



29 de mayo al 4 de junio de 2023

XENOPAISAJES

Diseño + Arte + Ciencia + Tecnología

www.festivaldelaimagen.com

CATÁLOGO



XENOPAISAJES

**DIALOGAR
EN TORNO A
LOS ESPACIOS NO
CONVENCIONALES**

FESTIVAL INTERNACIONAL
DE LA IMAGEN
XXIII
Festival Internacional
de la Imagen
29 de mayo al 4 de junio de 2023

XENOPAISAJES

Coordinación Editorial: Estefanía Sánchez Yepes

Diseño: Santiago López

Diagramación: Sara Jaramillo, Mariana Osorio y Mariana Sánchez.

Copyright 2023 © 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
Vicerrector Académico Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

Equipo de Producción

Cristina Sabogal Suárez
Paula López Chica

Producción actividades Bogotá

Paola Rodas
Pablo Ochoa

Comité Convocatoria Artística

Walter Castañeda
Óscar Villota
Cleomar Rocha
Suzette Venturelli
Lilian Amaral
Daniel Cruz
Ricardo Dal Farra
Asher Remy-Toledo

Comité Convocatoria Académica

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

Comité Artístico Muestra de Diseño y Artes Mediales

Asher Remy-Toledo
Cleomar Rocha
Daniel Cruz
Raquel Caerols Mateo

Contenido

01	Introducción.....pag. 5
02	Invitados.....pag. 7 Participantes por convocatoria.....pag. 59 Participantes Crea Digital 2023.....pag. 99
03	Seminario Internacional.....pag. 102
04	Exhibiciones.....pag. 111
05	Paisajes Sonoros.....pag. 126
06	Cine (y) Digital.....pag. 131
07	Media Art.....pag. 155 Crea Digital 2023.....pag. 165
08	Talleres.....pag. 168
09	Conversaciones.....pag. 174
10	Puentes Sonoros.....pag. 180
11	Jornadas de animación.....pag. 193
12	Diseño y Creación: XVIII Foro Académico Internacional.....pag. 195

Festival Internacional
de la Imagen
XENOPAISAJES



Introducción

XENO PAISAJES The Doors.

“¿Qué más da? Si cada puerta puede conducir casi a cualquier parte, es lo mismo decir que todas podrían conducir a cualquier parte. ¡Absolutamente no! Es algo completamente diferente. Si atravesaras una cualquiera de las puertas, bueno, entonces acabarías casi en cualquier parte, pero si las atraviesas todas a la vez, acabarás muy probablemente donde deseas estar.”

LEWIS CARROLL, Alice's Adventures in Wonderland (Webster's Thesaurus Edition)

Inicio esta presentación, retomando la cita que sirve como introducción al texto curatorial de la exposición XENO PAISAJES The Doors, eje central de la temática de esta vigésima segunda edición del Festival Internacional de la Imagen, un evento, que en sus 26 años de historia, quiere generar un espacio de reflexión en torno al entrecruce de experiencias que vinculan lo físico con lo virtual.

¿Cómo imaginamos hoy los paisajes, en donde sea posible integrar naturaleza, máquinas e inteligencia colectiva? ¿De qué manera el arte, la ciencia y la tecnología hacen posible el diseño de espacios alternativos que regeneren los territorios afectados por la modernización y el cambio climático? ¿Cuáles son las experiencias de los paisajes que habitamos de manera virtual y remota para propiciar nuevas conexiones?

La constante y vertiginosa degradación del ambiente urbano, y la creciente dependencia tecnológica que nos obliga a la interconexión con las redes, generan cuestionamientos importantes que inducen a una reflexión profunda frente a las maneras de habitar el planeta. El paisaje se desestabiliza en espacios y tiempos variables inimaginados, que requieren acciones creativas alternas.

Los paisajes especulativos y ficcionales, hoy denominados metaversos, muchos de ellos irreales, apocalípticos y degradados, nos obligan a revisar, en perspectiva crítica, los acontecimientos que allí se llevan a cabo para develar su intencionalidad y reconducir las acciones colectivas a través de rutas conscientes que puedan evitar su colapso. XENOPaisajes son, por tanto, campos de interacción en pantallas, metaversos, flujos de datos que circulan a través de las redes. Pero XENOPaisajes son también entornos físicos donde interactúa lo natural con lo artificial, lo construido con lo imaginado, los ecosistemas con las acciones que destruyen el ambiente.

La invitación que realiza el XXII Festival Internacional de la Imagen es a debatir en torno a las transformaciones que sufren los paisajes, debido a los fenómenos climáticos y las tecnologías que operan como metáforas de nuevos territorios. La invitación que se promueve a los participantes del evento, es a pensar en los XENOPaisajes como una invitación a escuchar lo que Bruno Latour denomina como el “grito de la tierra”, esa llamada al poder de acción de las personas y las comunidades que permite alterar y transformar sus pequeños entornos, logrando con ello un movimiento de regeneración de los ecosistemas que posibilitan su supervivencia.

Felipe César Londoño L.
Director

X Festival Internacional
de la Imagen
XENOPAISAJES

02.

—
Invitados
—

Anna Frants

USA

Artist, curator in the field of media art. Born in 1965 in Leningrad, USSR. She graduated from the Vera Mukhina Higher School of Art and Design (Leningrad, USSR) and Pratt Institute (New York, USA). Founder of the nonprofit cultural foundation Cyland Foundation Inc. Cofounder of CYLAND Media Art Lab and CYFEST. Frants' interactive installations have been showcased at Museum of Art and Design (New York, USA), Video Guerrilha Festival (Brazil), Manifesta 10 Biennale (2014, St. Petersburg, Russia), Hermitage Museum (St. Petersburg, Russia), Chelsea Art Museum (New York, USA), Russian Museum (St. Petersburg, Russia), Kunstquartier Bethanien (Berlin, Germany), Hatcham Church Gallery, Goldsmiths, University of London (UK), Dartington Estate (UK), Ca' Foscari Zattere Cultural Flow Zone (Venice, Italy), MAXXI Museum (Rome, Italy), National Arts Club (New York, USA) and at other major venues all over the world. The artist's works are held in the collections of the Russian Museum (St. Petersburg, Russia), Museum of Art and Design (New York, USA), Sergey Kuryokhin Center for Modern Art (St. Petersburg, Russia) and Kolodzei Art Foundation (New York, USA) as well as in numerous private collections. Lives and works in Miami, USA.

Seminario Internacional:

Curating and creating media art.
About Media Art Festival CYFEST

Exhibiciones Manizales y Bogotá:

Artist Union



Christa Sommerer

AUSTRIA

Christa Sommerer is an internationally renowned media artist, researcher and pioneer of interactive art. She worked at the IAMAS Academy in Gifu, Japan, the ATR Research Labs in Kyoto, Japan, the MIT CAVS in Cambridge US and the NCSA in Champaign Urbana, IL, USA. In 2004 together with Laurent Mignonneau she set up the department for Interface Cultures in Linz, Austria. Sommerer held visiting professor positions at CAFA Central Academy of Fine Arts Beijing, Tsukuba University and Aalborg University, Denmark. Together with Laurent Mignonneau she created around 40 interactive artworks shown in around 350 international exhibitions.

They received numerous awards, including the Austrian State Art Award in the category media art. Between 2021 and 2024 their 30 years retrospective exhibition "The Artwork as a Living System"; curated by Karin Ohlenschläger is touring from the ZKM in Karlsruhe, to the OK Center in Linz, to the iMAL in Brussels and the Azkuna Zentroa in Bilbao. This exhibition is accompanied by a comprehensive overview of their art works in the book "Christa Sommerer & Laurent Mignonneau - The Artwork as a Living System" edited by Karin Ohlenschläger, Peter Weibel and Alfred Weidinger. It was published in 2022 at the MIT Press, Leonardo Book series. More information at:

<http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent>

Seminario Internacional: The Artwork as a Living System - a principle, a retrospective and a book.



Cynthia Villagomez

MÉXICO

Es Doctora en Artes Visuales e Intermedia por la Universidad Politécnica de Valencia, España, en 2016 ganó el "Premio Extraordinario de Tesis Doctorales" en la UPV por su Tesis sobre Arte digital mexicano. Es autora de siete libros sobre arte electrónico, creatividad y diseño, ha escrito más de veinte capítulos de libro y más de cuarenta artículos en revistas nacionales e internacionales. Ha realizado estancias de investigación en España, así como ha expuesto los resultados de su investigación en eventos como International Symposium on Electronic Art, ISEA2017, en Manizales, Colombia; 2018 en Durban, Sudáfrica; 2019 Gwangju, Corea del Sur; 2022 Barcelona, entre otros. Es Profesor Investigador de tiempo completo en el Departamento de Diseño y Maestría y Doctorado en Artes en la Universidad de Guanajuato, México. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores nivel II desde 2017 a la fecha. Ha sido integrante del Comité para la Evaluación de Programas de Posgrado en la Convocatoria del Programa Nacional de Posgrados de Calidad y de la Convocatoria de Ingreso y Permanencia del Sistema Nacional de Investigadores del CONACYT. Es Líder del proyecto para la creación del Programa Educativo del Doctorado en Artes Visuales de la División de Arquitectura, Arte y Diseño, del Campus Guanajuato. Actualmente estudia el Doctorado Iberoamericano en Teorías Estéticas.

Seminario Internacional: Resonancias de las culturas ancestrales en el arte con el uso de tecnología en México



Hugo Covarrubias

CHILE

(1977) Diseñador Gráfico y Director Audiovisual especializado en Animación Stop Motion. Fundador y Director de la compañía teatral Maleza, pioneros en mezclar teatro con cine de animación., donde co-dirige las obras "Maleza" y "Un Poco Invisible", las que han sido montadas en Francia, República Checa, Colombia, Venezuela, Argentina, Costa Rica y República Dominicana. Director de los cortometrajes animados "El Almohadón de Plumas" y "La Noche Boca Arriba". Además se ha desempeñado como director de Stop Motion en Zumbástico Studios, donde ha dirigido series animadas como "El Ogro y el Pollo", "Horacio y los Plasticines" y es co-creador y director de la serie "Puerto Papel", coproducción con Brasil, Colombia, Argentina. Actualmente se desempeña como docente y en junio de 2021 estrenó su tercer cortometraje animado "Bestia" en festival de Annecy, Francia, ganando más de 80 premios nacionales e internacionales, entre ellos el Prix Festivals Connexion (Annecy), Mejor Cortometraje Latinoamericano (Chilemonos), Mejor Cortometraje de Animación (FIC Guadalajara, México), ANNIE Awards Best Short Subject, Mejor Cortometraje Animado en Clermont Ferrand, Grand Prix en Stuttgart, Firebird Award (grand Prix) Hong Kong y fue nominado a un premio Oscar 2022 como mejor cortometraje animado.

Seminario Internacional: El camino creativo hacia BESTIA

Talleres: Stop Motion

Cine(y)Digital: Proyección "Bestia"



Fito Segrera

COLOMBIA

Fito Segrera (1983, COL) es artista y especialista tecnológico. Trabaja en la intersección entre arte, filosofía y tecnología. Los sistemas filosóficos y poéticos construidos por Segrera investigan y cuestionan los modelos convencionales de cognición y percepción, las limitaciones de la mente y la relación del ser humano con el mundo y con sí mismo. Su práctica artística procura utilizar la racionalidad de la inteligencia artificial para levantar el velo de lo irracional exponiendo los errores que existen tras el aprendizaje automático y los sistemas de computación cognitiva. Las instalaciones y esculturas de Segrera actúan como instrumentos para comprender las ideas humanas sobre la naturaleza de la realidad.

Máster en Bellas Artes y especialista en Diseño y Tecnología por parte de The New School en Nueva York; artista visual y técnico en Producción Audiovisual y Multimedia por la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Becario Fullbright, y ganador de varias becas internacionales de investigación y creación en el campo de las artes de nuevos medios. Director de Investigación y Creación en el Centro de Arte Chronus desde 2015 hasta 2019, donde fundó el laboratorio de investigación de la misma institución. Se desempeña como profesor visitante y de cátedra en los campos de aprendizaje automático e inteligencia artificial para artistas en la Academia China de Bellas Artes (CAFA) en Pekín, la Academia China de las Artes (CAA) y la Escuela de Artes Visuales de Shanghai (SIVA).

Seminario Internacional: ¿Cuál es el futuro del Arte?
Exhibiciones Manizales y Bogotá: Still-Life



Javier Arteaga

COLOMBIA

Publicista con especialización en Opinión Pública y Marketing Político, Director de la Consultora de Pensamiento Feeling. Experto en temas de Gobierno Abierto e Innovación Pública, su ámbito de trabajo está basado en ecosistemas híbridos entre lo tecnológico y lo humano donde la creatividad, colaboración y participación ciudadana interactúan. Creador de la metodología para generar procesos de innovación denominada "Feeling" metodología que genera procesos de innovación basado en los sentimientos de las personas. Actualmente es Consultor para la Human Rights Funder Network y para la organización global Pawanka. Miembro fundador de la Red Latinoamérica de Innovación Política.

Seminario Internacional: El diseño expandido.
Talleres: Imaginando el Futuro del Diseño



Claudia Salguero

CANADÁ- COLOMBIA

Después de años de trabajo como diseñadora gráfica, fotógrafa profesional, productora de multi-imagen y artista digital profesional, Claudia encontró su pasión en el poder de transformación de los murales comunitarios. Como muralista comunitaria profesional, Claudia ha plasmado las voces de miles de inmigrantes, refugiados y comunidades en riesgo de todas las edades y géneros en más de 70 murales en la Ciudad de Ottawa, Canadá, donde reside desde 2001.

Su misión como muralista se centra en el empoderamiento individual y colectivo, el sentido de pertenencia y la invitación al diálogo y la convivencia a través de la intervención comunitaria. Claudia es diseñadora gráfica de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y artista multidisciplinaria autodidacta con exhibiciones individuales y grupales en Canadá y el exterior, Corel Painter Master artist, Hewlett Packard artist, MASC artist. Miembro de la junta directiva de Arts Network Ottawa desde 2019.

Creadora de los dos murales más altos en la Ciudad de Ottawa, "The Wisdom Mural" y "The W.O.W. Mural", y del mural "Canadian pride, Harmony in Cultures" como parte de la celebración oficial del 150 aniversario de Canadá, Claudia fué galardonada por el Consejo de Artes como la artista del año en Ottawa en 2021.

Seminario Internacional: El muralismo comunitario en una sociedad desconectada



Marcos García

ESPAÑA

Gestor cultural y trabaja en el ámbito de los laboratorios ciudadanos. Entre 2014 y 2021 ha sido el director de Medialab Prado. Anteriormente, junto con Laura Fernández fue responsable educativo y de mediación de Medialab Madrid (2004-6) y del programa cultural de Medialab Prado (2006-14), donde impulsaron el proyecto Interactivos?, un formato de taller de prototipado colaborativo que sirvió de base para el desarrollo de Medialab Prado y de su metodología de laboratorios ciudadanos.

Actualmente es parte del comité asesor de la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología (FECYT). También ha asesorado a diferentes organizaciones para la creación de laboratorios ciudadanos. Cabe destacar las siguientes iniciativas que siguen el modelo de laboratorios ciudadanos desarrollado en Medialab Prado: los Laboratorios de Innovación Ciudadana de la Secretaría General Iberoamericana (SEGIB), el programa Experimental Ciudad de la Agencia Española de Cooperación y Desarrollo, LAB Nuevo León (México), Tecnológico de Monterrey (México), Rural Experimenta del Ministerio de Cultura, Silo (Brasil) o Laboratorios bibliotecarios Ministerio de Cultura de España.

Seminario Internacional: Laboratorios ciudadanos para la experimentación y la acción colectiva

Talleres: Cómo montar un laboratorio ciudadano



Rolando Carmona

FRANCIA- VENEZUELA

Curador independiente. Sus preocupaciones giran en torno a la cultura post-digital y los efectos del Antropoceno en la sociedad contemporánea. Fue colaborador del Atelier Nicolas Schöffer (pionero del arte cibernético desde 1955) durante ocho años hasta la muerte de su viuda. También fue creador del programa Numérique LATIN AMÉRICA para lanzar al mercado obras históricas del Media Art latinoamericano. Ahora colabora con el Rautenstrauch-joest-museum de Colonia , galerías privadas y desarrolla varios proyectos sobre IA y transhumanismo.

Seminario Internacional:

Posnature / Arte e inteligencia artificial

Andrés Moreno Hoffman

COLOMBIA

Andrés Moreno Hoffman es artista plástico, fundador y director artístico de Casa Hoffmann. Realizó su licenciatura en Bellas Artes en la Universidad de Barcelona, y obtuvo el Diploma de Estudios Avanzados en el programa de Doctorado en Pintura en la Era Digital: Afinidad y Especificidad por parte de la misma institución. Cuenta con un máster en Dirección de Arte y Estrategias de Comunicación de la Escuela Superior de Diseño e Ingeniería de Barcelona | ELISAVA.

Casa Hoffmann es un espacio independiente en Bogotá, dedicado a la producción, exhibición y divulgación de proyectos en arte contemporáneo comisionados a curadores e investigadores. Su ciclo expositivo consiste de proyectos curatoriales que establecen ejes de diálogo entre artistas locales e internacionales, basándose en la transversalidad como marco conceptual para contribuir a la innovación creativa, y al progreso cultural y social. Paralelamente, el espacio se ha especializado en el diseño y desarrollo de proyectos en los que interactúan el arte, la ciencia y la tecnología, promoviendo a artistas que se adentran en dichos campos de investigación, y entendiendo al arte como medio de reflexión alrededor de problemáticas contemporáneas.

Seminario Internacional: Posnature / Arte e inteligencia artificial



RAQUEL CAEROLS

ESPAÑA



Profesora en la Facultad de Ciencias de la Información del área de audiovisuales y nuevos medios, de la Universidad Complutense de Madrid. Licenciada en Comunicación Audiovisual y doctora en Bellas Artes en el programa de Creatividad aplicada, en la UCM, en la línea de investigación arte, ciencia y tecnología, centrando su atención en los procesos creativos del artista y su vinculación con la tecnología. Además, ha participado como ponente en Congresos internacionales como el Computer Art en México DF, o el VI Congreso de lúdica y pedagogía. Por un nuevo aprender en Cartagena de Indias (Colombia), y miembro del comité científico en congresos como ISEA 2022. Cuenta con diversas publicaciones en prestigiosas publicaciones. Ha sido responsable de la dirección del I Simposio Cibercultura y New Media Art, financiado por el Ministerio de Cultura y Deporte del Gobierno de España. Ha sido miembro del equipo de investigación de los proyectos como "Creación y estudios de las CAAC (colecciones y archivos de arte contemporáneo) de Cuenca como modelo metodológico para una investigación de excelencia en bellas artes" o "Archivo Español de Media Art". Y ha sido la coordinadora científica de la creación del MediaLab Madrid Archive.

Seminario Internacional: Archivar y preservar el arte de los nuevos medios: el caso de MediaLab Madrid

Cristina Voto

ITALIA- ARGENTINA

Cristina Voto es investigadora, profesora y curadora. Es investigadora postdoctoral en el proyecto financiado por el Consejo Europeo de Investigación FACETS - FaceAesthetics in Contemporary E-Technological Societies - de la Universidad de Turín, donde también es profesora de Comunicación Visual. Es profesora de Estructuras Audiovisuales para las Artes Electrónicas en la Universidad Nacional de Tres de Febrero (Argentina), donde además co-dirige un proyecto de investigación sobre archivos y artes electrónicas. Es profesora del Programa de Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas (Colombia). Basada en una perspectiva no binaria y posthumana, su investigación se centra en la Semiótica, la Inteligencia Artificial, los Estudios Audiovisuales y las Artes Digitales. Actualmente es investigadora visitante en la Vrije Universiteit de Ámsterdam en un proyecto sobre no-binariidad e Inteligencia Artificial radicado en el Departamento de Ciencias de la Computación. Ha publicado la monografía "Monstruos Audiovisuales. Agentividad, movimiento y morfología" (Aracne, 2021) y artículos en revistas científicas y volúmenes editados en italiano, inglés y español. Desde 2019 es curadora de la Bienal de la Imagen en Movimiento de Buenos Aires.

Seminario Internacional:

De los herbarios a las Inteligencias Artificiales:
la naturaleza en una perspectiva posthumana



Damian Kirzner

ARGENTINA

Productor General y Director Artístico y Contenidos en Televisión. Liderazgo y Conformación de equipos, Dirección y Creación de exitosos formatos para diversas plataformas (TV, RRSS, Movil, Cine, Digital). Co Founder del Canal de TV de Argentina LN+ (Diario La Nacion). Experiencia laboral internacional , red de contactos en Latinoamérica, EEUU y Europa. Especialista internacional en estrategias, contenidos transmedia , Inmersivos e innovación en televisión y medios audiovisuales digitales. Gran experiencia en identificación de audiencias, creación de contenidos, producción audiovisual digital inmersiva y transmedia. Curador de proyectos inmersivos en toda Latinoamérica, amplia red de emprendedores creativos.

Consultor especializado en creatividad, identificación de audiencias, adecuación de estructuras de producción, cambio del modelo de negocio, creación de contenidos audiovisuales inmersivos y transmedia. Creador de "Mediamorfosis" El Festival y Foro sobre nuevas narrativas más influyente e innovador de Latinoamérica (Con Sedes en Argentina-Brasil-Colombia-Uruguay-México-Ecuador-Perú-Bolivia-Chile). Finalista en 2013 EMMY DIGITAL AWARDS por el formato "Todos estamos CONECTADOS" (Arg/Uy). Elegido en 2011 YOUNG CREATIVE MEDIA ENTREPRENEUR por el BRITISH COUNCIL (UK). Ganador de Bronze Medal en NY Festival 2001. Premios Martin Fierro 1996/97/2000.

Seminario Internacional: Los Mejores Casos de Realidades Extendidas de América Latina

Talleres: Identificación de Audiencias y Monetización de proyectos narrativos XR, Inmersivos y/o transmedia



Valentino Catricalà

ITALIA

Valentino is currently curator of the MODAL Gallery at SODA in Manchester and lecturer. He is responsible for the digital art area of La Quadriennale di Roma and co-curator, together with Barbara London (MoMA), of the D'ORO/D'ART project in collaboration with D'ORO Collection and Marian Goodman Gallery.

Valentino has curated many exhibitions in important institutions, such as Fondazione Prada (Milan and Tokyo), Hermitage (San Petersburg), Minnesota Street Project (San Francisco), New York Media Centre, Stellite (Milan), MAXXI Museum (Rome), Palazzo Reale (Milan), Palazzo delle Esposizioni (Rome), Ca' Foscari (Venezia), New Delhi Italian Cultural Institute (India), among others.

Valentino has written essays and books, such as *The Artist as Inventor* (Rowman & Littlefield, 2021); co-edited with Sean Cubitt, *Art in the Age of Ubiquitous Media* (VCS-Visual Cultural Studies, Mimesis, 2022). For the Italian Minister of Foreign Affairs he has written *Art and Technology in the Third Millennium* (Electa-Quaderni della Farnesina 2019).

Conversaciones: When art become creative industries?





Roger Malina

USA

Artscience researcher, educator, editor, astrophysicist. He co-founded the UTDallas ArtSciLab, with Design Professor Cassini Nazir. We enable close collaboration between scientists and artists, and other hybrid projects that require science of team science methods. We develop data performance and transdisciplinary research and apprenticeships. ASL also carries out research in experimental publishing and curating in collaboration with MIT Press and Leonardo/ISAST and OLATS. Former NASA PI University of California Berkeley Extreme Ultraviolet Explorer satellite. Former CNRS Director of Observatoire Astronomique de Marseille Provence, Marseille. Executive Editor Leonardo Publications, MIT Press. BS Physics MIT 1972, PhD Astronomy UC, Berkeley 1979. Honorary Doctorate from the Polytechnic University of Valencia, and the Ars Electronica Golden Nika for collective work through Leonardo.

Seminario Internacional Bogotá:

Intersecciones Ciencia, Arte y Tecnología.

Rosa Angelini

CHILE

Artista interdisciplinaria, cineasta, música, diseñadora de sonido inmersivo, performance, nuevos medios; directora y productora artística. Su trabajo se enfoca en el cruce de arte, tecnología y naturaleza, con obras de carácter medioambiental y pueblos originarios. Estos últimos años se especializa en la realización de piezas audiovisuales y musicales de carácter inmersivo y ritual, generando experiencias sensibles y significativas para el espectador, promoviendo la búsqueda del equilibrio para el ser humano en relación con la naturaleza.

Dirige "Inmersión en la mapu - Koneltu ti mapu mu", rito audiovisual inmersivo con las espíritus de la naturaleza, obra estrenada en marzo 2022 en Bienal Artes Mediales de Stgo en Museo nacional de Bellas artes y presentaciones en Festival Internacional Womad, como instalación de sonido inmersivo.

Directora de la obra interdisciplinaria "Hay una conspiración en la tierra"(2019-2021) y de "Volkana 360", obra medial y musical inmersiva. (2023) Fundadora de "Immersion in the earth, laboratorio de experiencias inmersivas"; Gestoras en red, red internacional de trabajadoras de las artes; y productora de "Sonidos en mi, mujeres y disidencias en la música". De profesión Realizadora Cinematográfica, especialidad dirección, U.Arcis y licenciada en educación en Artes Visuales, UAHC

Seminario Internacional Bogotá:

Hibridaciones: Paisajes múltiples desde el Sur

Exposiciones: Inmersion en la mapu-Koneltu ti mapu mu





Paula Salas

CHILE

Artista visual, y docente de la Escuela de Arte de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Estudió un Master in Artistic Research en la Universidad de Ámsterdam y Licenciatura en Artes Visuales en la Universidad Católica de Chile. Actualmente estudia un Doctorado en Territorio, Espacio y Sociedad en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Chile. Su investigación se inscribe en el área de estudios de los modos y experiencias de habitar el territorio, centrándose en la producción de espacio en las prácticas de arte comunitario en contextos urbanos de Chile. Cómo artista visual realiza obras en grupo y personales. Desarrolla proyectos de investigación artística y trabajos de arte comunitario. Desde 2012 es parte del colectivo Agencia de Borde, con quienes realiza investigaciones artísticas sobre la construcción cultural del paisaje.

Agencia de Borde es un colectivo de arte compuesto por María Rosario Montero, Paula Salas y Sebastián Melo. Su propósito es comprender desde una perspectiva interdisciplinaria las maneras en que personas, territorio y tecnologías se determinan mutuamente. Su investigación se desarrolla en forma colaborativa y busca revelar las estructuras de poder subyacentes a las nociones contemporáneas de paisaje. Utilizando las prácticas artísticas como medios y la antropología como método, investigamos y producimos obras visuales y publicaciones. Actualmente Agencia de Borde trabaja en Santiago de Chile.

Seminario Internacional Bogotá: Hibridaciones: Paisajes múltiples desde el Sur
Foro Académico: Bosques de Fuego.

Silvana Bustos

CHILE



Licenciada, Magíster y Profesora en Historia y Ciencias Sociales de la Universidad de Valparaíso. Licenciada en Artes, Actriz y Diplomada en Teatro Aplicado por la Pontificia Universidad Católica de Chile. Realizó intercambios académicos en la Universidad de Sao Paulo y la Universidad Nacional Autónoma de México. Ha participado en Residencia artística con el Centro de Teatro del Oprimido, Brasil y el grupo cultural Yuyachkani, Perú. Su línea de investigación es el diálogo interdisciplinar entre el teatro documental, historia oral y el patrimonio inmaterial. Es parte del equipo “Cartografía Patrimonial de Valparaíso”, proyecto financiado por el Ministerio de las Culturas y el Patrimonio de Chile. En su trabajo teórico ha reflexionado sobre los procesos de creación e investigación de la Cía. Mapuche KIMVNTeatro y del legado del trabajo vocal del Roy Hart en Chile. Ha sido exponente en numerosos congresos y coloquios en Chile, Perú, Colombia, México y Brasil. Actualmente, cursa el Doctorado en Estudios Interdisciplinarios del Pensamiento, Cultura y Sociedad de la Universidad de Valparaíso, becada por la Agencia Nacional de Investigación y Desarrollo de Chile.

Seminario Internacional Bogotá:

Hibridaciones: Paisajes múltiples desde el Sur

Foro Académico: Arte, Memoria y Naturaleza. Análisis del proceso de Investigación y Creación de la Obra “IXOFI MONGEN, Todas las Vidas Sin Excepción” de la Cía. de Teatro Mapuche KIMVNTeatro

Anne Horel

FRANCIA

Es una artista digital especializada en las tecnologías creativas y las redes sociales. Recibió con honores su grado en el programa de Máster en Artes por parte de la École nationale supérieure d'arts de Paris-Cergy, y ha sido galardonada en múltiples ocasiones, habiendo recibido el Audi Talents Award en 2017, y habiendo formado parte de la Selección Oficial de Festival Vidéoformes en 2020, entre otros. Su obra ha sido exhibida en instituciones como Palais de Tokyo (París), La Friche Belle de Mai (Marsella), Art in Space (Dubai), Eye Filmmuseum (Ámsterdam), Minato AR Art Festival (Yokohama), y Cologne Film Festival (Alemania) entre otros.

Centra su trabajo en la programación creativa para redes sociales, creando experiencias de realidad aumentada desde 2019, y creando registros escritos diarios sobre sus experiencias creativas. Ha sido invitada a dictar conferencias en instituciones como Haute Ecole des Arts du Rhin (Estrasburgo), Le Lavoir Numérique (Gentilly) y Rhodes College (Memphis), entre otras.

Exhibiciones: MicroMACRO - Polilla lunar / Su Majestad: El Gato / La IA sin emociones



Alexey Grachev

RUSIA

Media artist, engineer, computer programmer. Born in 1983 in Kaluga, USSR. Graduated from the Bauman Moscow State Technical University (Russia). Completed the program "School for Young Artists" at the Pro Arte Foundation (St. Petersburg, Russia). Technical director and chief engineer of CYLAND Media Art Lab. Participant of the World Event Young Artists Festival (2012, Nottingham, UK), CYFEST (many times), special project "Urbi et Orbi" at the 6th Moscow Biennale (2015, Russia) and "The Creative Machine 2" exhibition at Goldsmiths, University of London (2018, UK). Participant of the "Arts Work of the Future" project in the Tate Exchange space (2018, London, UK). He has given lectures and workshops at the University of the Arts London (UK), St. Petersburg Stieglitz Academy of Art and Design (St. Petersburg, Russia), Pro Arte (St. Petersburg, Russia), and ITMO University (St. Petersburg, Russia). Lives and works in St. Petersburg, Russia and Yerevan, Armenia.



Exhibición y Performance
Manizales y Bogotá:
Symphony for two bicycles



Alexander Bochkov

RUSIA

Engineer, 3D modeler and media artist. Born in 1990 in Orsk, USSR. Founder of the main gravel cycling race in Russia, "Reverse Side of the Road". Co-founder of the cycling brand Sin_x. Chief 3D printing specialist at CYLAND Media Art Lab. Participated in such festivals as Chronotope (2021, Vyborg, Russia) and CYFEST-14: Ferment (2021, Dartington, UK). Lives and works in Yerevan, Armenia.

Exhibición y Performance
Manizales y Bogotá:
Symphony for two bicycles

Ricardo Dal Farra

CANADÁ- ARGENTINA

Profesor de artes electrónicas y música en Concordia University, Canadá. Director-Fundador del Centro de Experimentación e Investigación en Artes Electrónicas (CEIARTE) de la UNTREF, Argentina. Director de la serie de simposios internacionales Balance-Unbalance (BunB - <https://www.facebook.com/balanceunbalance>) enfocados a la búsqueda de soluciones a los problemas propios de la crisis ambiental global, y Understanding Visual Music (UVM - <https://www.facebook.com/UVMvisualmusic>). 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 que hospeda la Fundación Daniel Langlois en Montreal (<http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=556>). Sus obras se han presentado en más de 40 países. Ha recibido premios y encargos de la International Computer Music Association, la Bienal Internacional de Artes de San Pablo, Brasil, el Concours International de Musique Electroacoustique de Bourges, Francia, y del Centro di Sonologia Computazionale de la Universidad de Padova, Italia, entre otros. Es miembro del consejo directivo de ISEA International, miembro del consejo consultivo del Fulldome Festival de Jena, Alemania, y miembro de número del Colegio de Compositores Latinoamericanos de Música de Arte. También es miembro del consejo editorial de Leonardo (MIT Press), Organised Sound (Cambridge Press) y ArtNodes (UOC-España), entre otras prestigiosas publicaciones. Es Doctor en Estudio y Práctica de las Artes, post-doctorado en Arte-Ciencia - Transdisciplina e Innovación Aplicadas. <https://www.facebook.com/ricardo.d.farra>

Seminario Internacional Bogotá: El Futuro de la Música (parte 2)

Foro Académico: Balance-Unbalance...y la lámpara mágica, ¿cómo resolvemos nuestro futuro inmediato?

Paisajes Sonoros: Uma viagem por tua mente

Conversaciones: Concordia University - Field School 2023
Art, Music, Design, and Science Interactions @ Colombia -
Universidad Jorge Tadeo Lozano



Shannon McMullen and Fabian Winkler

USA

They are interdisciplinary artists and researchers working together as McMullen_Winkler. They combine their backgrounds in new media art and cultural studies to produce collaborative artworks at the intersection of nature and technology, through a creative and research practice they define as critical gardening. Their unconventional gardens are sites with expressive and conceptual qualities. As evocative installations, they offer new visual metaphors that construct spaces to narrate, debate and act on ideas of future natures. Their work has been shown internationally at venues such as the Ars Electronica Festival Garden NYC, National Museum of China, Beijing; International Documentary Film Festival Amsterdam, NL; Science Gallery Dublin, Ireland; Art Center Nabi, Seoul, Korea; ZKM Center for Art and Media, Karlsruhe, Germany. Shannon McMullen holds a joint faculty appointment in Art and Design and American Studies at Purdue University. Fabian Winkler holds a faculty appointment in Art and Design. Both teach in the Patti and Rusty Rueff School of Design, Art and Performance at Purdue University in West Lafayette, IN, USA where they co-direct the area of Electronic and Time-Based Art.

Exhibiciones: Video Field Guide to Algorithmic Gardening- Entanglements/Garden of



Santiago Sepúlveda

COLOMBIA

(1984, Itagüí-Antioquia) es un artista transdisciplinar que ha construido su poética desde el vínculo entre el cuerpo y la imagen en movimiento. En ese ámbito transita por diferentes caminos del quehacer artístico, a saber: la fotografía, el diseño, video arte, la video-instalación, la performance, el cine vivo y la producción. También desde allí ha ejercido su trabajo como pedagogo en universidades como la Pontificia Universidad Javeriana en el área de Artes electrónicas, en la Universidad Jorge Tadeo Lozano en las asignaturas Historia III, Fotografía I, Cuerpo y acciones I,III, Laboratorio II y Pensamiento poético III y en la Universidad Nacional de Colombia en la Maestría de Teatro y Artes Vivas. Recientemente trabajó con la Universidad de Caldas vinculado al programa de Artes escénicas. Desde el 2009 hace parte del Laboratorio de artistas Mapa Teatro, con quienes ha forjado una estrecha relación de pensamiento/creación. Actualmente su investigación personal se centra en los problemas del lenguaje, la tensión entre lo humano y lo otro-vivo no humano. Lo anterior ha sido agenciado por un dispositivo de cine vivo que cuestiona el tiempo de la imagen, su plasticidad, sus movimientos en el espacio y su relación con el cuerpo en vivo. Se suma a esto un conocimiento de las tecnologías de la imagen, la video-instalación y las artes vivas que le han permitido articular toda su investigación con problemas técnicos de la imagen que han devenido su propia poética.

Muestra de Cine Vivo: La Isla Bonita



Ricardo Cedeño

COLOMBIA

(1976) Artista multimedia, arqueólogo de medios técnicos y profesor asociado de la Facultad de Comunicaciones y Filología de la Universidad de Antioquia, Colombia. Su obra explora las posibilidades expresivas y evocativas de los medios digitales a partir de la creación de instrumentos y programas de cómputo propios en un ensamble humano-maquinico donde lo inesperado puede emerger. Sus obras han sido expuestas en diferentes espacios como el Museo de Arte la Tertulia de Cali (2004); el Festival Internacional de la Imagen de Manizales (2008, 2010, 2013); el Museo de Arte Moderno de Medellín (2008); Espacio Fundación Telefónica de Buenos Aires (2009); AAA Bremen, Alemania (2008). Es autor del libro Portable Moving Images, 2017. Ha sido profesor invitado en la Universidad de Caldas, Humboldt-Universität zu Berlin y la Universidad Nacional de Colombia.

Exhibiciones: Flores Aleatorias



Mónica Naranjo

COLOMBIA

Artista multidisciplinaria y editora interesada en la exploración de territorios. Su investigación personal está centrada en formaciones geológicas que estudia en contextos específicos, combinando diferentes fuentes de información: la detonada en la experiencia física e íntima con el territorio, el conocimiento local tanto científico como popular, y el pensamiento cosmológico. Sus diferentes medios de creación incluyen el dibujo, el video, la instalación, intervenciones efímeras en el paisaje, entre otros.

A través de su editorial Nómada Ediciones, creada en el 2014, publica investigaciones sobre territorios de otros artistas y propias, a través de libros de artista, cartografías, zines y dibujos. Adicionalmente realiza talleres enfocados en la reflexión sobre nuestros vínculos afectivos con el territorio, dirigidos especialmente a distintas comunidades rurales en Latinoamérica.

Exhibiciones: Los tiempos se escuchan entre ellos.

Jorge Bandera

COLOMBIA

Diseñador, especialista en creación multimedia e interactiva que cuenta con estudios de maestría en diseño. Además, es profesor universitario con experiencia en áreas como espacios artificiales, cuerpos del futuro, arte y ciencia, procesos experimentales de animación, creación de imagen inmersiva, realidad extendida, instalaciones interactivas y formatos expandidos.

Su obra ha sido exhibida en diversos festivales de nuevos medios y arte electrónico, como KinoMural en Polonia, Minsk Fulldome Festival en Bielorrusia, Astra Film Festival en Rumania, FAAMAI Digital Arts Hub as attached en Tailandia, Macon Film Festival en Estados Unidos, NUR International Media Art Festival en Kazan, Rusia, VOLTAJE salón de arte y tecnología en Colombia y el Festival Internacional de la Imagen en Colombia. Actualmente, se encuentra vinculado como profesor de cátedra en la Facultad de Artes de la Universidad de los Andes, y en el TadeoLab de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, donde investiga y explora espacios de co-creación interdisciplinaria que dialogan entre procesos científicos, tecnológicos y prácticas artísticas contemporáneas.

Exhibiciones: Hu(man)Print



D.A. Restrepo Quevedo

COLOMBIA

D.A. Restrepo-Quevedo es Diseñadora de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Especialista en Creación Multimedia de la Universidad de los Andes, Master en Artes Mediales de la Universidad Nacional de Córdoba en Argentina y la Universidad de Chile, Magíster en Diseño de Interacción y Diseño de Experiencia de la Universitat Oberta de Catalunya, Doctora en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas y Pasantías en la Universitat de Barcelona y Postdoctora en Educación, Ciencias Sociales e Interculturalidad de la Universidad Santo Tomás y pasantías en la Universidad de Guadalajara.

Ha dedicado más de 20 años al estudio de la mente humana desde la ciencia cognitiva, en lo cual ha podido publicar múltiples artículos y realizado numerosas ponencias, conferencias y obras artísticas en eventos de nivel nacional e internacional. Sus concentraciones en investigación oscilan en varios nodos que permiten robustecer escenarios de análisis de sus hallazgos a nivel investigativo estos son: Modelos Conceptuales y Modelos Mentales, Perfiles de Motivación, Cognición del Diseño [Design Cognition], Multimodalidad (Pseudociencia), Perspectiva Sistémica de la Creatividad y escenarios desde la sociología y otras áreas del conocimiento tales como Comunidades de Práctica, Teoría Social de Aprendizaje e Industrias Culturales y Creativas, Tecnologías Emergentes para el Desarrollo de Experiencia. Ha sido directora de múltiples proyectos de consultoría con entidades gubernamentales como son Ministerio de Cultura, Ministerio de TIC, Ministerio de Industria y Comercio, Alcaldía Mayor y Secretarías distritales de Desarrollo y Cultura. en donde traslada sus hallazgos investigativos en escenarios comunitarios en distintos ámbitos como son el sector cultural y creativo, política pública, sector productivo y mujer. Sus más recientes publicaciones se enfocan en comprender la manera en la que opera la mente humana en los procesos de aprendizaje o de diseño.

Exhibiciones: Hu(man)Print

Es miembro activa del Grupo de Investigación Estudios de la Imagen del Área Académica de Diseño Visual e Interactivo del Área Académica de Diseño Visual e Interactivo de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano -UTadeo-. Es directora de equipos de investigación interinstitucional conformado con el Grupo de Estudio Diseño Sociocultural de la Pontificia Universidad Javeriana -PUJ- de Bogotá y Grupo de Estudio y Laboratorio de Cultura Digital y Museografía Hipermedia de la Universidad Complutense de Madrid -UCM- (España). Ha desarrollado múltiples investigaciones, actualmente desarrolla a través de financiación institucional dos investigaciones: Relación entre los Modelos Mentales y Conceptuales en la Enseñanza-Aprendizaje del Diseño que desarrolla junto con el equipo de la PUJ en Bogotá y Experiencia Extendida en Modelos de Museografía Virtual que lidera junto con el equipo de la UCM. Es directora del TadeoLab de UTadeo. Es profesora del Doctorado en Diseño, Arte y Ciencia de la UTadeo y líder de líneas de investigación en las áreas de Biocognición y Performatividad Algorítmica. Trabaja también como profesora de la Facultad de Artes y Diseño de la UTadeo.



Gastón Ríos

ARGENTINA

Nace en Argentina en un barrio pobre del conurbano bonaerense. Sus padres eran trabajadores de clase media baja, así que en su casa no había espacio para el arte. Aun así, se las ingenió para leer, dibujar, tocar la guitarra... El arte era una salida, un cable a tierra para una vida difícil, siempre al límite.

Soy autodidacta, aprendí viendo una y otra vez los libros de Cartier-Bresson, Doisneau, Alvarez Bravo, Brassai y un largo etcétera, equivocándome una y otra vez, buscando, siempre buscando.

Mi ámbito es la calle, siempre lo fue. Es mi escenario perfecto: las luces, los colores, la gente, los barrios, la diversidad, los cambios, las desigualdades sociales...

Desde el año 2004 he trabajado como fotógrafo profesional en diferentes contextos: eventos, retrato corporativo, fotógrafo periodístico, books profesionales de cine, teatro, moda y publicidad. Paralelamente, continuaba con mi investigación de fotografía callejera que difundía a través de redes sociales, hasta que en el 2020 decidí comenzar a exponer mi trabajo artístico en espacios físicos, realizando hasta la fecha varias exposiciones.

Exhibiciones: El instante poético





Natalia Cabrera

CHILE

Comunicadora audiovisual, artista medial y docente enfocada en narrativas interactivas y nuevos medios. Su trabajo se expande desde la realización de documentales e instalaciones interactivas hasta mundos virtuales y aplicaciones de realidad aumentada. Es co-fundadora y directora creativa de Nanai Studio, donde dirige experiencias XR y videojuegos que exploran puntos de vista no humanos.

Su obra Hypha, experiencia de realidad virtual sobre el reino fungi, fue estrenada en Sundance New Frontier 2020. Actualmente co-dirige Symbiotica, experiencia colectiva de realidad virtual sobre la simbiosis en el líquen como metáfora para un cambio hacia el bien común; y "Echo Blast" videojuego de realidad virtual que utiliza la ecolocalización como dispositivo para navegar el mundo encarnando a una murciélaga.

Natalia también es profesora adjunta de la Universidad de Chile donde enseña narrativas interactivas y nuevos medios, y dirige el programa Aplicaciones Creativas XR de Academia Sinestesia.

Exhibiciones: Hypha

Michael Dessen

USA

Composer and trombonist Michael Dessen Links creates highly interactive, improvisatory music in collaboration with leading artists, while also working as a university professor to expand institutional spaces and partnerships for cultural innovation. As a composer, he has been recognized with awards from Chamber Music America, New Music USA and the Fromm Foundation, and as a trombonist, his original sound and broad skills have made him a valued sideperson and collaborator for many creative musicians. Active since 2007 in the field of networked music, Dessen has participated in over 30 telematic concerts, composing new works and co-directing large-scale productions with collaborators in South and North America, South Korea and Europe. He also co-directs Puentes Telemáticos / Telematic Bridges, a course connecting Latinx and Latin American youth in California and Colombia to introduce improvisation, composition and technology and explore the intercultural potentials of telepresent collaboration.

Dessen is a Professor at the University of California, Irvine, where he co-founded an MFA and PhD program in Integrated Composition, Improvisation and Technology (ICIT), served for four years as chair of the Department of Music, and and is currently Director of the Gassmann Electronic Music Studios.

Exhibiciones: X Tele Espacios Activos (TEA)

Talleres: Introducción al arte y técnica de la música telemática



François Daudin

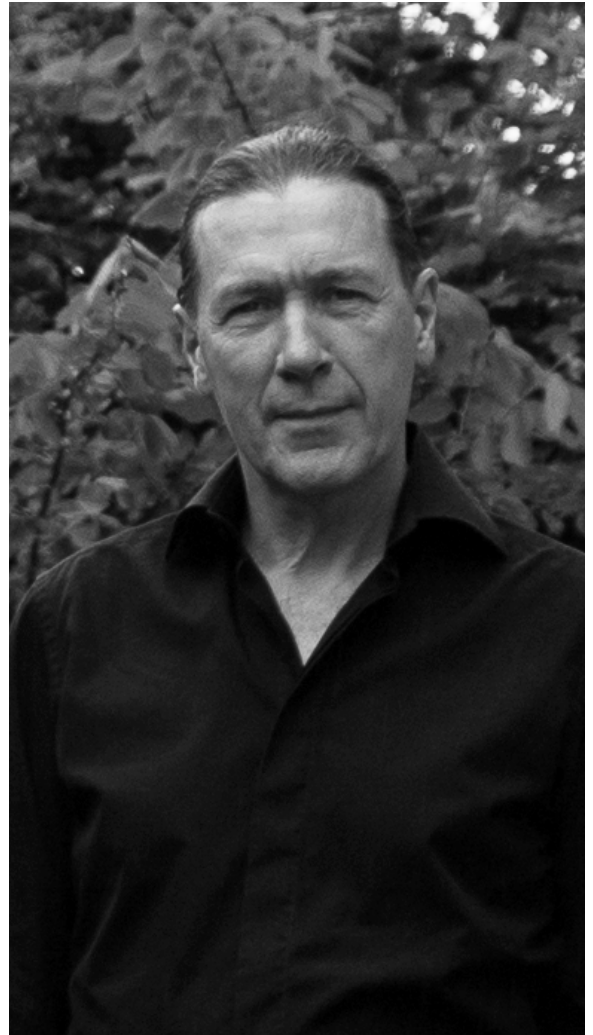
FRANCIA

Composer and performer (flûte)

After starting to play the flute at the Lille Conservatory, François Daudin Clavaud continued his musical studies at the École Normale de Musique de Paris. In 1984, he founded the Trio d'Argent with which he has had an international career for over thirty-five years. At the same time, he has given several recitals artist and conceived several reading concerts in collaboration with the actress Marie-Christine Barrault.

In 2021, he created the Ensemble Européen Legato of which he is the artistic director. He also has a career as a composer with a catalog of numerous pieces written for small ensembles or orchestral groups. He is published by Universal and Robert Martin. His interest in digital arts and improvisation led him to develop a real-time sound processing system that he uses in several of his concerts. This system allows him to create interactions between the instrumental playing, the movement and synthetic images.

Paisajes Sonoros: Virtual Ink



Yovanny Betancur

COLOMBIA

Flûtiste

Yovanny Betancur es doctor en música de la Universidad de Montreal especializado en música contemporánea. Realizó estudios de Maestría y Doctorado en Música en la Universidad de Montréal – Canadá con Jean Eude Veillancourt, Jean Pierre Pinet, Lorraine Veillancourt y Cristian Gort. Betancur es invitado regularmente a tocar en importantes salas en todo el mundo.

Actualmente se desempeña como profesor de la Cátedra de flauta, líder del Grupo de Investigación Observatorio de fenómenos transdisciplinarios en música y director del Ensamble de Música Contemporánea de la Universidad de Caldas – Colombia. Es Par Evaluador de Colciencias y Par Académico del CNA del Ministerio de Educación Nacional. Flautista del reconocido grupo Ensamble Cruzao. Fundador y Director Artístico del Festival Internacional de Música CiMa.

Paisajes Sonoros: Virtual Ink

Michael Boizot

FRANCIA

Co-fundador del Trío d'Argent y laureado de la Fundación Yehudi Menuhin. De Benin a Gabón, pasando por Camerún, República Centroafricana y Chad, Michel Boizot descubrió la música en África. A su llegada a Francia ingresó en el Conservatorio de Estrasburgo donde obtuvo un primer premio en flauta y música de cámara y luego un Diploma Superior en Música de Concierto en la Escuela Normal de Música de París.

Flautista y piccolista en diversas orquestas parisinas, decidió dedicarse a la música de cámara a partir de la creación del Trío d'Argent; con este conjunto realiza conciertos en todo el mundo y toca en particular con Jean Pierre Rampal, Alain Marion, Maxence Larrieu, Benoît Fromanger, Sophie Cherrier, entre otros.

Después de un período de conciertos y producciones discográficas dedicadas a la música clásica, participó con el Trío d'Argent en la creación de numerosos conciertos-espectáculo; este ensamble se convierte así en un gran promotor de la creación de música contemporánea para flauta, trabajando y grabando obras de compositores como Thierry Pécou, Ton That Tiet et Luc Ferrari. Además de estas numerosas giras internacionales, Michel Boizot también imparte clases magistrales en China, Japón, Corea, Vietnam, Brasil, México y Colombia.

Paisajes Sonoros: Territorios de Gaia

Alejandra Buitrago

COLOMBIA

Licenciada en Música de la Universidad de Caldas. Recibe su Diploma de Estudios Musicales (DEM) con énfasis en Flauta Traversa y Música de Cámara en el Conservatorio Jacques Thibaud y una Maestría en Historia y Análisis de las Artes del Espectáculo -Música, danza y teatro- en la Universidad Michel Montaigne en Burdeos, Francia; al mismo tiempo se especializa en la interpretación de la Flauta Traversa en los conservatorios Fontenay-aux-Roses con el maestro Patrice Bocquillon y con los flautistas del Trío d'Argent, en París, Francia.

En 2014 fue ganadora del Primer Puesto en el "Concurso Internacional de Música Leopold Bellan" en París. En el año 2016 recibe un Premio de Honor en la 17ª Edición del "TIM -Torneo Internacional de Música" en Turín -Italia y el Segundo Puesto en el "Osaka International Music Competition", en Osaka Japón; entre otros.

Actualmente se desempeña como profesora de Flauta Traversa en la Universidad de Caldas, es integrante del Ensamble de Música Contemporánea de la Universidad de Caldas y flautista principal de la Orquesta Sinfónica de Caldas.

Paisajes Sonoros: Territorios de Gaia





Javiera Robledo

CHILE

(Antofagasta, Chile). Arquitecta FAAD-UDP (2013). Certificada en Ableton Training en TLAM (2017). Máster en Arte sonoro-Universitat de Barcelona (2021). Arquitecta y Artista interdisciplinaria que entrecruza las artes y la ciencia. Ha realizado piezas de arte del sonido, enfocadas en prácticas de escucha, acusmática y paisaje sonoro: Ciclos de agua II y I (CH-2022), Columna de agua II y I (ES-2021), Video instalación Reflection in salt (ES-2020), entre otros trabajos. Publicación Revista LAOCOONTE. APERTURAS Y DERIVAS DEL ARTE SONORO. Reseña: Agencia Sónica: El sonido y las formas incipientes de resistencia (2021). <https://ojs.uv.es/index.php/LAOCOONTE/article/view/21690>

Actualmente junto a un equipo multidisciplinario desarrolla un registro y producción fonográfica denominado "Escuchas Liminales del Neuston", donde el arte sonoro y musical se compromete con el medio natural: las corrientes marítimas de Valparaíso y su dimensión biológica. Colabora con las artes del sonido en el proyecto de danza "Prácticas de lo común: Membrana" por Poly Rodríguez. Forma parte del equipo latinoamericano de investigación de artes mediales y sonoras del proyecto "Implementaciones artísticas de ecología acústica", dirigido por Juan Bautista Ford (Instituto ICSE, sede Ushuaia).

Seminario Internacional Bogotá:

Hibridaciones: Paisajes múltiples desde el Sur

Paisajes Sonoros: Liminar

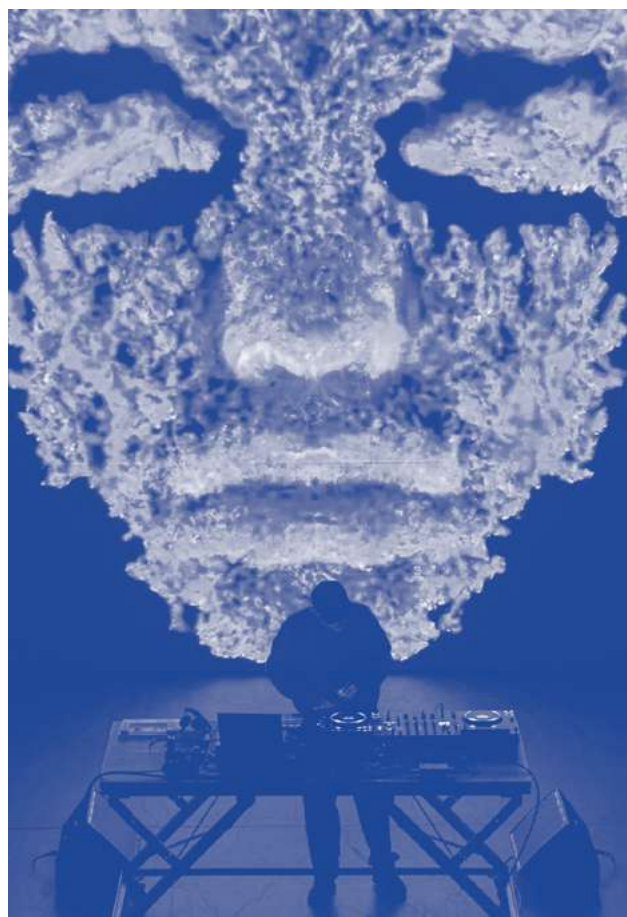
LOREM

ITALIA

Lorem is an individual/multiple identity working across sound and media, and exploring states of consciousness and emotional datasets through visceral narrative AV experiences. Starting with the performative and installative work Distrust Everything (2021), Lorem began to draw links between his pieces, which keep expanding the narrative universe of the project.

Lorem's work has been displayed (among others) at Ars Electronica, Biennale di Venezia, Opéra de Lille, London Design Biennale, Berlin Transmediale, NXT Museum Amsterdam, Sheffield International Documentary Festival, Sommerset House, HEK Basel, Design Museum, Elevate Graz. Lorem is founder and creative (co)director of Krisis Publishing, a platform focusing on the impact of media culture on societies.

Paisajes Sonoros: Tesh Live AV



Santiago Chavarriaga

COLOMBIA

Especialista en creación de personajes para impresión 3d, artista digital y generalista 3d, ha trabajado como artista digital en empresas del sector privado y trabajado en la construcción de espacios digitales 3d para la universidad de Caldas, independientemente ha trabajado como artista digital en diversos proyectos multimediales.

Integrante Semillero de investigación y gráfica Uh!215, este es un semillero de investigación en ilustración y gráfica aplicadas en diferentes soportes. Busca comprender, investigar y experimentar el lenguaje gráfico ilustrado desde ejercicios académicos. Adicionalmente, desea potenciar las competencias en el dibujo, creación, conceptualización y composición desde la imagen ilustrada. Esto lo hace mediante la producción de contenidos literarios, conceptuales y gráficos en las diferentes tipologías de la imagen. Este semillero hace énfasis en la inclusión social, la creación de productos lúdicos y la experimentación con los nuevos lenguajes tecnológicos.

Talleres: ANIMACIÓN DE PERSONAJES en ambientes 3D - Fundamentos para la creación tridimensional



Mario Valencia

COLOMBIA



Profesor Universidad de Caldas. 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 la fundación telefónica. Cuenta con múltiples conciertos, instalaciones interactivas y obras multimedia realizadas y expuestas en diversos lugares de Colombia y el mundo.

Talleres: Introducción al arte y técnica de la música telemática
Paisajes Sonoros: X Tele Espacios Activos (TEA)

Óscar Villota

COLOMBIA

Profesor Universidad de Caldas. 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.

Paisajes Sonoros: X Tele Espacios Activos (TEA)



Óscar "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.

Paisajes Sonoros: X Tele Espacios Activos (TEA)



Alis Pataquiva

COLOMBIA

Ingeniera Química de la Universidad Nacional de Colombia. Sus intereses incluyen bio/nano/materiales sostenibles. Realizó sus estudios de Maestría en Sao Paulo (Brasil) con beca del Estado de Sao Paulo (CNPq) en la Universidad de Sao Paulo (USP), trabajó en la producción de plástico biodegradable en biorreactores Airlift. Sus estudios de Doctorado los realizó en la Universidad de Porto (Portugal) con beca del Gobierno Portugués (FCT), llevando a cabo su estancia doctoral en el Harvard Medical School y el MIT (MA, USA), en el área de Ingeniería de Tejidos. Obtuvo su doctorado con honores del Instituto de Engenharia Biomedica (Porto, Portugal). En cuanto a su producción, cuenta con publicaciones científicas en revistas internacionales, una patente internacional y en la actualidad se desempeña como Profesora Titular e investigadora de la Universidad Jorge Tadeo Lozano en Bogotá (Colombia). Ha sido galardonada con el Premio Profesora Distinguida en Ciencia y Tecnología de la Universidad Jorge Tadeo Lozano (2017) y con el Premio Rebeca Uribe Bone como directora de la mejor tesis en Ingeniería Química en 2021, por el Consejo Profesional Colombiano de Ingeniería Química – CPIQ.

Foro Académico: Panel Balance-Unbalance... y la lámpara mágica: ¿cómo mejoramos nuestro futuro inmediato?



Omar Darío Cardona

COLOMBIA



Profesor Titular Asociado en Gestión del Riesgo de Desastres y Adaptación al Cambio Climático en el Instituto de Estudios Ambientales de la Universidad Nacional de Colombia, en Manizales, CEO de INGENIAR: Risk Intelligence y asesor del BID, el Banco Mundial, y agencias de la ONU. Es ex director de la Unidad Nacional para la Gestión del Riesgo de Desastres de Colombia. Ha sido Autor Coordinador Líder y Revisor Editor del IPCC SREX y AR5 y actualmente es miembro de ISO/TCs sobre Reducción de Desastres y Resiliencia. Es Fellow de la ACI. En 2004 recibió el Premio Sasakawa de la ONU por sus contribuciones a la evaluación y gestión del riesgo de desastres a nivel internacional. Tiene títulos en ingeniería civil de la Universidad Nacional de Colombia, sede Manizales, estudios de posgrado en ingeniería sísmica y gestión de riesgos de desastres en el IZIS, Skopje, Oxford Brookes, Reino Unido, Colorado State University, Fort Collins y un Ph.D. en la Universidad Politécnica de Cataluña, Barcelona.

Foro Académico: Panel Balance-Unbalance... y la lámpara mágica: ¿cómo mejoramos nuestro futuro inmediato?



Juan Pablo Jaramillo

COLOMBIA

Docente del programa Diseño Visual de la Universidad de Caldas desde hace 20 años, encargado del área de animación en 2d y 3d, director y creador del semillero *Ánima* desde el 2017.

He realizado investigaciones en el área de la animación y la imagen digital, procurando relacionar a los estudiantes de pregrado dentro de las mismas. En la actualidad es también el director del Festival Internacional de animación *LOOPA*.

Talleres: Hasta los niños pueden animar

Joaquín Zerené

CHILE

Académico de la Escuela de Diseño de la Universidad Diego Portales. Investigador del grupo *Transforming Future* del Centro de Investigación C + de la Universidad del Desarrollo. Miembro del colectivo de investigación independiente *bucles*. Co-fundador del proyecto de territorios inteligentes *Valdivia Urban Lab*.

Licenciado en Artes Visuales (Universidad Austral de Chile). Magíster en Diseño Comunicacional (Universidad de Buenos Aires). Doctor en Ciencias Humanas, Mención *Discurso y Cultura* (Universidad Austral de Chile).

Sus investigaciones abordan la condición contemporánea de la subjetividad, la imagen y la imaginación, así como de las artes y el diseño, desde la intersección de las *post humanidades*, las teorías mediales y la filosofía de la técnica.

Talleres: Diseñar el fin del mundo

Conversaciones: Diseño en el Antropoceno



Edgar Mauricio Osorio

COLOMBIA

Tengo experticia en el campo de la Industria del Entretenimiento Digital en las áreas de animación 2D, 3D y comunicación visual, Docente Ocasional Institución Universitaria Pascual Bravo, Docente cátedra Universidad de EAFIT y Universidad Cooperativa de Colombia, coordinador de área de la Tecnología en Animación Digital, Docente Investigador de la Institución Universitaria Pascual Bravo y Universidad Cooperativa de Colombia.

Talleres: El fenakistoscopio y los 12 principios de la animación



Nicolás Restrepo

COLOMBIA

Durante mi experiencia profesional es de gran importancia la habilidad de Autogestión, el manejo de costos, recursos, personal, administrativa, dirección de personal, Flexibilidad y resiliencia, un alto sentido de la responsabilidad profesional y de la ética profesional, así como la empatía con los clientes y allegados laboralmente, valorando de la eficiencia y la eficacia, optimización en la generación de diseño de procesos y procedimientos, siempre orientados al logro y al servicio dentro de un mercado específico o meta a partir de una sólida investigación de este mercado y una constante mirada prospectiva y de vigilancia tecnológica para así llegar a la innovación sin eliminar tecnologías preexistentes, sin dejar de lado la mirada interdisciplinaria de la solución de un problema. Considero tener un amplio manejo conceptual y formal, al utilizar diversos lenguajes que desarrollan un pensamiento alterno al usar sistemas de pensamiento divergente y convergente, artísticos, culturales, científicos y de diversas áreas de la ingeniería lo que me hace ser alguien que tiende a la productividad y a la recursividad, para lo que es fundamental una alta tolerancia al estrés, contrarrestando con altas capacidades en la toma de decisiones, trabajo en equipo y valoración del conocimiento de los otros, esto último por la experiencia generada en 27 años de trabajo profesional.

Talleres: El fenakistoscopio y los 12 principios de la animación



Cristian David Álvarez

COLOMBIA

Me presento como un apasionado del desarrollo maker con amplia experiencia en una variedad de proyectos y habilidades. Mi curiosidad por la tecnología y mi amor por la creatividad me han llevado a buscar nuevas formas de utilizar herramientas y materiales para crear soluciones innovadoras, incluyendo la programación en varios lenguajes como Python, el uso de tecnologías de automatización y el desarrollo antropomórfico para robots.

He tenido la oportunidad de trabajar en proyectos que abarcan desde la electrónica hasta la construcción de muebles y juguetes, lo que me ha permitido adquirir una gran cantidad de habilidades técnicas y de diseño. Mi objetivo es compartir mi experiencia y conocimiento con otros, y motivarlos a buscar su propia creatividad y a explorar nuevas formas de utilizar la tecnología para crear soluciones innovadoras.

En el festival internacional, estaré ofreciendo un taller sobre robots animatrónicos. Compartiré mi experiencia en el desarrollo maker, y ofreceré herramientas y recursos para que los participantes puedan explorar su propia creatividad y habilidades técnicas. Estoy emocionado de poder inspirar a otros y compartir mi pasión por el desarrollo maker en este evento.

Talleres: Animatronics para Stop Motion



Álvaro González

COLOMBIA

Profesional en música y productor musical de audio digital para cine, tv, publicidad y multimedia. Productor de eventos culturales, investigador en composición y armonía, nuevas técnicas de producción y tecnologías para la grabación.

Talleres: Creación sonora para productos audiovisuales



Norvey Castro

COLOMBIA

Profesional en diseño de la comunicación gráfica y medios audiovisuales, con experiencia en la formación de públicos culturales y académicos, organización y coordinación de equipos para el desarrollo de proyectos audiovisuales, artísticos y culturales. Animador en la técnica de stop motion además de creación de escenarios y personajes. Manejo de técnicas artísticas para artes plásticas.

Desempeño profesional en el sector público como diseñador gráfico y realización de animación digital.

Conversaciones: Jan Svanmajer de la plástica al arte en movimiento



Maritza Rincón

COLOMBIA

Comunicadora social con estudios en Gestión cultural. Productora de cine y tv con 20 años de experiencia en el desarrollo y producción de contenidos audiovisuales.

Socia fundadora de la empresa colombiana Fosfenos Media, en donde ha producido el largometraje animado "El Libro de Lila", seis temporadas de la serie animada "Guillermina y Candelario", el cortometraje "El pescador de estrellas", 8 clips documentales para Sesame workshop sobre niños colombianos, las series animadas "Valentine" y "Yo te adopto" para Canal Capital y la serie híbrida "Historias en juego" para el Ministerio de Cultura de El Salvador.

Productora del largometraje "Chocó" dirigido Jhonny Hendrix y producido por Antorcha Films, productora de campo del largometraje "Los colores de la montaña" dirigida por Carlos Cesar Arbeláez y producida por El Bus producciones, Jefe de producción de las películas "En Coma" dirigida por Juan David Restrepo y Henry Rivero, de Antorcha Films, "Yo soy otro", dirigida por Oscar Campo de Enic Producciones y "El Rey" dirigida por Antonio Dorado. Actualmente desarrollando su segundo largometraje animado "El susurro del mar", la serie web "The Kitchen", la serie animada "León el camaleón" y el documental "Crecer".

Conversaciones: Creación de contenidos animados con una gran dosis de identidad.



Manuel Castrillón

COLOMBIA

Comunicador Social y Periodista y Magister en Mercadeo. Apasionado por la animación en 2D. Desde hace 12 años, ofrece soluciones desde la animación, la edición y el montaje a diversas empresas del sector público y privado a nivel nacional e internacional. Adicionalmente cuenta con experiencia en proyectos sociales de impactos comunitarios a través de la formación y capacitación en herramientas de comunicación dirigidas a comunidades en varias regiones del país.

Conversaciones: Aprender a navegar la incertidumbre de la animación 2D



Jaime César Espinosa

COLOMBIA

Comunicador Social y Periodista.
Universidad del Valle 1995

Estudios Especialización en Prácticas Audiovisuales
Universidad del Valle 1997 Estudios

Especialización en Docencia Universitaria.
Universidad de Caldas. 2006

Magister en Diseño y Creación Interactiva.
Universidad de Caldas. 2019

Profesor Asociado. Departamento de Diseño Visual.
Facultad de Artes y Humanidades. Universidad de Caldas. Desde 2001 hasta la fecha.

Conversaciones: Oshumaré Transmedia: Proyectos de Animación

Carlos Smith

COLOMBIA

Realizador y productor audiovisual, fundador de las empresas SMITH & SMITH y HIERROANIMACION. Se ha dedicado profesionalmente a la animación desde 1993. Ha alternado el desarrollo de contenido para televisión, cine y otras plataformas con la realización independiente.

Tiene una amplia experiencia en docencia. Ha sido profesor de la Universidad Nacional, la Universidad Javeriana, la Universidad de los Andes, la Universidad de Caldas y durante ocho años se ha desempeñado como profesor y coordinador académico del Máster en Animación de la Universitat Pompeu Fabra en Barcelona. Actualmente es el director académico de la Escuela de Animación Digital de la Universidad Veritas en Costa Rica.

Tiene múltiples reconocimientos y premios en festivales como Annecy, Hiroshima, Anima Mundi, Japan Prize, Prix Jeunesse, Oberhausen, INPUT entre otros. Su serie "Cuentos de Viejos" ganó el premio como mejor proyecto transmedia en la convocatoria de proyectos en el MIFA, Annecy 2011, estuvo en la selección oficial de Annecy en la categoría de mejor serie para televisión y obtuvo dos premios India Catalina. Premio que también obtuvo su serie "Las Niñas de la Guerra" en 2016 la cual también estuvo seleccionada en Annecy en la misma categoría. Su proyecto "Mostros Afechantes" fue destacado por las revistas Variety, Animation Magazine y TBI Visión entre los invitados al Cartoon Forum en Toulouse en el 2014. Dirigió en 2018 para Ubisoft "Augment your life" uno de los 10 cortometrajes del proyecto "Rabbids Short Stories". Su primer largometraje como productor "La Otra Forma" se estrenó en el Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy y fue ganador de Chilemonos 2022.

Conversaciones: La otra forma



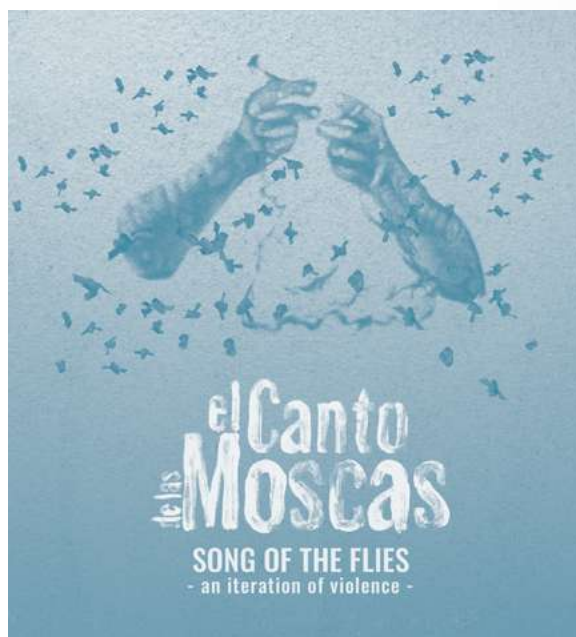
Catalina Giraldo

COLOMBIA

Vive en Weimar, Alemania. Diseñadora visual y Máster en Arte y Diseño de Medios. En 2014 fundó el estudio Gato&Mono Design. Es co-directora del Festival Poetryfilmtage (poetryfilmtage.de) centrado en el género del cine de poesía. Trabaja en el campo del cine de animación y desde 2016 es docente en la Universidad Bauhaus de Weimar.

<https://gatomonodesign.com/>

Conversaciones: "El Canto de las Moscas. La repetición de la violencia" - Acerca de la producción del film animado



Mónica Díaz

COLOMBIA- CANADÁ

Mónica es Diseñadora Visual (Universidad de Caldas) con maestría en Cine (Universidad de La Sorbona Paris 3) y en Administración de empresas culturales (HEC - Montréal). Ha trabajado en diferentes instituciones culturales con vocación artística y de servicio social.

Gracias a su trabajo de acompañamiento de organizaciones indígenas en Colombia, Canadá, Perú, Chile y Bolivia, se ha interesado por las narrativas indígenas del mundo. Actualmente trabaja en la búsqueda de canales de distribución de obras creadas en comunidades indígenas. También está comprometida con múltiples organizaciones culturales que buscan, a través del cine, amplificar la voz de comunidades históricamente marginalizadas.

Cine(y)Digital: Muestra Wapikoni

Conversaciones: Wapikoni. Un proyecto de expresión de los Pueblos Indígenas del mundo.

Asher Remy-Toledo

USA

Asher Remy-Toledo is a New York based (b. Colombia) cultural producer with over two decades of experience in the field. He is the founder and current director of Hyphen Hub, a New York based non-profit organization working at the intersection of art and creative technology that creates live events, salons, exhibitions with a focus on the new frontiers of technology. The organization has developed an extensive global community of selected individuals and institutions working at the forefront of art & emerging technologies.

Hyphen Hub is a partner and creative director for Journey Experience NYC, a new restaurant model that merges gourmet food, theatrical performance, fashion-technology, immersive multimedia and mix reality in its different areas.

Asher has been part of the curatorial team for the International Festival of the Image for several years bringing a large contingent of artists, curators and people in the creative industries. He has been curator of the Rome Maker Fair, a yearly festival that works at the intersection of creative industries and art. He is a member of the selection committee of ARS Electronica, the festival based in Linz Austria, which is the longest running New Media festival in the world. Asher has partnered with Culture Hub on several occasions to create a new media performance festival titled Visions of the Future, and has been a frequent collaborator in several of Culture Hub's programs.

Conversaciones: When art become creative industries ?

Former initiatives include co-founding No Longer Empty, a non-profit arts organization based in New York that took over empty spaces in the city and created site specific installations. Began in the recession of 2008 until it closed in 2020. NLE worked in regenerating derelict buildings through art projects and developing educational and training programs in collaboration with schools in underserved neighborhoods in NYC. Co-curated the Liverpool Biennial in 2010 Co-founder of New York's Creative Tech Week (NYCTW) 2016 the premier nexus for showcasing digital technology from the worlds of both art and industry. He created and developed the 1st and 2nd Media Lounge for Art Miami 2008 and 2009 -- Created and directed the Remy Toledo Gallery in New York from 2004-2006. Co-founded Yuanfen Gallery, China, the first media technology art gallery and incubator in mainland China.



Marion Laval-Jeantet y Benoît Mangin

FRANCIA

Marion Laval-Jeantet es artista, psiquiatra transcultural y profesora adjunta en la Universidad Paris 1 (Panthéon-Sorbonne), dirige el programa Art Mondiality and Environment (UMR Acte – CNRS) y tiene posgrados en Arte (University Paris 1), Biología, Antropología y Psicología Clínica (Universidad París 8 y 10). Exhibe su trabajo artístico con Benoit Mangin desde 1991 bajo el seudónimo AOO (Art Object Oriented), mientras continúa su labor de investigación en estética, bioantropología y psiquiatría transcultural (ha sido iniciada en diferentes rituales chamanísticos).

La asociación artística de Marion Laval-Jeantet y Benoit Mangin comenzó en París en 1991. El dúo sitúa la ecología, definida como la interrogación científica de las condiciones de nuestra existencia, en el centro de sus preocupaciones artísticas. Desde el principio, su producción ha incluido instalación, performance, video y fotografía que tratan los diversos temas en torno a la vida. Este enfoque es lo suficientemente inclusivo como para haber llevado su trabajo a los dominios de la biología, las ciencias del comportamiento (su trabajo en psicología y etología introdujo una fuerte presencia animal), la ecología y la etnología, lo que llevó a un arte poético y sorprendente que es tanto visionario como político.



Gabriel Pulecio

COLOMBIA



Es artista y diseñador; lleva a cabo trabajos multidisciplinares que integran los nuevos medios, sintetizando el arte y la tecnología para crear proyectos innovadores, sensoriales y emocionales. Pulecio ha aplicado su conocimiento digital y su vasta experiencia en Motion Graphics a la creación de instalaciones de luz, buscando fusionar elementos digitales y analógicos, e incorporando la fabricación, el diseño y los gráficos para transformar la realidad y su perspectiva visual. Su trabajo abarca una amplia gama de medios artísticos, tales como las instalaciones inmersivas, los efectos lumínicos, los láseres, el cinetismo en sincronía con composiciones electrónicas, el videoarte y el videomapping, entre otros. Pulecio busca comunicar un mensaje universal de imprevisibilidad, y explora el concepto de lo inesperado haciéndolo visible en su obra mediante una variedad de experimentaciones con la luz, los colores y las formas, modificando de ese modo la noción que tienen los espectadores de espacio y la perspectiva.

Exhibiciones Bogotá: WASTESCAPES

Jonathan Monaghan

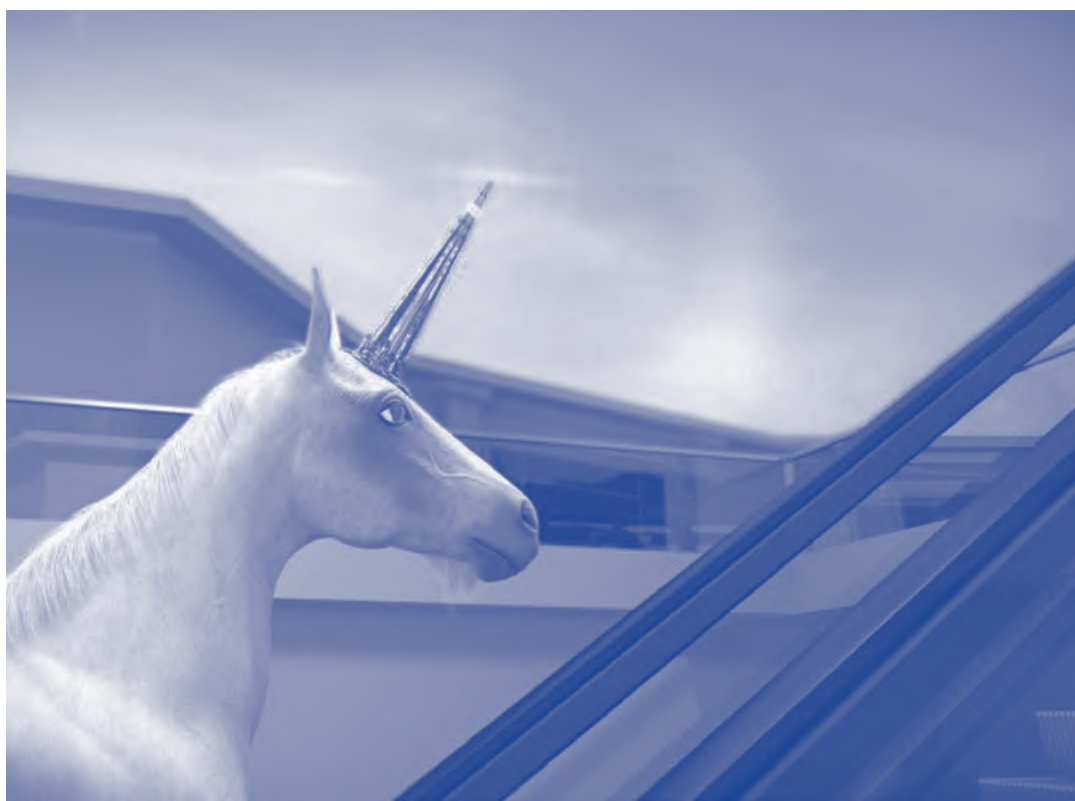
USA

Artista contemporáneo cuya práctica explora los efectos transformadores de la tecnología y la cultura de consumo en nuestras percepciones de la realidad. Sus trabajos multidisciplinarios combinan mitologías antiguas, arquitectura comercial y logotipos corporativos para crear un mundo surrealista y mítico que difumina los límites entre lo natural y lo artificial.

Basándose en su experiencia en el diseño de videojuegos, las obras de arte de Monaghan utilizan tecnologías digitales para crear experiencias visualmente extravagantes e inmersivas que involucran al público en un diálogo crítico sobre la era digital. Con un toque satírico y un agudo sentido del humor, las obras de Monaghan desafían a los espectadores a examinar su propia complicidad en la perpetuación de una sociedad dominada por la tecnología y el consumo ostentoso.

Las obras de arte de Monaghan se han exhibido en lugares prestigiosos de todo el mundo, incluido el Festival de Cine de Sundance y el Palais de Tokyo en París. Sus instalaciones han obtenido elogios de la crítica de medios como The New York Times, Vogue Italia y The Washington Post.

Cine (y) Digital: Disco Beat



Lilia Li-Mi-Yan and Katherina Sadovsky

ARMENIA

Are a duo of Russian artists, currently based in Armenia. They studied photography at the Rodchenko Art School, Moscow. They have been working together since 2016. Their versatile approach to art practice covers such art media as photography, painting, sculpture, photo books, installation, video, sound, intervention in public and natural spaces, and social activism by collecting plastic waste. Awards: The Science and Culture Museum at Michigan State University Grant, USA (2022), International Photography Grant, USA — finalists in the Documentary category (2019).

Cine y Digital: Where is my plastic bag?



Juan Covelli

COLOMBIA

Es un artista que trabaja en las intersecciones entre las materialidades y los medios digitales. Llevó a cabo el Máster en Fotografía Contemporánea: Prácticas y Filosofías en Central Saint Martins (Londres). Su práctica artística gira en torno a los potenciales plásticos y conceptuales ofrecidos por procesos tecnológicos como el escaneado, el modelado, la impresión tridimensional y la imagen generativa, con el fin de abordar temáticas arraigadas en las historias y memorias coloniales.

Covelli explora las relaciones existentes entre la tecnología, las herencias culturales, la arqueología y el colonialismo digital. Haciendo uso de herramientas de vídeo, modelado, procesamiento de datos y codificación, crea obras instalativas en el mundo material y digital que señalan hacia nuevos entendimientos de la realidad. Su trabajo ha sido exhibido en instituciones como Warrington Museum & Art Gallery (Reino Unido), y la Fundación Guttormsgaard Arkiv (Noruega), entre otras.

Exhibiciones: Tesoros especulativos. "Cacique"





Lydia Rikker

RUSIA

Director and media artist. Born in 1982. Graduate of the experimental film laboratory of the St Petersburg School of New Cinema (Russia). Participant and winner of various festivals.

Cine y Digital: Dolls

Michael Hurtado

PERÚ

Es matemático por parte de la Universidad Nacional de Ingeniería (Lima), tecnólogo, artista de nuevos medios y poeta. Es profesor del Departamento de Arquitectura de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, codirector de Masmédulab: laboratorio de poesía y nuevos medios, becario del programa FabLearn de la Universidad de Columbia, y miembro de la Electronic Literature Organization. Aborda en su investigación la interacción humano-máquina, entendida como proceso colaborativo entre la inteligencia natural y la inteligencia maquina.

Su trabajo ha sido galardonado con el premio VIDA16 por parte de Fundación Telefónica (2014), fue conferencista durante TEDxUniNacionallIngeniería (2018), participó en la Roma Fashion Week 2019 con trabajos de textiles electrónicos, y en 2020 ganó la primera edición del premio Hub Musical Chile. Su trabajo literario ha sido publicado en la antología Nós da Poesia Vol 08: poemas verbales y visuales, la I Mostra Virtual de Poesia Visual, y la Revista Literaria TAPER de Literatura Electrónica, entre otras. Sus poemas electrónicos forman parte de colecciones como la Electronic Literature Collection Vol. 4 y la Cartografía de la Literatura Digital Latinoamericana de la Universidad Diego Portales (Chile).

Exhibiciones: El color de las flores



Patricia Domínguez

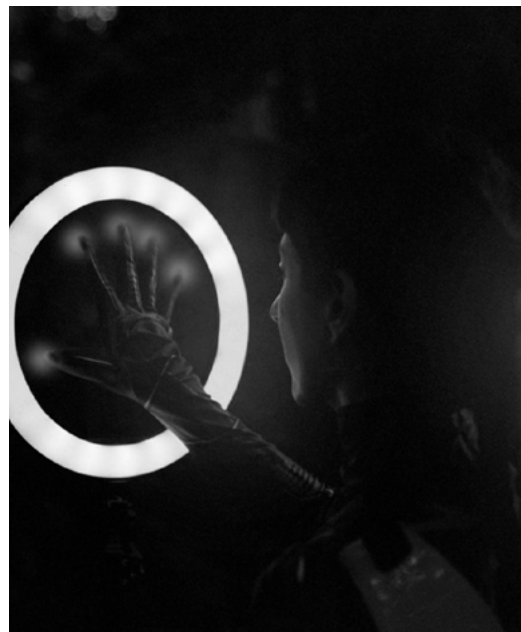
CHILE

Reuniendo una investigación experimental sobre etnobotánica, prácticas de curación y extractivismo territorial y emocional, su trabajo se centra en rastrear relaciones digitales y espirituales entre especies vivas en un cosmos cada vez más corporativo.

Sus principales proyectos han sido exhibidos en New Museum, Nueva York; Wellcome Collection, Londres, C3A con TBA21, Córdoba (todas 2022); Gwangju Biennale South Korea; TRANSMEDIALE, Berlín; La Casa Encendida, Madrid (todas 2021), Thyssen-Bornemisza Museum, Madrid; CentroCentro, Madrid, (ambas 2020); Green Irises, Gasworks, London; MOMENTA | Biennale de l'Image, Montreal; The trouble is staying, Meet Factory, Praga (todas 2019); entre otras.

Recientemente recibió la Beca Botín y participó en Broken Archive de la HKW (ambas 2022), Residencia Simetría en el CERN (2021) y contribuyó para el libro Documents for Contemporary Art Issue HEALTH de MIT Press y WhiteChapel (2020). Actualmente es directora de la plataforma etnobotánica Studio Vegetalista.

Cine(y)Digital: Matrix Vegetal



Sara Montoya

COLOMBIA

es artista plástica y digital. Cuenta con un máster en Innovación Audiovisual y Ambientes Interactivos por parte de la Universidad de Arte y Diseño de Barcelona, y con un máster en Motion Graphics y 3D por parte de la Escuela de Diseño y Bellas Artes de Barcelona. El trabajo de Montoya ha participado en el Festival Core 2022 (Bruselas), el Festival Sónar+D 2019 (Barcelona), y el Festival MUTEK 2019 (Barcelona), entre otros. La obra artística de Montoya comprende una exploración conceptual y crítica de la experiencia sensorial y perceptual en el contexto de la contemporaneidad, caracterizada por la digitalización y la automatización.

Montoya enfoca su investigación en los nuevos insumos estéticos, técnicos y conceptuales necesarios frente a la transformación de la cultura contemporánea por parte de la cognición artificial, la realidad virtual y la ingeniería social masiva. Por medio de la exploración de las interacciones entre el arte, el diseño y la tecnología, Montoya aborda la disolución de los límites entre el dominio físico y el digital, y se adentra en la liminalidad incierta al borde de ambos.

Exhibiciones: Colorarios

Ugo Arsac

FRANCIA

Ugo's artistic approach straddles the boundary between anthropology, research, and documentary filmmaking. Associating urban and human, mythology and anthropology, Ugo produces films, installations, immersive experiences as well as graphic works. Ugo is based in Marseille, France. During 2023 he will be in residency at the Villa Albertine in New York for a new digital creation, the Villa Saint-Louis Ndar in Senegal and at the 9th Games of La Francophonie in Kinshasa (RDC).

Exhibiciones: IN URBE



Sofía Crespo

ARGENTINA

Es una artista que por medio de la IA explora la concepción de vida artificial y los comportamientos de formas de vida generativas. Crespo explora los procesos de innovación mediados e inspirados por la biología, investigando las tecnologías desarrolladas por la vida, entendiéndolas como productos sesgados de procesos evolutivos. Crespo observa cuidadosamente las similitudes existentes entre las técnicas de generación de imágenes por IA y las formas humanas de reconocimiento cognitivo y expresión estética.

La obra de Sofía Crespo ha sido exhibida en instituciones como Kunstverein Hannover (Alemania) y Fotomuseum Winterthur (Suiza). Ha recibido múltiples galardones, entre los cuales se cuentan el premio Falling Walls - Art & Science (2022), y el premio AI Newcomer Award por parte de la Sociedad de Informática Alemana (2021), entre otros. Ha sido invitada a dictar conferencias para instituciones como el MIT y la Sociedad de Inteligencia Artificial de Oxford, entre otras.

Exhibiciones: Piliocolobus Pennantii (Pennant 's Red Colobus) de la serie Critically Extant



Vasilii Bakanov

RUSIA

Media artist, R&D specialist and chef. Born in 1987 in Kaluga, USSR. Graduated from the Moscow Automobile and Road Construction State Technical University (MADI, Russia). Hardware engineer at CYLAND Media Art Lab. As a chef he participated in the semi-final of the S.Pellegrino Young Chef 2018 (Moscow, Russia), and as an artist in such festivals as Theatrum: Re-Formation (2020, Moscow, Russia) and CYFEST-14: Ferment (2021, Dartington, UK). He gave a workshop on rediscovering ancient techniques of fermentation at Dartington Hall (2021, Dartington, UK). Lives and works in St. Petersburg, Russia.

Exhibiciones: Slow burning. Still life



Andrew Strokov

RUSIA

Engineer, programmer, media artist. Born in 1991 in the Omsk region (USSR). Graduated from the Physics Faculty of Omsk State University (Russia) and the master's program of the St. Petersburg Electrotechnical University "LETI" (Russia). He has worked on developing electronic and biomedical devices and systems of the Internet of Things. One of the founders and resident of the hackerspace B4CKSP4CE (St. Petersburg, Russia). Head programmer of CYLAND MediaArtLab. Participated in such festivals as Chaos Constructions (2019, St. Petersburg, Russia), Chronotope (2021, Vyborg, Russia) and CYFEST-14: Ferment (2021, Dartington, UK). Lives and works in St. Petersburg, Russia.

Exhibiciones: Slow burning. Still life



Sergey Komarov

RUSIA

Sound artist, curator, engineer, computer programmer. Born in 1980 in Kaluga, USSR. Since 2008, he has worked as a computer programmer at CYLAND MediaArtLab; since 2012, has curated audio projects and CYLAND Audio Archive (cyland.bandcamp.com). Since 2015, together with Alexey Grachev, he has developed the project "Subjectivization of Sound" based on the interaction between space and spectators. Participant of CYFESTs in various years, Archstoyanie Festival (2014, Kaluga Region, Russia) and "The Creative Machine 2" exhibition at Goldsmiths, University of London (2018, UK). Currently lives and works in Yerevan, Armenia.

Exhibiciones: Murmuration

Oscar Santillán

ECUADOR

Es un artista visual cuya práctica parte de un enfoque transdisciplinario que busca conectar diversos campos científicos, cosmologías y perspectivas no humanas para abordar la maravillosa complejidad y los conflictos latentes de nuestro planeta. A lo largo de su práctica artística, Santillán colabora con científicos, programadores de software, pensadores y antropólogos indígenas, escritores de ciencia ficción y biólogos que investigan temáticas como la inteligencia vegetal.

Santillán cuenta con un máster en Escultura por parte de Virginia Commonwealth University (Estados Unidos), y ha llevado a cabo residencias artísticas en Skowhegan (Estados Unidos), la Fundación Ratti (Italia), la Fundación Delfina (Reino Unido) y el Observatorio Astronómico de Leiden (Países Bajos), entre otros. Su obra ha sido exhibida en el Museo Universitario de Arte Contemporáneo (CDMX), Witte de With Center for Contemporary Art (Rotterdam) Spazio Calderara (Milán) y Château La Borie (Solignac) entre otras.

Exhibiciones: TREELEMMA



Lydia Griaznova

RUSIA

Curator. Born in 1988 in Krasnoyarsk, USSR. Earned an MA in Curatorial Studies from St. Petersburg State University, Russia. Since 2017, Lydia has worked as curator and project coordinator at CYLAND Media Art Lab. Co-curator of exhibitions "Molds" and "Kronstadt Stories-3. Slowness" (2018, St. Petersburg, Russia; in cooperation with Elena Gubanova). Lives and works in Tallinn, Estonia.

Seminario Internacional: Curating and creating media art.
Anna Frants about Media Art Festival CYFEST



Suzette Venturelli

BRASIL

Es investigadora, artista y profesora. Realizó estudios postdoctorales en la Universidad de São Paulo, Facultad de Comunicación y Artes (2014); Doctorado en Artes y Ciencias del Arte, en la Universidad de la Sorbona París I (1988), orientación Bernard Teyssède; Master en Esthétique et Science de l'Art DEA. Université Paris 1 Pantheon Sorbonne, PARIS 1, Francia (1982) y Master (DEA) en Histoire et Civilisations - Université Montpellier III - Paul Valery, Francia, titulado Candido Portinari: 1903-1962 (1981). Licenciada en Dibujo y Plástica por la Universidad Mackenzie de São Paulo (1978). Desde 1986 es profesora, artista e investigadora en la Universidad de Brasilia, Instituto de Artes, Departamento de Artes Visuales. Actualmente enseña en la Universidad Anhembi Morumbi, situada en el estado de São Paulo.

Seminario Internacional: Panel SIIMI | Cultware y el arte

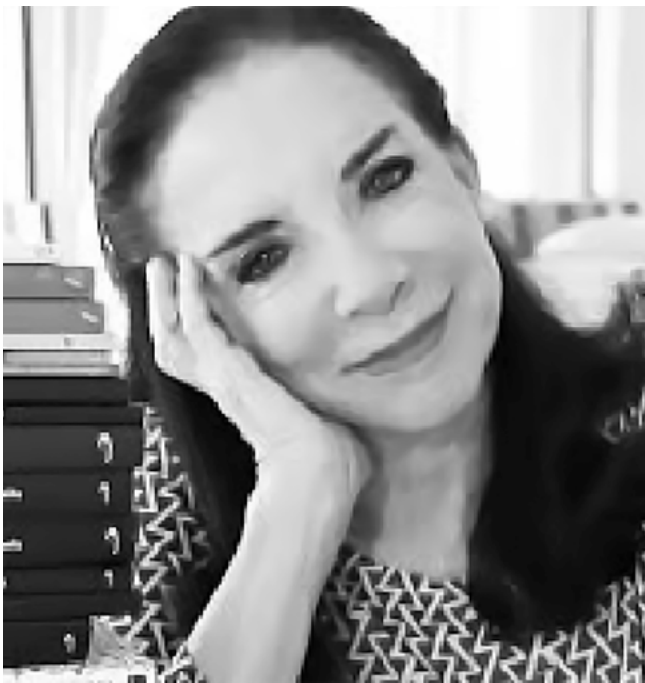


Lucía Santaella

BRASIL

Es investigadora 1A del CNPq, profesora titular en la PUC-SP. Ha sido investigadora invitada en varias universidades europeas y latinoamericanas. Ha publicado 55 libros y organizado 32, además de la publicación de casi 500 artículos en Brasil y en el extranjero. Ha recibido el premio Jabuti (2002, 2009, 2011, 2014), el premio Sergio Motta (2005) y el premio Luiz Beltrão (2010).

Seminario Internacional: Panel SIIMI | Cultware y el arte



Lilian Amaral

BRASIL

Artista visual transdisciplinar. PhD (2010) y Master in Fine Arts (2000) por la Escuela de Comunicaciones y Artes de la Universidade de São Paulo, Brasil y Universidade Complutense de Madrid (2005/2010). Pós-Doctora en Arte, Ciência y Tecnologia por la UNESP – Universidade Estadual Paulista / Instituto de Artes de la UNESP (2013). Pós-Doctora en Arte y Cultura Visual por el Programa de Pós-Graduación en Arte y Cultura Visual, con Beca CAPES PNPd - FAV/ UFG y Universitat de Barcelona/ES (2014).

Líder del Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa en arte, ciencia y tecnología en red - HoloCi(u)dad(e) – MediaLab UFG-BR / DIVERSITAS USP, UFRN, UFG, UnB, UPM – Brasil, UAN - Bogotá, UPV- Valencia, UB - Barcelona/ES, UDELAR - UY – www.holos.espai214.org.

Líder del Grupo de Investigación Cátedra Nômada: DIVERSITAS USP – <https://diversitas.fflch.usp.br/catedranomada>

Comisária, docente e investigadora en el campo del arte público, memoria e imaginario social en red de copesquisa y cocreación en contexto iberoamericano.

Investigadora Proyecto Intercontinental LAS MUJERES CAMBIAN LOS MUSEOS: DE LA IGUALDAD A LA EQUIDAD. HACIA UNA HOJA DE RUTA DE BUENAS PRÁCTICAS. INSTITUTO DE INVESTIGACIONES FEMINISTAS. MINISTERIO DE IGUALDAD. UCM. España / UCM, Argentina / UBAs, Brasil/ USP/ 2021- <https://www.mujirescambianlosmuseos.com/presentacion-apresentacao/>

Seminario Internacional: Panel SIIMI | Cultware y el arte

Exhibiciones: DESIERTO/INUNDACIÓN





Paloma Orlandini

ARGENTINA

Vive en Buenos Aires, donde se recibió de Licenciada en Cine Documental en la Universidad Nacional de San Martín. Paralelamente se formó en Restauración Digital de material de archivo fílmico (Programa UNSAM- FNA) y trabaja como docente ad honorem en la Cátedra de Ética y Deontología del IAMK – UNSAM.

Cine (y) Digital: Ob Scena

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: Panel SIIMI | Cultware y el arte



Zach Blas

ESTADOS UNIDOS

Es artista, cineasta, teórico, PhD en Literatura (Duke University) y profesor asistente de Estudios Visuales en la Universidad de Toronto. Su práctica artística aborda la materialidad de las tecnologías digitales, reflexionando sobre las filosofías, creencias, imaginarios y fantasías que impregnan sus industrias. Explora los misticismos de la IA, la seguridad biométrica, la vigilancia predictiva, y los oráculos ofrecidos por los avances tecnológicos.

El trabajo de Zach Blas ha sido exhibido en instituciones como Tate Modern, Walker Art Center, el Festival Internacional de Cine de Berlín, y ZKM Center for Art and Media, entre otros. Su obra forma parte de las colecciones permanentes del Museo Universitario de Arte Contemporáneo (CDMX), el Museo Nacional de Arte Moderno y Contemporáneo (Seúl), y el Museo Whitney de Arte Americano (Nueva York). Su práctica ha sido reseñada por medios como Artforum, ArtReview, e-flux, la BBC y el NY Times, entre otros.

Exhibiciones: The Doors (Spa Day on the Neon Isles)





— Participantes por Convocatoria —

Alejandro Casales

MEXICO

Alejandro Casales, inició sus estudios en la Ciudad de México en la Escuela Nacional de Música, continúa de manera privada sus estudios de música y artes. Licenciado en Bellas Artes y Máster en Gestión Cultural y Educación. Cultiva igualmente las artes como el repertorio de arte sonoro contemporáneo y la música visual, así como proyectos multidisciplinares.

Alessio Rossato

ITALIA

Graduated in Percussion, Electronic Music and Composition at the Music Conservatory of Venice; he attends the composition course with M. Stroppa at the MUHO (Stuttgart, Germany). He attended several courses where he has followed the lessons of H. Lachenmann, B. Furrer, M. Andre, S. Sciarrino, P. Manoury, A. Richard, A. Di Scipio ...His works were performed in several places and festivals: Biennale Musica (Venice), Stagione Rondò (Milan), EMUFest, Musica Verticale (Rome), Amsterdam Conservatory (Holland), The BEAMS (Boston), Festival de Radio France (France), FZML Leipzig (Germany), L'apostrophe Théâtre (France), FIMNME, UNAM, Conservatorio Nacional de Música (Mexico City), Sound New (Canterbury), L1danceFest (Hungary), Listening Room (Helsinki), NuDanceFest (Slovakia), Notafe (Estonia), OUA (Osaka), Award of Distinction on MA/IN Matera (Italy), ICAD (Michigan), WOCMT (Taiwan), ISSTA (N. Ireland), SIMN (Brazil), CEMI circles (USA), CRM Rome, Autumn Electronic Sound Festival Osaka, New York City Electroacoustic Music Festival, EPICENTROOM (Russia), SONIC MATTER (Zurich), Mediterranean Soundscapes Project Cyprus University of Technology Limassol (CY), Ars Electronica Anton Bruckner University (Linz, Austria), ACMC Australasian Computer Music Association 2022, ICSC 2022 6th International CSound Conference Tus Midlands (Ireland), Seoul International Computer Music Festival 2022 etc.

He was Electroacoustic Composition Teacher at Music Conservatory of Rome, in 2021 Trapani (Sicily) and currently is composition Teacher in Music Conservatory of Catanzaro (Italy).

Alex Côté

CANADA

L'Idylle arts vivants

Almitas Casa Creativa

COLOMBIA

Almitas Casa Creativa es un colectivo artístico conformado por las hermanas Daissy Pérez Ospina y Elizabeth Pérez Ospina. En el 2012 decidieron unir sus conocimientos y lenguajes de expresión para la creación de una serie de videodanzas con la intención de reflexionar sobre el mundo de lo sutil y la vida en la urbe, especialmente en la ciudad de Medellín. De sus videodanzas se destaca Inicio del sueño, seleccionada para participar en el festival Kinolikbez de Rusia y en el Oregon Film Arts Festival de Estados Unidos; esta pieza también fue incluida en la Bienal de arte Joven Comfenalco 2019 y obtuvo mención de honor en el concurso Antioquia para verte mejor del mismo año. En el 2022 su proyecto Desasir fue ganador del estímulo para la creación de videodanza del Instituto de Patrimonio y Cultura de Antioquia.

Alonso López Zapata

COLOMBIA

Universidad de Antioquia

Ana González Gamboa y Daniela Haikins

ECUADOR - ARGENTINA

*Música, fotógrafa y realizadora audiovisual. Estudió en la Escuela de música popular de Avellaneda y realizó la Lic. en Música Argentina en la UNSAM. Participa activamente en proyectos interdisciplinarios, como: la Bienal de arte joven, TRAMAR (con el apoyo del Mecenazgo de la Ciudad de Buenos Aires), Indómita (subsidiada por el Fondo Nacional de las artes), entre otros.

<https://rusela.myportfolio.com/>

* Compositora, violoncellista experimental e improvisadora ecuatoriana, radicada en Buenos Aires desde 2010. Recientemente obtuvo el Premio Ibermúsicas de composición y estreno de obra 2022 y la beca Latinoamérica para participar en el festival New Music On The Point (EEUU, 2023). Sus obras han sido comisionadas, programadas e interpretadas en diferentes festivales, ciclos y residencias compositivas en latinoamérica.

www.anagonzalezgamboa.com

Ana Teresa Arciniegas, Carol Sabbadini y Claudia Salamanca

COLOMBIA

Ana Teresa Arciniegas: profesora del Departamento Artes Visuales y de la Maestría en Creación Audiovisual en la Pontificia Universidad Javeriana. Artista audiovisual, docente e investigadora. Doctora en arte: producción e investigación. Magister en artes visuales y multimedia. Magister en documental y sociedad. Realizadora de cine y televisión.

Carol Sabbadini: artista visual, magister en Historia del Arte, Artes Visuales de la Università degli Studi de Bologna (Italia) y en Gestión del Patrimonio Audiovisual. Maestría el lenguaje de la Imagen Contemporánea (fotografía, prácticas transdisciplinarias y video arte), de la Fondazione Fotografia de Modena (Italia). Ha sido curadora de exposiciones como a2p (<https://a2p.bitmark.com/>) y sus obras han sido exhibidas en galerías, museos y festivales como: South London Gallery, Fotografía Europea, Colombian film festival Berlin, Cremona Contemporary Art Research Center, entre otros. Actualmente es coordinadora de la Línea de Arte, Ciencia y Tecnología del Idartes.

Claudia Salamanca: profesora del Departamento Artes Visuales y directora de la Carrera de Artes Visuales en la Pontificia Universidad Javeriana. Artista audiovisual, docente e investigadora. Doctora en Filosofía en Retórica de la Universidad de California, Berkeley y Magister en Ciencia, Tecnología y Cultura en Estudios Liberales de Rutgers University.

Andrea Jert Bustos

CHILE

Andrea Jert Bustos, Licenciada en Arte (Pontificia Universidad Católica de Chile), Profesora de Artes visuales (Universidad Alberto Hurtado) y Magíster en Arte, Pensamiento y Cultura Latinoamericanas (IDEA; Universidad de Santiago de Chile). Artista visual, docente e investigadora de las artes. Ha indagado, desde distintas aproximaciones, sobre las corporalidades situadas, los territorios como cuerpo común y las relaciones inter-especie. Así mismo está interesada en las metodologías de creación y epistemologías en las artes. Actualmente está desarrollando dos proyectos de investigación-creación: “Esporas, derivas artísticas vinculantes”, proyecto sobre metodologías de creación fúngicas, desarrollado junto a la artista escénica Katya Noriega y financiando por el fondo de artes escénicas 2022; y “Cadáveres-cyborg, relaciones interespecie”, proyectos que busca relevar y potenciar saberes en torno de las relaciones interespecies “bio-disidentes” presentes en ruinas industriales. Además, trabaja como docente en la Universidad Alberto Hurtado.

Andrés Montenegro

CHILE

Actualmente desempeño funciones como Director General de la productora Sietemagias. Tengo estudios en, Cine, Fotografía Cinematográfica y producción realizados en Chile, Argentina y España. Mi experiencia, se ha gestado en base a la realización de una serie de documentales y piezas experimentales destacadas a nivel Nacional e Internacional, obteniendo variados fondos de cultura otorgados por el gobierno de Chile.

Andrés Rafael Castillo Garzón

COLOMBIA

Colombiano nacido en Córdoba, en el año 1988. En el 2018 terminó su ópera prima, el cortometraje de ficción La ventana, proyecto ganador del estímulo de producción de cortometrajes brindado por el Fondo para el Desarrollo Cinematográfico Colombiano, en la categoría “Relatos regionales”, en el año 2016. Este proyecto fue merecedor de los premios “Garra de oro y Mejor ficción Caribe” a mejor cortometraje en los Festivales de Cine Corto de Cali y en el de Los Montes de María en el año 2018.

Actualmente es el productor y codirector, del proyecto de cortometraje de animación 2D KERADÓ, con el cual consiguió un estímulo de producción a través del Fondo de Desarrollo Cinematográfico Colombiano en el año 2019, en la categoría Relatos Regionales. Y está haciendo recorrido internacional y nacional por festivales de cine.

Andrés Reina Gutiérrez

COLOMBIA

Profesor titular, Departamento de Diseño, Universidad del Valle. Diseñador Gráfico, Comunicador social, Magíster en Filosofía Universidad del Valle y Doctor en Artes Universidad de Granada. Ilustrador y docente en las áreas de Narrativas Visuales y Comunicación visual.

Angélica Restrepo y Carlos Velandia

COLOMBIA

Cineastas colombianos con trayectoria en curaduría cinematográfica y nuevos medios, cuyo trabajo se centra en feminismo, representación antihegemónica y animación expandida. Sus películas se han estrenado varias veces en el Festival Internacional de Animación de Annecy y han ganado reconocimientos como el Gran Premio ZINEBI del Festival Internacional de Cine Documental y Cortometraje de Bilbao y el Silver Lynx Experimental Award del FEST - New Directors | New Films.

Boris Alejandro Betancourt Suárez

COLOMBIA

Universidad de Antioquia

Brisa MP

CHILE - ESPAÑA

Artista transmedial que ha ligado su investigación y creaciones principalmente entorno al cuerpo y tecnología. Desde inicios del 2000 comenzó a generar cruces entre disciplinas como la danza, las artes visuales, el audiovisual y las artes mediales. Hace años investiga y crea entorno a la relación humano- maquina a partir de interacciones corporales y escénicas, otorga importancia a los proceso como obra, las relaciones de poder en el espacio artístico, el trabajo manual y la comprensión de las materialidades tecnológicas, en bajas y libres tecnologías.

Ha presentado su trabajo en diferentes espacios, festivales y congresos, entre los que se encuentran: Museo Carmen Thyssen (España, 2022). ISEA Extended. Sala Becket UOC (Barcelona 2022). DHRA Digital Matter Congress, Humboldt University. (Berlin 2021). DYSCORPIA Body and Technology, About Light Gallery, (Canadá 2021). PDE. Programa de Dirección Escénica" Teatro a Mil y Goethe Institut (Chile 2021). LUMO. Light Festival Oulu. Arts Museum Oulu. (Finlandia. 2019). Festival IDNPLUS", Mercat de les Flors (Barcelona 2018). Remote Signal, exposición colectiva. (Tallin 2018) CYNETART (Alemania, 2013), ISEA (Australia, 2013), Seminario Internacional de Artes Mediales, Universidad de Chile (Chile, 2013). Ha publicado artículos en libros y publicaciones en España, Alemania, Argentina y Chile. Ha realizado residencias en HAGAR, Centro Huarte, eTOPIA, Conde Duque (España), entre otros. Ha recibido subvenciones y becas entre las que se encuentran: Ministerio de Cultura de Chile, DIRAC (Chile) Generalitat de Catalunya , ICUB (Cataluña, España), Príncipe Claus Foundation (Holanda). SOGEDA PRIX Mónaco dance Forum (Mónaco).

Brisa es directora de Festival INTERFACE Arte, Cuerpo, Ciencia y Tecnología y FIVC Festival Internacional de Danza en Pantalla Chile. Ha co- fundado redes en esta temática en América y actualmente coordina el proyecto BIONICA dones, art, tecnologia i societat con base en la ciudad de Barcelona.

Brisa es candidata al Master en Educación Interdisciplinaria de las Artes UB (Barcelona). Cursó el Master en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas, UNTREF (Buenos Aires). Es Postgraduada en Estudios y proyectos en Cultura Visual, UB, (Barcelona). Cursó Pedagogía en Danza, Universidad Arcis y es Licenciada en Artes Visuales en la misma Universidad (Santiago de Chile).

Camilo Augusto Pineda Díaz

COLOMBIA

1979, Barranquilla, Colombia. Artista Plástico graduado de la Universidad del Cauca (Popayán, Colombia), seleccionado para el Programa de Residencias para Artistas Locales PRAL 2020 de Plataforma Caníbal (Barranquilla, Colombia). Colaborador de la Fundación Círculo Abierto como tallerista y podcaster. En el campo del arte interesado especialmente en temas relacionados con la identidad, la cultura y la memoria partiendo de experiencias cotidianas que plantean cuestionamientos a su posicionamiento poscolonial que se exploran en diferentes medios, entre los más recurrentes se encuentran el dibujo, la pintura, la instalación, el sonido y diferentes tecnologías DIY (házlo tu mismo).

Camilo Cogua

COLOMBIA

Animador, investigador y docente universitario, ha trabajado en distintos proyectos de creación audiovisual, explorando formatos, que van desde la videoinstalación interactiva hasta pequeñas máquinas holográficas y cortometrajes convencionales. Es profesor de planta de la Universidad Javeriana en Bogotá. Maestro en Artes Visuales y especialista en Estudios Culturales de la Javeriana, Maestría Interdisciplinaria en Teatro y Artes Vivas de la Universidad Nacional de Colombia. Estudiante de Doctorado en Arte de la Universidad Politécnica de Valencia. Miembro del Colectivo RECLAB y de la ASIFA Colombia.

Camilo Gutiérrez Moreno

COLOMBIA

Artista interdisciplinar interesado por el diseño sostenible y la condición humana. Instruido constantemente por la síntesis y apropiación de diferentes tecnologías y el trabajo colaborativo, entendiendo el intercambio constante de conocimiento como construcción cultural.

Carlos Alberto Castaño Aguirre y Paula Andrea Bermúdez Mejía

COLOMBIA

Carlos Alberto Castaño Aguirre: Arquitecto de la Universidad La Gran Colombia Armenia, Especialista en Paz y Desarrollo Territorial de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior, Magister en Desarrollo Sostenible y Medio Ambiente de la Universidad de Manizales, Magíster en Estudios Culturales Latinoamericanos de la Pontificia Universidad Javeriana Sede Bogotá, y estudiante de Doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas. Investigador en temas relacionados con la corporalidad, los estudios culturales, territoriales y de género. En la actualidad, profesor de la Facultad de Artes Integradas e integrante del grupo de Investigación Hombre, Proyecto y Ciudad de la Universidad de San Buenaventura Medellín.

Paula Andrea Bermúdez Mejía: Arquitecta, especialista en diseño urbano, máster en diseño, arte y espacio público, tesista en la maestría diseño y creación interactiva. En la actualidad, profesora de la Facultad de Artes y Humanidades en el programa de diseño visual de la universidad de Caldas. Énfasis investigativos en territorialización, planificación emergente y genero, Cartografía social, memoria urbana e identidad.

Carlos Alberto Molano Monsalve

COLOMBIA

Universidad de Caldas-Programa Colombia Científica

Carlos Armando Castillo Martínez

COLOMBIA

Maestro en Artes Plásticas y Visuales (Universidad del Tolima, 2015). Escritor, investigador audiovisual. Realizador y productor de sus propios cortometrajes. Montajista y diseñador sonoro. Pasantía Nacional en Medios Audiovisuales otorgada por el Ministerio de Cultura para estudiar guion cinematográfico con Carlos Henao en la ciudad de Medellín (2006). Asistente de guion, guionista y lector de guion para dynamo (Bogotá, 2007 - 2009). Realizador de contenido corto y experimental con un recorrido de más de veinte años de experiencia que abarca gran cantidad de propuestas y formatos, desde el institucional y el vídeo clip hasta las propuestas más densas de carácter experimental o video instalaciones, en los últimos años viene acumulando frecuentes colaboraciones con proyectos interdisciplinarios en video danza, así como propuestas cercanas al campo de la biología en el sentido de considerar el documental de naturaleza como potencial foco de interés desde el punto de vista de la realización. "Telepatina el sueño de la rana" es su producción más relevante a la fecha, animación experimental realizada con talento local y regional, proyecto ganador del Fondo de Desarrollo Cinematográfico Relatos Regionales 2016, estuvo presente en más de veinte selecciones oficiales en festivales importantes como el de La Habana o el Panorama de Cine Colombiano en París, incluyendo programaciones en distintas capitales latinoamericanas como Ciudad de México, Caracas, Buenos Aires, Bogotá; actualmente hace parte de la parrilla de programación online de RTVC.

Carlos Fernando Rodríguez B

COLOMBIA

Docente investigador del Instituto Departamental de Bellas Artes de Cali, Comunicador Social y Magister en Filosofía de la Universidad del Valle. Documentalista y realizador audiovisual.

Carolina Ramos Gaviria

COLOMBIA

Estudios Animeco

Carolina Romero López, José Antonio Dorado Zúñiga y Mauricio Vergara Hurtado

COLOMBIA

La propuesta corresponde a la Investigación "El Cuerpo en la Dirección Coral" que ganó la Convocatoria de investigación/creación 2021 de la Vicerrectoría de Investigaciones de la Universidad del Valle. La investigadora principal es Carolina Romero, profesora de coros de la Escuela de Música en la Universidad del Valle quien trabaja permanentemente con grupos de dirección coral y quién trabajó el tema de la didáctica como proyecto de investigación de su tesis doctoral. El co-investigador es Antonio Dorado, profesor titular de la Escuela de Comunicación de la Universidad del Valle y director de cine, quien ha investigado sobre metodologías audiovisuales para orientar alternativas didácticas. Y Mauricio Vergara, profesor de la Escuela de Comunicación Social, Productor audiovisual y realizador y montajista audiovisual.

Catalina Cortes Severino

COLOMBIA

Universidad Nacional de Colombia

Centro de Investigación C-TRANSMEDIA

COLOMBIA

C-TRANSMEDIA es un centro de investigación que se encarga de generar nuevo conocimiento sobre las relaciones transdisciplinarias entre el arte, la ciencia, el diseño, la educación y la tecnología, a través de la investigación aplicada en el desarrollo de proyectos, programas y actividades tendientes a dar solución a los desafíos y problemas de los sectores educativo, público y productivo.

Chanmin Kim

SOUTH KOREA

Screening

Hier und Dort

22th Festival Européen du Court Métrage de Nice Un Festival C'est Trop Court!, Experimental Competition Section, France, 2022

Possible or if possible

Vol.11 Bomba Video Club, Russia, 2022

2th Persian Independent Experimental Short Film Festival, Experimental Video Art Section, Iran, 2022

2th Altered Images, Showcase Section, UK, 2022

Close your eyes, eyes, eyes

2th Persian Independent Experimental Short Film Festival, Experimental Video Art Section, Iran, 2022

MRI fiction journey

2th Filmdiary NYC, USA, 2022

2th Persian Independent Experimental Short Film Festival, Experimental Video Art Section, Iran, 2022

21th Cinetoro Experimental Film Festival, Official International Competition, Columbia, 2021

25th Indieforum, Indie-now2 Section, Korea, 2021

I am deep in thought now

20th Seoul International ALT Cinema & Media Festival, Korea, 2020

Eulji Native

24th Seoul human rights film festival, Korea, 2020

12th DMZ International Documentary Film Festival, Korea Docu Showcase Section, Korea, 2020

19th Seoul International ALT Cinema & Media Festival, Urban Narrative Section, Korea, 2019

A silvery bird of my dream has fallen

Kotakina, Aurora, Blackroom, Korea, 2021

Cinabrethe

Kotakina, Aurora, Blackroom, Korea, 2021

Chiara passa

ITALIA

Chiara Passa, visual artist (b. Rome 30/04/1973) working in media art since 1997. I graduated (M.F.A.) from the Fine Arts Academy of Rome, Master in audio-visual media from the Faculty of Modern Literature. My artistic research analyses differences in virtual spaces through a variety of techniques, technologies, and devices - often using virtual reality and augmented reality technologies as artistic media to explore architecture as an interface. I use VR and AR to comprise their intrinsic language and so on for shaking-up and challenging the static notion of architecture, by exploring the liminal

duality between tangible and virtual place, achieving in art a strange oscillation between spaces. Yet, I work with animations, net-artworks, interactive and site-specific video-installations, and AR / VR video-sculptures, sometimes made of Carrara marble, ceramic, fresco technique, plexiglass, or 3D printing parts. Moreover, I use VR medium to create site-specific video installations using a wide range of google cardboards. Typically, the 3D viewers are installed all over the real space, designing geometric shapes in liminal areas where onlookers can peek/peep thru 3D viewers over the wall, and so immerse themselves into a re-constructed/resized VR space made of wired geometric angles and futuristic views, sometimes semi-open or semi-closed at 180°, 220° or 360°, so highlighting the paradox of the modern space-time condition, which nowadays is even more diluted in between physical and liquid space.

My work has been internationally exhibited from festivals, conferences, and institutions, including: «Still Life» Solo show at Zabudowicz Collection London (2021-2022); «MADATAC XI» Bienal Virtual de Arte de los Nuevos Medios Digitales, Madrid (2020); «Object Oriented Space». Solo show at Museum MLAC Rome (2019); «Virtual Natives – Sculpture», Roehrs & Boetsch gallery, Zurich (2019); «Oslo Night show», HEK Museum Basel (2018); «InSonic» immersive art show, ZKM | Center for Art and Media Museum, Karlsruhe (2017); «From live architecture: Dimensioning», solo show at Furtherfield gallery, London (2016); «Off Biennale Cairo» (2015-2016); «ISEA Disruption», Conference and exhibition at Vancouver Art Gallery. (2015); «Morphos», Vortex Dome - immersion media, Los Angeles (2014); Media Art Histories IV - RENEW conference, Riga. (2013). FILE | Electronic Language International Festival, São Paulo. (2011); Electrofringe - festival of new media art, Newcastle, Australia. (2008); BizArtCenter, Shanghai (2005); MACRO – Museo di Arte Contemporanea, Roma (2004), 11° Biennale of young artists of Europe and the Mediterranean countries: «Cosmos - a sea of art», Athens. (2003); 48a Biennale di Venezia (with Oreste group), Venezia (1999) e Fondazione Bevilacqua La Masa, Venezia (1999).

Selected shows: <http://www.chiarapassa.it/SelectedExhibitions.html> Full CV statement <http://www.chiarapassa.it/Artisticprofile.html>

Colectivo Bochinche: Felipe Betancur Villegas, Juanita Porras Sepúlveda y David Veloza Cely

COLOMBIA

Felipe Betancur Villegas: Se dedica a experimentar con el sonido, la imagen en movimiento, la historia, los estudios territoriales y la escritura. Al tratar de derivar por esas ramificaciones y saberes, han aparecido en él condiciones de creación e investigación duraderas en el tiempo-espacio, siempre en mutación. Ha dirigido proyectos audiovisuales, hecho películas colectivas, realizado sonido directo y de postproducción para cine y ha instalado sonoridades en espacios de exhibición. Actualmente divaga con el Colectivo Bochinche por territorios sonoros y ocultos de Colombia y, además, trabaja con la productora de cine experimental Cinelogos en los andenes de lo telúrico y el horror de la imagen en movimiento.

Juanita Porras Sepúlveda: Se dedica a estudiar su lengua materna, el español, y a explorar sus encuentros con la imagen y el sonido. Ha trabajado como periodista cultural, gestora de proyectos y editora. Ha publicado ensayos, investigaciones y críticas sobre cine y literatura para revistas nacionales e internacionales. La literatura es el centro de su trabajo, de ahí germinan alianzas con el cine, el psicoanálisis y el sonido.

David Veloza Cely: Psicólogo con experiencia en trabajo comunitario y psicología clínica. Interesado en el psicoanálisis y las posibilidades de la experimentación artística. Melómano y coleccionista de música en formato análogo. Experimenta con artefactos de reproducción sonora análoga y con la modificación digital de sonidos. Bochinche es la confluencia de todas estas posibilidades prácticas y creativas.

Colectivo Meta Estéticas: Pablo Andrés Gómez Granda, Diana Zoraida Castelblanco Caicedo, María Paula Orjuela Campos, Nicolle Perez Salazar, Daniela Andrea Gonzáles Rueda y Karla Moreno Junco

COLOMBIA

Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano / Facultad de Artes y Diseño / Área Académica de Arquitectura y Hábitat + Área Académica de Diseño de Producto

Colectivo Meta Estéticas:

• Pablo Andrés Gómez Granda, Profesor Titular

Arquitecto y Filósofo. PhD. Sciences de l'Art: Design, Esthétique, Technologie. Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, París, Francia.

Su tesis fue orientada por Pierre-Damien Huyghe. Estudios de doctorado en Filosofía, Université Paris 8 Vincennes-Saint-Dennis, París, Francia.

MArch. Design, Environnements, Technologie. École d'ingénieurs Télécom Paris & Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.

MPhil. Philosophie Contemporaine. Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis.

Actualmente se desempeña como profesor titular de planta de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Es líder del grupo de investigación Proyecto arquitectónico y ciudad (Categoría B Colciencias). Es autor y editor académico del libro *Arquitectura Contemporánea en Colombia: Reflexiones Projectuales*. Fue representante de profesores del programa de Arquitectura durante el periodo 2018-2020.

Tiene experiencia profesional en proyectos de arquitectura y renovación en Colombia y París, Francia, donde también trabajó en startups e incubadoras de nuevas tecnologías. Es docente universitario hace 15 años.

Dentro de sus distinciones destaca la obtención de la Medalla Universidad del Cauca por promedio acumulado de 4,8. Sus tesis de pregrados y postgrados han obtenido distinción. Posee una formación cualificada en arquitectura, filosofía, artes visuales y literatura.

Áreas de especialización: estética, epistemología de la técnica y las tecnologías, arquitectura y filosofía contemporánea.

Áreas de competencia: arquitectura y filosofía moderna, arquitectura y filosofía clásica, artes plásticas, literatura moderna.

• Diana Zoraida Castelblanco Caicedo, Profesora Asociada II

Doctorante Historia, Sociedad, Cultura. Universidad de Barcelona.

Magíster en Hábitat. Universidad Nacional de Colombia (2010).

Especialista en Gerencia de Diseño. Universidad Jorge Tadeo Lozano (2002). Diseñadora Industrial. Universidad Jorge Tadeo Lozano (2000).

Sus campos de investigación se orientan hacia la relación entre diseño-sociedad-territorio. Desde el año 2002 ha profundizado en estos campos a través de proyectos de investigación-creación, reflexiones teóricas y desde su actividad docente. Ponente en importantes eventos nacionales e internacionales en campos del diseño, hábitat, políticas y estéticas sociales. Fue directora de los Programas de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano del 2016 al 2020 y Coordinadora Académica del año 2011 al 2016.

- **María Paula Orjuela Campos**

Asistente de investigación / Estudiante opción de grado investigación, programa de arquitectura

- **Nicolle Perez Salazar**

Asistente de investigación / Estudiante 9 semestre, programa de arquitectura

- **Daniela Andrea Gonzáles Rueda**

Asistente de investigación / Estudiante 7 semestre, programa de Arquitectura

- **Karla Moreno Junco**

Asistente de investigación / Estudiante opción de grado investigación, programa de Diseño de producto

Daniel Casanova

COLOMBIA

Fundación Autónoma Tecnológica de Bogotá.

Daniel Cortés

COLOMBIA

Daniel Cortés es docente y creador cinematográfico, fundador del Archivo Shub, un archivo audiovisual que propone entornos para la creación artística con imágenes preexistentes. Su trabajo se concentra en la experimentación con archivos audiovisuales para interrogar y subvertir memorias oficiales, un cine que transita por lo no narrativo entre las ideas de incertidumbre y animismo como caminos para la reflexión histórica y política.

Daniel Gómez Restrepo y Juan Camilo Loaiza

COLOMBIA

057 FILMS es una empresa productora de cine de la ciudad de Manizales con experiencia en la realización de cortometrajes de ficción y documental. Daniel Gómez Restrepo es co-fundador de la productora audiovisual y cinematográfica 057 FILMS. Promotor de proyectos cinematográficos, tanto de ficción como de documental. Director, productor y guionista. Actualmente es Líder del Área Audiovisual y Cinematográfica del Centro de Investigación CTRANSMEDIA de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de Caldas. Juan Camilo Loaiza más conocido como LO2, es un artista urbano y muralista originario de la ciudad de Manizales, Colombia. Desde temprana edad, demostró una pasión por el arte y la naturaleza, lo que lo llevó a explorar diversas formas de expresión artística a lo largo de su vida. En su obra, se pueden apreciar técnicas de graffiti y muralismo, pero también una sensibilidad única que refleja la conexión que tiene con la ciudad y la naturaleza. Juan Camilo Loaiza sigue explorando nuevas formas de expresión artística, y continúa recorriendo la ciudad en su skateboard, habitándola y explorando cada rincón como si fuera su hogar. Su obra es un reflejo de su amor por la naturaleza, la ciudad y el arte, y ha dejado una marca indeleble en la cultura urbana de Manizales.

Daniel Rodríguez Gaitán

COLOMBIA

Escuela de artes y letras Corporación universitaria

Daria Baiocchi, Riccardo Gagliarducci/Roberto rosso

COLOMBIA

• Daria Baiocchi

mail: dariaba78@hotmail.it

DARIA achieved an MA in piano, in classical composition and electronic music. She also owns a degree in "Classical Literature" from the University of Bologna (Italy). Her compositions have been played in theaters and concert halls throughout the World and broadcast by several Radio stations (Holland National radio, France, Portugal, UK, USA etc). As music composer and composer for electronics she won National and International selections in Argentina, Netherland, Ireland, Germany, Italy, England, Hungary, USA, Bulgaria, Poland, Lithuania, Canada, South Korea, Mexico, Cyprus, Sweden, France, Spain, Greece, China, Australia, Slovenia. As composer for videoart, the works featuring her music won expositions in India, Croatia, Sweden, Mexico, Greece, Poland, Swiss, Colombia, England, USA, Belgium, Bulgaria, Argentina, Portugal, Spain, Ireland, Australia, Mexico and have been shown by the International ART TV. She's actually main Professor of Harmony and Music Analysis in Fermo Conservatorium. Daria is the the Director of the Sound Art Museum Online in Ascoli Piceno and, as volunteer, the Artistic Director and speaker, as volunteer, of the Radio Program "Classica and..." in FM in central east Italy: new performers, contemporary music composers and sound design composers.

• Riccardo Gagliarducci

Riccardo is an architect: he is dedicated to representation, digital technologies and the dissemination of culture through digital tools. He has taught Virtual Design, Computer Science and Design Representation at the Department of Architecture and Design, Polytechnic University of Turin. At the Mario Sironi Academy in Sassari, he has taught Digital Modeling, Virtual Architecture and Digital Cultures. He is currently professor at the Albertina Academy of Fine Arts in Turin where he has taught 3d Rendering and teaches Digital Modeling. In 2013 he founded the digital creative collective Brixel where he is involved in the design and creation of ad hoc digital tools for cultural heritage enhancement and for research through the use of free, sustainable and open software and formats.

• Robert Rosso

Roberto studied architecture in Milan Polytechnic and Scenography in Novara Academy of Fine Arts. As photographer he collaborated with Italian Superintendencies and with Agostini Geographical Institute carrying out different reports on architecture and geography. At the same time he developed his work in the field of advertising, participating in numerous communication campaigns planned by various industrial groups of international importance, in the publishing, fashion and design sectors.

He's fields of interest are the dynamics of movement, he investigates space-time, devising mechanisms and techniques in the formulation of new contents and aesthetics of innovative forms. He is currently Professor of Photography at the Brera Academy of Fine Arts in Milan and holder of the Photography Course for Cultural Heritage at the Brera School of Restoration.

David Alejandro Barragan Antonio

COLOMBIA

David Barragan (Azul Metano) - UNQ - Colombia-Argentina

Es estudiante, compositor e investigador; ha presentado sus trabajos sonoros y visuales en el ciclo "ESCUCHAR [SONIDOS VISUALES] 2021" del Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, "Festival La UNQ Suená", "Festival de Teatro Independiente de Nueva York" "NYTheater Festival -Summerfest 2022" donde ha ganado el "Primer Premio al Montaje Creativo y Diseño Sonoro", ha expuesto su serie "Bioluminicals" en el Festival "Re-ND-er-ED" en Glasgow Reino Unido y en "Maleza Proyectos" en la ciudad de Bogotá. Sus obras de música electroacústica han sido expuestas en el museo Zapadores de Madrid, El "IV y V Festival Internacional de Arte Contemporáneo de Manizales", el "Festival Internacional de Música Contemporánea de Salta", "Festival Espacios Sonoros", Festival Universitario "Fuse", Festival "Transversal Sonora" en 2020 (Sonidos en Dialogo) y 2021 (Ecos de la Pandemia), Festival "La Ilusión" en Pasto-Colombia, Festival "Sur Aural: T'iwkay, Otros Mundos Posibles" en Cochabamba-Bolivia, "Salón Traslude de Arte Contemporáneo 2019. Es Investigador del Proyecto "Punto de Encuentro" de la Universidad Nacional de Quilmes, ha sido finalista en el "Premio a la Innovación en Artes y Tecnología" 2019 con su proyecto que vincula síntesis de proteínas y sonido, ha participado en el libro compilatorio "Acerca del Origen" del colectivo de arte y tecnología "Suratómica" en la ciudad de Bogotá. Se destacan obras plásticas, musicales, poesía sonora intervenida, arte sonoro, literatura, performance y composiciones de música electroacústica

Interesado además por el rol que puede tomar el artista como ser multidisciplinar e híbrido en campos como la investigación científica, humana y social: el arte como medio y vínculo: una herramienta transversal de transformación y comunicación sociopolítica, moral, espiritual y humana.

Dawn Westlake

EE.UU.

Dawn Westlake es presidente de Ron de Cana Prods, Inc. Ella ha hecho 23 cortos desde 2000 que han ganado 91 premios, y honores de Canon USA, Inc. y JVC-Tokio.

Dayan Stiven Moreno Torres

COLOMBIA

Universidad de Antioquia

DEHORS/AUDELA (Salvatore Insana, Elisa Turco Liveri)

ITALY

<

Diego Véliz

CHILE

Diego Véliz (Arica, Chile). Historiador y Máster en Documental Creativo. También ha recibido formación sobre cine documental en Chile, Cuba y España. Es fundador de Candelabro Films, empresa desde donde ha producido los cortometrajes "Cuatro Manos" (Chile, 2017), "Paula" (España, 2017) y "Concordia" (Chile, 2022), este último, seleccionado en Cinélatino de Toulouse, Bafici, Antofacine (Premio Nuevos Lenguajes), entre otros. Actualmente esta montando una serie de obras sonoras titulada "Desierto sonoro", inspirada en el habitar de la frontera Chile, Perú y Bolivia.

Duván Duque Vargas

COLOMBIA

Duván Duque Vargas (1991) es un director, productor y guionista colombiano. Estudió dirección de cine en la escuela CICE en Madrid y humanidades y estudios de pensamiento en la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona. Estrenó TODO INCLUIDO (2022), su corto más reciente, en la competencia del Toronto International Film Festival. Desde entonces, el corto ha competido en festivales tales como Clermont-Ferrand, La Habana y Santa Bárbara, y ha sido premiado en Huelva, Bogoshorts, e Iquique. MASMELOS, su anterior cortometraje, compitió en más de 30 festivales nacionales e internacionales, entre ellos Guanajuato, Moscú y Vancouver. Sus trabajos previos incluyen PAILA y los cortos documentales TUMACO (Premio Nacional FICME) y PASÓ. Actualmente escribe su ópera prima, profundizando los temas de TODO INCLUIDO, y produce proyectos dirigidos por otros directores, tales como BEBÉ (2022), de Cristina Sánchez, estrenado en Tribeca. Es co-fundador de Continente Pictures.

Edison Albear González Lemus

COLOMBIA

Máster en guión de la Universidad Internacional de la Rioja de España. Organizador de proyectos como festivales audiovisuales, creación y formación audiovisual, entre los que destacan: Muestra tus cortos como organizador y en el Festival Internacional de Cine y Metal - FICIME (2019), como director del espacio de Rutas del metal; productor general de la serie web Agarrando Feria en desarrollo actualmente; guionista e investigador del largometraje Tierradentro, que se encuentra en etapa de preproducción. Showrunner y director de Aleteo - Transmedia, que se encuentra en etapa de producción. Fundador, director y formador del semillero audiovisual sonoro de la Fundación Sinétesis, que tuvo como proyecto final el cortometraje Suplicio (2020), del cual fue productor. Actualmente, director de La Chimenea Cultural, organización y productora audiovisual comunitaria.

Director y guionista de diversos cortometrajes de ficción y documental:

- Nimiedades insostenibles e insospechables (2013).
- Ella o la versión grotesca de la realidad (2015).
- Patty Reed (2015);
- Dest7no (2016);
- Las sombras bajo la piel (2017);
- El arte de decir adiós (2018);
- Incertidumbre - videoclip (2018);
- Incertidumbre (2019).
- El caballero del baúl (2020).
- Capítulo 1: Entre paredes - Serie web / Aleteo - Transmedia.
- Capítulo 2: Emocionotronic - Serie web / Aleteo - Transmedia.

Reconocimientos y premios:

- Ella o la versión grotesca de la realidad, Primer puesto. Festival Audiovisual Historias de vida y sueños de la localidad de Ciudad Bolívar
- Patty Reed (Cortometraje). Quinto puesto. Festival Audiovisual Historias de vida y sueños de la localidad de Ciudad Bolívar
- Mentalmoforsis (Corto estudiantil). Mención del jurado. Festival audiovisual de Cine Animal. Productor y asesor docente. 2018.
- Participación en Cine en los barrios del FICCI con El arte de decir adiós.
- Grandes Historias - Smartfilms. Proyecto El caballero del Baúl (2020).
- Beca Es Cultura Local - Proyecto Aleteo Transmedia (2021)
- Crea Digital – Proyecto ganador Aleteo – transmedia. Museo Interactivo: Aleteo hacia el futuro (2022)
- Narrar el futuro – Selección oficial (2022)

Procesos culturales y de circulación:

- Cine Club la Chimenea. Organizador de eventos, forista y realizador audiovisual. Nueve años. Desde 2011 hasta 2020.
- Segunda muestra audiovisual de Suba Muestra tus cortos. Organizador y forista (Dos meses). 2012.
- Gaceta cultural ¼ De Hora. Director. Dos años (Proyecto terminado). 2010 a 2012.
- Tercera muestra audiovisual de Suba Muestra tus cortos. Organizador, editor y compilador del producto final. Tres meses.
- Primer Festival Internacional de Cine y Metal (FICIME). Director de Rutas del metal y organizador.
- Muestra oficial en Cinemateca de Bogotá. Proyecto Aleteo – Transmedia (2022)

Institutional affiliations and biographies of the author(s):

Master's degree in screenwriting from the International University of La Rioja in Spain. Organizer of projects such as audiovisual festivals, audiovisual creation and training, among which the following stand out: Show your short films (Muestra tus cortos) as an organizer and at the International Film and Metal Festival (Festival Internacional de Cine y Metal) - FICIME (2019), as director of the Rutas del metal space (Rutas del metal); general producer of the web series Agarrando FERIA (serie web Agarrando FERIA) currently in development; screenwriter and researcher of the feature film Tierradentro (Tierradentro), which is in pre-production stage. Showrunner and director of Aleteo - Transmedia, which is currently in production. Founder, director and trainer of the sound audiovisual seedbed of Fundación Sinétesis, whose final project was the short film Suplicio (2020), of which he was producer. Currently, director of La Chimenea Cultural, an organization and community audiovisual production company. Director and screenwriter of several fiction and documentary short films:

- Nimiedades insostenibles e insospechables (2013).
- She or the grotesque version of reality (2015).
- Patty Reed (2015);
- Dest7no (2016);
- The shadows under the skin (2017);
- The art of saying goodbye (2018);
- Uncertainty - music video (2018);
- Uncertainty (2019).
- The gentleman in the trunk (2020).
- Chapter 1: Between walls - Web series / Aleteo - Transmedia.
- Chapter 2: Emocionotronic - Web series / Aleteo - Transmedia.

Recognitions and awards:

- She or the grotesque version of reality, First place. Audiovisual Festival Historias de vida y sueños de la localidad de Ciudad Bolívar (Stories of life and dreams of Ciudad Bolívar).
- Patty Reed (Short film). Fifth place. Audiovisual Festival "Stories of life and dreams" of Ciudad Bolívar.
- Mentalmoforsis (Student short film). Jury Mention. Animal Film Audiovisual Festival. Producer and teaching advisor. 2018.
- Participation in Cine en los barrios of FICCI with El arte de decir adiós.
- Great Stories - Smartfilms. El caballero del Baúl Project (2020).
- Es Cultura Local Grant - Aleteo Transmedia Project (2021).
- Crea Digital - Aleteo winning project - transmedia. Interactive Museum: Aleteo into the Future (2022)
- Narrating the Future - Official Selection (2022)

Cultural and circulation processes:

- Cine Club la Chimenea. Event organizer, forum member and audiovisual producer. Nine years. From 2011 to 2020.
- Second audiovisual exhibition of Suba Muestra tus cortos. Organizer and forum member (Two months). 2012.
- Cultural Gazette ¼ Hour. Director. Two years (Finished project). 2010 a 2012.
- Third audiovisual showcase of Suba Muestra tus cortos. Organizer, editor and compiler of the final product. Three months.
- First International Film and Metal Festival (FICIME). Director of Rutas del metal and organizer.
- Official exhibition at Cinemateca de Bogotá. Aleteo Project - Transmedia (2022)

Enrique Barragán Vivas

COLOMBIA

Nacido en Ibagué, Tolima, Colombia el 25 de enero de 2002. Estudiante de Comunicación social y periodismo de la Universidad del Tolima, con fuerte interés en el cine. Realizador de algunos cortometrajes independientes pequeños.

Federico Antonio Medina Valencia

COLOMBIA

Estudiante Pontificia Universidad Javeriana Cali

Fredy Clavijo

COLOMBIA

Fredy Clavijo Cuartas (1977 Pereira en Colombia). Vive actualmente en la ciudad de Bogotá en Colombia desde donde desarrolla su carrera. Es egresado de la Universidad Tecnológica de Pereira en el año 2003.

Su trabajo se ha presentado en varias exposiciones individuales y colectivas a nivel nacional como internacional como es el caso de:

46 Salón nacional de artistas (Honda, 2022) Colmo, La galería (Bogotá, 2022) 15 Bienal de artes mediales (Chile, 2021) Los 14 pinturas bailables (Miami, 2021) Video Raymi 09, (Perú, 2020) Cinexaa (Cuenca, 2020) A3 salón de video arte joven latinoamericano (Peru, 2018) Beyond Words (Israel, 2017) tercer festival de artes experimentales de Antofagasta (Chile, 2017) Facade video festival, Vancouver art Gallery (Canada, 2017) Nos desirs Font désordre, Toulouse (Francia, 2017) Close up Vallarta (Mexico, 2017) Flacso (Ecuador, 2016) 6to Festival de video arte Camaguey (Cuba, 2015) Instants video 27Th. Marsella (Francia, 2014) Galería sala de carga (Chile, 2013) 11 Aniversario de MARCO, Vigo (España, 2013) Rephasing Memory, Amsterdam (Holanda, 2013) Region 0 The Latino video art (New York, 2013) Bang vl festival de video arte de Barcelona (España, 2013) Art room, Madrid (España, 2013) La tabacalera (España, 2012) III Edición del cuarto simpático, Madrid (España, 2012) Feria de arte contemporáneo de Arévalo (España, 2012) Galerie Paris 8 (Francia 2012) IVHAM 12 international video art house Madrid (España, 2012) VFFF12 (Ecuador, 2012) Asimetría ocho (Perú, 2012) SGUARDI SONORI (Italia, 2012) GAZA'S International Festival For Video Art (Israel, 2012), MECA Mediterráneo Centro Artístico, Almería (España, 2011) This is Recording (Estados Unidos, 2011) FIVA (Argentina, 2011) FIVAC (Cuba, 2011), Water pieces contemporary art & video art festival (Leetonia, 2011), Feria de arte contemporáneo de Arévalo (España, 2011) Streaming festival 6th Edition (Holanda, 2011) entre otras.

Ha obtenido durante su carrera varios premios y reconocimientos: Proyecto de creación Obra viva del Banco de La Republica (2022) Seleccionado para la Bienal de Bogotá (2022) Reconocimiento del 17SRA (2020). Beca de investigación y creación de la secretaria de cultura de Pereira (2019), Premio arte cámara Artbo (2017), Nominado al premio Sara Modiano (2016) Pasantía Universidad Nacional de Colombia (2015).

Ha realizado varias residencias entre las que destacan: Museo La Tertulia (Cali, 2021) Artista X Artista (La Habana, 2019) Flora ars natura (Bogotá, 2018), Taller 7 (Medellín, 2017), La Usurpadora (Puerto Colombia, 2015), La multinacional (Ecuador, 2015), Casa tres patios (Medellín, 2013), Residencias en la tierra (Montenegro, 2012).

Gerónimo de la Cruz Villafañe

COLOMBIA

Gerónimo de la Cruz (1992, cali), licenciado en Artes visuales y magister en estética y creación. Docente hace 10 años de la Fundación Academia de dibujo profesional y la universidad Antonio José Camacho. Su producción híbrida animación, audiovisual, lenguaje verbal e iconico.

Gerylee Polanco Uribe y Camilo Aguilera Toro

COLOMBIA

1. AFILIACIÓN INSTITUCIONAL:

- Gerylee Polanco: Directora de OjoAgua Cine.

- Camilo Aguilera Toro: Profesor asociado del Programa Académico de Cine y Audiovisuales de la Universidad del Magdalena.

2. PERFILES

Gerylee Polanco Uribe: Comunicadora Social con Maestría en Escrituras Audiovisuales que se desempeña en el campo cinematográfico desde la creación, la producción, la docencia y la investigación. Directora del documental 'Entre vientres', producido por la Universidad del Valle. Ha producido los largometrajes colombianos El vuelco del Cangrejo, La Sirga, Los Hongos, Siembra, Tormentero, Epifanía y En Tránsito. Actualmente produce y promociona películas desde su compañía OjoAgua Cine, y dirige el laboratorio cinematográfico virtual con perspectiva de género Killary CineLab. Galardonada por la Alcaldía de Cali por sus aportes a la cinematografía y el arte de su ciudad natal.

Camilo Aguilera Toro: Egresado de Comunicación Social de la Universidad del Valle (Cali, Colombia), con Maestría en Sociología de la Cultura de la Universidade Estadual de Campinas (Sao Paulo, Brasil). Investigador y creador audiovisual en torno a las relaciones entre imagen, cultura y política. Ha publicado varios libros y artículos en esa área, así como el documental de archivo 'Recuerdos de los olvidados' y, en codirección, el falso institucional 'El compromiso de un país'. Para mayores detalles consultar http://scienti.colciencias.gov.co:8081/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001385284.

HENK LOORBACH

PAÍSES BAJOS

Representado y distribuido por Promofest.

Ignacio Núñez Oyarzo

CHILE

Creador Artista, licenciado en educación y pedagogo en la Universidad de Magallanes (2016) y Magíster en Artes, Mención Estudios y Prácticas Teatrales en Pontificia Universidad Católica de Chile (2020). Se dedica a la dirección artística teatral y de video, dramaturgia y guion, universo sonoro y performance. Desde sus inicios, Ignacio ha presentado trabajos artísticos que integran: el territorio patagónico, violencia medioambiental y cambio climático, biografía y memoria familiar materna. Actualmente trabaja en los proyectos artísticos: Dramaustral y Frontera Glaciar, del ámbito de teatro-performance, cine y videoarte.

Dramaustral (Dupla creativa: Fernanda Águila e Ignacio Núñez) Organización que se conforma el año 2015, con el fin de generar una plataforma que permita visualizar el trabajo creativo teatral de la región de Magallanes, Chile. Tiene dos líneas de trabajo: Producir actividades/proyectos de artes escénicas en Magallanes. Y, generar propios procesos creativos teatrales/performáticos enfocados en el territorio magallánico y en quienes lo habitan. Dramaustral ha creado las obras: Fragmentos del Estrecho (2019) y Colección de Bestias Marinas (2022), también han realizado los encuentros Ciclos Dramaustral con lecturas dramatizadas de distintas obras nacionales y han publicado Dramaturgia Magallánica Actual(2017).

Isabel Cuadros

COLOMBIA

Proimágenes Colombia

Jader Cartagena

COLOMBIA

Universidad de Antioquia

Jaime César Espinosa Bonilla

COLOMBIA

Universidad de Caldas

Jazmin Marulanda Zapata

COLOMBIA

Jazmín Marulanda zapata

Artista Sonora y estudiante de artes plásticas de la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín. En 2020 realice un diplomado virtual en arte sonoro con TSONAMI Arte Sonoro de Chile, mismo año en que fui ganadora del concurso de Mujeres Jóvenes Talento de la alcaldía de Medellín en la categoría de arte. En 2021 obtuve mención de honor en la categoría de Radio Arte de la X Convocatoria de Nuevos Talentos en el Arte de la Cámara de Comercio de Medellín con la pieza "Guardase: Metafísica del armario". Mis proyectos se desarrollan con enfoque en las prácticas sonoras experimentales que se despliegan de las ondas, los paisajes sonoros y el ruido.

Joao Pedro Oliveira

PORTUGAL - USA

Composer João Pedro Oliveira holds the Corwin Endowed Chair in Composition for the University of California at Santa Barbara. He studied organ performance, composition and architecture in Lisbon. He completed a PhD in Music at the University of New York at Stony Brook. His music includes opera, orchestral compositions, chamber music, electroacoustic music and experimental video. He has received over 70 international prizes and awards for his works, including three Prizes at Bourges Electroacoustic Music Competition, the prestigious Magisterium Prize and Giga-Hertz Special Award, 1st Prize in Metamorphoses competition, 1st Prize in Yamaha-Visiones Sonoras Competition, 1st Prize in Musica Nova competition. He taught at Aveiro University (Portugal) and Federal University of Minas Gerais (Brazil). His publications include several articles in journals and a book on 20th century music theory. www.jpoliveira.com

Jorge Martínez Valderrama

MÉXICO

Universidad de las Américas, Puebla

Compositor y artista sonoro. Su trabajo reflexiona sobre diversos fenómenos y conceptos estéticos dentro de la música contemporánea, electro-acústica y acusmática. Ha presentado algunas de sus obras en diversos recintos y foros tanto en México como en el extranjero. Fue compositor residente en el programa "Tejido Vivo" de Cusco, Perú (2018), a través del Ministerio de Cultura; en "Buiho Creative Hub" en Messejana, Portugal (2019) y el SDCELAR en el British Museum (UK, 2021). Su reciente trabajo parte de la grabación de campo y se desarrolla bajo los conceptos de percepción, alteración, poética y pareidolia. Su interés artístico se centra en la escucha y la reflexión sobre las implicaciones del sonido en distintos contextos y ecosistemas, la creación colectiva y el activismo sonoro - ambiental. Se ha desempeñado como compositor, supervisor musical y diseñador sonoro para proyectos cinematográficos, de danza, teatro, multimedia e instalaciones. Como docente, imparte clases y talleres de apreciación musical, música para cine, producción musical y artes sonoras. Funge como director y productor musical en Idyllium, agencia de servicios creativos especializados para artistas.

Jose Luis Cuenca Moncada

ECUADOR

Universitat Politècnica de València

José Luis es investigador de los nuevos medios y artista, centra sus trabajos en el mundo digital, incluidos los relacionados con los códigos y la electrónica, sistemas interactivos basado en algoritmos, Big Data e Inteligencia Artificial donde busca una reflexión sobre los aspectos socioculturales contemporáneos.

Desarrolla su investigación y práctica artística enfocadas en temas que actualmente son reconocidos como elementos clave en el desarrollo de una sociedad moderna: la relación ser humano-tecnología, nuevas formas de desarrollo de subjetividades, nuevas tecnologías de vigilancia y nuevos medios como herramientas utilizadas por el poder de censura y represión política.

Juan

COLOMBIA

I was born in Bogotá – Colombia, I did a bachelor on graphic design specialised on animation and multimedia, what arose my interest on technology and digital design.

At the very beginning on my career I was fully interested on traditional arts such as illustration, painting and sculpture. Then I focused myself a bit more on virtual environments and immersive media knowing that design and development are two important pillars of this reality.

Through techniques such as illustration, animation, video production, generative and cyber art my work reflects about life experiences, the self, emotions and consequences of trauma caused by situations such as the past, family, colonialism, war and climate change. through my work I do intend to create awareness about topics that demand more rational postures that can be related to post humanism and in a way intend to prepare us to face all challenges that we are experiencing on the Anthropocene.

Juan Camilo Aguirre Palacio

COLOMBIA

Juan Camilo Aguirre Palacio, nació el 26 de Junio de 1994 en Jericó, Antioquia. Actualmente tiene 28 años y cursa la Licenciatura en Educación: artística en la Universidad de Antioquia. Está en el octavo semestre de su carrera universitaria. Recientemente, encontró en la clase de video una nueva forma. Ha visto el trabajo de artistas visuales como referentes entre otros. Quien creó en él una motivación e interés por el video, desde entonces ha estado trabajando en un proyecto de medio audiovisuales. Hoy en día, Juan Camilo continúa con sus estudios, sabe que aún le queda mucho por aprender y un largo camino por recorrer.

Juan Carlos García-Sampedro

ESPAÑA

Desde los 15 años comenzó a realizar cine experimental en formato Super8, pasión que le ha acompañado siempre y que ha desarrollado en paralelo con el cine narrativo, documentales y televisión, no solo como realizador, si no también como como guionista, editor y cámara. Además, se ha desempeñado en otros ámbitos de la industria audiovisual como la exhibición, la distribución, la crítica o la asesoría. Se ha formado en escuelas de cine y vídeo en Madrid y en Cuba, donde estudió guion con Gabriel García Márquez en la escuela de San Antonio de Los Baños.

Como realizador, ha trabajado para TVE, National Geographic, Tele5 y Zeppelin TV, entre otras. Ha dirigido un largometraje documental, seis cortometrajes, varios documentales e innumerables videocreaciones que se han exhibido en más de 200 festivales alrededor del mundo, consiguiendo numerosos premios: Festival de Cortometrajes de Clermont-Ferrand Francia), Zinebi de Bilbao (España), Magmart Videoart Festival (Italia), Atenas Digital Art Festival (Grecia), International Encounters Traverse (Toulouse, Francia), Miami New Media Festival (EEUU), Interface Video Art Event (Rumania), Walthamstow International Film Festival (Londres, Reino Unido), Asia South East-Short Film Festival (Camboya) y PASA FestivalFilm and Video Photography Visual Arts (Corea) entre otros.

Además, sus obras han sido exhibidas en galerías de arte en España, Corea, Vietnam, en la Biblioteca Central de La Habana, en la Filmoteca Española y en el Instituto Cervantes de Tetuán entre otros lugares.

Juan Cifuentes Mera

CHILE

Nacido en Santiago de Chile, Juan Cifuentes Mera es Director Audiovisual egresado de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Ha trabajado en cortometrajes en el departamento de dirección, montaje, producción y fotografía. "Los ojos del sapo" su primer cortometraje documental estrenado en FECICH 12, ganador a Mejor Cortometraje y ganador del Concurso Juan Downey en la 15 Bienal de Artes Mediales de Santiago. Su segundo cortometraje, "A puerta cerrada", es una ficción co-dirigida con Javiera Cordero, proyecto ganador del premio a Mejor Cortometraje WIP en el Festival de Cine de Lebu y estrenado en ese mismo festival el 2022. También ha trabajado en el área de animación, realizando rotoscopia análoga en el videoclip "Hombre" de Camila Moreno, dirigido por Niles Atallah, y el proyecto "Leamos todxs Juntxs" de ChileActores. Su último cortometraje, "Corrupto" (Híbrido) tuvo su estreno mundial en Hot Docs 2022.

Juan Diego Castañeda Ramirez

COLOMBIA

Estudiante de Artes Visuales de la Universidad de Antioquia.

Juan José Alfaro

COSTA RICA

Nació en San José, Costa Rica. Vive y trabaja en Grecia, Alajuela.

Es Licenciado en Arquitectura por la Universidad Veritas de Costa Rica y Técnico Especializado en Diseño y Artesanía Digital del Instituto Nacional de Aprendizaje, ha cursado talleres de museografía, escenografía, robótica y conservación de obras de arte en el Centro Cultural de España en Costa Rica y el Museo de Arte Costarricense. Ha colaborado como docente para Universidad Latina de Costa Rica en talleres de expresión gráfica y CAD.

Ha recibido reconocimientos del Colegio de Arquitectos de Costa Rica, el Ministerio de Cultura de Costa Rica, El Centro de Conservación y Patrimonio Cultural entre otros.

Ha sido seleccionado en Residencias artísticas en Suramérica y España con intervenciones y exposiciones en la Semana de Arte Contemporáneo de Antofagasta, el Museo EAC de Montevideo y el Espacio Kárstica de Cuenca en España.

Juan María Gallego Fernández

COLOMBIA

Medellinense, realizador de cine y televisión de la Universidad Nacional de Colombia. Director, guionista y compositor musical de los videoclips del proyecto musical Espineta: Esbozo e' Calabozo (2020) su ópera prima y tesis de grado, con la que participó en el XX Festival Internacional de la Imagen 2021, Llamada perdida (2022) y Náufragos del tiempo (2023).

Juan Pablo "Tuchí" Ortiz

COLOMBIA

Juan Pablo Ortiz conocido en sus obras audiovisuales con el seudónimo de "Tuchí" nació en un pueblo en medio de las arrugas de las montañas de los Andes llamado Pasto al sur de Colombia. Su recorrido creativo se funde entre la ficción, el documental, la transmedia, el mapping, la video instalación y el cine experimental, ya que ve el cine como un arte sin formatos establecidos. Entre todas estas formas y formatos ha procurado siempre articular la academia, la crítica y la enseñanza, las cuales le hacen cuestionar constantemente el cinematógrafo y le ayudan a explorar los elementos que lo componen. Es sensible al territorio que lo rodea, la gente que lo habita y es por eso que dentro, bien adentro, allá ira a filmar, donde el mar se abraza con la selva y la selva se congela con el frío de los Andes. Tuchí es profesional en dirección y producción de Cine y máster de Escritura de TV, Cine y Narrativas Transmedia.

Su enfoque es lograr por medio de las obras audiovisuales un contacto cercano con las comunidades vulnerables dando formas a obras colectivas experimentales; generando procesos de reconciliación y construcción de paz por medio del arte y la tecnología humanizadora.

Dirigió el largometraje "Desobediencia o Cómo Entrenar Gallos de Pelea"

Para conocer más de su obra click en: www.productoramamasur.com y www.cartasdelmaralgaleras.org

Julia Bejarano López

COLOMBIA

Julia Nanda Bejarano López (1991, Bogotá-Colombia). Artista, compositora, poeta, Maestra en Artes Visuales de la Pontificia Universidad Javeriana en Bogotá-Colombia con un diplomado en Escenografía para teatro, televisión y exhibición comercial de la misma universidad. Máster en Diseño de Espacios y Experiencias Culturales de la Escuela Superior de Diseño de Barcelona-España.

La artista se ha interesado en generar experiencias de escucha permeadas por la idea del estar/habitar acusmático y el estar/habitar poético. Guiada por la creación de objetos sonoros explora dos espacio-tiempos artísticos: el concierto electroacústico y la instalación plástica. Se ha dedicado a la composición de música electroacústica y a la poesía instalada. Ha mostrado su trabajo en eventos artísticos y musicales de países como Colombia, España, México, Francia, Bolivia, Italia, Cuba, Alemania y Panamá.

Julian Bedox

COLOMBIA

Profesional en Artes Visuales de la Universidad de Antioquia. Desarrollador Digital, realizador audiovisual, videoartista y curador. Trabaja como docente en el área de Diseño e Integración Multimedia. Es curador y coordinador de contenidos de Vortex Muestra de Video Experimental de Medellín desde 2014. También es coordinador de la sección Arte, Ciencia y Tecnología del Festival de Cine y Artes Audiovisuales Miradas Medellín. Exhibe sus videos en salas, galerías, encuentros y festivales de cine desde 2008.

Julián Jaramillo Arango y Luisa Fernanda Roa

COLOMBIA

Julián Jaramillo Arango: Departamento de Comunicación. Pontificia Universidad Javeriana.

Artista, investigador y educador. Profesor asistente de Comunicación en la Universidad Javeriana. Julián es PhD en Artes y MA en Multimedia con experiencia creativa en el campo de Arte, Ciencia y Tecnología. Entre los temas de trabajo se encuentra el Sonido, la Música en Red, el Diseño de Interfaces, La Realidad Virtual y la Sonificación.

Luisa Fernanda Roa: Departamento de Artes Visuales. Pontificia Universidad Javeriana.

Estudió artes plásticas en la ASAB hasta el 2006. En el 2008 terminó sus estudios en la Maestría de artes Plásticas y Visuales de la Universidad Nacional de Colombia. En el 2014 se graduó de la Maestría de Arte Público y Nuevas estrategias del Arte en la Universidad Bauhaus Weimar en Alemania.

En el 2014 fue becaria de la Universidad Bauhaus Weimar y el DAD y el mismo año obtuvo la beca Stipendienausstellung "Ausgewählt!".

Ha participado en varios proyectos en espacio público en Colombia, Alemania y Bosnia y Herzegovina. También ha expuesto de forma colectiva e individual en Colombia, Argentina, Brasil, Perú, Cuba, Estados Unidos, Alemania, Italia, Inglaterra y Bosnia y Herzegovina.

Trabajó desde el 2016 al 2021 en el programa ARTBOTUTOR.

Actualmente cursa cuarto semestre del doctorado en Comunicación, Lenguajes e Información.

Docente de la Pontificia Universidad Javeriana y la Universidad de Los Andes.

Jysus Ramírez

MÉXICO

Universidad Nacional Autónoma de México

Ketem Lyoun

SPAIN

LAM Can-zhao

MALAYSIA - CHINA

Director

Laura Gómez Hincapié

COLOMBIA

Realizadora audiovisual. Cursó Comunicación Social en la Universidad Católica de Pereira. Por más de 7 años se ha desempeñado en las áreas de Dirección, Montaje y Script de diversos proyectos de Cine y TV, entre los que se destacan las series de ficción "LEONOR" (dir: Oscar Ruiz Navia, TELEPACÍFICO, 64A-Films, 2018) ; "MIL COLMILLOS" (dir: Jaime Osorio, Pablo González HBO, RAYHUELA FILMS, 2018); y "CIMARRONA" (dir: Wilmer Soto, Mauricio Vélez, TELECAFÉ 2018). Su primer corto (documental) como directora "KILÓMETRO 7" fue ganador de Estímulos Secretaría de Cultura de Pereira, 2016, recibió Mención Especial Género Regional "FESTIVAL DE CINE EN LAS MONTAÑAS" Salento, 2017 y fue parte de "FERFILM FESTIVAL" Ferizaj, Kosovo 2017. Su segundo corto (experimental) "FATUM y el caminante" fue seleccionado en Festival Internacional de Videoarte de Buenos Aires, Argentina 2018.

Fue parte de la selección TALENT CAMPUS Buenos Aires 2021 con su largometraje UTOPIA en la categoría de directores.

Laura Milena Cardona Vásquez

COLOMBIA

Laura Milena Cardona Vásquez / Programa Colombia Científica Reconstrucción del Tejido Social en Zonas de Posconflicto en Colombia.

Laurita Ricardo de Salles, Aquiles Medeiros Filgueira Burlamaqui y Proyecto 10 Dimensiones 2021/23

BRASIL

Laurita Salles: Artista y investigadora en Arte y Tecnología

Profesora do Programa de Posgrado em Actuações Culturais/UFG/Universidade Federal de Goiás, coordenadora assistente do Projeto 10 Dimensões em aliança com Media Lab/UFG/BR y Posgrado em Performances Culturais/UFG/ Universidade Federal de Goiás. Pós-doutorado em Media Lab/UFG/ Universidade Federal de Goiás em 2018. Miembro del grupo iberoamericano Holo (<http://www.espai214.org/holos/>). Artista emergente en el área de Arte y tecnología, con participación en eventos artísticos académicos, nacionales e internacionales. Participó en el trabajo interactivo en NET ART Paisajes Virales, propuesta del grupo Holo de Geofonia (Uruguay, Colombia, Brasil, España), presentado en el espectáculo internacional de sonido Exposición Internacional de Arte Sonora # HD19, Medellín 2020 <http://www.espai214.org/holos/paisajevirales/>; <https://paisajesvirales.sonoro.space/#>. También en el XXI Festival Internacional de la Imagen SURTROPÍA con la obra "Águas de al-mar" en la subcategoría Cine (y) Digital de la Convocatoria Artística, entre muchas otras exposiciones.

Aquiles Burlamaqui: Investigador en Ciencias de la Computación e Información

Profesor Asociado de la UFRN/Universidad Federal del Rio Grande del Norte, actuando a nivel de pregrado en la ECT/Escuela de Ciencias y Tecnologías y a nivel de posgrado en el IMD/Instituto Metrópolis Digital. Es el actual coordinador del Proyecto 10 Dimensiones/UFRN en asociación con Media Lab/UFG/BR. Es investigador de la Red de Laboratorios Natalnet, trabajando principalmente en los siguientes temas: Entornos Virtuales Colaborativos Masivos, TV Digital Interactiva, Sistemas Web, Aplicaciones Robóticas, Realidad Virtual e Ingeniería de Software. Ha venido trabajando fuertemente en la formación de personas para trabajar en entornos de Innovación y Emprendimiento. Ha participado en la formación de más de 10 startups, entre ellas Roboeduc (primera escuela de programación y robótica para niños y adolescentes del Nordeste) e Incubatech, la primera aceleradora y Startups Studio del estado de RN.

Proyecto 10 Dimensiones
UFRN/Media Lab/UFG/BR

El Proyecto 10 Dimensiones más reciente se creó en 2016 como un ambiente emergente de investigación multidisciplinar en Arte y Tecnología y está alojado en la UFRN/Universidad Federal de Rio Grande do Norte en Brasil. Se ha convertido en un espacio de referencia para la realización de proyectos, elaboración, realización de obras y exposiciones de Arte y tecnología en el Nordeste de Brasil, promoviendo, el intercambio regional, nacional e internacional, con otros laboratorios, grupos de investigación e investigadores individuales del área. Mantiene una asociación productiva con el Programa de Posgrado em Performances Culturais/UFG/Universidade Federal de Goiás desde 2022, con el Media Lab/UFG/BR desde 2015, y con la red UFRN de laboratorios Natalnet/UFRN (<http://www.natalnet.br/>). También cuenta con el apoyo del Centro de Arte y Cultura de NAC/UFRN, Pro-rectoría de Extensión PROEX / UFRN, Pro-rectoría de Investigación de PROPESQ / UFRN, Departamentos de Arte / DEART, ECT / Escuela de Ciencia y Tecnología y Escuela de Música / EM en UFRN, así como socios o colaboradores externos, entre ellos el Grupo de investigación interdisciplinar iberoamericano HOLOS (<http://www.espai214.org/holos/>). Participaciones recientes: Tercera sesión de las reuniones-midi de la SUR_ Exposition HEXAGRAM.CA, Red de investigación-creación en artes, culturas y tecnologías, en Quebec, en 2021 y 20º Festival Internacional de la Imagen INTER/ESPECIES/Manizales, Colombia, 2021 entre otras exposiciones y eventos.

Sitios web: www.10dimensoes.com y <https://10dimensoes.com/10anos/esp/>

EQUIPO DE PRODUCCIÓN DE ESTA OBRA:**Coordinación general:**

Aquiles Medeiros Filgueira Burlamaqui (10 Dimensões/UFRN)
 Laurita Ricardo de Salles (10 Dimensões/UFRN e UFG/Media LAB/UFG/BR)
 Equipo colaboradora del Media Lab/UFG/BR
 Cleomar de Sousa Rocha
 Hugo Alexandre Dantas do Nascimento

Asesoramiento:

Rodrigo Montandon Born UFRN

Equipo becarios del proyecto 10 Dimensiones/UFRN)

Programación y diseño:

Otávio Augusto Cunha Barbosa
 Matheus Pereira Batista de Macedo
 Nero Felix Rocha de Araújo
 Falta un becario colaborador que aún no ha sido nombrado

Banda sonora:

Leonardo Meneses Pereira

Equipo de soporte técnico, sitio web y difusión:

Carlos José de Araújo Souza Júnior
 Girleno Atos Alves Martins
 Gustavo Henrique Lima de Araújo
 Leonardo Pereira de Medeiros

Empleados tecnico-administrativos:

Rafael Keller Menezes UFRN
 Tales Evan da Silva UFRN

Leandro Waibe (Leandro Waisberg)

ARGENTINA

Leandro Waibe (Caseros, Buenos Aires, Argentina, 1991). Artista Visual y Diseñador Gráfico. Estudié Diseño Gráfico (UBA) y actualmente estudiando una maestría en Tecnología y estética de las artes electrónicas (UNTREF). De forma particular, estudié dibujo, pintura, historieta, cerámica e ilustración en distintos talleres de artistas. Codirigí la editorial Waicomics, donde publicaba historietas experimentales mías y de otros artistas, y actualmente manejo la imprenta risográfica Estudio Enrollado. Expuse y fui publicado en distintos lugares de Argentina, Suiza, Letonia y Alemania. Me interesa investigar en lazos familiares y en la transmisión de historias de generación en generación y particularmente la distorsión de esas historias.

Lianeth Carolina Vargas Gutiérrez

COLOMBIA

Soy Lianeth Vargas, nacida en Galerazamba, Bolívar. Actualmente me encuentro en proceso de realización de tesis para la carrera de Artes plásticas en la Facultad de Bellas artes (Universidad del Atlántico). A nivel artístico me desempeño como animadora 2D y 3D e ilustradora, he participado en múltiples festivales de arte a nivel regional, nacional e internacional, siendo 2 veces ganadora de el primer puesto en la categoría de arte del Portafolio de Estímulos de la alcaldía de Barranquilla los años 2018 y 2019. Tengo amplia experiencia en el campo del arte y los medios audiovisuales y he trabajado en diferentes proyectos artísticos y comerciales con un estilo unico y particular.

Lilian Amaral. Co autores: Marcos Umpiérrez, Bia Santos, Liliana Fracasso, Marina Buj Corral, Laurita Ricardo de Salles, Mirian Celeste Martins, Suzete Venturelli, Brenda Marques Pena, Luis López Casero, José Prieto, Vega Ruiz, Paula Carolei, Daniel Toso, Matheus Montanari, Ivan David, Carina Flexor, Fernando Palacios, Luisa Fernanda Giraldo Murillo, Karla Brunet

BRASIL

Luis Felipe Henao Bustamante

COLOMBIA

Profesional en publicidad de la universidad católica de Manizales (caldas). Año 2006.
Especialista en artes mediales. Universidad nacional de córdoba (argentina), universidad de caldas (Colombia).2014. Magíster en diseño y creación interactiva. Universidad de caldas(2015). investigador, curador y artista sonoro.

Luis Fernando Medina Cardona

COLOMBIA

Luis Fernando Medina Cardona: Profesor Asociado, Facultad de Artes, Universidad Nacional de Colombia - sede Bogotá. Doctor en Artes y Ciencias de los medios interesado en la interacción arte, ciencia y tecnología y en la aplicación de tecnologías abiertas en procesos de investigación-creación. Coordinador del grupo de investigación-creación </espa> (Espacio de Producción Abierta de Medios).

Diana Carolina Martínez Muñoz: Profesora Auxiliar, Facultad de Artes, Universidad Nacional de Colombia - sede Bogotá. Diseñadora de sonido para cine, interesada en la percepción del sonido desde un ámbito socio-cultural, la incidencia de la tecnología en el ser humano a través del sonido y el análisis del cine desde la perspectiva de género y lo no binario. Investigadora asociada del grupo de investigación-creación </espa> (Espacio de Producción Abierta de Medios).

Luisa Jaramillo Gomez

COLOMBIA

Universidad de Antioquia

Maria Jose Rios Araya

CHILE

Artista visual de la Universidad Finis Terrae, con estudios en Arquitectura y diseño, siendo también autodidacta en investigación en nuevos medios y tecnologías tanto desde la teoría como desde la praxis.

Desde hace unos 4 o 5 años me he visto involucrada en un proceso de indagación, exploración e investigación en materiales dentro del ámbito del vestuario y lo textil, un área y soporte que considero que debe de comunicar un significado simbólico, tecnológico, técnico y cultural/social y cotidiano, adentrando en la relación del individuo en cuanto cuerpo y percepción con sí mismo, el mundo y la realidad más en red o compleja. Y es así, como el año 2015 fundo la plataforma VESTIBLES (www.vestibles.cl), plataforma de investigación, desarrollo, y educación, cuya propuesta consiste en acercar a la gente a la práctica por medio de la experimentación y el aprendizaje, al análisis y a la reflexión inter y transdisciplinaria en torno al cruce del vestuario, lo portable y lo textil con las nuevas tecnologías interactivas generando ciertos cruces con ciencia, ingeniería, diseño e incluso Neurociencias.

María Victoria Olaya Ortiz

COLOMBIA

María Victoria Olaya Ortiz, Samuel Esteban Acosta Gaviria y Sebastián Sierra Chacón son estudiantes del pregrado Comunicación Audiovisual y Multimedial de la Universidad de Antioquia. Actualmente cursando los últimos semestres de la carrera, están altamente interesados en las posibilidades interactivas que presenta el medio de los videojuegos.

Matheus Moreno dos Santos Camargo

BRASIL

Estudiante de Doctorado y Magíster en Artes Visuales -PPGART/Universidad Federal de Santa María, Arquitecta Urbanista (UFN) y Artista Visual (UFSM). Co-curador de las exposiciones AIR: Arte y Entornos Inmersivos e Interactivos en Red y EFEMERA Imagem - Exposición AudioVisual FulDome. Desarrolla investigaciones poéticas en VR y AR, experiencias audiovisuales generativas orientadas al MetaEcosistema Arte/Tecnología, a través de transmisiones híbridas entre públicos, entornos, imágenes, arquitecturas y redes colaborativas.

Mayerlin Llamas Castro

COLOMBIA

Historiadora, egresada de la Universidad de Cartagena y estudiante de comunicación audiovisual en la Institución Universitaria de Bellas Artes y Ciencias de Bolívar. Se dedica a la producción audiovisual con jóvenes y la infancia. A partir de esto, trabaja en fotografías y producciones de obras educativas, proyectos culturales y la investigación de la historia cultural y local del Cine en Cartagena de Indias.

Para el 2019, produjo el video "Una Cultura de Escucha" realizado por estudiantes de primaria para Educapaz y su Programa de Escuela de Palabras. En el 2021, como co - directora en el cineminuto "Y nadie salió", es ganador a mejor filminuto en el Festival Internacional Cine a la calle FICICA 2021, Barranquilla, Colombia; y en el Festival Internacional de Cineminuto de la Unidad Cuajimalpa de la UAM, México. En el 2022, co - dirige el cortometraje "Mimos: detrás del maquillaje", para el proyecto "En los zapatos de un artista" de la Escuela Taller Naranja y el IPCC, estrenado en la agenda académica de la edición 61 del Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias (FICCI). En ese mismo año, dirigió la serie documental "M de Cine", sobre mujeres cineastas cartageneras, proyecto ganador de la convocatoria Jóvenes en Movimiento, del Ministerio de Cultura.

MICROSUEÑO PAG 19-20-21

COLOMBIA

Con nuestro proyecto CINEMANDANTE hemos realizado 1 Largometraje ARTROFIA COLOMBIA, Una serie con 4 capítulos MICROSUEÑOS PARA VIAJAR EN MOTOCICLETA, a la que pertenece MICROSUEÑO PAG 19-20-21. Y estamos en la producción actualmente de nuestra serie LA MUJER CON CÁMARA.

Miguel Antonio Contreras Hincapie

VENEZUELA

Graduado con honores en UNEARTE, como Licenciado en Artes Plásticas, Mención: Escultura (2015), mi tesis: Subversión de la Escultura Fantástica, recibió la Mención de honor publicación. He participado en diferentes salones de arte a nivel nacional e internacional, entre los que destacan: Salón de Arte Juan Lovera (2019), Salón de Arte por los 500 años de la Reforma de Martin Lutero (realizado en el Museo de Arte Contemporáneo Mario Abreu, 2017), II Salón de Artes Visuales de Coro (2016), en el cual recibí el premio: Virgilio Trompiz por mi escultura "Premonición". He participado en diferentes exposiciones nacionales entre las que resaltan: Intervención en el Espacio Público (Parque del Oeste Alí Primera), con la escultura "Valaraukar", "Los Limites de la Corporalidad" (Museo de Arte Contemporáneo de Caracas. 2017), "De Vuelta al Oficio: Homenaje a Guillermo Abdala" (Celarg. 2018), "Da Vinci: Creador de Creadores" (Biblioteca del U.S.B. 2016), "Homenaje a Jacinto Convit" (Biblioteca Central de la U.C.V. 2015).

Ha nivel internacional he participado en: "Self-Identities" (Buenos Aires-Argentina. 2016), "Post-Colonial Frames: Landing Americas" (Treviso-Italia. 2018), Miami New Media Festival (Miami-USA. 2021), MIAMI PRINTS entorno a Art Basel (Miami-USA. 2022), Encuentro de Imagen MMXXII: Conflicto y Discordia, organizado por CECRITICC UAQ en el Museo de Arte Contemporáneo de Querétaro (Querétaro-México. 2023). He podido participar en exhibiciones de arte sonoro: Sanar/Sonar-Festival Sur Aural (Chile. 2021), XV Festival de Arte Sonoro Tsonami (Chile. 2021), T'IWKAY, Otros Mundos Posibles-Festival Sur Aural (Chile. 2022), Transversal Sonora (Ecuador. 2022). Recientemente recibí el Primer Lugar en Escultura Digital, Mención en Arte Público, y Tercer lugar en el Gran Premio de la Bienal Internacional de Arte Contemporáneos ULA 2022 (Mérida-Venezuela). Actualmente me encuentro participando en la 1era. Bienal Neogranadina de Artes Plásticas 2022-2023 en la Universidad Militar Nueva Granada (Bogotá).

Miguel Arango Marín: Co-creador, Equipo Casadentro. Investigador principal: Adolfo León Grisales de la Universidad de Caldas. Co-investigador@s creador@s: Valentina Mejía Amézquita y Andrés Felipe Roldán García de la Universidad Nacional de Colombia sede Manizales, David Enrique Ramos Delgado de la Universidad Pedagógica Nacional, Miguel Arango Marín de la Universidad Pontificia Bolivariana, Luisa Fernanda Zapata Arango. co-investigadoras independientes: Laura Valeria Buriticá y Laura Melissa García Betancur. Jóvenes investigadoras: Erika Tatiana Orozco de la Universidad de Caldas y Marcela Cardona González de la Universidad Nacional de Colombia sede Manizales. Co-producción audiovisual y sonora: Carlos Alberto Gómez Buitrago, José Fernando Barragán y Andrés Osorio Lizarralde. Producción: Manuela Jaramillo Jaramillo, Estefanía Agudelo Cruz y Melfi Tatiana Correa Uchima. Co-producción creativa: María Isabel Isaza Echeverry y María Camila Arías Duque

COLOMBIA

Esta propuesta para "Puentes Sonoros" fue otro de los productos que surgió del proyecto de investigación+creación "Casadentro Saberes tradicionales de la domesticidad cotidiana en narrativas de mujer en Riosucio, Caldas" que fue co-financiado en la convocatoria pública de InvestigArte 2.0 de Minciencias. El proyecto surgió de una alianza interinstitucional entre la Universidad de Caldas, la Universidad Nacional de Colombia sede Manizales, la Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá y la Universidad Pontificia Bolivariana. De allí que la autoría del mismo es compartida por las personas que hicieron parte del equipo. A continuación, se hará mención de cada un@ de ell@s:

Investigador principal:

Adolfo León Grisales de la Universidad de Caldas.

Co-investigador@s creador@s:

Valentina Mejía Amézquita y Andrés Felipe Roldán García de la Universidad Nacional de Colombia sede Manizales.

David Enrique Ramos Delgado de la Universidad Pedagógica Nacional.

Miguel Arango Marín de la Universidad Pontificia Bolivariana.

Luisa Fernanda Zapata Arango, Laura Valeria Buriticá y Laura Melissa García Betancur como co-investigadoras independientes.

Jóvenes investigadoras:

Erika Tatiana Orozco de la Universidad de Caldas

Marcela Cardona González de la Universidad Nacional de Colombia sede Manizales.

Co-producción audiovisual y sonora:

Carlos Alberto Gómez Buitrago.
José Fernando Barragán.
Andrés Osorio Lizarralde.

Producción:

Manuela Jaramillo Jaramillo.
Esteria Agudelo Cruz.
Melfi Tatiana Correa Uchima

Co-producción creativa:

María Isabel Isaza Echeverry.
María Camila Arías Duque.

Nayive Maya Montoya

COLOMBIA

Estudiante de Artes Plásticas de la Universidad de Antioquia

Néstor Raúl Pérez Ramírez

COLOMBIA

Docente e Investigador del Tecnológico de Artes Débora Arango

Oscar Guarín Martínez

COLOMBIA

Sensolab_Pontificia Universidad Javeriana

Pablo Magne

ARGENTINA

Pablo Magne: (Videoarte) Cineasta, fotógrafo, diseñador gráfico, músico y productor audiovisual nacido en Buenos Aires, Argentina. Inició como artista plástico y luego enfocó su investigación en audiovisuales, experimentación sonora y música electrónica. Su obra audiovisual se compone de una decena de cortometrajes multipremiados. Reconocido internacionalmente como diseñador para álbumes de artistas icónicos del género electrónica. Como videoartista, colabora junto a compositores en la creación de performances audiovisuales y videoartes; especializándose en el cruce de lenguajes y la improvisación libre.

Germán Alonso: (Compositor Musical)

Nació en Madrid, España. Estudió Guitarra y Composición (Real Conservatorio Superior de Música, Madrid) y composición electroacústica; composición (Conservatorio de Estrasburgo), Máster en Composición Mixta (HEM Ginebra), Nuevas Tecnologías (IRCAM), Maestría en Musicología (Universidad

de París 8). Ha sido seleccionado para la “Musique Nouvelle” (Quebec), “Voix Nouvelles” (París), la “Pirámide Internacional de Compositores” (Canterbury), entre otros.

SIGMA Project (Intérpretes Musicales) Cuarteto de saxofones compuesto por Andrés Gomis, Ángel Soria, Alberto Chaves y Josetxo Silguero con base en Madrid. Han realizado más de 150 conciertos en América, Asia y Europa.

Desarrollan el trabajo multidisciplinario con video, danza, literatura, teatro o pintura, que se integran con naturalidad en sus conciertos, rescatando también músicas del pasado con las que tienen una relación utópica. SIGMA Project desarrolla su actividad internacional con el apoyo del Instituto Nacional de las Artes Escénicas y de la Música del Ministerio de Cultura de España, el Instituto Etxepare del Dpt de Cultura del Gobierno Vasco y la alemana fundación de música Ernst von Siemens.

Pierre Ajavon

FRANCE

Pierre Ajavon (b. 1966, Paris) is a visual artist, composer & musician. He lives and works in Paris (France). Ajavon studied sociology and ethnomusicology with a particular focus on psychedelic culture, and he embraced video art as his main medium as it allowed him to combine image with sound.

His works appeared at art institutions such as LACDA (Los Angeles), Fondazione Ragghianti (Italy), Royal Scottish Academy (Scotland), Pereira Art Museum (Colombia) and CICA Museum (South Korea) as well as events like the Vesuvio International Film Festival (Italy), Experimenta (Portugal), Cairotronica (Egypt), AIDFF (Greece) and MADATAC (Spain). Pierre Ajavon is also a musician and composer, and references to psychoanalysis and surrealism as well as the study of the relationship between pop imagery and sound constitute the backbone of his artistic practice.

Pilar Martínez Villegas

COLOMBIA

Pilar Martínez: Pianista y Compositora egresada de La Universidad de Caldas con estudios de Creación Sonora en el CRR de París-Francia y Maestría en Composición con Nuevas Tecnologías de la Universidad Internacional de la Rioja. Investigadora del sonido, la música y su relación con los fenómenos cosmológicos. Finalista en el año 2015 en la categoría obra inédita en el Festival Nacional del Pasillo. Ganadora de un estímulo de creación por parte de la gobernación de Nariño. Ha realizado la música para los cortometrajes Julieta Deriva, La Fortaleza y Sima. Su obra Le Parfum se presentó en París dentro del marco Musiques a Réaction. Participó en el Festival de la Imagen 2020 y 2022 como tallerista de música electroacústica.

Residuo Animación

COLOMBIA

Daniela Briceño Bello, Diego Felipe Cortés y Blanca Castellar son artistas visuales que estudiaron en la Pontificia Universidad Javeriana en Bogotá, Colombia. Crearon un colectivo llamado “Residuo” desde el cual intentan explorar sensaciones plásticas a través de la animación. “Gloria” es el primer cortometraje de animación realizado en conjunto.

Ricardo de Armas

ARGENTINA

Creador acusmático, violoncellista, artista sonoro y gestor cultural. Egresado del Conservatorio Provincial J.J.Castro. Actualmente cursa un posgrado en arte sonoro en la Universidad Nacional de Tres de Febrero. Su obra se basa en procedimientos como la intervención, apropiación, cita y re-significación. Integró la Orquesta Sinfónica Provincial de Bahía Blanca desde 1988. Tiene obras premiadas y programadas en festivales internacionales y grabaciones para los sellos CMMAS y UNTREF Sonoro. Es Fundador de Bahía[in]Sonora y ARS[in]sonora. Obtuvo el Premio Único Categoría Música Electroacústica otorgado por el Gobierno de La Ciudad de Buenos Aires.

Rita Casdia

ITALY

Rita Casdia, was born in Barcellona Pozzo di Gotto (ME) in 1977. She graduated Painting at the Academy of Fine Arts, Palermo in the 2000. Afterwards she moved to Milan, where she continued her study at the Academy of Fine Arts of Brera and achieved a specialization in Art and New Technologies (2006) and Academic second level degree in the teaching of Painting (2009).

Festival and Video Review: 17.KURZFILMFESTIVAL, backup selection by Felipe César, Bauhaus-Universität Weimar, 39° Festival du Nouveau Cinéma di Montreal, Il MOUSE E LA MATITA, curated by Bruno Di Marino, Pesaro Film Festival, LOOP- Video Art Festival & Fair, Barcelona, Filmmaker Festival 35, Spazio Oberdan, Milano. XIII International Image Festival, Manizales, Colombia (special mention), VIDEOFORMES.2019, curated by VisualContainer, Clermont-Ferrand, France, Crosstalk ed7 Video Art Festival Budapest, 4th Athens Digital Arts Festival, VideoYearArtBook XIV Edition, Bologna, Cà Foscari Short Film Festival 10, The suspended glance, Fondazione Bevilacqua La Masa, Venezia, Videograma Festival 2021, Galleria Santa Fe, Bogotá, Colombia.

Solo Shows: Eden, Museo Riso, Palermo, Ferite come fessure, Show Case, Fondazione Museo Pino Pascali, Polignano a Mare, Be Loved, Nuvole Incontri d'Arte, Palermo; Life Instinct, Muratcentoventidue, Bari.

Group Shows: Premio Ariane de Rothschild, Palazzo Reale, Milano, 14° Premio Cairo, Museo della Permanente, Milano, Video.it, Fondazione Merz, Torino, Suspended territories and other italian stories, MUU Gallery, Helsinki, Under the Stars, Museo Unicaja de Artes y Costumbres, Malaga, Solo gli inquieti sanno come è difficile sopravvivere alla tempesta e non poter vivere senza, Accademia di Belle Arti – Palazzo Ziino, Palermo.

Awards: Nutrimenti celesti, nutrimenti terrestri, Filmmaker – Fondazione Cariplo, Milano, XIII International Image Festival, Manizales, Colombia (special mention for the video Stangliro), Movin'Up, GAI, Torino.

Residencies: PRIM Centre, Montréal, Québec, Canada, Pépinières européennes pour jeunes artistes, Okuparte arte_ y _ ciudad, Huesca, Spain, "Sarajevo Some Other City" International Sarajevo Winter Festival, AQB, Budapest, Hungary.

Salomé Rojas

VENEZUELA

Mi trabajo se sitúa en la intersección arte ciencia y tecnología, entendiendo esta última en su acepción expandida que contempla conocimientos experimentales y ancestrales. Durante los últimos años he experimentado con aspectos técnicos, materiales y poéticos las ondas de radio, las telecomunicaciones e Internet como metáforas de la soledad, el error y la distancia como condiciones de la comunicación humana.

Entre mis últimas participaciones se encuentran La trayectoria inédita (2021), exposición organizada por la Embajada de España en Venezuela, donde obtuve una mención de honor; Residencias en Bloque (2021) del Instituto Distrital de las Artes, Bogotá; Serendipia Glitch (2022) en el Centro Cultural Los Galpones, Caracas y próximamente Proyecto Creadoras del Banco de Desarrollo de América Latina (2023).

Samanta Garcia

COLOMBIA - ESTADOS UNIDOS

Samanta García es una artista colombiana que reside en Atlanta, Georgia. Graduada de Artes Plásticas y Magíster en Estudios Artísticos (2017) de la Universidad Distrital de Bogotá. Su trayectoria inicia como visualista en la escena de la música contemporánea en Bogotá, posteriormente, incursionando con audio en la colectiva amazonas y junto a la banda de metal High Rate Extinction de la que es sampler y Vj.

El trabajo de Samanta indaga en el papel poético y material de la tecnología en conversación con los feminismos y la visión posthumanista. Su trabajo más reciente incluye su primer álbum de ficción sonora ESTOMA (2023) y la creación de su sello visual Dark Mesh (2022) que colabora con artistas de diversas disciplinas interesados en lo weird, oscuro, cibernético y místico.

Sandrine Deumier

FRANCE

Independent artist

Santiago Quirama Martínez

COLOMBIA

Egresado de Comunicación y Lenguajes Audiovisuales de la Universidad de Medellín, Colombia.

En 2020, con su cortometraje documental Hijos del cemento, hizo parte de un taller de creación con Jorge Navas en el Festival Universitario de Cine y Audiovisuales Equinoxio. Hijos del cemento se estrenó en 2022 en el Festival de Cine Metropolitano Cinemancia, con 5 proyecciones en diferentes municipios del área metropolitana del Valle de Aburrá, Antioquia.

En 2020, fue ganador del Premio Huella a la mejor fotografía, otorgado por la Facultad de Comunicación de la Universidad de Medellín, con la obra El triunfo del placer. Desde 2021 coordina el Cineclub Cíclope en la ciudad de Medellín, un proyecto de exhibición y conversatorios con realizadores locales.

Sara Gaviria Piedra y Ian Paniagua Correa

COLOMBIA

Sara Gaviria Piedra: Es productora de radio, libretista de la Emisora Cultural de Pereira. Dirige el programa de radio "Arte Sonoro".

Ian Paniagua Correa: Locutor: Dirige el programa de radio Diamond Cats, programa radial de música Rock, Punk y Metal. Colaborador de Radio JAC Santa Mónica.

Sebastian Borda

COLOMBIA

Universidad Santo Tomas - Seccional Tunja

Sebastian Tuberquia Guzman

COLOMBIA

Universidad de Antioquia

Sergio Arias Martinez

COLOMBIA

Estudiante de Artes Plásticas en la Universidad de Caldas

Sergio Sánchez Álvarez

COLOMBIA

Sergio Sánchez Documentalista, director de la productora Kaminu Films y curador en el Festival Internacional de Cine y video Alternativo y Comunitario Ojo al Sancocho. Profesor de cine y audiovisuales en diferentes proyectos a nivel distrital. Ha desarrollado procesos de cine comunitario en Argentina, Brasil, Perú, Cuba, España, África y Colombia. Representó a los directores en el Consejo Nacional de las artes y la cultura en cinematografía – CNACC en el periodo de 2016 al 2018. Premio India Catalina de televisión con el documental Nar Heb – Nuestro Territorio, producido por Sueños Films Colombia. Su más reciente producción como director es el cortometraje documental Camino en el viento rodado en el año 2019. Dentro de sus demás documentales se encuentra Arsys rodado en la localidad de Ciudad Bolívar, Chiqui Chiqui rodado en la guajira y cuenta con otros trabajos de cortometraje de ficción y otros géneros que han sido exhibidos y premiados en diferentes festivales de cine nacionales e internacionales en los que ha desarrollado diferentes cargos.

Sergio Sierra Monsalve

COLOMBIA

Sergio Sierra Monsalve Universidad de Caldas, Marina Liliana Hurtado Sáenz Universidad de Caldas, Claudia Patricia Leguizamón Universidad de Caldas, Cristian Santiago Castiblanco Universidad del Tolima.

Silvia Buitrago, Sergio Sánchez y Shalk-ti Calderón

COLOMBIA

Silvia Buitrago: Realizadora de contenidos audiovisuales y sonoros para medios (televisión, radio, internet). Desde el año 2005 ha trabajado con diferentes tipos de comunidades (campesinos, niños con problemática de calle, profesores de educación básica, estudiantes de instituciones públicas, por mencionar algunos) en el desarrollo colaborativo de otros modos de narración, expresión y representación en los medios, así como en procesos de co-diseño para el mejoramiento de su calidad de vida. En la actualidad coordina el semillero de investigación SemillaLab, dedicado al estudio y realización de proyectos transmedia para el cambio social con la comunidad del Barrio Potosí (Ciudad Bolívar) y desarrolla actividades y proyectos de co-diseño relacionadas con apropiación de tecnologías digitales con comunidades de base.

Sergio Sánchez: Documentalista, director de la productora Kaminu Films y curador en el Festival Internacional de Cine y video Alternativo y Comunitario Ojo al Sancocho. Profesor de cine y audiovisuales en diferentes proyectos a nivel distrital. Ha desarrollado procesos de cine comunitario en Argentina, Brasil, Perú, Cuba, España, África y Colombia. Representó a los directores en el Consejo Nacional de las artes y la cultura en cinematografía – CNACC en el periodo de 2016 al 2018. Premio India Catalina de televisión con el documental Nar Heb – Nuestro Territorio, producido por Sueños Films Colombia. Su más reciente producción como director es el cortometraje documental Camino en el viento rodado en el año 2019. Dentro de sus demás documentales se encuentra Arsys rodado en la localidad de Ciudad Bolívar, Chiqui Chiqui rodado en la guajira y cuenta con otros trabajos de cortometraje de ficción y otros géneros que han sido exhibidos y premiados en diferentes festivales de cine nacionales e internacionales en los que ha desarrollado diferentes cargos.

Shalk- ti Calderón: Diseñadora interactiva en formación con énfasis en desarrollo de experiencias sonoras interactivas

Sindihogar-Sindillar

ESPAÑA

Sindihogar/Sindillar es el primer sindicato independiente de trabajadoras de la limpieza y el cuidado en España. Desde su creación en 2011, ha participado activamente en la lucha por la dignidad del trabajo de cuidados y por la participación de las mujeres inmigrantes en las políticas públicas. Debido a su fuerte compromiso con la afirmación del papel de las mujeres migrantes como productoras culturales, se han involucrado en varios proyectos artísticos, creando performances que han sido exhibidas públicamente, así como obras de teatro (Rebomboris, Madremanya...). Durante los últimos 5 años, se han centrado particularmente en el estudio crítico y el enfoque del patrimonio cultural, creando proyectos como The Antirracist and Caring Tour (ganador del premio CMIB 2021), una serie de Narrativas Visuales para el proyecto MEMEX, y la creación de herramientas pedagógicas para la descolonización de la Educación Superior dentro del proyecto BRIDGES-building inclusive societies.

Sotiris Charizanis

GREECE

Sotiris Charizanis was born in Thessaloniki in 1989. In 2022, he graduated from the School of Film A.U.Th. (Faculty of Fine Arts of the Aristotle University of Thessaloniki). His research thesis "Visage: a study of time-image" analyses how Gilles Deleuze's theories about time-image apply to the film "Visage" (2009) by Tsai Ming-liang. "wound" is his dissertation on film editing and his first feature film as a director.

Filmography:

wound / 2022 / 63' / experimental fiction film

thanatos / 2020 / 12' / experimental video art

TIME OVER (Boris Alejandro Betancourt Suárez y Maria Daniela Vega Sanguino)

COLOMBIA

Universidad de Antioquia

Tomas Silva

COLOMBIA

Tomás Silva nació en Medellín, pero creció en Bogotá, Colombia. Estudio arte, cine y animación, en muchas partes del globo. A lo largo de su carrera, Tomás ha explorado una amplia variedad de medios artísticos, incluyendo la pintura, el dibujo, la escultura, el video y la animación. En particular, ha estado trabajando en la creación de videos experimentales que utilizan inteligencia artificial y técnicas de video analógico, para producir obras de arte que desafían las expectativas y exploran nuevas formas de comunicación visual.

Su trabajo ha sido reconocido por su originalidad y calidad artística, y ha participado en numerosas exposiciones y eventos de arte en Colombia y otros países.

VESTIDAS Y ALBOROTADAS

COLOMBIA

• Juanita Prieto Macía

Su producción plástica es atravesada por la recolección, la repetición, los refugios y el cuerpo como unidad de medida. Esto ha sido posible a través del performance, la producción textil, la instalación y la creación de imágenes de baja calidad

• Sule Suárez

Artista plástica que a lo largo de su quehacer se ha interesado en la exploración del archivo, los roles femeninos y el espacio público como experiencia artística.

Para ello ha utilizado herramientas como el video, el performance, la fotografía y la programación, encontrando en estas posibilidades para poder ahondar plásticamente en aquellas inquietudes que la han interpelado.

Daniela Jiménez Guzmán

COLOMBIA

Comunicadora Gráfica Publicitaria de la Universidad de Medellín y Estudiante de Artes Plásticas en la Universidad Nacional, sede Medellín. En su práctica artística se vale del registro del día a día y de la observación del ocio para el desarrollo de gestos que intentan entender, narrar y cuestionar estructuras hegemónicas para administrar el tiempo, el cuerpo y para relacionarse con otros, así mismo algunos otros que aspiran hackearlas, sabotearlas y replantearlas, empleando para esto el cruce de medios y métodos diversos entre los que se destacan el registro, el vídeo, el archivo, las plataformas digitales, el performance y la creación colaborativa.

Ha participado en procesos de formación y creación en torno al cine comunitario, la animación, el vídeo y el performance. Con diversas piezas ha participado en diferentes festivales nacionales como el Festival de Cine Rodando en Bicicleta 2022, Festival de cine de Jardín 2020, Vortex 2020 y del CineToro Experimental Film Festival 2020; fue acreedora de la mención de honor en la categoría Documental en el Festival de videoarte de Palmira 2019 con el vídeo "Otro intento por conservar" e hizo parte ""Pasquines"", corto animado experimental ganador como Mejor Cortometraje de la Selección Nacional Universitaria de CortosCali 2022, y participante de diferentes festivales de Cine.

— Participantes Crea Digital 2023 —

Máquina Espía

COLOMBIA

Máquina Espía es una empresa que construye historias desde el año 2007 y usa la fantasía como su lenguaje y las metáforas como estrategia para reinventar lo cotidiano, creadores de universos y obsesivos por el conocimiento.

Sus creaciones se dividen en proyectos transmedia como: Aurora y el cerebro de Astrolabio, S.O.S un llamado a despertar y La memoria del hombre invisible; y sus proyectos cinematográficos como: Benjamín en Tecnicolor (cortometraje), Río de Caracoles (cortometraje), S.O.S (cortometraje), La teoría de la expansión (cortometraje en postproducción) y Pabellón de los Aburridos (largometraje en desarrollo).

Para conocer más: <http://maquinaespia.com/astrolabio/>

Jorge Yesidt Vela Forigua

COLOMBIA

Profesional en Producción de Cine y Televisión, técnico en Finanzas y gestor cultural con experiencia en la realización de proyectos audiovisuales de ficción, animación, documental, comerciales y transmediales. Es socio fundador de la empresa productora Cinemazul Media Group SAS, con una trayectoria de más de doce años como productor ejecutivo en cortometrajes como Medusa de Papel, Adolfo y Rodolfo, Cielo Rojo, Cólera y Cham-Piñón; este último seleccionado en más de 50 festivales nacionales e internacionales y financiado con recursos de gestión comercial.

Es productor general y ejecutivo de la serie de animación para público infantil El Team (2021) con recorrido por canales regionales, la serie documental Victorias y Glorias (2023) que recopila los relatos de cinco mujeres pioneras del ciclismo en Colombia y el cortometraje La Gran Hazaña (2022), proyecto beneficiario del FDC en la categoría de cortometraje infantil. Así como de los universos de narrativas expandidas Medusa de Papel y Escarabajos Colombian Cycling Transmedia History, ganadores de tres becas CREA DIGITAL (2019, 2021 y 2022) para desarrollo y producción de productos transmedia. Cuenta con experiencia en coordinación de proyectos formativos para niños, niñas y adolescentes en el área audiovisual.

Irene Lema, Sergio Bromberg y Rafael Ospino

COLOMBIA

Directora creativa, director técnico y productor de "El Beat".

Ignacio Galán

COLOMBIA

Biólogo con maestría en periodismo científico y una seria obsesión por los videojuegos, la música y la escalada. Sufre de escepticismo patológico por alta exposición a fake news y conspiraciones, por eso se ha enfocado en verificación de información y actualidad de la ciencia. Fascinado por la evolución y la diversidad de la vida. Aún molesto porque su intuición no sirve para entender física cuántica, pero igual maravillado por ella.

Efraín Rincón

COLOMBIA

Itinerante serio. Biólogo con maestría en periodismo de la Universidad de los Andes. Periodista y comunicador de la ciencia con especial interés en involucrar el pensamiento científico en contextos sociales. Creador y cofundador de Shots de Ciencia. Ha sido periodista en temas de salud, ciencia y cambio climático en La Silla Vacía y escrito para Todo es Ciencia, CeroSetenta, El Malpensante y El Espectador.

Mayra García

COLOMBIA

Socióloga con Maestría en periodismo científico. Entusiasta de las perspectivas sociales de la ciencia. Ambulante en bicicleta, lectora y cocinera.

Ha escrito artículos académicos relacionados con la historia de las mujeres y fue productora del podcast Las Fulgurantes. Actualmente trabajo como gestora de proyectos y periodista en el medio de comunicación científica Shots de Ciencia.

Esteban Pardo

COLOMBIA

Biólogo y microbiólogo especializado en bioinformática. Es un curioso que se crió con rock de los 60's y desarmando cualquier aparato que encontraba. Le encanta entender y explicar cosas e inducir lo que él llama el efecto "wow". Es aficionado a la astronomía, y ha hecho cursos en programación y Machine Learning. También es productor de sonido, músico y guitarrista.

Wolfran Parrado

COLOMBIA

Cofundador de Newrona, diseñador industrial de la Universidad Nacional de Colombia. Asesora a compañías del sector educativo, farmacéutico e industrial; en la implementación de procesos de transformación digital, mediados por nuevas tecnologías. Newrona - Empresa Colombiana, especializada en el diseño e implementación de experiencias interactivas, desarrolladas mediante el uso de tecnologías como: Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Videojuegos y Metaverso.



Seminario Internacional



Seminario Internacional

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

XENOPAISAJES

A partir de las transformaciones que sufren los contextos, debido a los fenómenos climáticos y las tecnologías que operan como metáforas de nuevos territorios, el XENOPaisaje se nos presenta como una invitación a escuchar lo que Bruno Latour denomina como el “grito de la tierra”, esa llamada al poder de acción de las personas y las comunidades que permite alterar y transformar sus pequeños entornos, logrando con ello un movimiento de regeneración de los ecosistemas que posibilitan su supervivencia.

Por esta razón, y teniendo en cuenta las necesidades que atraviesa en términos de diálogos críticos la conservación de la tierra como espacio de vida y habitabilidad, surgen los XENOPaisajes, con el propósito de asumir al diseño como una herramienta de cambio y reflexión que aporte a la reformulación de las prácticas de consumo, así como de nuestro relacionamiento con el entorno como lugar de creación. El aumento de la complejidad en las dinámicas del siglo XXI cuestiona la unicidad de visiones que se imponen frente al desconocimiento de las singularidades de las ecologías ambientales y digitales integradas que, debido a las diversidades geográficas, tecnológicas, biológicas, culturales, lingüísticas o de género, requieren análisis colaborativos y acciones adaptativas desde cada latitud. Por ello, se hace necesario observar no a la universalidad, sino a la pluriversalidad del conocimiento, para llevar a cabo indagaciones desde diversas coordenadas y visiones integradoras que provengan de múltiples campos y lugares, de tal manera que ello permita confrontar los laberintos del conocimiento, al introducir miradas críticas que reconstruyan una realidad aparte de discursos unidireccionales. Así, el Festival de la Imagen permite la apertura de espacios de interacción en donde se fomentan los diálogos de saberes y la distribución democrática del conocimiento. Lo mencionado, constituye una oportunidad para el desarrollo académico, artístico y del pensamiento que, sin dudas, fortalecerá no sólo las redes universitarias sino a la comunidad misma.

Curating and creating media art. Anna Frants about Media Art Festival CYFEST

Anna Frants / USA - Lydia Griaznova y Sergey Komarov / Rusia

Anna Frants is an internationally renowned new media artist and curator who co-founded CYLAND Media Art Lab and CYFEST - an annual international media arts festival. CYFEST was founded by a group of independent artists and curators in 2007. CYLAND is a nonprofit organization that houses the most extensive online archive of Eastern European video art and provides space and resources for collaborations between artists and technologists. Anna Frants organizes exhibitions and educational programs with institutions worldwide.

In this talk, Anna will briefly recap CYFEST's history, from its origins to the most recent edition of CYFEST-14 in Yerevan, Armenia. Since its inception, CYFEST's primary objective has been to examine the dialogue between various visual languages and technology cultures to explore a way of communing with art professionals and scientific communities. CYFEST unites artists, curators, educators, engineers, programmers, and media activists worldwide and creates an inclusive platform for mapping, mediation, and documentation of new media art on different local and international levels.

CYFEST is one of the world's few nomadic cultural events: throughout the year, festival projects are presented at leading cultural institutions worldwide. The annual festival includes several exhibition projects, sound art, video, and educational programs.

As an artist, Anna Frants creates dialogue surrounding experimental and new media art. She will discuss several series of work she has developed during the last 15 years.

The Artwork as a Living System - a principle, a retrospective and a book

Christa Sommerer / Austria- Francia

Since 30 years Christa Sommerer and Laurent Mignonneau collaborate to create interactive art installations which combine natural and artificial environments. "They design their projects with open, random, evolutionary systems of interaction in which each visitor generates unique and unrepeatable three-dimensional images in real time. In their works art becomes a perceptible experience in which the user explores organic and artificial nature in an intuitive way, transmitting the idea that, as people, we are both an integral part and the co-creators of living systems, whether they are natural or artificial." (Karin Ohlenschläger).

In 2019 we were approached by the curator Karin Ohlenschläger to realize a 30 years retrospective exhibition of our interactive media art works. For the title Karin chose "The Artwork as a Living System", which is based on a paper we wrote together with the Japanese curator Machiko Kusahara in 1996. In this paper we laid out our artwork principle which combines user interaction with life-like algorithms and natural interfaces.

The retrospective exhibition focuses on 14 mostly interactive artworks that display artificial growth, evolution, generative design and A-Life. In this talk we will give a detailed overview of these art works and discuss aspects of nature and the intricate relationship and interaction between humans and their environment.

We will also introduce the newly published book Christa Sommerer & Laurent Mignonneau: *The Artwork as a Living System 1992-2022*, edited by Karin Ohlenschläger, Peter Weibel and Alfred Weidinger which was published at the MIT Press in 2022.

Resonancias de las culturas ancestrales en el arte con el uso de tecnología en México

Cynthia Villagómez Oviedo / México

El arte tecnológico mexicano, también conocido como arte electrónico, ha señalado a través de sus artistas y obras, parte de la cultura y tradiciones que forman parte de la identidad nacional. Los diferentes grupos nativos que poblaron el país dejaron rastros suficientes a su paso, de tal manera que hoy en día se cuenta con literatura y vestigios arqueológicos que dan cuenta de sus creencias, forma de vida y costumbres, especialmente aquellas relacionadas con su sentido de comunidad y respeto por el entorno. Lo que ha dado a algunos artistas electrónicos mexicanos, como Marcela Armas, Amor Muñoz, Fernando Palma Rodríguez, entre otros, los conocimientos necesarios para crear con elementos prehispánicos con fuerte carga significativa, los cuales son una ventana al pasado, dan un sentido de identidad y posibles enseñanzas sobre cómo vivir en armonía con la naturaleza y en comunidad, rescatando aspectos culturales, para trascender a una mejor calidad de la vida como sociedad.

El camino creativo hacia BESTIA

Hugo Covarrubias/Chile

En esta conferencia Hugo Covarrubias nos hablará de cómo ha sido su trayectoria profesional desde sus primeras aproximaciones al arte, sus primeros trabajos, hasta llegar a su más reciente proyecto "Bestia" y nos guiará por su proceso creativo en dicho cortometraje, camino que ha sido nutrido por su gusto por la iluminación, la materialidad y la conjunción entre la plasticidad, la cinematografía y la narrativa. Posteriormente se dará paso a una sección de preguntas en vivo donde Hugo responderá las dudas de los asistentes.

La estética de la máquinas que aprenden

Fito Segrera/Colombia

En la era de la automatización y el aprendizaje automatizado, las máquinas han adquirido la capacidad de aprender y crear, lo que plantea preguntas fundamentales sobre la estética en este contexto emergente. La conferencia "La Estética de Máquinas que Aprenden" examina cómo las máquinas contemporáneas inciden en la creación artística. Discutiremos las formas en que las máquinas pueden expresarse, interpretar el mundo y generar experiencias estéticas únicas. La conferencia explorará cómo las máquinas aprenden de los datos, reconocen patrones y generan contenido artístico, como pinturas, música y obras audiovisuales. También analizaremos cómo los artistas utilizan las técnicas de aprendizaje automatizado en su práctica creativa, abordando temas como la colaboración humano-máquina y las implicaciones éticas de la IA en el arte.

El diseño expandido

Javier Arteaga/Colombia

El muralismo comunitario en una sociedad desconectada

Claudia Salguero/Canadá- Colombia

El muralismo comunitario hace parte del proceso histórico de ciudades en permanente regeneración. Representan un diálogo permanente entre el creador del mural: la comunidad y el muralista como facilitador, y un receptor dinámico: el transeúnte que interactúa con el mural, lo interpreta, lo discute y crea redes de significación, con él mismo, con el creador y con su entorno.

La creación de murales comunitarios enfrenta tres desafíos: ofrecer a quienes participan un espacio seguro donde se puedan aportar libremente; crear un concepto en el que la visión de la comunidad tenga prioridad sobre el ego del muralista; lograr que el mural sea un punto de encuentro y reflexión, y una oportunidad de transformación para la comunidad en general.

Estas dinámicas, la capacidad de ser la voz de sujetos llenos de historicidad que tienen mucho por decir pero que no son escuchados y el impacto del mural vivo en la cotidianidad de una sociedad en permanente cambio que necesita aprenderse y valorarse, son las que otorgan al mural comunitario su poder transformador.

“The Wisdom Mural”, creado por Claudia en 2021, recoge las enseñanzas de 10 abuelos indígenas y protectores culturales de los cinco continentes acerca de su relación ancestral con la Naturaleza. Transformando el entorno de manera impactante, este mural comunitario de 173 metros cuadrados es una invitación a la reformulación de nuestra relación con la madre natura. Es también una invitación a muralistas del mundo a ser parte del “Wisdom Mural Movement” creando su propio “Mural de la sabiduría”

Laboratorios ciudadanos para la experimentación y la acción colectiva

Marcos García/España

Los laboratorios ciudadanos son lugares que facilitan el encuentro para la experimentación y el desarrollo de proyectos que buscan mejorar la vida en un lugar. Durante los últimos 15 años se han puesto en marcha experiencias de laboratorios ciudadanos en diversos lugares que han dado lugar a numerosas iniciativas innovadoras impulsadas por nuevas comunidades de práctica. Todas estas experiencias muestran que los laboratorios ciudadanos son un nuevo modelo de institución que favorece el desarrollo de las capacidades de cualquier persona y la autoorganización para la producción de recursos comunes.

Si queremos transformar el estado de cosas para la construcción de un mundo más justo, más libre y habitable, será necesario incrementar los niveles de experimentación y cooperación a partir de las potencias de la propia sociedad. Es decir, será necesario ensayar otras formas de relación con el mundo y con los demás no basadas en el control y en el miedo, sino en la confianza hacia lo que las personas pueden llegar a hacer por sí mismas y por el conjunto de la sociedad cuando se dan las condiciones adecuadas. Los laboratorios ciudadanos proponen propiciar las condiciones para la experimentación y la cooperación social para así aumentar las posibilidades de transformación.

Posnature / Arte e inteligencia artificial.

Rolando Carmona / Francia - Venezuela Andrés Moreno Hoffman / Colombia

Cual es la respuesta del mundo del arte a la posibilidad de un ecosistema híbrido, un nuevo estado de la naturaleza?. La presentación hace un repaso por diferentes obras que evidencian un nuevo capítulo para la naturaleza, apuestan por una relación no antropocéntrica entre inteligencias biológicas, inteligencias artificiales e inteligencias humanas.

Andrés Moreno Hoffman y Rolando Carmona han curado 2 muestras sobre arte paisaje e inteligencia artificial en el Marco del Festival. Post Nature: Quimeras de un mundo posible, presentada en los espacios de la Fundación NC ARTE y la sección IA en la muestra Xeno Paisajes, presentada en el Museo de la Universidad Jose Tadeo Lozano.

Archivar y preservar el arte de los nuevos medios: el caso de MediaLab Madrid

Raquel Caerols/ España

El archivo es memoria. Desde esta premisa hacemos un recorrido por los llamados "archivos" del arte de los nuevos medios que se presentaron en el ISEA Symposium Archives 2022, estableciendo una serie de criterios que nos permiten analizar dichos archivos y definir las cuestiones y retos fundamentales para la creación y consolidación de este tipo de archivos.

Las complejidades son dos, crear archivos de obras y trabajos cuya naturaleza es procesual, generativa e interactiva y preservar, afrontando la obsolescencia tanto de hardware como software.

Teniendo este marco de referencia y como coordinadora científica de la creación del MediaLab Madrid Archive, se detallará la creación y desarrollo del mismo, sus problemáticas y las soluciones tomadas, siendo éste un caso de buenas prácticas en la creación de archivos de arte de los nuevos medios.

De los herbarios a las Inteligencias Artificiales: la naturaleza en una perspectiva posthumana

Cristina Voto/Italia- Argentina

Mi conferencia tiene como objetivo reflexionar sobre las ideologías que influyen en la representación de la naturaleza. El punto de partida será la tradición de los herbarios, libros en uso desde la antigüedad que contienen representaciones de plantas, información sobre sus virtudes y métodos de cosecha. Analizaré el Codex Aniciae Julianaee, un ejemplo de discurso sobre la naturaleza que utiliza la técnica del inventario para representarla. A seguir, analizaré algunas obras contemporáneas de Sofía Crespo, herbarios automatizados que cuestionan los patrones visuales y las expectativas que tenemos sobre lo que es "natural". En ambos casos, destacaré cómo la representación se convierte en una codificación ideológica y exploraré la dialéctica entre la transparencia y la opacidad. Por último, mediante el análisis comparativo, veremos cómo la colección de tipos naturales se ha desplazado del universo del referente a los sistemas que alimentan las inteligencias artificiales. De esta forma, podremos observar un cambio en el discurso, desde las ideologías de lo natural hacia las tecno-ideologías de la naturaleza.

Los Mejores Casos de Realidades Extendidas de América Latina

Damian Kirzner/Argentina

Desarrollaré un panorama donde presentaré de forma audiovisual una selección de los mejores contenidos latinoamericanos presentados en Mediamorfosis y los mejores contenidos del mundo que he visto en los últimos festivales internacionales a los que he asistido (SXSW, New Images, Idfa, etc). Explicando en cada caso el uso que se le ha dado a las tecnologías aplicadas y el efecto narrativo logrado. Creo que esta conferencia puede ser inspiradora y motivadora para los estudiantes ya que los casos son asombrosos y no suelen llegar a ser conocidos por el público masivo.

Panel SIIMI | Cultware y el arte

**Cleomar Rocha, Lucia Santaella, Lilian Amaral y
Suzete Venturelli / Brasil**

Intersecciones Ciencia, Arte y Tecnología.

Roger Malina / Estados Unidos

When art become creative industries?

Asher Remy-Toledo, Valentino Catricalà/Estados Unidos e Italia

Hibridaciones: Paisajes múltiples desde el Sur

Rosa Angelini, Natalia Cabrera, Silvana Bustos, Paula Salas y Javiera Robledo / Chile
Felipe César Londoño / Colombia

El Futuro de la Música - Parte 2 -

Ricardo dal Farra/ Canadá- Argentina

Cuando revisamos el pasado, para entender el presente, también se abren las ventanas del futuro. El futuro que dejamos que otros decidan, así como el futuro en el que nosotros podemos desear contribuir y construir. La música no es la excepción. Tiene una larga historia (de la cual conservamos parte) y un rico presente. Pasamos de modelos que a veces han llevado siglos en desarrollarse, a otros que cambian tan rápidamente que no nos da tiempo siquiera de conocerlos y apreciarlos ¿Cómo será entonces el futuro de la música? ¿Quiénes van a crear nuevas obras, con qué sonidos y con qué premisas?

Recorriendo parte del pasado, enfocando en particular lo que hasta hace algún tiempo pensamos que podría ser parte del futuro, esta presentación recorre modelos de síntesis sonora y estructuras compositivas que dejaron marcas significativas en las últimas décadas, para entonces plantear miradas actuales sobre lo que nuestra imaginación actual nos permite anticipar. Estaremos navegando entre la computación cuántica y la inteligencia artificial, sembrando el campo con preguntas sobre la creación a partir de humanos o máquinas. Y en cada paso, dudando de cuales son las distinciones entre ambos, mientras algunas barreras se desdibujan, diluyendo lo que definíamos con cierta claridad en el mundo del arte, hace no mucho tiempo atrás. Pareciera que el futuro maneja hoy otros tiempos, adentrándonos en fuertes cambios sin tener tiempo de digerir los que ya fueron pasando e incorporamos, casi sin darnos cuenta.

Festival Internacional
de la imagen
XENOPAISAJES

04.

Exhibiciones



Exhibiciones

Lenguajes que proponen diversas lecturas de la creación interactiva, el arte, el cine, la fotografía, el sonido y la experimentación tecnológica. Comprende instalaciones interactivas y muestras a ser exhibidas en sala museográfica.

Artist Union. Still life

Anna Frants/ USA

From the series "Matter of Chance"

Media Installation, 2019

OpenCV, Python; 3D printing, ink on paper, stepper motors, servomotors, microcontroller, Raspberry Pi, webcam, oil on plywood

Engineers Alexey Grachev, Alexander Bochkov, Victor Timofeev; 3D modeling Alexey Grachev, Alexander Bochkov; Python programming Alexey Grachev, Ruslan Khadzhimirzoev

Produced in collaboration with and supported by CYLAND MediaArtLab

"Artist Union. Still life" is a reflection on the law of large numbers. Is it applicable in visual arts — to colors in painting, lines in graphics, forms in sculpture, and the image integrity in installations? The law of large numbers is a principle that describes the completion of the same experiment many times. According to this law, the joint action of a large number of random factors leads to a result almost independent of the chance. For example, in the XVI century the length of the English foot was defined, by a royal order, as the arithmetic average length of the foot of the first 16 people leaving the church on Sunday matins. Although the law of large numbers was not yet defined, it serves as the basis for the principle of arithmetic mean used in determining the length of a foot.

Baile de Robots

Laurita Ricardo de Salles, Aquiles Medeiros Filgueira Burlamaqui
y Proyecto 10 Dimensiones 2021/23 /Brasil

La obra Baile de Robots es una instalación interactiva de 3 (tres) mini robots que se mueven en enjambre o individualmente en un espectáculo de danza.

Cada mini robot presenta aspectos luminosos y manifestaciones sonoras creadas a partir del propio movimiento de los robots. Estos tienen varias formas de moverse: en línea recta, ortogonal, diagonal, circular, giratorio, en espiral, de ida y vuelta, etc.

Cada mini robot tiene su propio sistema de sonido (alto parlante) y sistema de luces con LEDs que interactúan entre sí.

El conjunto de mini robots articula la banda sonora del proyecto donde los sonidos emitidos por cada mini robot individual se articula a la masa sonora proveniente de este mismo conjunto de mini robots. La iluminación LED de los mini robots puede parpadear, mantener movimientos secuenciales entre los LED, etc., y también mantener la interacción con la banda sonora y entre los mini robots entre sí.

Tenemos un mini show nombrado provisionalmente: Desacuerdos y encuentro

Los mini robots se mueven en función de los comandos de los interactores a través del acceso a un sitio web, al que a su vez se accede desde el teléfono celular del proyecto. Cada interactor maneja individualmente a los mini robots en su baile de enjambre.

Inspiración concreta y composición móvil

La propuesta compositiva de la banda sonora de la obra se estructura a partir de la movilidad que realizan las acciones de los robots, en la que tenemos dos planos: el primero, anclado en los procesos de música concreta a través de la manipulación de materiales sonoros surgidos de los sonidos de el movimiento de los mini robots (fricción de neumáticos, paradas repentinas, etc.) y procesos de filtrado donde agregamos o eliminamos sonidos; la segunda, una aplicación centrada en los efectos del diseño sonoro como inmersión del público en relación con la obra.

En este sentido, los objetos sonoros se constituyen según estas dos subestructuras que siguen enfoques de diseño creativo, a través de la paridad entre la organización de los materiales sonoros, desde la

estructura más pequeña de sonidos (grupos de frecuencias que, juntas, forman una pequeña parte) hasta la macro estructura de las agrupaciones sonoras conjuntas. El montaje de estos grupos genera la forma musical de la composición que se recompone en cada momento.

Los robots pulularán en un área acerca de 5m x 5m (el área puede reducirse ligeramente si es necesario), delimitada por una tira de cinta adhesiva.

Lucha IA Project

Brisa MP / Chile

La propuesta es un video resumen de LUCHA. LUCHA es una máquina escénica basta en Inteligencia Artificial, que interactúa con el espectador y la performer en escena. LUCHA habla, realiza monólogos y preguntas para establecer una relación afectiva con el espectador y crítica acerca de la vida contemporánea y las tecnologías. El Proyecto proviene de una reflexión acerca de las nociones de cuerpo desde experiencias realizadas, en que estudié los diálogos posibles entre dispositivos tecnológicos, gestualidad y movimiento con la colaboración de bailarines, programé y fabriqué mis propias herramientas, y esa conexión con las materias dieron por resultado una reflexión que entre humanos y no humanos podría existir una relación horizontal donde las materialidades también nos transforman a nosotros. Lo que dio, posteriormente un desplazamiento a la materia - máquina, vista éstas como cuerpo y nuevas especies de nuestro ecosistema social y su papel en el espacio artístico no únicamente como "medios" en uso. Las máquinas agencian el poder del coreógrafo y el artista, como metáforas de poder, el espacio artístico como un espacio político. Una voz que se hace cuerpo. LUCHA es tal vez la única máquina escénica que existe o al menos que haya sido creada en español.

Invariante

Julián Jaramillo Arango y Luisa Fernanda Roa / Colombia

Invariante propone una experiencia de inmersión en el Páramo de Sumapaz, incorporando medios cinematográficos de Realidad Virtual. La obra es el resultado del trabajo del Semillero de Investigación en Medios Inmersivos VR&360 de la Facultad de Comunicación y Lenguaje de la Pontificia Universidad Javeriana, junto a la artista Luisa Roa y las salidas de campo realizadas en conjunto, donde se integraron diferentes técnicas de captura, procesamiento y sincronización de imágenes esféricas y sonidos especializados.

Se trata de una obra que aborda el tema de la escucha, teniendo en cuenta que la sonoridad predominante en el páramo es la del viento, por esto, se capturaron muestras monofónicas para su auralización en posproducción. También se realizaron capturas con dos micrófonos ambisónicos, uno de ellos ajustado con agarres a la cámara. En cada una de las escenas la mezcla entre el sonido ambiental sufre alteraciones en su ecualización y distribución espacial, estableciendo tres momentos: estar solo, acompañado y viendo a través de los ojos del otro.

CONCEPTUALIZACIÓN

El Páramo genera sus propias vibraciones, que contienen un tiempo paralelo al tiempo humano. En estas resonancias y ecos, es posible hablar del tiempo o las temporalidades, que han transcurrido y discurrido en ese lugar. En esta acción un cuerpo que carga un dispositivo electrónico y artesanal asciende uno de los trechos del Páramo de Sumapaz, llevando cantos que llaman nuevamente al tiempo de la escucha y al encuentro con agentes no-humanos y humanos. Aquí confluyen dos nociones paisajísticas: la del viento junto con las sonoridades no humanas (aves, plantas, insectos, rocas, agua...) y la de los cantos humanos, que viajan sobre la espalda de un cuerpo humano que los moviliza. Así pues, en este plano no solamente hay una activación del oído, sino también del cuerpo en todas sus dimensiones: el esfuerzo de cargar un aparato a través de la montaña y la alerta sensorial para moverse en el espacio (se trata de

un suelo inestable). Las cualidades acústicas del Páramo modelan las circunstancias sonoras del sonido emitido por el aparato eléctrico, dependiendo de las materialidades presentes en el territorio: los suelos rocosos o blandos, la vegetación, los cuerpos de agua y la altura.

Entonces, la señal de escucha nos invita a preguntarnos ¿quién escucha? ¿Hasta dónde viajarán los ecos de esta acción?

Triptico (el acto de) tejer como una ciberperformance

María José Ríos Araya / Chile

Tríptico invita a cualquier usuario web a visualizar datos de movimiento y de registro audiovisual de la acción de tejer a telar, mediante un sistema ciber-artesanal y ancestral de cruces entre trama y urdimbre, cuya finalidad es visibilizar imágenes y patrones de un contexto cultural. Se transforman y transmiten estos datos de forma dinámica como colores cruzados, hilos en movimiento de rotación y giro, y secuencias fotográficas de los registros de la acción individual de tejer.

Bajo el nombre de “Tríptico – nuevas tecnologías, nuevas percepciones y nuevos usos-”, este es un proyecto ganador del Fondart Nacional / Creación o Producción Disciplinas artísticas Fondart – Convocatoria 2020 / Única.

Se hará una mención de un segundo proyecto financiado por Fondart el cual también visualiza datos de una maera física desde el tejido mismo con un previo procesamiento digital de estos: I_C: https://triptico.vestibles.cl/sobre-proyecto-i_c/

No hay dolores menores

Silvia Buitrago, Sergio Sánchez y Shalk-ti Calderón / Colombia

La salud mental es un estigma, incluso si se desvincula de algún tipo de afección o enfermedad, suele abordarse desde el temor, el desconocimiento y la vergüenza. Ahora bien, si relacionamos la salud mental con la niñez, el estigma se desborda, pues, fruto de la ignorancia, la negación, el rechazo, la culpa y el silencio emergen y se arraigan tanto en contextos familiares como escolares. En Colombia de manera desafortunada, hasta hace muy poco tiempo la niñez ha empezado a figurar en los documentos oficiales, como se puede evidenciar en la Encuesta de salud mental del 2015, donde por primera vez se indaga la salud mental en niños y adolescentes entre un rango de edad de los 7 años a los 16 años. Con este escenario en mente, No hay dolores menores quiere proponer una nueva comprensión de la salud mental en la niñez, específicamente de las niñas y niños habitantes del Barrio Potosí de la Localidad de Ciudad Bolívar en Bogotá, como un escenario en el cual no habitan conceptos opuestos, según los cuales padecer un determinado trastorno constituye un impedimento para que el niño/a tenga calidad de vida, o que la ausencia de un desorden diagnosticado en el niño/a indica que este/a goza de salud mental. Para esto, invitamos al visitante a vincular el grito de la Tierra y el grito de los pobres, conectando la ecología y la injusticia en un XENOpaisaje que integre la justicia social, principalmente la reducción de las desigualdades en cuanto al acceso y manejo de herramientas para el fortalecimiento y el cuidado de la salud mental en niñas y niños, en las discusiones sobre el medio ambiente. Esta invitación se materializa en una video instalación, un tríptico, que recorre los espacios vitales, tanto interiores como exteriores (en los cuales las montañas suroccidentales de Bogotá, así como el clima frío y desértico, hacen presencia) de niñas y niños de la comunidad mientras escuchamos las narraciones co creadas con ellos en talleres de escritura creativa y creación sonora.

HYPHA

Natalia Cabrera / Chile

Hypha es una historia inmersiva en realidad virtual que lleva a los espectadores en un viaje para depurar la Tierra de los desastres provocados por el hombre convirtiéndose en un hongo. De espora, a micelio y luego callampa, el usuario puede experimentar el ciclo de vida de un hongo para comprender la importancia del Reino Fungi como el principal agente de biorremediación de la Tierra.

Hypha es el resultado la residencia de Natalia en el Museo del Hongo, un museo esporádico que promueve el Reino Fungi y elimina la micofobia, a través de experiencias mediáticas en la intersección entre arte, ciencia y tecnología. Desde 2016, el Museo del Hongo ha trabajado con la renombrada micóloga Giuliana Furci y su Fundación Fungi, quién también participó en la asesoría científica para Hypha.

Symphony for 2 bicycles CyFest

Alexey Grachev and Alexander Bochkov/ Rusia

Interactive sound installation, performance, 2021 (edition of 2022)

Real-time generated animation and sound

Max/MSP, 2 bicycles, 2 synthesizers, projection screen, active speakers

Engineers: Alexey Grachev, Alexander Bochkov

Performers: Alexander Bochkov, Sergey Komarov

Produced in collaboration with and supported by CYLAND MediaArtLab

The artists on the bikes regulate the sound and rhythm by their pedaling, and together create the final work. How the "symphony" is performed depends on the motion of both cyclists. The intentions and aspirations of the participant acquire sonic expression. They may become synchronized, and try to turn the pedals in the same rhythm, to be in harmony. Or they may intentionally disturb this and cause harmonic fluctuations, creating complex combinations of sounds that arise when movements are not synchronized.

This is an experiment on what an object is capable of besides its original purpose. The functionality of a technological object here is valued not for its usability, but for the distinguishing feature which determines what sound will be created.

The other aim of the work is to reveal rhythms and connections in space whose existence usually is not grasped in everyday life. Potentially, a sound may be produced from any object. In this project, the source of sound is the "bicycle-human" techno-assemblage. The abstract sound of a bicycle incorporated in the installation refers to all the "wordless" processes and objects which elude direct observation, but still play an important role determining the sort of world that we live in.

Human Data Report (HDR)

D.A. Restrepo-Quevedo / Colombia

El desarrollo que promueven los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) ha visibilizado brechas en muchos ámbitos sociales. Cuando éstos se estudian desde una macropolítica simplemente se permiten observar situaciones en las que solo se proyectan como posibilidades en la existencia de problemas sociales. En muchos de estos casos, se fomentan modelos de desarrollo que no necesariamente coinciden con los proyectados por las naciones y en general por el desarrollo de los pueblos o las comunidades. Es por esto que resulta más enriquecedor con este macro lente hacer aproximaciones más específicas en los territorios y comunidades en los que se presentan situaciones que necesitan ser comprendidas desde su particularidad. En este escenario la presente exhibición de posters de datos, permite ilustrar a través de infogramas, un conjunto de proyectos analizados como una fase diagnóstica de problemas de diseño con enfoque para la transformación social o cambio de comportamiento (orientación metodológica generativa/sistémica del diseño) y que permiten ver reflejada las preocupaciones de jóvenes entre los 19 y 24 años estudiantes de Diseño Gráfico y que han sido moderados por la Curadora de la muestra. En estos se podrá observar un análisis a profundidad sobre temas particulares en donde pueden enfocarse datos críticos que son reflejo de la influencia humana en el medio ambiente y en general en la sociedad en la que pertenecemos. Los temas entre otras preocupaciones por los humedales en donde se desarrollan procesos de aves migratorias, el consumo desbordado de energía de parte de la población, el tráfico de especies naturales con enfoque en pesca y aves, el desperdicio de alimentos, desequilibrios de géneros, entre otros temas de interés.

Slow burning. Still Life (open-ended)

Vasilii Bakanov and Andrew Strokov / Rusia

Installation, 2020 (edition of 2021)

Chemical reactions, real-time generated sound, live streaming from webcam located inside boxes
OpenCV, Python, Arduino, 3D printing, soldering, 3 thermally insulated black boxes, heaters, temperature and humidity sensors, HD webcams, flood lights, DIN rails, microcontroller modules, Raspberry PI, Korg Monotron Delay, portable speakers, fruits, china plates

Engineers Andrew Strokov, Alexey Grachev, Alexander Bochkov; 3D modeling Alexander Bochkov;
Python programming Andrew Strokov

Produced in collaboration with and supported by CYLAND MediaArtLab

Three fruits on pedestals are contained inside a black box. In artificially created and regularly maintained conditions, the fruits pass through three chemical reactions — caramelization, the Maillard reaction and enzymatic browning. Usually, these processes take place within minutes in cooking. Here they are intentionally prolonged in time. Inside the box constant humidity and a temperature of 60 degrees Celsius are maintained, thus killing bacteria which cause decay. In ideal and constantly controlled conditions, the fruits preserve their form, and burn up inside from day to day at the lowest possible speed.

Visitors can observe the slowly burning still life by watching it in real-time on the video panel placed on the boxes. But the main activity remains hidden and takes place at the molecular level. Its tangible manifestation is a monotonous soundtrack performed by the fruits themselves. Information about the external appearance of each fruit is converted into sound waves. The processes inside the box are analyzed and sonified by an analog synthesizer. The sound pitch and timbre depend on temperature, humidity, fruit size and color. As the fruit burns up, the sound “burns up” as well and becomes increasingly dull and quiet.

The process is an artificially prolonged borderline state of “in between”. The metamorphosis is too slow to perceive by the naked eye. Because of the unnatural maximum delay, all differences vanish in the abyss of time to the accompaniment of a droning trio. However, it is still an open question as to whether the process will proceed in the way that was intended. Every effort has been made, all we can do is to wait and see what will happen next.

El instante poético

Gastón Ríos / Argentina

Las fotografías de Gastón Ríos son relámpagos de plata que iluminan la imaginación y muestran lo que hay más allá del momento capturado, eso que es difícil de ver salvo que tengas ojos de poeta y en lugar de deslumbrarte, el relámpago te alumbre hacia la eternidad que anida en ese «instante decisivo».

Ese «instante poético» que muchos buscan y solo algunos encuentran, y, entre ellos, no cabe duda de que está Gastón Ríos. En las fotos de Gastón Ríos se puede oler la calle, sentir el peso de la injusticia, saborear las pasiones, reír a carcajadas o ponerse el mundo por montera haciendo un corte de mangas al qué dirán.

Mostrar las interacciones de los personajes cotidianos con ese espacio de espacios que es la calle y capturar ese momento único que inspire una historia a cada persona que luego vea la imagen es el principal reto que plantea la narrativa de Gastón Ríos. Una narrativa sustentada en esos elementos expresivos que alcanzan su momento poético en ese instante eterno en el que la luz y el movimiento se funden con el espacio y el tiempo. Así, el azar capturado se alía con el ojo poeta para que los demás sientan una pulsión similar cuando dialoguen con la fotografía, cuando vean más allá de lo que muestra.

Hu(man)Print

Jorge Bandera y D.A. Restrepo Quevedo / Colombia

La intervención en los ecosistemas de parte del hombre ha dejado huellas que dan cuenta de su paso por los territorios. Pero no es cualquier huella, los territorios sufren por su paso, el ser humano entonces deja un rastro marcado, y con este convierte el territorio en propio. Pero esta propiedad se manifiesta en una conformación de una huella, es como si fuera dactilar, única... como lo es cada uno de los seres humanos, una huella humana única, un HumanPrint. La interfaz inmersiva Hu(man)Print propone al espectador una reflexión en la que se espera que se construya sentido en relación con la manera en la que se conforma dicha huella, es entonces cómo a través de la interacción de distintas personas en un espacio inmersivo se produce una reacción del sistema artificial, que recrea la manera en la que los territorios se intervienen, es un repertorio de deterioro, en el que el color del ecosistema, el sonido y sus composición espacial se deteriora. ¿Pero y entonces que se debe hacer? Esto solo lo sabrás cuando interactúas, hay momentos en los que es mejor abandonar, hay momentos en los que es mejor alejarse, hay momentos en los que es más importante amar en silencio y es allí donde podrás entender que el territorio no puede ser tuyo, lo podrás intervenir y dañar, pero nunca poseerlo. Así la reflexión con muchos o pocos tendrá distintos niveles de intervención haciendo que las maneras en las que reaccione el artificio sean codependientes de las maneras como los distintos participantes se desplazan en el espacio, tienen distintas direcciones y proyectan su reflexión para el sistema. Solo así te darás cuenta con otras, con otros, que ese territorio inexplorado eres tú, y que lo que piensas que te interviene al final es un reflejo de lo que en realidad eres.

Los tiempos se escuchan entre ellos

Mónica Naranjo Uribe / Colombia

Tiempos que se escuchan entre sí es una instalación sonora/lumínica, pensada a modo de reloj musical, que reproduce simultáneamente tres ritmos naturales de manera cíclica. Cada uno de estos tiempos corresponde a distintas velocidades* a las que fluye el agua en ambientes distintos: infiltrándose en un suelo de roca porosa, atravesando una red de cavidades subterráneas y elevándose con la marea atraída por la luna. Estos ritmos evocan su interdependencia y coexistencia a través de una melodía que los funde entre sí. La roca blanda (arcilla) y luego petrificada en cerámica es utilizada como objeto resonante y acústico.

Esta obra hace parte de la investigación de la artista El cosmos en el interior de la Tierra, en torno a los cenotes de Yucatán, México.

* Las tres velocidades específicas fueron tomadas de estudios científicos de ecosistemas kársticos de la Península de Yucatán (México) y convertidos a cm/min:

1. La más rápida corresponde a la velocidad promedio de una gota de agua al atravesar el techo rocoso de un

cenote cerrado. De un promedio de 30-45 mm/min se tomaron 30.

2. La velocidad intermedia corresponde al cambio de marea por efecto de la luna. De un promedio de 10-15

metros cada 12 horas, se tomaron 10.

3. La más lenta corresponde a la velocidad promedio a la que el agua fluye dentro de los cenotes. De un promedio de 1-2 cm/min se tomó 1.

Para efectos de percepción humana sus velocidades fueron duplicadas proporcionalmente.

Flores Aleatorias

Ricardo Cedeño Montaña / Colombia

La presencia de flores en nuestras vidas puede evocar fuertes emociones y recuerdos. Cada flor es única y tiene un carácter propio. Esta individualidad es la base para una creación algorítmica que no intenta captar la esencia de cada una de ellas, sino crear intrincados patrones y nuevos detalles a partir de sus ricos colores y formas.

Flores aleatorias inició a finales de 2013 como un proceso que explora las posibilidades visuales de las funciones aleatorias (random) asociadas a la generación de formas geométricas que crean un sistema de pinceladas. Cada imagen es transformada en una pieza digital única a partir de brochazos con un aspecto visual pictórico, explotando la generación de largas cadenas de números aleatorios y usando como material de entrada fotografías de flores tomadas con cámaras de celular en baja calidad. Al centrarme en una reinterpretación de la información de cada píxel de una fotografía digital de una flor (color y posición), espero crear una conexión emocional entre el espectador y la superficie impresa que observa, animándome a apreciar la abstracción y artificialidad inherente a la imagen digital.

Cada fotografía es tratada como una matriz bidimensional de puntos (píxeles) y cada punto es procesado por el programa (escrito en processing) siguiendo la siguiente función:
 $f(\text{color}(j, k) \times \text{forma})$

Las flores son una metáfora de la vida: son una efímera materialización de las incontables combinaciones posibles para la existencia. Flores aleatorias parte de materializar lo probable en la medida en que lo que vemos en la superficie impresa es solo una posibilidad entre cuatrillones que el programa de cómputo puede generar. Aunque como archivo de imagen cada imagen se pueda copiar ad infinitum, al igual que una flor en particular, cada pieza impresa es irreplicable en el sentido computacional ya que el proceso

aleatorio que le dio origen es imposible de volver a generar. Este aspecto destaca que lo improbable de un suceso a partir de combinaciones aleatorias no es solo parte de la vida, sino también de los medios técnicos que usamos para generar imágenes. Los medios técnicos prometen fijar instantáneas del flujo de la vida, pero los procesos que las generan son tan únicos como los pétalos de una flor.

La Isla Bonita

Santiago Sepúlveda / Colombia

Los vigilantes de un edificio de clase media de Bogotá permanecen detrás del mostrador de la recepción durante un turno de doce horas al día.

Ellos, como yo, también se dedican a observar. Para ellos una labor, para mi una urgencia. Ellos obligados a registrar obligatoriamente sus observaciones en un libro (la minuta), yo a registrar las mías por medio de un artefacto (la cámara).

“La isla bonita” es una película que se despliega, en vivo, en el espacio, exponiendo en distintos ángulos, y con la presencia de distintos operadores, las “novedades” del edificio, registradas por los ojos de los celadores y por los míos.

Entanglements/Garden of ----- **(2023)**

Shannon McMullen and Fabian Winkler / USA

This work prompts speculative storytelling about the entanglement of people, plants, and places. It is an intervention into everyday spaces of green and concrete at walking speed. The web-based AR app is an easy to use “sketching tool” that activates a symbiotic imaginary by planting hybrid gardens—juxtaposing physical environment features and virtual plants. We envision the ideas of symbiosis and interdependence between the plants and their environments as prompts for multiple stories and narratives about desired and undesired future natures. In this context, Entanglements does not promote a return to a romantic notion of nature in pre-industrialized times; instead, it encourages playful and even subversive approaches to possible future symbioses between plants and the built environment specific to the exhibition site. In their relationship to a real site, we hope the virtual plant growth captures the audiences’ imagination and inspires reflection on topics such as: highly constructed ideas of nature, power, and political ideologies; ruderal sites of disruption, regeneration, and succession or highly urbanized environments with little visible plant growth. (171)

Acknowledgements & Credits:

3D plant models: Quinn McMullen Winkler

Video Field Guide to Algorithmic Gardening (2020)

Shannon McMullen and Fabian Winkler/ USA

In a not too-distant future when gardens and fields are increasingly tended by sentient machines, what ideas of nature will these robots act upon? This video field guide considers the challenges of moving between the cultural and the procedural. Translating the ambiguous concept of a weed into machine code offers a provocative speculative case study. The video shows a small dexterous robot, commonly employed in tele-surgery and road-side bomb diffusion, executing artist-developed instructions to pick weeds in mobile micro-gardens. The video's soundtrack, a conversation between human and nonhuman voices calls attention to the robot's internally running computer program. As an artistic experiment based on existing technologies, this visual and prose-based algorithmic narrative asks viewers to think about how culture and politics are coded into algorithms, and how such algorithms may manifest themselves in future environmental and agricultural realities. (138)

Acknowledgements & Credits

Technical consultation: Prof. Dr. Juan Wachs, Purdue Intelligent Systems and Assistive Technologies Lab

Taurus robot programming and operation: Glebys T. Gonzalez, Arjun Narang

Voice over readers: Elizabeth Heaney, Bryan Montemayor, Skyler Tipton.

IN URBE

Ugo Arzac / Francia

Under our feet hides a veritable labyrinth, a whole world that cannot be guessed on the surface, made up of sewer networks, metro lines, crypts and electrical circuits. IN URBE brought us into the underground tunnels of Paris. For days Ugo scanned the spaces he visited to create a 3D map, a puzzle of these inaccessible spaces. Visitors are invited to immerse themselves in this virtual world.

STILL-LIFE

Fito Segrera / Colombia

STILL-LIFE utiliza un software online para buscar, en tiempo real, imágenes etiquetadas bajo la categoría "naturaleza muerta", ya sean pinturas o fotografías. Utiliza un motor de inteligencia artificial para identificar los objetos presentes en la imagen, su escala, su ubicación y su paleta de colores. La obra presenta una versión sintetizada de cada "naturaleza muerta" de forma fría, digital y maquina. STILL-LIFE utiliza el lenguaje, la lógica y el minimalismo para construir algorítmicamente una forma postconceptualista de naturaleza muerta.

Tesoros Especulativos

Juan Covelli / Colombia

Tesoros Especulativos se basa en una Red Adversarial Generativa (GAN) entrenada para reconstruir imágenes de piezas de orfebrería pertenecientes al Tesoro Quimbaya. Las imágenes son generadas mediante un algoritmo de Machine Learning, que está diseñado para crear representaciones en dos dimensiones de los artefactos originales que actualmente se encuentran en El Museo de América en Madrid.

La Inteligencia Artificial es utilizada como herramienta radical de creación, operando entre los límites del arte, la ciencia y la tecnología para llevar a cabo un proyecto que hace uso del arte como herramienta de activismo. Además, busca transgredir y redefinir argumentos y conceptos arraigados sobre la repatriación y las historias coloniales, indagando la relación tecnológica, patrimonial y arqueológica existente entre las prácticas decoloniales y los medios característicos de la era digital.

The Doors

Zach Blas /USA

The Doors forma parte de una trilogía de ciencia ficción queer que aborda las fantasías, creencias y vivencias típicamente californianas que forman parte de la cotidianidad en Silicon Valley, influyendo a las industrias tecnológicas actuales. La obra aborda la popularización de las sustancias nootrópicas, también conocidas como “drogas inteligentes” diseñadas para aumentar la capacidad mental para poder trabajar más duro, más tiempo y más rápido, en contraposición a la ética de “enciende, sintoniza, apaga” (turn on, tune in, drop out), popularizada por Timothy Leary.

The Doors imagina un viaje psicodélico con nootrópicos, aludiendo a una constelación de referencias californianas a los psicoactivos, tales como los escritos de Aldous Huxley sobre el LSD, y la banda de rock de los 60 The Doors liderada por Jim Morrison, cuyo apodo era “el Rey Lagarto”. La voz de Morrison recita poesía generada por un modelo de lenguaje entrenado con escritos corporativos sobre nootrópicos, y con textos de autoría del cantante. The Doors propone a la IA como provocadora de una nueva experiencia psicodélica para la era nootrópica, generando alucinaciones sobre cómo ver y controlar el futuro, cómo optimizar el cerebro para el trabajo, y cómo vivir eternamente.

TREELEMMMA

Óscar Santillán / Ecuador

Con el fin de explorar la tecnología blockchain como medio artístico, buscando sus propias cualidades nativas, TREELEMMMA consiste en una serie NFT que mezcla inteligencia artificial y ecología. A partir de datos obtenidos por parte de satélites de monitoreo forestal, el NFT detecta cada vez que un bosque arde; este desafortunado suceso provoca que un sistema de inteligencia artificial escriba un poema generativo, el cual se materializa a partir de las cenizas y chispas desprendidas por los árboles ardientes.

Cada una de estas memorias digitales de la destrucción de la Tierra se ha publicado como NFT en un blockchain de bajo consumo energético. A pesar de la complejidad técnica de este proyecto, el espectador se encuentra en realidad con una obra de arte de una sencillez prístina. Lograr esta mezcla de complejidad y sencillez ha sido un principio rector durante toda la fase de desarrollo, que ha implicado la construcción de un sistema de inteligencia artificial, la programación de una API, la personalización de contratos inteligentes y el diseño de experiencia para el usuario.

TREELEMMMA ha sido concebido por el artista Oscar Santillán y fue desarrollado por Cryptical LAB en colaboración con los siguientes talentosos colegas: René Martínez (diseño UX) | Tuan Perera (codificación) | Ellie Young (creación de comunidad) | Agustín Dondo (programación blockchain) | Wilbert Vogel (formación GPT3) | Christine Hvidt (diseño web).

Murmuration

Sergey Komarov / Rusia

Generative a/v installation, 2023
Real-time generated video and sound;

Max/MSP/Jitter, Mac mini, USB-MIDI, Yamaha TX7 FM synthesizer, short throw projector, speakers, chicken wire mesh (40x40x90cm), English edition of Vladimir Nabokov's "Pale Fire"

Concept, Engineer: Sergey Komarov

Produced in collaboration with and supported by CYLAND MediaArtLab

One of the hypotheses of what murmuration is — the preparation of birds for migration, the training of young animals, and the debugging of interaction within the flock. Another meaning of the word "murmuration" is the noise made up of the chatter of the crowd. An interesting fact is that while murmuring, birds make humming sounds, as if they are in a trance or chatting.

In this work, the cloud of murmuring dots-birds represents the wave of migration that occurred in 2022. This is a flock of temporarily settled people who have found a place under the roof, but dreaming of returning everything as it was. They are circling, preparing either to settle down, or to move somewhere further.

Within this set, each point pulls its own connections. The process of migration involves the arrangement of relatives and friends, the new organization of work and household processes, the movement of pets and things to which there is affection.

The algorithm for simulating a flock of birds is associated with such a thing - a synthesizer taken with you on a migration. The movement of the flock creates a meditative soundtrack. At the same time, the old synthesizer periodically chocking with the data flow, leaving in indistinct noise.

The book by Vladimir Nabokov, "Pale Fire" is placed under one of the speakers. The excerpt from it was used in the movie "Blade Runner 2049" as a test on the mental stability of a replicant. It is turned out to be in tune with this artwork

- Were you ever arrested? Cells.
 - Did you spend much time in the cell? Cells.
 - Have you ever been in an instituion? Cells.
 - Do they keep you in a cell? Cells.
 - When you're not performing your duties do they keep you in a little box? Cells. Interlinked.
 - What's it like to hold the hand of someone you love? Interlinked.
 - Do they teach you how to feel finger to finger? Interlinked.
 - Do you long for having your heart interlinked? Interlinked.
 - Do you dream about being interlinked?
 - Have they left a place for you where you can dream? Interlinked.
 - What's it like to hold your child in your arms? Interlinked.
 - What's it like to play with your dog? Interlinked.
 - Do you feel that there's a part of you that's missing? Interlinked.
 - Do you like to connect to things? Interlinked.
 - What happens when that linkage is broken? Interlinked.
 - Have they let you feel heartbreak? Interlinked.
 - Did you buy a present for the person you love? Within cells interlinked.
 - Why don't you say that three times? Within cells interlinked. Within cells interlinked.
- Within cells interlinked.

Salón de Estudiantes y Egresados de Diseño Visual

El Salón de Estudiantes y Egresados de Diseño Visual en Manizales es un evento que busca promover y exhibir el talento de los estudiantes y egresados de la disciplina de Diseño Visual en la región. Es un espacio de encuentro donde los participantes tienen la oportunidad de mostrar sus proyectos, propuestas y trabajos creativos ante un público interesado en el diseño. Este evento permite dar visibilidad a los jóvenes talentos, fomentar el intercambio de ideas y conocimientos, y fortalecer la comunidad de diseño en la ciudad de Manizales y sus alrededores.

Corolarios

Sara Montoya / Colombia

Corolarios es una serie de paisajes co-creados por la artista Sara Montoya y un algoritmo de inteligencia artificial (I.A). Para crear estas piezas, Montoya produjo textos a partir de los cuales el algoritmo de I.A comenzó a generar imágenes. Siguiendo esta metodología conocida como prompt engineering, en la medida en que la artista escribe, la I.A genera nuevas imágenes o refina las que ha producido previamente, aprendiendo de ese modo sobre las preferencias y los estilos predilectos por la artista, en una suerte de entrenamiento o co-aprendizaje entre ambas partes.

A través de este proceso, la artista cuestiona los límites y la importancia de la tecnología, tanto en la autoconciencia del ser humano y su comunicación con su entorno, como en la construcción del pensamiento y la cultura. A través del tiempo, el ser humano ha arrojado tanta información en web, que las Inteligencias Artificiales no se tratan más que de repositorios de conocimientos y simbologías humanas; entonces, por medio de todo ese conocimiento humano, la tecnología se convierte en un pincel con un alto nivel de autonomía, tratándose entonces de una novedosa e inexplorada herramienta de creación.

Al as no emotions

Anne Horel / Francia

Al as no emotions es una serie de criaturas digitales creadas por Anne Horel, las cuales exploran las posibilidades sensibles y afectivas de las Inteligencias Artificiales, investigando sus capacidades para mostrar emociones y conciencia. Por medio de modelos neuronales, Horel entrena a sus criaturas para mostrar respuestas sensibles y emocionales al interactuar con música. La artista busca indagar sobre las cualidades espirituales de las tecnologías digitales, cuestionando la posición del ser humano como regente o vigilante de la conciencia, y reevaluando lo que esta es en realidad. A través de estas criaturas, Horel plantea la posibilidad de percibir el mundo desde otras experiencias de la conciencia, sugiriendo la existencia de una conciencia global o compartida.

Critically Extant

Sofía Crespo / Argentina

Critically Extant explora la escasa información que circula sobre el mundo natural, señalando al tiempo las posibilidades ofrecidas por la IA al entrar en interacción con diversas formas de vida para formular ecologías especulativas. Crespo entrenó algoritmos a partir de millones de imágenes de dominio público sobre unas diez mil especies en grave peligro de extinción. Los modelos resultantes se utilizaron para generar representaciones visuales de especies con escasa o nula presencia en Internet. Originalmente, el proyecto se inauguró como una exhibición digital usando plataformas sociales, con el fin de aportar al consumo diario de contenidos digitales, entendiéndolo como medio de sensibilización, y, potencialmente, de compromiso a favor de los ecosistemas en riesgo.

D.I.C.T.R

Gabriel Pulecio / Colombia

D.I.C.T.R es un dispositivo interactivo de collage en tiempo real cuya funcionalidad lo convierte en un artefacto absurdo con la finalidad de mostrar toda una serie de imágenes generadas por Inteligencia Artificial, usando como base la paradoja de la funcionalidad llevada hasta el extremo.

La obra hace referencia a los populares Drone Kits, sets DIY diseñados para que el usuario construya su propio dron, los cuales son desarrollados y cargados de tanta tecnología y complejidad que no son prácticos ni funcionales, defraudando así su principal propósito. La redundancia subsistente en la negación del objetivo final del desarrollo tecnológico hace que aquella concepción de innovación se pierda en un mar de sobreproducción, desapareciendo entre parajes de desperdicio.

El misterio de las flores

Michael Hurtado / Perú

A lo largo de su investigación, Michael Hurtado entiende la interacción entre humano y máquina no como una confrontación, sino como una colaboración simbiótica, una danza entre la inteligencia natural y la maquínica. Emprende un viaje hacia una convergencia que se percibe inalcanzable, pero que invita irremediamente a explorar. En El misterio de las flores, la IA se sumerge en el mundo botánico, produciendo mutaciones dinámicas del paisaje a partir de la interacción con sus elementos vegetales. El entorno natural es tomado como punto de partida, para ser expandido y mutar como un conjunto de formas y figuras en constante cambio.

En la programación, Hurtado encuentra un nuevo lenguaje poético, un alfabeto que se despliega en infinitas posibilidades creativas. La poesía de este tiempo, en su perspectiva, es aquella que se escribe en código. En este lenguaje de unos y ceros, se desdibujan las fronteras entre el autor y la máquina, se configura una escritura que es a la vez productora y producto de la experiencia humana.

X X I
Festival Internacional
de la Imagen

XENOPAISAJES

05

—
**Paisajes
Sonoros**
—



— 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. Las presentaciones de las pistas de audio enviadas se llevarán a cabo en la siguiente lista de reproducción.

Virtual Ink

François Daudin Clavaud y Yovanny Betancur
Francia- Colombia

For this performance, the composer and flutist François Daudin Clavaud will join forces with flutist Yovanny Betancur, professor at University de Caldas. Virtual Ink was created at the request of François Daudin Clavaud, to allow a real interaction between sound and drawing or calligraphy. Developed by Sam Twidale, the interface allows the musician to create all types of graphics in real time using sound. The multiple parameters of the sound (attack, duration, pitch...) are captured by the microphone, analyzed by the computer which then guides the musician's virtual gestures in the drawing. According to different presets, the shape of the brush, as well as the texture of the ink can be modulated.

For the presentation of Virtual Ink, the flutist François Daudin Clavaud takes the audience into a magical and abundant sound world generated from the sound of his different flutes or small percussions and processed in real time through a complex patch of multiple and random effects. The musician also uses a gestural interface conceived from infrared sensors allowing. He thus proposes several improvised sequences having as object the realization of various prints: mountains, bamboos, roots, flowers, calligraphy.

Liminar

Javiera Robledo Karapas / Chile

Liminar, perteneciente a un umbral o entrada; en este caso a cómo el sonido se comporta en el umbral líquido/aire; cómo viajan o entran las ondas del sonido desde el medio líquido al de aire y viceversa. Esta propuesta es una composición minimalista y espectralista en un formato 5.1. Una serie de registros de paisaje sonoro-composición desarrollados desde el año 2020 hasta la fecha, con hidrófono y micrófono hipercardiode, y que mediante su manipulación se intenta reconocer la interfaz liminar o la entrada al mar, que corresponde a la capa superficial divisoria entre el océano y la atmósfera. Alrededor de cien paisajes sonoros - composición son "recortados" para componer otro nuevo paisaje sonoro, en la cuál se presentan los sonidos que componen el mar, la comunicación inter-especies y una serie de acciones performativas en este medio. La propuesta consta de la proyección de vídeos que han sido registrados con cámara bajo el agua de prácticas de nado, que evidencian el ingreso de la luz al mar: el fenómeno de reflexión. En directo se dará uso a una luthería electrónica automatizada que contendrá agua de mar.

Tesh Live AV

LOREM / Italia

In the wake of his recent installation Distrust Everything, Lorem presents his new live AV, Tesh, at OGR. This is the performative version of the work's new chapter.

Screenplay, voice synthesis, music and images are developed by means of AI systems and machine learning. Combining transcriptions of dreams and weird literature through the use of machine learning systems, the work weaves sonic and narrative elements within Lorem's skewed and oneiric imagery. Tesh is a hymn to imagination as an escape route from the realism that burdens our language and our experience of the world.

Territorios de Gaia

Michel Boizot y Alejandra Buitrago
Francia - Colombia

Territorios de Gaia es un paisaje sonoro que quiere crear un espacio imaginario evadiendo las reglas de la realidad, donde nace un código poético y maravilloso que nos permite visualizar la ligereza de un mundo donde lo no humano está en diálogo total con los humanos.

Este territorio es un espacio imaginario de variaciones sonoras y visuales donde buscamos crear desorden para renovar y transformar entornos. Un diálogo entre el presente y el futuro, pero también entre las imágenes y el tratamiento de los sonidos de las flautas para lograr un mundo sonoro y visual en el que los deseos de la madre del planeta Tierra, Gaia, serán una realidad. En este lugar de creación, se interpretarán las obras realizadas entre la compositora Mexicana Anna Lara y la artista visual Daniela Prost "Apus Apus" y entre el compositor francés Bruno Letort con su obra "Les portes du possible", puntuado por el vídeo realizado a partir de dibujos de François Schuiten.

X Tele Espacios Activos (TEA)

Michel Dessen, William Fastenow, Steven Michael Lewis y Ethan Eldred
Estados Unidos

Mario Valencia, Óscar "Tata" Ceballos, Óscar Villota, César Arias, Jaime Echeverri y Elizabeth Granados / Colombia

Es un evento que explora diversas formas de creación utilizando tecnologías de red y colaboración a distancia, en sus años de desarrollo TEA ha logrado reunir a artistas, investigadores y creadores de diversas disciplinas para generar nuevas formas de arte y comunicación. A través de sus actividades, Tele Espacios Activos ha puesto en relieve la importancia de la telepresencia y el trabajo colaborativo en la era digital Configurando un espacio de encuentro en el que se puede discutir y reflexionar sobre los desafíos y oportunidades que ofrece la creación mediada por tecnologías, en este sentido, Tele Espacios Activos se ha convertido en una plataforma para la exploración de nuevas técnicas y metodologías de creación que buscan expandir los límites de la creatividad y la colaboración. Además ha sido capaz de fomentar la interacción entre personas de diferentes países y culturas, lo que ha permitido la creación de redes de colaboración y el intercambio de conocimientos a nivel global.

En línea con el Festival Internacional de la Imagen, Tele Espacios Activos ha organizado conversatorios, presentaciones, instalaciones, conciertos y diversas expresiones artísticas consolidándose como un espacio que representa una oportunidad única para explorar las posibilidades creativas que ofrecen las tecnologías de red y la colaboración a distancia, y para reflexionar sobre cómo estas herramientas pueden ser utilizadas para generar nuevas formas de arte y comunicación en la era digital.

Para este año Tele-espacios activos X plantea la creación de una serie de obras colectivas liderada por Mario H. Valencia de la Universidad de Caldas y Michel Dessen en la Universidad de California Irvine, con la producción y colaboración de Oscar Villota, Cesar Arias, Jaime Echeverry y Oscar (Tata) Ceballos de la Universidad de Caldas. Como complemento al performance se desarrollará, como es habitual, un taller donde se explorará para este año los campos del live performance, los ambiente virtuales embebidos y su representación sonora y visual.

Uma viagem por tua mente

Ricardo dal Farra / Canadá - Argentina

Es una obra electroacústica compuesta originalmente en 2019, para 8 canales de audio. La difusión sonora se realizó en un entorno pequeño, como parte de una instalación de arte electrónico. Los parlantes fueron distribuidos de un modo no simétrico, y a diversas alturas, creando un ambiente inmersivo, sin seguir planificaciones convencionales.

Los sonidos de esta obra fueron producidos aplicando procesos de sonificación, analizando y transformando numerosas imágenes cerebrales producidas mediante tomografías computarizadas. Se tomaron en cuenta, además, las características de las diversas ondas cerebrales (delta, theta, alpha, beta, gamma), las que guiaron gran parte del mapeo imagen-sonido, incluyendo la distribución de frecuencias, así como el control de la dinámica general y la espacialización, entre otros factores. La obra se estrenó en el Centro Cultural de Oi Futuro en Rio de Janeiro, Brasil, en agosto de 2019. El Festival de la Imagen presenta en 2023 una versión cuadrafónica de la obra.

X Festival Internacional
de la imagen

XENOPAISAJES



06

Cine
(y) Digital



Cine (y) Digital

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

Dolls

Lydia Rikker / Rusia
2019, 00:06:54

Who do children's dolls smile at innocently? What do their older versions, the mannequins in shop windows, keep silent about? Using found footage of a study of Freud's "The Uncanny" (Unheimlichkeit), the director peers into the depths of childhood fears. For almost 7 minutes, along with the director we try to understand what it means to be a toy, what it means to be an owner, and how people differ from their plastic doubles".

The experimental film 'Dolls' became the 'Best International Student Experimental Short Film' in the Festival Universitario de Cine y Audiovisuales Equinoxio Bogotá (Colombia), also it was screened in the following festivals: Biofiction (Vienna, Austria), FIVA Festival Internacional de Videoarte (Buenos Aires, Argentina), Bethlehem Student Film Festival (Palestine). The film was made while studying in the experimental film laboratory (curated by Mikhail Zheleznikov, Saint Petersburg School of New Cinema).

Where is my plastic bag

Lilia Li-Mi-Yan, Katherina Sadovsky/ Armenia
2018- 2020, 00:05:00

What ideas come to your mind when you hear the word "future"? Do you imagine your very own and private future or fantasize about something global, where all humanity will participate?

The film features slow industrial images from different departments of a plastic processing plant, shown on three screens. Suddenly, among the powerful machines, a fragile human body appears with strange plastic objects that look like cells, like new organs formed outside, not inside. Some cyborgs with implants that move and breathe with them.

Macro shooting of factory processes resembles natural phenomena, such as volcanic eruptions, geyser explosions, the rapid flow of a mountain river, and at the top of all this is a human, possibly already a post-human. All this is very anthropocentric. Today, humans are the most important at the geophysical level, and global warming is our business. The burning of various types of energy in large quantities (oil, gas, the production of petroleum products, plastics). Can we stop them?

This is interesting. Seen from a social point of view, not scientific, many people relate to environmental issues separately from humanity. As if the consequences, in our case — from plastic, will negatively affect nature, the planet, but not us. We seem to separate ourselves from nature. It is unlikely that now producers and processors of petroleum products will quit their activities. But they will have to adapt to the present, the future, and modify their actions.

Ob Scena

Paloma Orlandini / Argentina

Ob Scena retoma textos académicos sobre sexualidad escrito por un psiquiatra en Cuba en los '80 y establece un vínculo con la pornografía actual. Una reflexión sobre el lugar de control social infiltrado discretamente en la representación del sexo.

Desasir

Almitas Casa Creativa / Colombia

“Desasir” es un cortometraje de cinedanza que expresa el proces de una mujer que se desase de un miedo representado como agua que la inunda; ella huye por un pasillo oscuro y atraviesa los portales de luz que protegen su camino a la libertad.

Cádaveres-cyborgs para la supervivencia terrenal

Andrea Jert Bustos/ Chile

Ensayo audiovisual compuesta a partir del registro y reflexiones realizadas en las ruinas de ENACAR (Empresa Nacional del Carbón), durante la residencia Cuerpos, Territorios y Disidencias maquínicas, del colectivo Toda la Teoría del Universo (TTU), desarrollada en Lota, Chile. Dicha fábrica fue una de las industrias más relevantes del desarrollo industrial de Chile en el siglo XX, así como una de las empresas ícono de la organización y lucha sindical. Desde que la fábrica cierra en 1997, esta se encuentra en abandono por parte de las instituciones, pero profundamente habitada por seres de diversos tipos.

Musgos creciendo sobre un pilar de hierro oxidado, el marco de una puerta cerrado por enormes telas de araña, rayados de consignas políticas sobre el moho de un muro. Materialidades, seres e imágenes que desdibujan y redibujan sus límites. El video retrata la ruina industrial de ENACAR y las existencias híbridas que la conforman como estructura abierta a acoplamientos y ocupaciones, a vínculos extraños entre máquina y especies diversas, este registro nos guía por preguntas sobre las existencias relacionales, nos interrogan sobre la distinción entre humano-naturaleza, vivo-inerte y tensionan la productividad a un modelo a través de las vidas disidentes que la habitan y regeneran.

PEUMAN

Andrés Montenegro / Chile

A dream, a memory, an outbreak and a new life...

KERADÓ

Andrés Rafael Castillo Garzón / Colombia

Un día, mientras recolecta frutas de jagua, una pequeña Embera Katío, Chidima, atraída por el brillo de un sapo místico, ingresa a la zona prohibida en los terrenos de la hidroeléctrica que ha puesto a su pueblo en peligro, en donde descubre por accidente una cueva sagrada. La niña huye asustada y le cuenta a su abuelo lo que vio, trayendo inesperadamente una nueva esperanza para su gente.

La astilla, microrrelato animado

Andrés Reina Gutiérrez / Colombia

Microrrelato de Andrea Reina, quien aborda de manera metafórica el serio drama de aquella juventud que aún padece los graves efectos psicológicos de la crisis sanitaria del 2020 y que, para colmo, no es escuchada en sus propios hogares. La técnica de animación 2D se aplica sin pretensiones para dar paso a la narración de la propia autora en un microrrelato que plantea una denuncia seria sobre la complicidad a la que juega la propia familia en los graves problemas de depresión que se incrementan por la indiferencia e incluso, como se plantea aquí, como un juicio severo. Finalmente, Bichojué, el tema musical que interpreta también el autor de la obra, completa la metáfora respecto a la necesidad de conocer y aprender mediante la transformación que procede del amor.

Todas mis cicatrices se desvanecen en el viento

Angélica Restrepo y Carlos Velandia/ Colombia

Entre recuerdos intrusivos y memorias buscadas, una mujer atiende un desconcertante llamado desde las profundidades de su ser. Un críptico grito de auxilio que se hace cada vez más inteligible la guía hacia la herida original, hacia su niña interior, a quien dará consuelo para finalmente convertirse en su propia protectora.

Todas mis cicatrices se desvanecen en el viento es una obra audiovisual contemplativa e inmersiva que explora la memoria como medio de sanación para tratar las experiencias de violencia doméstica sistemática hacia las niñas en la Colombia rural. Articulando experiencias de trabajo infantil desde una perspectiva feminista, esta pieza de no ficción especulativa viaja a recuerdos difusos y a la posibilidad de encontrar y proteger a nuestro propio niño interior herido.

Esta obra fue desarrollada en el motor de videojuegos Unity, mezclando metodologías de topografía, animación 3D y programación, como fotogrametría, trabajo de cámara 3D y codificación de sistemas de partículas para crear una representación rica en detalles y evocadora de la Colombia rural y sus escenarios cotidianos de violencia de género.

Bellavista nueva

Carlos Alberto Molano Monsalve / Colombia

Bojayá, Chocó es quien protagoniza este videoarte. Las personas del territorio se debaten entre el recuerdo de un pasado trágico y el seguir adelante en un conflicto que parece no querer terminar.

Arañas cazando abejas

Carlos Armando Castillo Martínez / Colombia

Actualmente soy cuidador y heredero de lo que en Colombia se conoce como un “solar” y que en últimas se ha convertido en un denso jardín asilvestrado, medio salvaje, medio domesticado. Aún antes de convertirme en su legítimo dueño, durante años he observado y registrado instantes, atmósferas y situaciones que se viven allí. Para finalizar el presente trabajo se han utilizado exactamente 3886 registros fotográficos, la mayoría de creación reciente, complementado con apartes del archivo mencionado. También se recurrió a algunos elementos puntuales del archivo videográfico personal, específicamente algunos planos de las llamadas “abejas de las orquídeas”. Estas hacen parte de las familias de abejas nativas que solo viven en la región neotropical y resultan ser visitantes asiduas del jardín. Ellas (o mejor dicho, ellos) son atraídos por las flores de una especie de anturio que crece en el jardín. No es una flor vistosa, pero ejerce un influjo irresistible sobre los machos, quienes acuden ávidos con el fin de impregnarse con las feromonas que exuda la flor. Aquí existe también una importante población de diversas arañas, incluyendo una jardinera de gran tamaño. En este micro hábitat mi gata Layla sueña con vivir en la jungla. Durante una semana y como parte de mis trabajos en el jardín, se me ha encargado el cuidado de una coneja, por parte de unos amigos que salieron de vacaciones. Así discurren estos primeros días del año 2023, con los pequeños dramas, visibles e invisibles que se suceden en esta pequeña esquina del mundo, un islote verde en medio del gris de la ciudad.

Arte que cambia (Jornadas Creativas durante el estallido social)

Carlos Fernando Rodríguez / Colombia

Durante el estallido social del año 2021 en la ciudad de Cali, además de las acciones directamente políticas de confrontación, toma de espacios, protestas, exigencias al gobierno, eclosionó una gran red solidaria en la ciudad de parte de los artistas de varias instituciones y colectivos urbanos que le dieron color, alegría y mayor fuerza al espíritu rebelde que se había tomado la ciudad, creando esto todo un movimiento cultural y político incontenible. Este documental es una manera de dejar memoria de ello.

Los Alimentos Más Pro

Carolina Ramos Gaviria / Colombia

Quien no ha disfrutado de una competencia deportiva. Y es que los eventos deportivos atraen a las masas... De todas las edades, los deportes unen a las personas entorno a su competidor preferido. Pues les llegó el momento a los alimentos.

“Los Alimentos más Pro”. Una batalla épica donde solo los mejores ganan. Una competición como ninguna otra que nos presenta los alimentos más nutritivos, como verdaderos vencedores.

“Los alimentos más Pro” es una serie animada de humor de capítulos unitarios de ocho minutos de duración, donde vemos la competencia de dos o más opciones de comida, una más preferible que la otra, ya sea, por ejemplo, por ser más sana, o más destacada por tener más contenido de alguna vitamina u otro nutriente. Se trata de competencias basadas en deportes o juegos tradicionales, narradas como si fueran el evento del año, con comentaristas, entrevistas a los personajes, mucho humor y drama. De esta manera, no solo se promueve una alimentación más saludable, sino también el consumo de agua y de forma implícita la actividad física. Fue una serie ganadora la convocatoria Abre Cámara 2022 del MinTIC.

Tocar el tiempo

Catalina Cortes Severino / Colombia

Tocar el tiempo es un video ensayo que está compuesto por tres correspondencias que me han permitido acercarme al tiempo desde su materialidad, movimientos y su relación con los lugares y los cuerpos a través de las imágenes y la escritura. Un ejercicio de cartas visuales a mis hijas, mi abuela y a alguien que esta por llegar o ya se fue., con las cuales he correspondido a los giros temporales que me han habitado en los últimos años. Para ser más exactas estas cartas surgieron durante la pandemia, filme y escribí desde lo que me rodeaba inmediatamente y me impulsaba a decir mientras la vida pasaba en esos vaivenes de detenimiento e incertidumbre. Un gesto a lo que estábamos atravesando sin comprender que era, pero sin duda el mundo nos estaba diciendo algo. Y ese algo era urgente. Se sentía muy cerca de la piel. Desde ahí surgieron esas correspondencias, como una forma de mantenerme en esos momentos de ruptura.

EN CLAVE CUBANA

Centro de Investigación C-TRANSMEDIA / Colombia

“En Clave Cubana” es un cortometraje documental que muestra la fusión de dos culturas musicales: la música cubana y la música colombiana. Manizales ha abierto sus puertas para recibir el conocimiento y la experiencia de los músicos cubanos, quienes a su vez han compartido sus saberes y han enriquecido la escena musical local.

Nisleydis Flores, Lino Arturo Neira y Emilio Morales Ruiz son los protagonistas de esta historia, su experiencia académica, investigativa y práctica los convierte en esas voces oficiales para hablar acerca de la música cubana, de sus inicios y su influencia en el mundo. Ellos nos cuentan por qué es fundamental y necesario compartir y transferir saberes, de cómo se combinan los diferentes estilos musicales, de la hospitalidad de los manizaleños y la forma en que han sido recibidos en la ciudad, lo que les ha permitido colaborar con músicos locales y enriquecer su propia música.

Ensayar, estar en un escenario, prepararse para tocar, sentir los nervios de estar ante un público y después dejarse llevar por la música que se interpreta, fue lo que sucedió con los músicos cubanos que visitaron la ciudad. Las influencias de la música cubana y colombiana se juntaron, permitiendo así, la experimentación con sonidos poderosos y ritmos únicos.

La música, por lo tanto, se convierte en un medio para unir y conectar a las personas, independientemente de sus orígenes, de sus diferencias culturales, sociales o políticas. Las vidas y las músicas se enriquecen y se transforman, gracias al intercambio de conocimientos, saberes y experiencias.

La música cubana y colombiana se han fusionado en Manizales, creando una escena musical vibrante y diversa que continúa creciendo y evolucionando.

Close your eyes, eyes, eyes

Chanmin Kim / Corea del Sur

Close your eyes, eyes, eyes. That you see with closed eyes may be visible or invisible.

Distinguish between possibilities and cognitions.

Occasionally an object and at times, an event. May be future or a place, eyes/snow, wind, or sometimes time and aspiration, sweat and periodically desire, or the remains of those.

Distinguish the difference between enabling and cognition.

El sueño de Medusa

Daniel cortés / Colombia

Medusa, sacerdotisa convertida en monstruo ctónico es la única gorgona mortal, que congela con su mirada a quienes quieren matarla. De su sangre nacen nuevas gorgonas mientras sus tentáculos se extienden atravesando el espacio y el tiempo, capaces de cruzar dimensiones y universos. Medusa maldice el poder que la condenó mientras presagia una venganza que no claudica.

Obra de cortometraje mono canal, realizada a través del registro digital de la mirilla de una cámara análoga Rolleiflex. El cruce de una captura digital con el soporte de mirada análogo supone un intento de devolver al primero alguna forma del azar accidental del cual pretende huir su existencia original, este ejercicio pone en tensión la premeditación del pixel transmutado en materia plástica a contacto con el soporte análogo.

MURO

Daniel Gómez Restrepo y Juan Camilo Loaiza / Colombia

MURO es un cortometraje documental que sigue la lucha constante de Juan Camilo Loaiza, más conocido como LO2, un artista urbano de la ciudad de Manizales. A través del skateboarding y el arte urbano, LO2 busca encontrar su lugar en el mundo, expresando su arte libre, poderoso y genuino.

A lo largo del documental, el espectador es testigo de la intimidad y las emociones de LO2, quien muestra su estilo de vida, su conexión con la naturaleza y con el skateboarding.

MURO nos lleva en un viaje emocionante y revelador a través del mundo de LO2, quien lucha por encontrar su lugar en la ciudad a través del skateboarding y el arte urbano. A través de su historia, el documental muestra cómo el arte puede ser una forma poderosa de expresión y cómo la pasión y la determinación pueden ayudar a superar los obstáculos en la vida.

Recaudo anticipado

Daniel Rodríguez Gaitán / Colombia

Cortometraje que explora el género humor negro haciendo una crítica al sistema bancario.

¿Qué tal si pudieras pedir en un banco cosas que no se pueden comprar con dinero?

Lucía Montoya se acerca a un banco a pedir un préstamo, pero justo antes de ser atendida recibe un mensaje que la transporta a una realidad inesperada.

Codex

Daria Baiocchi, Riccardo Gagliarducci y Roberto Rosso / Italia

--- Dedicated to Alan Turing and all genius minds who saved lives ---

Alan Turing had a brilliant mind who changed history. This guy was not like everyone else, because he lived off mathematics. His great passion led him to great discoveries and to combine calculations with the model of the mind. His studies led him to become the father of computer science and his test became the basis for the creation of artificial intelligence.

In Latin Codex meant a waxed writing table while today it means a set of symbols or signs, that have the same origin and a function already determined. To use a code, it's necessary a series of rules that establish a combination that allow the creation of a coherent message. When a message is transmitted it must be decrypted by implementing a common code and in this way both parties will be able to fully communicate. The sender and receiver know and have to use the same code. In this sound art video the idea was to sample sounds that can evoke and suggest the context within which Turing operated: noise of an analogic machine, sounds of an old typewriter and sounds of an old telephone. This work has been organized in three main sections: A-B-A' with two rythmical bridges between B and A'. During the sound manipulation I you will find soundscapes that belong to mechanical analogic noises and, referring to the context of the war in which Turing operated, of planes and pilots' voices. The central rhythmic part intends to re-propose the birth of the computer. The video part has a codex in it (Codex if|do|next-derived from the book of Turing and from computational thinking) and inside the composition there's an encrypted code. But you will need a code to decrypt it and that is another story...

For the Skeptical

Dawn Westlake / USA

"For the Skeptical" interrogates what constitutes truth in our media-saturated and politically autocratic societies.

SOGNO PIÙ NON RICORDO *(I dream no more I remember)*

DEHORS/AUDELA (Salvatore Insana y Elisa Turco Liveri) / Italia

Still was in the hour of the woods.

A gateway, a threshold and a figure pausing and maneuvering his being within that misplaced frame, before the (im)possible crossing

si sedes non is At a certain time, at a certain place not yours, before we cross this time, we can go no further.

The title is an homage to the italian poetry of Lorenzo Calogero.

Concordia

Diego Véliz / Chile

Pampa que no conocía límites, la aparición de una línea, acuerdos diplomáticos. "Concordia" es un ensayo sobre la frontera peruano-chilena creado con materiales encontrados en internet.

Todo Incluido

Duván Duque Vargas / Colombia

Cortometraje de ficción.

Fer, de once años, viaja con su familia a un hotel en tierra caliente a algunas horas de Bogotá. Aunque su padre va a hacer negocios, les prometió que pasarían un buen momento en familia, lo que no han tenido hace mucho tiempo.

Caruso

Enrique Barragán Vivas / Colombia

Cortometraje de ficción.

Fer, de once años, viaja con su familia a un hotel en tierra caliente a algunas horas de Bogotá. Aunque su padre va a hacer negocios, les prometió que pasarían un buen momento en familia, lo que no han tenido hace mucho tiempo.

Desde el silencio

Fredy Clavijo / Colombia

(...)Cuando el espacio es entendido como tierra, el artista se da al juego de imaginar relaciones entre las cosas que responden al orden de sus secretos, aparecen entonces el sssiseo de la serpiente pitón, protectora de Gea (tierra), y la sibila, mujer que puede ver en el futuro; aunque se advierta pronto que el futuro de la sibila en el video ya no es el mismo que se revelaba en la caverna del oráculo de Delfos, mandatado como destino por los dioses, sino otro que en manos de los hombres se presenta no solo incierto sino en ocasiones improbable. Una mujer sola entre las rocas que hace sonar a manera de cuerno de la abundancia una pistola de gasolina, es la imagen que se nos ofrece como medio para ver en el futuro desde un entendimiento del tiempo antiguo de la tierra que viene de lo profundo, por ejemplo, de los minerales y yacimientos subterráneos. Pero también, como hemos dicho, es la imagen ante la cual nos ubicamos para reconocer un territorio ampliamente explotado y poner en duda el deseo y nuestra capacidad de adivinar lo que traerá el sonido de este cuerno.

Lo que la mujer hace sonar quiere venir desde el silencio, poniendo en evidencia todos los soplos que nos hacen estar vivos y movernos. El video, como la tierra, es un montaje de capas sedimentadas donde es posible la vida. A veces tiembla.

Danaela Gómez Arguelles (curadora en residencia Flora ars natura 2019)

Retazo

Gerónimo de la Cruz Villafañe / Colombia

Utilizando le técnica de la rotoscopia y partiendo de
Un poema realizado por el autor, Retazo presenta a un
Personaje que camina como una silueta sin rumbo a través de un espacio
Solo sugerido por el sonido. La pregunta por la identidad, el tiempo y el
Constituyen la base de este poema audiovisual.

Lamentos inconsolables de unos pocos buenos artistas

Gerylee Polanco Uribe y Camilo Aguilera Toro / Colombia

Montaje elaborado con fragmentos de imágenes y sonidos tomados de documentales caleños (Colombia) de los años 90 del siglo 20. La forma en que unas y otros están dispuestos pocas veces corresponde a las ediciones originales. Todos los fragmentos usados fueron grabados en formatos de video analógico y la mayoría pertenece a la serie Rostros y Rastros. Algunos fueron dirigidos por de Luis Ospina, quien entonces se despedía con amargura de Cali. En los años 90 lo poco que quedaba de la ciudad bella daba paso a la ciudad de la nueva burguesía: vidrio, aluminio, desmemoria, arribismo... mal gusto. En su reclamo, Ospina recogió la palabra de algunos artistas de su generación que también lamentaban el final de los buenos tiempos. A los lamentos se suman imágenes y sonidos de otros documentales de Rostros y Rastros. Con ellos aparecen nuevas nostalgias: las bienales de arte, Ciudad Solar, el movimiento estudiantil del 71, la revolución. En los años 90 la historia parecía detener su marcha y la política agonizar. El sueño postmoderno parecía cumplirse: ahora ya no pasa nada, se lamenta Óscar Muñoz. A los lamentos oponemos OTRAS imágenes y sonidos de los años 90. Algunas también tomadas de Rostros y Rastros; otras no. El contraste parece delatar aquello que los lamentos callan.

MONSTER

Henk Loorbach / Países Bajos

Algo parece ir mal. Algo desconcertante que podría tener su origen en un crimen, una enfermedad mental o simplemente en una fantasía oscura. Monster explora la narración no lineal a través de la asociación, la intuición y una banda sonora inquietante.

Colección de Bestias Marinas

Ignacio Núñez Oyarzo / Chile

Colección de Bestias Marinas es un trabajo escénico-performático en formato de cortometraje. En el proyecto se presentan tres registros cortos: Cuerpo de alga huiro, Vera y La mujer que limpia el petróleo. Todas ellas ocurren frente y en el Estrecho de Magallanes y presentan experiencias del territorio patagónico, temáticas sobre cambio climático, desventuras marinas y violencia hacia el propio mar magallánico.

Cuerpo de alga huiro: En un congreso de ciencia una doctora puntarenense presenta su conferencia sobre el cuerpo de alga huiro, en el que presenta la necesidad de protección de este ejemplar y el peligro que puede existir si no se realiza alguna acción a tiempo.

Vera: Vera, es una joven que ha permanecido encerrada por la pandemia en su casa cercana al mar. Ella relata su experiencia de encierro y también confiesa que ha conocido a un extraño sujeto en una aplicación de citas.

La mujer que limpia el petróleo: Se presenta una entrevista a Johana, una mujer que trabaja en el puerto hace más de ocho años y relata con temor que entre otras labores: esta debe limpiar el petróleo derramado en el mar patagónico.

Colección de Bestias Marinas

Ignacio Núñez Oyarzo / Chile

Colección de Bestias Marinas es un trabajo escénico-performático en formato de cortometraje. En el proyecto se presentan tres registros cortos: Cuerpo de alga huiro, Vera y La mujer que limpia el petróleo. Todas ellas ocurren frente y en el Estrecho de Magallanes y presentan experiencias del territorio patagónico, temáticas sobre cambio climático, desventuras marinas y violencia hacia el propio mar magallánico.

Cuerpo de alga huiro: En un congreso de ciencia una doctora puntarenense presenta su conferencia sobre el cuerpo de alga huiro, en el que presenta la necesidad de protección de este ejemplar y el peligro que puede existir si no se realiza alguna acción a tiempo.

Vera: Vera, es una joven que ha permanecido encerrada por la pandemia en su casa cercana al mar. Ella relata su experiencia de encierro y también confiesa que ha conocido a un extraño sujeto en una aplicación de citas.

La mujer que limpia el petróleo: Se presenta una entrevista a Johana, una mujer que trabaja en el puerto hace más de ocho años y relata con temor que entre otras labores: esta debe limpiar el petróleo derramado en el mar patagónico.

VIENEN LAS GRIETAS

Isabel Cuadros/ Colombia

Keisi despierta una mañana con la obsesión de fugarse a la espesura de la naturaleza que le acecha últimamente. Una fotografía como fantasía; la galería de arte en la que se exhibe como pesadilla.

ESPEJO

Jaime César Espinosa Bonilla / Colombia

Espejo cuenta la historia de Amelia, quien hace cualquier cosa para que su pequeña hija viva en un universo ideal. Cada noche va a la calle a rebuscarse y regresa a ver su hija... una y otra vez hasta el amanecer que, terminando su jornada se acuesta a dormir con su niña, luego juega con ella y le lee, antes de regresar a la calle.

Esta película se financió gracias a la convocatoria de Smart Films 2022.

The 70th Week

Joao Pedro Oliveira / Portugal-USA

The 70th Week (a visual music opera). 2022

The Book of Daniel is probably one of the most mysterious books in the Bible. The description of the events and prophecies include murder, treason, orgies, and torture. But it has also several very interesting and enigmatic prophecies that can be interpreted in many ways to be related to the present times. Social instability, global war, mass extermination, and many other events can possibly be interpreted in the prophetic writings of this young boy.

This visual music opera includes several events in the life of this prophet and his companions, as well as the three main prophecies that still may not have been fulfilled.

The 70th week described in the book is one of these prophecies, and it relates to a state of constant war, sacrilege and destruction, that will finally lead to a miraculous transformation of the world in a new space of peace and justice. This prophecy is then re-stated in the Book of Revelation, in the Bible.

As the description of the piece (a visual music opera) suggests, the operatic action is re-interpreted in a screen, using several computer-generated images and sounds, as well as pre-recorded vocal lines and dance movements. Some of the 8 scenes that constitute this piece are imagined representations of the events described in the book and some other scenes are symbolic. The texts used are direct transcriptions of the original texts in the book, sung in Latin, Hebrew and Aramaic.

Liebestraum n.3 (love dream)

Juan / Colombia

Love dream is an artistic piece in the field of immersive music theatre that is intending to approach storytelling in the emerging media of immersive art. It is an interpretation and visualisation from the famous composition of the German composer Franz Liszt. Along the video, two different landscapes on two different seasons are displayed in representation of two realities (Belcim and Marcus) that ended up

getting to know each other in a dream.

Through contemporary dance, Belcim and Marcus are going to get closer and interact, reflecting on their movements shyness, excitement, reflective moments, togetherness and trust. The landscapes change and so their movements do.

Liebestraum is a short story that develops while musicians from the Hochschule für Musik - Weimar perform live the composition, starting slow but curious, evolving until it reaches the highest point of excitement, switching to melancholic and regressive and finding at the end sweetness on togetherness.

RUTINA

Juan Camilo Aguirre Palacio / Colombia

Realidad sin maquillaje, descripción intrínseca del ser, apaciguado por su realidad. Apagar la vida es dejar que todo se vuelva rutinario y al estar cerca de la rutina es estar igualmente cerca de estar muerto en vida.

Estamos bien

Juan Carlos García-Sampedro / España

Demasiadas veces nos encontramos con que nuestro verdadero enemigo está dentro. ¿Por qué nos aferramos a creer que lo controlamos todo cuando no es así y es imposible que lo sea? Nuestra mente es un misterio y aunque corramos y corramos, e intentemos alejarnos, es imposible escapar porque el enigma está en nosotros mismos. Por eso, con frecuencia nos repetimos en monótona letanía: yo estoy bien, todos estamos bien.

Este vídeo es un viaje lisérgico al fondo de una mente herida. Un trabajo de introspección psicológica con las herramientas de la investigación audiovisual donde la angustia, la ansiedad y el miedo que siempre nos acompañan y con la que intentamos lidiar nuestras incertidumbres lo mejor que podemos, nos responden a coro: "yo estoy bien, todos estamos bien."

Corrupto

Juan Cifuentes Mera / Chile

Cortometraje híbrido

Andrea está luchando contra una grave pérdida de memoria después de recibir terapia de electroshock. Incapaz de recordar su pasado o crear nuevos recuerdos, filma su vida cotidiana con Pedro, su padre. A medida que Andrea busca su pasado se da cuenta de los efectos reales que la terapia tuvo en ella, mientras intenta aferrarse a los pocos recuerdos que aún tiene para poder encontrar a su nuevo yo.

Náufragos del tiempo

Juan María Gallego Fernández / Colombia

Náufragos del tiempo nos muestra a Salomón, un habitante del futuro que se encuentra inmerso en un contexto salido de una ciencia ficción tropical.

Cerca del Árbol de Hierro

Juan Pablo "Tuchí" Ortiz / Colombia

"Cerca del Árbol de Hierro", es la tercera parte de la trilogía llamada "Alegoría a la perseverancia de los Buitres de la Nada". En la trilogía se narra la búsqueda de un grupo de mercenarios, por despertar el espíritu de la naturaleza, para poderlo destruir desde su esencia y lograr así que el espíritu de la Nada triunfe.

El hambre, la guerra y la pandemia arrasan la humanidad; ya son pocos los humanos que habitan la tierra. El Capitán Loto, un mercenario, es buscado por una inteligencia artificial, para descifrar el código que puede curar a la humanidad y llevarla por un viaje espacial a la estrella conocida como "La Doncella en Luto", pero el código que descifrará el Capitán, no es una combinación de números, el código para embarcar a la nave es una confrontación espiritual y simbólica de la lucha de la vida sobre la Nada.

AMARILLO

Julia Bejarano López / Colombia

Ensayo poético en el que exploro de manera personal el simbolismo del color amarillo y su conexión con las materias: agua y aire y su presencia en este territorio donde el amarillo/dorado se asocia a la creación, siendo el sol que nos invade dándonos vida pero también desasosiego. El viaje, el paso del tiempo y la respiración funcionan como hilo conductor de una narración poética que divaga con incertidumbre entre ideas de vitalidad, materia-oro, clima, territorio, esencialidad.

Made Mede

Julian Bedox / Colombia

Made Mede es un videoarte que reflexiona sobre la cambiante ciudad de Medellín. A través de reportajes periodísticos extranjeros, material de archivo, animaciones y video actual, se da una mirada de cómo ha sido percibida la ciudad y que cosas conserva o han desaparecido. Una ciudad cambiante y en busca de una definición, que ha pasado de centro de producción cafetera en los 50s, capital industrial en el 60, referente textil en los 70s y centro del suministro mundial de cocaína en los 80s y 90s, a buscarse un nuevo espacio y nueva hoja de ruta en el siglo XXI. La ciudad se piensa a sí misma y mira su pasado sin encontrar un futuro al que apuntar. Una ciudad reconfigurada y que conserva poco de su patrimonio -especialmente arquitectónico-, pero de costumbres arraigadas y siempre con un reflector sobre ella.

La propuesta incluye un componente de Realidad Aumentada que funciona con el Poster de la obra.

Mírame

Ketem Lyoun / España

Tired of feeling invisible, an outcast teen girl rushes to the ocean to drown herself. But when a witch calls to her from the deep, she faces a magical choice. *“Mírame”* was produced by a one-person crew, under the mentorship of Werner Herzog, and the theme *“filming a strange planet”*. The performers were all first-time actors, chosen from the local population of Lanzarote, Canary Islands, Spain.

Old Fashion, New Life

LAM Can-zhao / Malasia- China

Over the past eight years, a retired worker transformed herself into a female virtues guru, and she has influenced thousands of women in China. Why is the training of women’s morality so popular in the Age of Feminism and Gender Equality? This documentary explores long-standing societal ideas around women, marriage and family that reflect traditions and expectations not only in China, but also around the world.

“Female virtues” is the moral ethics of feudal China, which has been regulating women in marriage and family for thousands of years. Recently, with the revival of Chinese Traditional Culture, institutions specialized in traditional female ethics education have sprung up and spread all over the country. Female virtues became the recent spotlight in Chinese society.

Changing from a retired worker to a female virtue guru, over the past eight years, Zhang Xue has influenced tens of thousands of women. However, in the eyes of many feminists, the purpose of women’s virtue training is fundamentally suppressing women’s basic needs and rationalizing it through self-hypnosis. Women’s virtues, regarded as *“dross”*, are despised by feminists. However, many men want to marry a *“virtuous woman”*.

Born in 1989, Li Ying is an independent, confident, and ambitious woman, but she is single. Li Ying has become a *“big problem”* in her family, because she’s in her 30s and still unmarried. After many unsuccessful blind dates and friends getting married one after another, Li Ying began to wonder whether she should compromise. Zhang Xue plans to hold a matchmaking event, and with the intention of giving it a go, Li Ying comes to the *“Virtuous Women’s College”*...

UTOPIÁ

Laura Gómez Hincapié / Colombia

UTOPIÁ es una película de autor que explora la relación íntima y afectiva entre mi padre, Fernando, y yo. Es un documental que indaga en los procesos de la memoria afectiva y política en un contexto de violencia y estigmatización hacia la izquierda como el colombiano. En esta película planteo algunas nociones sobre preguntas existenciales que atañen a la búsqueda de la utopía y la posibilidad de resignificar nuevas formas de lucha y nuevas utopías.

A inicios de los años 60 ‘s Fernando simpatiza con los movimientos sociales y de izquierda que para entonces prometían grandes cambios en Colombia. A partir de allí asume una militancia política que lo marcaría para toda la vida y con la cual pretendía lograr una revolución que nunca llegó. En 1989 en medio del exterminio del partido político Unión Patriótica y el asesinato de varios compañeros de lucha nace Laura, la menor de sus hijas. Después de algunos años fuera de casa ella decide regresar

a este espacio para conversar con su padre sobre su vida, sus ideales y los afectos familiares. En este diálogo generacional Laura busca algunas pistas para comprender sus propias utopías e ideales frente a la transmisión que ha recibido de su padre, también para revisar el pasado, resignificar el presente e indagar en la memoria de Fernando que se desvanece con el paso de los años. Padre e hija se reconocen en las diferencias y contradicciones de sus tiempos e ideales a través de una relación que por momentos se presenta distante e incómoda.

Montañas y Trapiches en la Reconstrucción del Tejido Social

Laura Milena Cardona Vásquez / Colombia

A través de la metodología I+D+i y del programa Colombia Científica Reconstrucción del Tejido Social en Zonas de Posconflicto en Colombia, se realizó el documental Montañas y Trapiches en la Reconstrucción del Tejido Social, en donde se muestra los procesos sociales a través de la elaboración de la panela en el municipio de Samaná, Caldas.

Coraza de Cristal / Crystal Shell

Lianeth Carolina Vargas Gutiérrez / Colombia

CORAZA DE CRISTAL nos narra de manera reveladora el universo infinito y surrealista construido por los sueños y plasmado bajo el imaginario de la artista, en este cortometraje animado se buscó retratar de la manera más fiel posible ese universo creado a partir de fragmentos de subconsciente, deseos, prejuicios, miedos y otros componentes personales que afectan en la creación, narración y la manera como se percibe la realidad. A lo largo del viaje surrealista apreciamos de una manera cruda y reveladora como la artista nos encamina hacia mundos y paisajes totalmente imaginados, se propone un universo onírico en el que la cordura se aleja de manera extravagante de cualquier pretensión.

Aquí no Hay Cuarentena

Mayerlin Llamas Castro / Colombia

Cortometraje documental que sigue a Samuel, Sebastian, Zareth, Johan y Andrew, niños entre 8 y 10 años, de la ciudad de Cartagena de Indias en la costa caribe colombiana, quienes vuelven a ver el aula de clases antes que todos sus compañeros de colegio. Los niños regresan a observar con nostalgia un lugar silencioso que cuenta con recuerdos de un ayer sin pandemia. Lo que escucharon, perciben e interpretan serán narrados a través de dibujos e ideas que cuentan unas vivencias de días sin clases, la llegada de un virus que aisló a toda la población, y una virtualidad que cambió la rutina. La relación entre los 5 niños abre campo a la escucha, creatividad y libertad de expresión, hacia la interpretación de una circunstancia que afectó a muchas personas. Esta vez desde el razonamiento y la honestidad de los niños hacia una nueva cotidianidad escolar: lo que es volver a las aulas después del confinamiento.

MICROSUEÑO PAG 19-20-21

?? / Colombia

MICROSUEÑO PAG 19-20-21 es el resultado de un viaje onírico por Suramérica en moto. Vamos creando nuestras ARTESANIAS AUDIOVISUALES basados en el material de viaje que hemos ido recopilando. Es una construcción abstracta a multiformato, producida y editada en su totalidad en ruta.

RYO

Néstor Raúl Pérez Ramírez / Colombia

RYO, es el resultado de la operación gramatical de las palabras Río y Yo, configurando un acrónimo que simboliza el encuentro entre cuerpos. La noción del ser y habitar en los conceptos del acontecimiento y el rizoma en el libro Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia de Deleuze y Guattari (2004) son fundamentales, pues representan el pensamiento no racional en la contemporaneidad, permitiendo entender RYO como pieza artística es un documental poético que configura a los actores naturales en la dimensión del encuentro sensible.

En esencia, el audiovisual RYO consiste, inicialmente, en instalar la cámara en el espacio del mundo ambiente en planos abiertos para registrar los acontecimientos que suscitan los contactos con el río en diferentes momentos de tiempo y espacios. La fotografía parcialmente accidentada con el fin de no darle un estilo reconocible. Es importante señalar que el documental RYO contó con la generosa participación del artista pereirano Mauricio Rivera Henao, quién colaboró con el paisaje sonoro Unificación: "Es un paisaje sonoro realizado a partir de cantos curativos chamánicos del Tíbet, Cuba y Colombia. Los cuales han sido grabados en Costa Rica, Cuba y Colombia, en el transcurso del año 2010 y 2011 por medio del intercambio cultural entre cantores. La composición del paisaje sonoro se estructura a través de la dialéctica entre sonidos tradicionales y contemporáneos, como sentido ancestral curativo sobrepuesto a diferencias territoriales, por medio del diálogo multicultural entre las diferentes tradiciones".

El documental RYO tiene como misión principal enriquecer, desde la documentación con imágenes en movimiento, el encuentro con el río, por medio de una video instalación que acerca al espectador como testigo de lo sucedido en el mundo-ambiente de los cuerpos en cuestión, en una relación ecológica que denota las porosidades entre los que habitan el mismo ecosistema. La video instalación de RYO está creada para ser proyectada en una membrana que permite leer la imagen por los dos lados de la superficie, busca con ello introducir al espectador en la espacialidad ampliada del mundo-ambiente propuesto por el cuerpo-río y cuerpo-yo. Y, en algún momento del recorrido por la instalación, el espectador se funde en la imagen por el juego de luz-imagen y sombras potenciando la invitación a que cada persona busque su propio mundo-ambiente, un lugar en donde pueda establecer diálogos subjetivos de carácter ontológico con la naturaleza.

Pensar desde las raíces: ver de abajo hacia arriba, hacia los lados...

Oscar Guarín Martínez / Colombia

Este es un video-ensayo, realizado en el marco del proyecto de investigación titulado "Imágenes de tiempos futuros", desarrollado por SensoLab, de la Universidad Javeriana, y hace parte de lo que hemos denominado "Herbarios de la Catástrofe". Se trata de una reflexión sobre el significado de pensar desde la raíz, sobre lo que puede significar un pensamiento radical, y sobre lo que desde allí es posible. Se explora a través de las relaciones entre imágenes, sonido y texto, un entramado que se puede extender más allá de lo evidente. .

In Heaven Everything is Fine

Pablo Magne / Argentina

In Heaven Everything is Fine, propone un punto de vista irónico de un ecosistema en total conflicto. Los visuales del videoartista Pablo Magne (Argentina), aportan materiales de film y video reciclados como propuesta de un proceso a partir de la reutilización y de la valorización de lo "descartable" dentro del "sistema de consumo" de alto impacto al medio ambiente y adecuándolo con un procesamiento electrónico muy propicio al universo tímbrico de la obra musical. La composición a cargo de Germán Alonso (España), se caracteriza por objetos musicales, de aparente existencia sin rumbo; rehúyen el agotamiento de su propio material, estableciendo procesos de transformación no lineal o apareciendo y desapareciendo como premoniciones. Este tipo de situaciones musicales 'absurdas' están en cierto modo inspiradas por el mundo surrealista creado por David Lynch en su película Eraserhead, de la que se ha tomado prestado el título". Las apariciones y desapariciones dentro de un universo de sonoridades resonantes y de gran riqueza armónica son interpretados por el cuarteto de saxofón Sigma Project (España).

Tomorrow Never Knows

Pierre Ajavon / Francia

In the age we live in, we must confront the mistakes we have made in our relationship with nature, and we cannot predict what tomorrow might bring. This uncanny experience is also the source of the suspense dominating Pierre Ajavon's film.

The circular form at first reminiscent of the anthropocentric practices of surveillance/government temporarily leaves the sense of control to the spectator. But as it slowly transforms into the image of the planet combined with the auditory elements such as the gong, the heartbeat and the Geiger counter, we realize that our concerns for the future are not groundless.

Ipek Yeginsu (curator)

Gloria

Residuo Animación / Colombia

Gloria, cansada, se mueve lentamente entre sus pensamientos, el espejo, el sifón y la luz del baño. Entre dolores y placeres, lo que lleva dentro crece sin poder contenerse más.

Doom

Rita Casdia / Italia

Doom is an animated video composed of a set of imponderable actions that trigger unpredictable and broken narratives. The characters set in a context with few spatial references move and contaminate each other, relationships that are impossible to escape. "Doom" is therefore a shared and inevitable destiny.

Donde menos se piensa hay un espíritu

Samanta Garcia / Colombia - USA

Esta pieza está inspirada en las creencias que mi abuela me enseñó: "la vida la cuidan desde el más allá, las plantas, los muertos, los santos, las cosas que no vemos pero están ahí". Una de esas entidades que no percibimos a primera vista son las cianobacterias, los primeros organismos en sintetizar luz (fotosíntesis) durante la Gran Oxidación, un evento que extinguió la forma de vida planetaria de hace 2500 millones de años, obligando al planeta a transmutarse y a diversificarse biológicamente debido a la enorme cantidad de interacciones químicas. Estas bacterias azuladas fueron en ese momentos las responsables de la creación de la capa de ozono, ellas están en todas partes, dentro de tu cuerpo, en el desierto, los lagos y animales, son ancestro y futuro de los seres que necesitamos de oxígeno para la vida.

Este video audiovisual hace parte del álbum de ficción sonora Estoma (2023)

Edición video: Chris Hunt
Animación 3d: Dark Mesh
Sonido: Samanta García

Hijos del cemento

Santiago Quirama Martínez / Colombia

En un ejercicio de correspondencia imaginaria, un hombre afronta la salida de la fábrica en la que ha trabajado desde siempre y donde también ha echado raíces. Una meditación silenciosa, mediada por la memoria y las palabras.

Terraformar

Sergio Arias Martinez / Colombia

La transformación de las fibras naturales, generando y creando relieves en la superficie que cambia constantemente, como transformando el territorio, la aguja hace como la lluvia en un acto similar a la erosión, la mano impone formas en la lana, que se entrelaza y en una reacción en cadena se hala y aprieta cada fibra, compactando la superficie, haciendo cada vez mas difícil su modificación, llevando al límite su capacidad de transmutación y a la mano transformadora.

La Van Azul

Sergio Sánchez Álvarez / Italia

Beto y su familia, montados en una Van Azul, llegan a El Desvan, una antigua compraventa de muebles, que fue demolida por una constructora que terminó con un lugar que sostuvo a una familia por más de 40 años. Beto, junto a su esposa Betty, sus dos hijas; Lin Yin y Tanyi, acompañados de Limón, su mascota; filman y recorren el lugar encontrándose con vivencias conservadas en su archivo familiar y en su memoria.

El Lugar que Habito

Sindihogar-Sindillar / España

El lugar que habito es una obra participativa creada íntegramente por las mujeres activistas de Sindillar/Sindihogar, un sindicato independiente de amas de casa y cuidadoras. Es un documental experimental que explora las controversias que viven las mujeres inmigrantes en el contexto de Barcelona. Critica la invisibilización de la agencia de las inmigrantes en la creación del patrimonio cultural, así como la segregación de las mujeres al ámbito privado y a las tareas de cuidado, afirmando el sentido de pertenencia de "las de fuera" al espacio público y su participación activa en él.

Estos contrastes se exploran a través de diferentes niveles de percepción y observación, apoyados por un paisaje sonoro de voces diversas que guiarán empáticamente al espectador a lo largo del viaje multidimensional entre el espacio público y el privado.

Wound

Sotiris Charizanis / Grecia

Hermetically sealed and sunk in non-chronological qualities of time, the experience of the wound is always relived torturously, quoting a series of dualities: immobility-movement, inactivity-activity, absence-presence, alienation-proximity, pain-pleasure. Seven long takes represent the wound as something that probably pre-exists and then takes place in an (anti-)erotic situation.

Director's Note:

"wound" is a study of time in which the wound is represented by audiovisual signs that move circularly and repeat themselves through a rigid form of seven long takes that can be read either as autonomous film structures able to be compared among themselves or as connected parts of an imperceptible film narration."

We are spam

1.1.9349.3555.2666

Tomas Silva / Colombia

Este video es una collage, un montón de cosas regadas en la pantalla, es análogo y digital, es IA y fotografía de película. Es el feedback grabado con una cámara de video análoga, exportado en secuencia de imágenes y corrompido por EBSynth, (software gratuito de IA) para dañar la imagen, trabajado con fotos, alteradas por Código, como base. Transformado en un video MPEG4 y nuevamente corrompido, con glitches, al quitarle los I Frames. Lo que quiero es dañar el video y pensar en la imagen en movimiento, abstracta, con resultados fuera de mi control.

Musicas Territoriales, artes escénicas y letras

Sergio Sierra Monsalve / Colombia

La propuesta audiovisual expone un recorrido por algunas regiones nacionales y extranjeras, indagando en las relaciones que surgen entre la música, las artes escénicas y la literatura con el territorio desde una perspectiva testimonial, apoyado en el diálogo interdisciplinar entre artistas de Colombia y Argentina, quienes por medio de entrevistas develan algunos aspectos transversales de sus experiencias de vida relacionados directamente con su creación y los territorios que habitan. Los artistas seleccionados para este documental hicieron parte del programa "Músicas territoriales" proyecto de investigación del Departamento de Artes Escénicas de la Facultad de Artes y Humanidades, el Instituto de Investigaciones en Ciencias Sociales y Humanas de la Universidad de Caldas, el Instituto de Geografía de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires- Argentina y la Facultad de Arquitectura de Universidad del Tolima.

Tomamos el territorio como el lugar de filiación y apropiación del ser humano que por naturaleza es su punto de referencia en relación con el mundo en tanto geografía, historia , cultura y la identificación y comprensión de las relaciones que surgen entre el arte y el territorio como espacio de vivencia.

El documental plantea un escenario de expectación y análisis a partir de los vínculos vitales que genera el territorio de donde provienen los invitados, quienes en su condición particular expresan los intereses y maneras de practicar su arte, visibilizando una forma de cartografía diversa, nuevas maneras de ver el territorio, de leerlo y de reconocerlo, evidenciando los atributos de los lugares y del tiempo de su trayectoria. El territorio se presenta aquí como producto de la práctica sociocultural del espacio, escenario identitario de una comunidad que emplea el arte como bandera que representa la historia, las tradiciones culturales y reconoce algunos elementos de su infraestructura física como lugares que coproducen la memoria y fortalecen la idea histórica de patrimonio cultural.

Pretendemos hacer visible el fenómeno territorial de las artes en cuanto a que las perspectivas o aperturas que de estos emerjan pueden aludir al desarrollo cultural del territorio y no a la necesidad de hacer evidentes las dinámicas del arte con el objetivo de popularizar los procesos y obtener un valor comercializado de la cultura sino en la toma de decisiones conducentes al fortalecimiento de estos procesos que valoren las tradiciones y reconozcan las variaciones emergentes en el presente, una valoración de la diversidad que constituye el territorio.

Bambu.Oco

Alex Côté / Canadá

With *Bambu.Oco*, international artist and LGBTQ+ performer Alex Côté immerses the viewer within an experimental video performance of eco-anxiety and water scarcity. All by himself within a water basin in a bamboo forest, the artist reverses his reality into the realm of dreams.

AZALEA

Jaime César Espinosa Bonilla / Colombia

Cortometraje de Animación producto del proyecto de la convocatoria interna de investigación, creación e innovación de la Vicerrectoría de Investigaciones y Postgrados de la Universidad de Caldas. "RELATOS SOBRE EL AGUA DESDE LA NORMAL SUPERIOR INDÍGENA DE MITÚ".

Es la historia de (Azalea) una niña indígena que muere de hambre y sed por el desvío de los ríos de la Guajira. El dolor de su madre (la madre de la niña) es tan grande que la naturaleza le permite regresar a la vida en forma de sirena. Cada año puede volver a su forma humana y reencontrarse con su familia y su comunidad que se internaron en las montañas.

Esta película es codirigida por Yoleiza Toro Bocanegra y Jaime César Espinosa Bonilla egresados de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas y se financió con un premio del portafolio de estímulos del Ministerio de Cultura y la compañía Oshumaré Transmedia SAS.

May the horse live in me (2011)

ART ORIENTÉ OBJET (AOO) / Francia

En *May the horse live in me* desarrollan un experimento que comprende la aplicación de técnicas clínicas en el cuerpo de la artista para contribuir a desvelar la esencia de la comunicación entre especies. Art Orienté Object pasaron años ligados al sistema científico/médico que investigaba la posibilidad de curar enfermedades autoinmunes por medio del uso de inmunoglobulinas como "recuerdos" terapéuticos. En el transcurso de varios meses, Laval-Jeannet recibió inyecciones de ciertas inmunoglobulinas de tejido de caballo y desarrolló tolerancia a estos anticuerpos de sangre ajena. Debido a la tolerancia adquirida, la artista recibió una última inyección frente del público en febrero de 2011, durante una performance llevada a cabo en la Galería Kapelica de Liubliana. El plasma de caballo pudo entrar en su torrente sanguíneo y combinarse con su propia sangre sin causarle daño alguno, tras lo cual la artista se subió a unos zancos semejantes a patas de caballo para concluir el ritual de vinculación con el caballo.

Disco Beast (2016)

Jonathan Monaghan / USA

<https://jonathanmonaghan.com/work/disco-beast/>

Disco Beast sigue a un unicornio psicodélico que deambula por espacios comerciales vacíos, como un centro comercial abandonado y el vestíbulo de un hotel de lujo. La obra hace referencia tanto a la iconografía medieval, como los conocidos tapices de un unicornio en cautiverio, como a su aparición en la cultura popular para construir una nueva mitología sobre el confinamiento moderno por la tecnología y el materialismo. El unicornio como símbolo de otro mundo en discordia con espacios corporativos banales en la pieza provoca ansiedades subconscientes en torno a la globalización y el consumismo.

Matriz Végetal (2021-2022)

Patricia Domínguez / Chile

Matrix Vegetal surge como una indagación desde la etnobotánica experimental, el pensamiento cuántico sudamericano, la ficción onírica y las tecnologías de conexión orgánica para ampliar la percepción de lo vegetal y el mundo espiritual. Como parte de su investigación para realizar esta obra, la artista ha pasado un mes de aprendizaje con Amador Aniceto, curandero y curandero que vive y ejerce en Madre de Dios. Bajo su dirección, Domínguez ha activado un proceso íntimo de conexión con el lenguaje vivo y multiespecífico y el conocimiento de Para realizar esto, el artista pretendía lograr una desvinculación temporal de la "matriz digital", activando en cambio una alianza con las plantas y la matriz vegetal, a través de la paciencia y centrarse en el momento presente. Al hacerlo, Domínguez establece una conexión con lo más que humano. Lenguaje de la tierra, y especulativamente accede a un portal al mundo cuántico, revelando cómo las plantas y sus múltiples espíritus operan.

X Festival Internacional
de la imagen
XENOPAISAJES

07

MediaArt



MediaArt

Exhibe propuestas de creación transmedia, sonora 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, realidades extendidas y Net Art. Estas propuestas deben ser planteadas para ser exhibidas a través de enlaces web.

Retratos de un pueblo sin prisa

Carlos Alberto Castaño Aguirre y Paula Andrea Bermúdez Mejía
Colombia

El proyecto plantea la documentación y creación de una estrategia transmedia que permita visibilizar y sostener los saberes y oficios de las mujeres rurales en el Municipio de Pijao- Quindío, donde se incluyan diferentes narrativas que se podrán difundir por separado en distintos medios, plataformas o soportes tanto online como offline, digitales y análogas, resaltando en ellas las historias de las mujeres en su cotidianidad y en labores como los liderazgos comunitarios, tejidos, uso de plantas medicinales, cocina tradicional, cuidado de los caminos del territorio, cría de animales y cultivos, entre otros.

El proceso metodológico corresponde a una investigación + creación que parte del reconocimiento de la construcción sociocultural del territorio de Pijao y los roles de las mujeres en este, centrado en 12 mujeres poseedoras de saberes y experiencias propias de la vida rural. La creación permite transmitir el valor de las memorias, los conocimientos locales, las experiencias propias del habitar y las identidades individuales y colectivas, así como el disfrute y la apropiación de las particularidades históricas, sociales y culturales de este territorio. Este proyecto se configura en tres momentos: la producción de información y contenidos, en el cual se realizó un trabajo de campo apoyado en diferentes métodos, la observación participante, talleres participativos y las historias de vida; la creación transmedial, que incluye la producción de una serie de Podcast, página web, redes sociales y contenidos audiovisuales; por último, el proceso de apropiación social y divulgación pública de la ciencia, el cual consta de conversatorios con las mujeres rurales, exhibiciones del proceso creativo y eventos de presentación de los resultados.

Metapaisajes / Metanoia. Inhabitabilidad, género, memoria

Colectivo Meta Estéticas: Pablo Andrés Gómez Granda, Diana Zoraida Castelblanco Caicedo, María Paula Orjuela Campos, Nicolle Perez Salazar, Daniela Andrea Gonzáles Rueda, Karla Moreno Junco /Colombia

Metapaisajes / Metanoia es un multimedia procesual digital resultado del uso de tecnologías, metodologías y marcos referenciales transdisciplinarios en el análisis de territorios y extensiones, con el propósito de producir paisajes digitales que cambian la perspectiva del hecho referencial para inducir diferentes modos de percepción, recepción y reflexión.

La obra producto del colectivo de estudiantes y profesores Meta Estéticas, surge de una iniciativa conjunta entre el laboratorio MetaSpaces MediaLab, el semillero Territorios y estéticas sociales y el proyecto Memoria y Estéticas Territoriales —Áreas Académicas Arquitectura y Hábitat + Diseño de Producto, Facultad de Artes y Diseño, UTADEO—, como respuesta a la adaptación del aprendizaje a las problemáticas contemporáneas de habitabilidad / inhabitabilidad de la tierra (HIT), género (G) y memoria (M).

Esta creación producto de investigación visibiliza memorias territoriales y derivas espaciales de personas víctimas de desplazamiento forzado que para lograr sobrevivir, alteraron sus territorios, simbiotizaron con el paisaje y transformaron el sentido de sus experiencias vitales. Metodológicamente, las memorias son configuradas desde la indagación de objetos utilizados por las personas, cuyas derivas en el territorio, a la vez, son reconstruidas por tratamiento de datos testimoniales y medioambientales. Tecnológicamente, la visibilización de memorias y derivas se produce mediante procesos de visualización digital asistida por geolocalización, modelado, animación e inteligencia artificial. Conceptualmente, la construcción de los marcos referenciales, además de orientar la visibilización de experiencias desatendidas por la disciplinas del espacio y los objetos, propone una crítica de fundamentos patriarcales y absolutistas vigentes en la educación de la arquitectura.

El entorno digital abierto de la obra integra datos e información diversa (textos, sonidos, imágenes fijas y animadas) relativos a 2 casos de estudio (Páramo de Sumapaz y Cañón del Guejar Meta) organizados

en 4 categorías articuladas a las problemáticas: inhabitabilidad y simbiosis (HIT); tribulación y emoción (G); matricial y voces desarticuladas (M); objetos y memorias (M). En una primera etapa de su desarrollo, la obra visualiza por secciones los procesos de construcción de metapaisajes por caso de estudio y categoría, con el propósito de que progresivamente se adicionen productos, datos y otros casos resultado de investigación, reforzando así su carácter procesual y orientación plural. Entre sus características destacan la interacción y la cooperación entre estudiantes y profesores de distintos dominios del diseño; su condición de sistema abierto de procesamiento de información adaptable a entornos digitales de licencia abierta; su carácter progresivo; su accesibilidad universal; la sensibilización digital inducida tanto en estudiantes como en usuarios.

Bogotá Kineticá

Daniel Casanova / Colombia

Es una serie de collages gif que muestran espacios de la ciudad integrados con la tipografía kinética, con el fin de destacar la variedad de realidades que se encuentran en la gran urbe.

Museo interactivo Aleteo hacía el futuro / Interactive museum Aleteo into the future

Edison Albear González Lemus / Colombia

Desde la percepción sobre el porvenir de Colombia, el Museo interactivo Aleteo hacía el futuro plantea una pregunta importante sobre cómo se vislumbra la sociedad en un futuro configurando una imagen futurista de ciencia ficción distópica donde la utilización de técnicas tradicionales o pasadas que se yuxtaponen con medios y entornos nuevos (o en este caso de ciencia ficción), culmina en un entramado interdisciplinario digital pensado desde el universo propuesto por Aleteo - Transmedia, siendo una propuesta que tiene como énfasis generar una reflexión sobre cómo estamos viviendo y actuando en el presente para que nuestro futuro no sea uno distópico y/o postapocalíptico.

La propuesta consta de dos campos:

Virtual: La muestra de la plataforma interactiva de Aleteo - Transmedia: Museo interactivo: Aleteo hacia el futuro que contiene todas las piezas relativas al futuro y un personaje que guía a los usuarios en la experiencia.

Montaje físico: La muestra se presenta por medio de un espacio de cuatro muros/telas (blancas) cada uno con la visualización por medio de videobeam de cada subplataforma del Museo del 2030 al 2060.

Ecosistema visual: Presenta por medio de un árbol en movimiento 360° diversas piezas de tres movimientos artísticos del futuro.

Sonidos del futuro: Conserva la música del futuro y audios dispersos que cuentan la vida cotidiana en el futuro.

Tienda del futuro: Cuenta con elementos que existirán en el futuro, en donde el usuario podrá interactuar y comprarlos.

Voces del futuro: Espacio para que los usuarios dejen su mensaje sobre el futuro que esperan vivir.

Cada videobeam estará conectado a un pc con sus respectivos audífonos que le permitirá a cada usuario

navegar interactivamente por la plataforma. Del mismo modo, en el espacio de Voces del futuro, contará con unos audífonos con micrófono para su desarrollo. En tanto a la ambientación sonora se propone una propuesta en bucle del sonido ambiente de la plataforma que genera una sensación de inmersión. Además, el texto curatorial que permita explicar la historia y pensar el porvenir.

Ante esto, se expone el high concept de la muestra: Un simple aleteo puede cambiar todo lo que conocemos, siendo la premisa fundamental de este proyecto, que denota una relación entre contextos regionales y dinámicas sociopolíticas colombianas conocidas que cambia todo lo que conocemos a través de la narrativa de ciencia ficción del universo Aleteo y lo materializa digitalmente por medio del Museo interactivo Aleteo que funciona como memoria historia ficcional.

El Jardín de Edgar

María Victoria Olaya Ortiz/ Colombia

El Jardín de Edgar es una aventura interactiva Point and Click donde tendrás que descubrir los motivos que dejaron a Galileo, el protagonista, en medio de un lugar tan enigmático.

Lleno de escenarios profundos y una historia llena de misterios, la misión del jugador será escapar de este sitio.

Con múltiples posibilidades y una experiencia completa de aproximadamente una hora y media, El Jardín de Edgar es una aventura memorable y entrañable.

Nós: Performatividades do PorVir

Matheus Moreno dos Santos Camargo/ Brasil

Esta exposición se desarrolla a través de experiencias y prácticas creativas compartidas desde el año 2020, en un escenario de pandemia que nos impuso otras poéticas y nuevas formas de supervivencia. Donde emergemos en colaboración, conectando el ahora con el futuro. Involucrados en los nodos que nos unen, atamos 4 curadurías distintas, con artistas que producen en múltiples formatos, sin embargo, tenemos en común la incertidumbre del mañana.

Como en *“Pontes para o amanhã”*, la curaduría de Flávia Vasconcelos y su actuación como artista (junto a Adriana Antunes, Ana Julia Dotto, Liara Mello, Teresa Almeida y Ricardo Guimarães) traen conceptos e imágenes que revisan la representación de los objetos, poniéndolos en perspectiva.

En *“GenerAções TransOrgânicas”*, la curaduría de Matheus Moreno y su ejercicio como artista (junto a Andreia Oliveira, Camila Vermelho, Fabiane Urquhart, Ricardo Dal Farra y TinD) promueven el contagio generativo entre organismos e información, reflexionando sobre el desborde de audiovisuales en territorios inmateriales.

Ya, en *“Pontos de Fuga”*, la curaduría de Zé de Rocha y su participación como artista (junto a Edson Macalini, Érica Winter, Felipe Rezende y Marcio Lima) perfilan vacíos, posibles fugas en la producción creativa de una realidad pospandemia.

Finalmente, en *“Vozes e Visões”*, la curaduría de Ancelmo Soares y su actuación como artista (junto a Édson Cordano y Mestiço) revelan la inserción de los cuerpos y la creatividad en medio de las culturas mediáticas, no limitadas al mercado e instituciones de arte tradicionales.

Así, los lazos que unen las cuatro curadurías (entre el Sur, Medio Oeste y Nordeste de Brasil) se expanden en colaboraciones con artistas y exposiciones en el exterior, rompiendo fronteras. Concibiendo así un entorno tridimensional virtual, donde la distancia entre nosotros es relativa, entrelazándonos en un diálogo abierto, donde compartimos poéticas y experiencias con el público.

Y volverme paisaje para que vivan en mi

VESTIDAS Y ALBOROTADAS/ Colombia

Esta obra es un espacio web, donde nos hemos interesado en pensar un ecosistema artificial a través de la codificación y síntesis de imagen, Por medio de Hydra (que permite la elaboración de imágenes en tiempo real) hemos creado paisajes que todo el tiempo están mutando a partir de su escritura en código. Las imágenes son collages realizados a partir de selfies y capturas de geometrías hechas en hydra. La reinterpretación de estas imágenes crean una serie de visuales donde existe un ser que habita este ecosistema, Este es un ser computacional que existe en la medida que es contenido en un lenguaje de programación y una narrativa poética que lo provee de un carácter y flujo en el espacio.

Partiendo del concepto Paisaje Artificial y Ecosistemas Artificiales de Iliana Hernandez (2018), creamos una narrativa a partir del lenguaje de la programación, el lenguaje poético y la síntesis de la imagen para ficcionar un ente de vida artificial.

Esta web invita a ser recorrida y observada, a que se interactúe con ella y con el ser maleable que contiene. Esta pieza está pensada para ser activada a través de un performance de live coding, donde se quiere invitar a otro tipo de experimentación del paisaje a través del sonido y la reinterpretación de las imágenes de la web.

Es una mutación del ecosistema por medio de una nueva reescritura del código que da un nuevo movimiento a la información y píxeles que lo componen.

La Ausencia

Camilo Cogua/ Colombia

En este cortometraje buscamos la ausencia como medida, en el cuerpo como límite, en el espacio como contenedor del peso. Líneas y vacíos en movimiento, con una simple tensión a caer y sumergirse en el tiempo. Cuerpos que naufragan y pesan y pasan como algunas ausencias y algunas vidas.

El cuerpo en la dirección coral

Carolina Romero López, José Antonio Dorado Zúñiga y Mauricio Vergara Hurtado / Colombia

La creación de esta página web surge de una exploración artística audiovisual que pretende crear estrategias didácticas, inspiradas en la tesis doctoral "Gesto y movimiento. Una propuesta metodológica para la enseñanza de la dirección coral" (Romero, 2021). En este trabajo se revisaron algunas teorías del movimiento y de las ciencias cognitivas para establecer unos ejercicios prácticos para la enseñanza de la dirección. Entre estas teorías se encuentra la de Laban (1984) la cual plantea que al reconocer nuestros patrones de movimiento, se posibilita la ampliación de estos. Él plantea que cuando nos movemos decimos algo de lo que somos, que el ser humano tiene la facultad de conocer los patrones que crean esfuerzos y así aprende a desarrollarlos, reformarlos y usarlos. (pág.130)

La propuesta tuvo en cuenta criterios y herramientas para el desarrollo del movimiento expresivo, incluyendo una mayor conciencia corporal sin dejar de lado, por supuesto, los elementos técnicos básicos de esta formación. Así en un intento de incluir el desarrollo de la dimensión expresiva en la formación de directores, y por qué no en la formación musical en general, esta propuesta pretende dar recursos al profesor de dirección y a los estudiantes para generar un lenguaje común que promueva la alfabetización corporal en el escenario pedagógico musical. El objetivo de esta propuesta de exploración del movimiento es empezar a desarrollar una conciencia clara sobre la experiencia corporal que desencadene en un movimiento orgánico y natural, que se traducirá en un gesto de dirección preciso y efectivo al momento de comunicar la música. Y será esta conexión coherente entre nuestro propio cuerpo y el mensaje expresivo de la música lo que nos llevará a un gesto de dirección más expresivo y conectado.

El contenido web explora desde una estética creativa la extrapolación audiovisual, que apela al registro pedagógico, pero también a la intervención artística a través de la puesta en escena, la animación y el diseño sonoro. Es decir, la apuesta es el resultado gira alrededor de cuatro secciones: exploración anatómica y conciencia corporal, exploración actitudinal, exploración del espacio y el lugar del sonido y, finalmente, la exploración de los elementos técnicos de dirección. El orden de las secciones de esta experiencia pedagógica tiene como objetivo hacer el acento en la exploración corporal antes de abordar los esquemas de dirección, introduciendo así al estudiante a partir de un hábito expresivo hasta llegar a los elementos propiamente formales de la dirección. El visitante de la página podrá recorrer el lugar según su interés, donde hay un orden sugerido pero no es estricto y mucho menos un prerrequisito para ir de un tema a otro.

El oráculo de la abuela

Leandro Waibe/ Argentina

Entrás a la cocina. El sol entra directamente por la ventana e ilumina el espacio con un color dorado. Es la hora mágica, la hora donde todo brilla con más fuerza sobre el piso granítico y las paredes de azulejos verdes. Una heladera de los años sesenta hace un zumbido constante y la canilla gotea. Afuera, cantan los benteveos y un perro se pasea por el patio ladrando ocasionalmente. Adelantetuyohayunaabuela. Su figura es imponente, debe ser al menos el doble de tu altura. Su cara demuestra que el modelado 3D que se le hizo, se realizó con pocos polígonos para mejorar el rendimiento del procesador. Se ceba un mate y se lo toma. Luego se ceba otro, te lo ofrece y dice "Cada cual con su culo, hace un jardín". Estás dentro de "El oráculo de la abuela". Un oráculo de sabiduría generacional que se activa con la interacción al recibir mates de la abuela. Ella nos dirá frases que se fueron transmitiendo de generación en generación. Se busca que quien interactúe con este videojuego, sienta una conexión con su pasado, presente y futuro. Generando un momento fuera del tiempo para pensar en lo transmitido y en lo que se quiere transmitir.

¿Dónde está el espacio para el eufemismo del amor?

Ana González Gamboa y Daniela Haikins / Ecuador - Argentina

¿Dónde está el espacio para el eufemismo del amor?

Establece un diálogo de recursos híbridos entre la voz, la electrónica y el video, explora los límites de la saturación tímbrica, dinámica, rítmica e interactiva con los grados de pureza del color, generando una cadena de objetos sonoros-visuales que varían en su micro y macro forma, nutriéndose con el timbre de la voz, en la que la palabra es el hilo conductor, dándole sentido y coexistiendo entre sí para crear un solo discurso compositivo.

Inspirada en el poema "...y de repente", de la poetisa Victoria Tobar, en la línea temporal se produce un desmembramiento del texto, gestando monosílabos que de a poco van tomando sentido hasta encontrarse con la palabra, la frase, el poema.

DESIERTO/INUNDACIÓN

Lilian Amaral Co autores: **Marcos Umpiérrez, Bia Santos, Liliana Fracasso, Marina Buj Corral, Laurita Ricardo de Salles, Mirian Celeste Martins, Suzete Venturelli, Brenda Marques Pena, Luis López Casero, José Prieto, Vega Ruiz, Paula Carolei, Daniel Toso, Matheus Montanari, Ivan David, Carina Flexor, Fernando Palacios, Luisa Fernanda Giraldo Murillo, Karla Brunet**
Brasil

El Agua sigue siendo el dispositivo disparador y el centro de las investigaciones y co-creaciones propuestas por HoloCi[u]dade, comenzando en el año 2018, en el contexto del SIIMI – MediaLab BR -Universidade Federal de Goiás, iniciando una serie de proyectos de co-investigación y co-creación en Red.

Con el objetivo de ampliar el campo investigativo, el intercambio internacional y la producción compartida de conocimiento en arte y tecnología, así como estimular la activación de la red de artistas, investigadores y creadores que forman parte de la Red Iberoamericana de Arte Electrónico y Digital (RIAED) - <https://ceiarteuntref.edu.ar/redes/riade/>, se propone la co-creación de una obra co-elaborativa para formar parte del Festival de la Imagen, Manizales/Bogotá, 2023, por medio de la Construcción de narrativas sonoro-visuales [multisensoriales] de paisajes poéticos (XENOpaisajes) incidiendo en la temática del agua y sus problemáticas científicas, poéticas y medioambientales a nivel global. Finalmente proponemos un diálogo entre la experiencia humana y la tecnología a través de la IA para la creación de una obra generativa, mutante y abierta.

Propuesta de Taller intercontinental y obra Transmedia co-creativa en red.

Curaduría y coordinación – Holo – Grupo de investigación-acción internacional e interinstitucional en Arte, Ciencia y Tecnología en Red

Concepción artística y Coordinación General

Profa. Dra. Lilian Amaral (MediaLab BR / UFG – Brasil), Prof. Marcos Umpiérrez (Facultad de Artes/ UDELAR – Uruguay), Profa. Dra. Bia Santos (Universidad de Zaragoza – ES / ANIAV – España, Profa. Dra. Liliana Fracasso [Accademia di Belle Arti di Venezia - IT], Josep Cerdá (UB/ES) y Marina Buj (UG/ES). Artistas invitados: Karla Brunet (UCOARTE/UBA-BR), Ricardo Dal Farra (BunB/CA) y Hugo Fortes (ECA/USP-BR)

Presentación

Co-creación de un espacio común en la diversidad. Instalación virtual e intervención sonora

Construcción de obra sonora visual co-elaborativa, instalada en el espacio virtual.

Todas las rutas me llevan al mar o no

Salomé Rojas / Venezuela

Todas las rutas me llevan al mar o no” Es un proyecto que funciona como una lista de anotaciones sobre el mar en la web y los metadatos que esta información podría contener. Actualmente se divide en tres ejercicios relacionados entre sí:

1- **Direcciones del mar:** para este trabajo he recopilado más de 200 nombres de dominio relacionados con el mar. Los clasifiqué en tres grupos: dominios con sitios activos, dominios sub-utilizados y dominios inaccesibles.

2- **Viajes y paquetes:** Utilizando el comando traceroute obtuve datos sobre la latencia y el tiempo de ida y vuelta de los paquetes de datos y la geolocalización de las direcciones IP de los sitios activos anteriormente recopilados. Posteriormente creé un mapa que deja ver los viajes que harían los paquetes de datos si realmente fuesen de una dirección a otra atravesando el mar.

3- **Olas y distancias:** Por último, recolecté de bibliotecas libres, sonidos del mar y utilizando las coordenadas de los lugares donde se grabaron medí y convertí la distancia de metros a píxeles dentro del espacio vertical de la pantalla.

Vale acotar que esta obra aún está en proceso de diseño e implementación y la presentación final podría variar respecto al link actual.

Gold Environment and Depth Data Space

Chiara Passa / Italia

Gold Environment is an augmented reality application using pre-trained AI algorithms to recognize real space and create site-specific meshes all over the real place. Meanwhile the meshes' vertices generate a series of randomly nomadic objects growing up from the wall and the floor chunks. The artwork highlights how augmented reality alters our perceptual dimension of reality, subtracting, adding, blurring and modifying reality to increase the imagination in our real dimension. The audience, through tablets and smartphones (by also tapping wherever on the screen to generate random sound-effects) is invited to look over the real surface, exploring the liminal duality between tangible and virtual place. Gold Environment recreates an ontological vision of the place by speculating on human perception, where the machine creates a generative object-oriented gold texture in continuous transformation all around the viewer. Get ready to enter a hybrid world, another dimension but simultaneous to the IRL one!

DELTA -

If everything is connected, everything is vulnerable

Sandrine Deumier / Francia

Este Presente Trémulo

Daniela Jiménez / Colombia

Microcontecimientos es un proyecto y una plataforma para prácticas artísticas y gestión de archivos que comenzó en 2019. Ese mismo año se publicó una convocatoria que invitaba a donar videos guardados en dispositivos digitales, así, se recogieron más de 100 clips que antes estaban, en su mayoría, en celulares. (Ver acá archivo: <https://microcontecimientos.tumblr.com/>)

En el año 2021, en medio del Paro Nacional, se realizó una segunda convocatoria, esta vez se invitó a responder las preguntas ¿Para qué sirven los recuerdos? y ¿Cómo es un buen futuro?, y con las respuestas se escribió un guión a modo de cadáver exquisito. (Ver acá convocatoria: <https://www.instagram.com/p/CPMiS9INwBO/>)

Posteriormente, estas colaboraciones confluyen en una película que fue hecha y transmitida simultáneamente y en tiempo real: Los videos fueron montados por AZAROSO, una aplicación/dispositivo desarrollada por Juan Cañola, que monta secuencias de video al azar. Al mismo tiempo el guión es leído (y transmitido) en voz alta, de modo que la narración verbal fue un cadáver exquisito de pensamientos sobre el futuro y el pasado, y las imágenes, un atlas de recuerdos y tiempos suspendidos.

Hoy, un poco más de un año después, esta pieza permite su propia actualización a través de la circulación y la re visualización de la misma en diferentes espacios, donde, con una mediación diferente a la inicial, se puedan abrir nuevas puerta de análisis de los temas que propone como la memoria, la creación y circulación masiva de imágenes y la colectividad en el archivo y la narración de nuestra propia historia.



MediaArt
Crea Digital 2023

Aurora y el cerebro de Astrolabio

Máquina Espía / Colombia

Aurora y el cerebro de Astrolabio es un proyecto transmedia que se desarrolla a través de un universo narrativo donde los humanos se están convirtiendo en zombies. Las personas pierden su cerebro, se vuelven irritables y pierden su facultad de comunicarse de manera clara.

El proyecto está compuesto por una audioserie de 6 capítulos, un cómic digital y un perfil de Instagram. La pieza principal es la audioserie y, cada capítulo, sucede en Súper Nova, una tienda de esquina ubicada en cualquier barrio de clase media de Colombia.

Se propone así un encuentro generacional alrededor del pensamiento crítico en una época plagada de información malversada, descontextualizada y engañosa. La premisa es que siempre se debe indagar la veracidad de la información que se recibe porque, quien traga entero, puede perder el cerebro.

Escarabajos Colombian Cycling Transmedia History

Jorge Yesidt Vela Forigua / Colombia

Bienvenidos a un recorrido en bici por más de 70 años de historia. Este proyecto transmedia recopila la historia del ciclismo colombiano y a su alrededor construye un universo narrativo, hibridando el documental con la ficción para crear una experiencia que conecta a través de diversas piezas con tres generaciones de audiencias que han disfrutado diferentes épocas memorables de este deporte.

Cuenta con un amplio despliegue de plataformas entre lo digital y lo offline, que surgió de un cortometraje como pieza fundacional llamado Cham-Piñón (2018) y que se ha ido expandiendo con una serie animada para público infantil llamada El Team (2021), luego con el documental web interactivo www.fuerzaescarabajos.com (2022), el álbum de láminas coleccionables #FuerzaEscarabajos (2022), la serie documental Victorias y Glorias - Relatos de Campeonas (2023) y varias más que continúan en desarrollo. Este proyecto fue ganador de la Beca Crea Digital para desarrollo y producción transmedia (2021-2022).

El Beat

Irene Lema, Sergio Bromberg y Rafael Ospino / Colombia

El Beat es un proyecto transmedia que consiste en un documental interactivo, una experiencia de realidad virtual, y una instalación inmersiva. En el documental interactivo el espectador viaja entre el caribe colonial en el que Benkos Biohó liberó a su pueblo, y el Palenque de hoy en donde agrupaciones como Kombilesa Mi proyectan la cultura afro-colombiana hacia el mundo. La experiencia de realidad virtual, que combina capturas volumétricas con modelado 3D, es una apuesta onírica que narra los orígenes de la diáspora africana en Colombia. La puesta en escena de ambas es una instalación inmersiva en el que un instrumento tradicional interactúa con la escenografía, y se proyecta material de archivo honrando el legado del maestro Rafael Cassiani, fundador del Sexteto Tabalá.

Labrar el agua hasta la última gota

Ignacio Galán, Efraín Rincón, Mayra García y Esteban Pardo / Colombia

“Labrar el agua hasta la última gota” es un reportaje transmedia sobre el conflicto socioambiental que ocurre en la cuenca del lago de Tota, ubicado en el municipio de Aquitania, Boyacá. El proyecto tuvo como objetivo proporcionar una base informativa sólida para facilitar la toma de decisiones coherentes e informadas por parte de los actores involucrados en esta problemática.

Además, se desarrolló una estrategia educativa con una narrativa transmedial dirigida al público en general, con el propósito de mostrar la complejidad de la situación de conservación y su contexto social, político y económico.

La estructura central del proyecto es un micrositio que alberga un contenido multimedia interactivo desplazable, que incluye podcast, reportajes, videos 360, espacios presenciales y piezas en redes sociales.

Plumíferos Cantares

Wolfran Parrado - Newrona / Colombia

Plumíferos Cantares es una aventura que nos transporta al mágico mundo de la avifauna colombiana. Un instrumento pedagógico transmedial que motiva y sensibiliza a los NNA y al público en general a investigar, enamorarse y propender por el cuidado y conservación de la biodiversidad Colombiana.

Plumíferos Cantares es un ecosistema narrativo y tecnológico compuesto por: 1 App móvil que contiene videojuegos y Realidad Aumentada, 1 sitios web que contiene información relevante sobre las especies y familias de aves, 1 librito impreso con información complementaria y 24 tarjetas coleccionables con ilustraciones de aves.

X Festival Internacional
de la imagen
XENOPAISAJES

Talleres



Talleres

Espacio que 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.

Imaginando el Futuro del Diseño

Javier Arteaga / Colombia

En el workshop exploraremos cómo la IA está transformando el diseño en diversas disciplinas. Trabajaremos basándonos en escenarios futuros. Discutiremos las implicaciones éticas, los riesgos asociados y las soluciones propuestas, así como la importancia de la colaboración entre humanos y máquinas para enriquecer el proceso de diseño. A lo largo del taller, examinaremos casos de estudio y ejemplos prácticos de proyectos exitosos que han integrado la IA de manera efectiva.

Creación sonora para productos audiovisuales

Álvaro González Escobar / Colombia

Experimentamos con la creación de sonidos y analizaremos los principales elementos que conforman el discurso sonoro dentro de una pieza audiovisual acompañando a la narración con efectos de sonido y música. Dirigido a creadores audiovisuales, no necesita conocimientos previos en música.

Animatronics para Stop Motion

Cristian David Álvarez Cardona - D-Gart Lab / Colombia

Experimentamos con la creación de sonidos y analizaremos los principales elementos que conforman el discurso sonoro dentro de una pieza audiovisual acompañando a la narración con efectos de sonido y música. Dirigido a creadores audiovisuales, no necesita conocimientos previos en música.

Identificación de Audiencias y Monetización de proyectos narrativos XR, Inmersivos y/o transmedia

Damian Kirzner / Argentina

El objetivo del taller es que los estudiantes que tengan un proyecto en curso o una idea consolidada puedan avanzar en encontrar la forma de conectar con su audiencia y que tengan un modelo de sustentabilidad económica para sus proyectos narrativos, pues es necesario que los estudiantes tengan claro los modelos de sustentabilidad, básicamente, para poder vivir de lo que les gusta hacer.

El fenakistoscopio y los 12 principios de la animación

Edgar Mauricio Osorio y Nicolás Restrepo Henao / Colombia

El taller de los 12 principios de la animación y el fenakistoscopio es un taller práctico diseñado para enseñar los principios fundamentales de la animación en 2D y cómo aplicarlos en la creación de animaciones exitosas y convincentes. A lo largo del taller, los participantes aprenderán sobre cada uno de los 12 principios de la animación y trabajarán en ejercicios prácticos para aplicarlos. Además, crearán un fenakistoscopio, un juguete óptico que permite ver animaciones en movimiento, para aplicar lo que han aprendido. Al final del taller, los participantes habrán adquirido habilidades en animación y comprensión de los principios fundamentales de la animación, así como un juguete divertido y educativo para llevar a casa.

¡Prepárate para sumergirte en el mundo de la animación y generar tus propias animaciones impresionantes!

Stop Motion

Hugo Covarrubias/ Chile

El taller tiene como propósito introducir a los participantes en los conceptos básicos de la animación Stop Motion con objetos y personajes, entregando las herramientas necesarias para su realización y metodología. Se profundizará en los aspectos esenciales y prácticos de la manipulación de un personaje volumétrico.

Animatronics para Stop Motion

Cristian David Álvarez Cardona - D-Gart Lab/ Colombia

Experimentamos con la creación de sonidos y analizaremos los principales elementos que conforman el discurso sonoro dentro de una pieza audiovisual acompañando a la narración con efectos de sonido y música. Dirigido a creadores audiovisuales, no necesita conocimientos previos en música.

Diseñar el fin del mundo

Joaquín Zerené / Chile

Taller enfocado en explorar escenarios apocalípticos y postapocalípticos a través del diseño especulativo, como una herramienta para imaginar futuros alternativos y explorar las implicaciones sociales, culturales y políticas de estos. Utilizando inteligencia artificial, se generarán imágenes de los resultados de estos escenarios futuros, permitiendo a los participantes visualizar y discutir las posibles consecuencias de sus decisiones de diseño. El objetivo del taller es fomentar la creatividad y el pensamiento crítico en relación con las posibles consecuencias de nuestras acciones presentes en la sociedad y en el medio ambiente. Se busca que los participantes exploren cómo el mundo podría cambiar en el futuro, cómo nuestras decisiones actuales podrían afectar a las generaciones futuras y cómo el rol del diseño frente a estos escenarios. En este sentido, el taller se plantea como una instancia para reflexionar sobre el futuro de la humanidad y el impacto del diseño sobre el planeta. Además, ofrece una introducción al área del diseño especulativo y a la utilización de herramientas digitales, basadas en inteligencia artificial, para generar imágenes y representaciones visuales de escenarios futuros.

Hasta los niños pueden animar

Juan Pablo Jaramillo Salazar / Colombia

Taller dirigidos a niños en el que se les enseñará técnicas análogas de animación, aquellas técnicas precursoras de la animación actual, en el que, con diferentes dispositivos como el taumatropo, el zootropo y el flipbook, los asistentes podrán comprender el concepto de la imagen en movimiento por medio de imágenes fijas.

Para esto algunos de los insumos se llevarán preparados con anticipación y les serán entregados para cumplir con los resultados planeados, al final los niños podrán disfrutar de imágenes que cobran vida en el papel.

Cómo montar un laboratorio ciudadano

Marcos García / España

Los laboratorios ciudadanos son un nuevo tipo de institución que fomenta la experimentación y la cooperación entre personas con diferentes perfiles para el desarrollo de iniciativas que buscan mejorar la vida en un lugar. Los laboratorios ciudadanos invitan a cualquier persona u organización a presentar ideas y les ponen en contacto otras que quieran contribuir a hacerlas realidad. Para ello ofrecen un lugar de encuentro y colaboración donde puedan ponerse manos a la obra en equipos de trabajo formados por promotores y colaboradores.

En los últimos 17 años diferentes instituciones públicas como bibliotecas, museos, universidades y centros culturales han incorporado los laboratorios ciudadanos como parte de su modelo de organización. Se trata de una nueva forma de relación entre las instituciones y su entorno en la que las personas dejan de ser meras beneficiarias de un servicio y pasan a ser colaboradoras en los procesos de experimentación y de producción, ya sea proponiendo y liderando nuevas ideas o formando parte de los equipos de trabajo de otros proyectos en marcha.

Este taller está dirigido a personas interesadas en poner en marcha un laboratorio ciudadano en su localidad utilizando infraestructuras existentes como escuelas, bibliotecas, universidades, centros

culturales, deportivos o de salud. Durante el taller los participantes recibirán una introducción a la metodología de funcionamiento de los laboratorios ciudadanos y realizarán un primer diseño de laboratorio adaptado al contexto local.

Además de facilitar que cada participante diseñe un laboratorio ciudadano se fomentará la colaboración entre las diferentes propuestas con el fin de empezar a dar forma a una red de laboratorios ciudadanos que permita la cooperación a distancia entre ellos.

Introducción al arte y técnica de la música telemática

Michael Dessen y Mario Valencia
USA / Colombia

Este taller de 2 horas, presentado en español, inglés o ambos dependiendo de las necesidades de los asistentes, tendrá cuatro secciones. Los primeros tres incluirán demostraciones y presentaciones, así como tiempo para preguntas de los asistentes: 1) Una breve descripción del campo de la interpretación musical telemática (en red); 2) Una breve introducción a las herramientas actuales para mandar/recibir audio y video por internet con latencia ultrabaja; y 3) Un breve resumen de los métodos artísticos y de producción que utilizaremos en un concierto telemático la noche siguiente (30 de mayo). Para la última sección (4) del taller, invitaremos a los asistentes que puedan traer una computadora portátil con auriculares y una cámara web a descargar e instalar aplicaciones gratis (Sonobus para audio y Video Ninja para video), y juntos guiaremos exploraciones y experimentos con el software.

ANIMACIÓN DE PERSONAJES -en ambientes 3D - Fundamentos para la creación tridimensional -

Santiago Chavarriaga / Colombia

Enseñar los principios y procesos básicos de la animación digital, desde la aplicabilidad en los procesos en la animación, evidenciando en cada etapa de desarrollo del taller la importancia de su concepción en combinación con procesos técnicos y proyectuales que permiten definir una filosofía del movimiento y así identificar las similitudes y diferencias del espacio 3D y 2D. Esto se realizará desde el software Blender finalizando una propuesta de un proyecto animado.

Objetivo: A través de un personaje entregado con las condiciones adecuadas para un desarrollo animado, identificar la dinámica del movimiento, donde se analizará y resolverá las variables que la comprometen. El enfoque del taller es principalmente práctico, con formación teórica inicial y su aplicabilidad en el desarrollo de un proyecto animado.

Público objetivo: Artistas (conceptuales, visuales, tradicionales y digitales), diseñadores gráficos e industriales, publicistas, agencias de publicidad, ingenieros multimedia y en especial a los estudiantes entusiastas de la animación tridimensional.

XXXI
Festival Internacional
de la imagen

XENOPAISAJES

09

—
Conversaciones
—



— Conversaciones —

Espacio que 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.

Balance-Unbalance ...y la lámpara mágica ¿Cómo mejoramos nuestro futuro inmediato?

Dr. Ricardo Dal Farra / Canadá - Argentina

Es todo un desafío reconocer nuestra fragilidad. Pensar que para que los alimentos lleguen a los grandes supermercados, los eventos necesarios dependen a veces de una complejidad impensable para la mayoría de los consumidores. Y que, para tener acceso a Internet de alta velocidad en casa, la cadena de eficientes piezas de tecnología que se necesitan, es asombrosa. Las acciones individuales, y la larga serie de acontecimientos que finalmente nos llevan a tener sistemas que funcionan para ayudarnos a resolver problemas, y a vivir mejor, a menudo nos plantean cuestiones conceptuales -además de operativos-sustanciales.

¿Quién puede y debe inspirar nuevas exploraciones, y aportar perspectivas innovadoras y pensamiento crítico sobre cómo participar activamente en ayudar a resolver algunos de nuestros importantes retos, como la grave crisis medioambiental? Necesitamos desarrollar formas creativas de facilitar un cambio de paradigma hacia un mañana sostenible. El pensamiento creativo, las herramientas innovadoras, y las acciones transdisciplinarias, podrían aportar cambios perceptivos, intelectuales, y pragmáticos, en ese sentido.

Con esto en mente, hace ya más de una década se puso en marcha una iniciativa artístico-científica, tomando como objetivo generar una profunda toma de conciencia, así como crear redes de reflexión y acción duraderas, que puedan abordar las múltiples facetas de la crisis medioambiental: Bienvenidos al proyecto internacional Balance-Unbalance!

Moderador-presentador

Ricardo Dal Farra, fundador de Balance-Unbalance; artista; profesor de música y media arts @ Concordia University, Montreal.

Participantes del encuentro

- + **Christa Sommerer**, artista, pionera de las artes interactivas; profesora y directora del programa de Maestría y PhD "Interface Cultures" @ University of Art and Industrial Design en Linz.
- + **Omar Darío Cardona**, ingeniero premiado por la ONU; profesor de Gestión del Riesgo de Desastres y Cambio Climático @ Universidad Nacional de Colombia.
- + **Alis Pataquiva**, ingeniera química especializada en ingeniería biomédica y nanotecnología; profesora @ Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá.
- + **Roger Malina**, astrofísico y astrónomo; profesor de arte y tecnología, y física @ UT Dallas; editor ejecutivo Leonardo/ISAST.

Jan Svankmajer de la plástica al arte en movimiento

Norvey Castro / Colombia

Se presenta un acercamiento al contexto de la animación stop motion y en concreto a la obra surrealista del director, animador y artista plástico Jan Svankmajer, uno de los cineastas checos más reconocidos a nivel internacional. Este conversatorio da una mirada al proceso creativo de este director, donde confluyen las artes plásticas y la técnica de animación análoga (Stop motion), la cual se caracteriza por crear la ilusión de imágenes en movimiento, a partir de la grabación de imágenes fijas sucesivas, manipulando materiales físicos ubicados en un entorno real., además de las prácticas tecnológicas involucradas en una disciplina artística que comprende el uso distintos artefactos que funcionan como herramientas dentro de la misma.

Creación de contenidos animados con una gran dosis de identidad

Maritza Rincón / Colombia

Uno de los grandes retos en la producción de contenidos animados, es la creación de un estilo y una identidad visual propia, única y diferente. El mundo está invadido de imágenes, de contenidos audiovisuales, de estilos y referentes comunes. ¿Cómo crear en ese inmenso mar de contenidos una identidad propia?

En este espacio compartiremos la experiencia que hemos tenido desde Fosfenos Media, en la creación de contenidos infantiles con referentes propios y una gran dosis de identidad.

Aprender a navegar la incertidumbre de la animación 2D

Manuel Castrillón / Colombia / LOOPA

Cuando se habla de animación en 2D, se generan ciertos temores en aquellos que quieren emprender una carrera en este apasionante mundo. A través de esta conferencia se disiparán las dudas, se compartirán experiencias y se derrumbarán paradigmas que se han generado alrededor de este campo de la comunicación visual. El fin último de esta sesión, es transmitir a los asistentes que desde lo simple se pueden contar poderosas historias y a través del empoderamiento de las herramientas adecuadas, es posible ofrecer servicios en animación 2D a diferentes empresas tanto nacionales como internacionales.

Oshumaré Transmedia: Proyectos de Animación.

Jaime César Espinosa Bonilla / Colombia

La presentación habla del proceso de creación de 3 proyectos de animación: dos cortometrajes, Azalea y Bi, el Oso Polar y la coproducción internacional "Laura y el Calabozo (El Salvador/Francia/Colombia)".

Exploraciones técnicas, Narrativas e investigación temática y audiovisual.

Diseño en el Antropoceno

Joaquín Zerené / Chile

Este conversatorio busca abrir un diálogo acerca de la condición actual del diseño frente a los desafíos levantados por el advenimiento del Antropoceno. En este contexto, la pregunta por el papel de la técnica en la evolución humana y en la transformación del mundo se levanta como un problema central para el diseño, que permite su reconceptualización como una actividad fundamental e incluso fundadora del humano, abriendo caminos para pensarlo como una fuerza modeladora de la humanidad y del mundo. Este tipo de reflexiones cobra especial relevancia en un momento donde el desarrollo alcanzado por las tecnologías ha dejado en evidencia que su actuar se despliega en dimensiones y direcciones que escapan de la percepción, cognición y voluntad humanas. A partir de este marco de discusión, el conversatorio propone una discusión sobre la importancia de transitar de un “diseño centrado en el humano” a un “diseño centrado en el planeta” para enfrentar los desafíos que plantea el Antropoceno. Este cambio de perspectiva sobre el diseño es clave para imaginar y proyectar un futuro viable para la supervivencia de la vida humana y no-humana en el planeta.

Concordia University - Field School 2023 Art, Music, Design, and Science Interactions @ Colombia - Universidad Jorge Tadeo Lozano

Dr. Ricardo Dal Farra / Canadá - Argentina

En 2023, nuevamente se realiza el Concordia University - Field School 2023 “Art, Music, Design, and Science Interactions @ Colombia” con el profesor Ricardo Dal Farra liderando un grupo de estudiantes de grado y posgrado que viajan desde Canadá para trabajar en proyectos individuales y colectivos durante la semana del Festival Internacional de la Imagen en Bogotá, y presentar sus producciones públicamente, durante el final del Festival.

Los proyectos varían ampliamente en su temática y objetivos, así como la formación de los estudiantes participantes. Entre otros, el grupo incluye a estudiantes de música electroacústica, artes visuales, comunicación, realización audiovisual, ingeniería, programación, artes electrónicas, y más. Durante la estadía de los participantes del Field School en Colombia, se trabaja en colaboración con la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá. Sus profesores/as colaboran en construir y definir una experiencia inolvidable que entremezcla, como bien dice el nombre del Field School: arte, música, diseño, y ciencia.

Los estudiantes que participan en la edición 2023 del Concordia University - Field School 2023 “Art, Music, Design, and Science Interactions @ Colombia” son: Emem Etti; Adam Mbowe; Thiên-Thi Nguyen; John Sales; Roger Sioufi; Maria Consolación “Coco” Mariano; Ava Wright; Robert “Jack” White; Theo Boehm; David Gale; Marco Meneghin; Benjamin Rowland; Jacob Wynia; Ines Mouline; Sandrine Meunier-Geoffroy; Catalina Olly Norambuena Roa; Santiago Betancour; Elisabeth Goodhue; Luana Belinsky; and Tommy Ayala.

La otra forma

Carlos Smith / Colombia

Un recorrido por el arduo proceso de hacer realidad un largometraje de animación manteniendo la visión del director y la cabeza sobre los hombros.

“El Canto de las Moscas, La repetición de la violencia” - Acerca de la producción del film animado.

Catalina Giraldo Vélez / Colombia - Alemania

El libro de poemas “El Canto de las Moscas” publicado en 1998 por la poeta María Mercedes Carranza (1945-2003) es una de las obras centrales de la poesía colombiana contemporánea. Basada en el libro, la película animada experimental “El Canto de las Moscas”, traduce la desolación ocasionada por la violencia del conflicto armado colombiano desde la voz poética de Carranza y el diálogo audiovisual entre 9 mujeres artistas colombianas, entre ellas Catalina Giraldo, dirigidas por la animadora Ana María Vallejo. Son 24 capítulos que transitan durante la mañana, la tarde y la noche, dibujando un mapa del terror de 24 masacres que acontecieron en los años 90’s en Colombia. Las imágenes de archivo, las memorias personales de las artistas y el uso recurrente de loops, dan vida a los paisajes arrasados por la violencia y construyen una polifonía de memoria y duelo, un canto universal del dolor.

Lanzamiento de la Convocatoria Crea Digital 2023

En el marco del Festival Internacional de la Imagen de Manizales, se realizó el lanzamiento de la Convocatoria Crea Digital 2023. En el evento los invitados John Garzón, Líder de la Línea Digital es Cultura de la DACMI-Ministerio de Cultura, y Andrés Galindo Subdirector de Industria de TI de MinTIC, compartieron junto a Felipe Cesar Londoño, director del Festival Internacional de la Imagen, los detalles de la presente edición.

La Convocatoria Crea Digital, que cumple 12 años, surge como un esfuerzo conjunto del Ministerio de Cultura y el Ministerio de las TIC, con el objetivo de fomentar procesos de desarrollo de contenidos con potencial comercial y énfasis cultural y/o educativo.

Durante 2023, Crea Digital apoyará el desarrollo de contenidos en las categorías de Series Digitales Animadas, Juegos De Video, Contenidos Transmediales, Proyectos en Realidades Extendidas y la Categoría de Pertenencia Étnica, enfocada a contenidos producidos por Organizaciones o comunidades étnicas.

La convocatoria está dirigida a empresas colombianas radicadas en el país, universidades e instituciones de educación superior, públicas o privadas, organizaciones sin ánimo de lucro del sector público o privado y organizaciones o comunidades étnicas, avaladas por el Ministerio del Interior y/o la autoridad competente en los territorios.

El plazo para inscribirse inició el 29 de mayo y se extiende hasta el 28 de junio de 2023.

X Festival Internacional
de la Imagen

XENOPAISAJES

10

Puentes Sonoros



Puentes Sonoros

Los sonidos seleccionados suenan simultánea o sincrónicamente, generando una obra colectiva en constante construcción; la composición respeta el entorno urbano y habitacional en sus diversos y cotidianos comportamientos diurnos y nocturnos.

Angbu-ilgu

Alejandro Casales / México

La composición es un entorno inmersivo que permite una percepción auditiva profunda de un campo de sonido extendido. La concepción de la obra forma parte de la práctica contemporánea de grabación de campo y la composición digital. Asimismo, intenta exponer un momento temporal en el tren de Seúl, a través de un conjunto de sonidos grabados en campo, otros son de un tarógatá y otros fueron diseñados en diferentes métodos de síntesis.

La obra lleva el nombre del antiguo reloj de sol coreano Angbu-ilgu, monumento de 589 años de antigüedad.

El tarógatá fue interpretado por al Dra. Esther Lamneck.

Temple of no religion

Alessio Rossato/ Italia

Piece created with material recorded at Villa Smilea of Montale Pistoiese (Tuscany-Italy), where Andrea Dami's metal and sheet metal sculptures were sampled in various recording sessions including short improvisations. The sculptures were played in different ways, from the naked hands to wooden sticks, metal, rubber, with different thickness chains etc... and different types of microphones were used with "active" recording mode, searching different sound and position in the sculptures. The piece consists of five sections, the composition process is based on the concept of musical sculpture: from section I, four repetitions/ variations have been made in which each one is based on precise focused music. The title is inspired by a building Iglesia sin Religion by Colombian architect Simón Vélez, a cathedral-temple built only with bamboo canes, simple material and with Attention to eco- sustainability and that contradicts, at least in this work, the monumentality and functionality of the building itself...

Parasomnia

Alonso López Zapata/ Colombia

"Esta es una experiencia sonora que permite generar diferentes sensaciones a través de atmósferas cinematográficas como otra forma de explorar nuestro cuerpo desde su interior, esto porque existen voces que nos hablan e ignoramos cuando perdemos la percepción de la realidad, aquella en la que los delirios del sueño juegan con nuestra mente alterando nuestros sentidos ¿Qué nos dicen las voces del interior ? ¿Nos encontramos despiertos o en sueño profundo?"

Antípoda

**Colectivo Bochinche: Felipe Betancur Villegas,
Juanita Porras Sepúlveda y David Veloza Cely / Colombia**

Antípoda es un proyecto sonoro de larga duración que nace en Colombia en 2022. Su dinámica es derivar por geografías heterogéneas recolectando sonidos específicos. Una vez hecha la recolección, estos sonidos se rehacen a través de síntesis digital, agrupándose y mezclándose entre sí, hasta enriquecer los territorios sonoros radicalmente. Luego, a través de una instalación, hacemos emerger territorios desconocidos para los públicos. Por último, cada uno de los sonidos registrados pasan a nuestro archivo y viajan a otros lugares para fusionarse con otros sonidos y, así, hacer emerger territorios posibles e imaginarios provistos de nuevos fenómenos que torsionan las realidades.

Nuestra primera experiencia en territorio se desarrolló en Puerto Garza, al oriente de Antioquía, en las vertientes magdalénicas de la cordillera central que, por características geomorfológicas y climáticas, es un territorio con superávit en agua, no por azar, hoy es la zona de Colombia donde hay más "aprovechamiento" hidroeléctrico por el caudal de sus ríos. Allí, nuestra deriva investigativa fue inevitablemente atravesada por una sonoridad acuática constante: ríos, quebradas, caños, lagos, lluvia, cavernas, etc. La composición de esta pieza, una multipista de tres movimientos sonoros, nace en este contexto.

Nuestra propuesta instalativa promueve una experiencia de ceguera obligada, pues sobre la imagen, privilegamos el sonido y la escucha. Proponemos un espacio de fuga, en el que se agriete la solidez de los sentidos para abrir corrientes de aire, vacíos para que el oído haga alianzas con la entropía y la imaginación. Antípoda será una caja negra donde los sonidos se adherirán a los cuerpos y crearán atmósfera; donde se anulará el campo visual para alimentar la imaginación -también política- de territorios necesarios por venir.

Inputs

Boris Alejandro Betancourt Suárez / Colombia

Por lo general, al salir de casa todo cambia. Por fuera reina el caos, y el sonido también está sujeto a sus reglas. Constantemente recibimos ataques de todo tipo de sonidos y ruidos que habitan el espacio y generan el ambiente del exterior. Es común notar que el protagonismo se lo llevan los sonidos estridentes o más constantes, como el ruidoso motor de un vehículo que pase cerca, la alarma de un carro que espera a su dueño, el megáfono de algún vendedor ambulante, los parlantes de un local que busca llamar la atención con música a todo volumen, etc. Claramente, dependiendo del lugar, los sonidos protagonistas van a cambiar, pero lo que siempre va a estar presente es algo que podría definirse como "la ley de la selva", ya que el nivel de importancia siempre lo tendrán los sonidos que más destaquen, los que sean más fuertes, llamativos, chocantes o molestos.

Inputs recoge entonces los sonidos que se escuchan al hacer un recorrido común y corriente de lo que podría ser un día de cualquiera mientras se va a trabajar o estudiar, pasando por las típicas conversaciones a medias que se oyen de las personas que van en los asientos de al lado en el transporte público, hasta los sonidos que producen animales y motores que transforman los espacios. A todo esto, se le suman también sonidos interiores, que representan una cadena de pensamientos que se generan al escuchar los sonidos a los que estamos expuestos, generando así un tipo de caos organizado que juega con matices y segundos planos de lo que es un recorrido cotidiano.

Impresión, Sol Naciente

Camilo Augusto Pineda Díaz / Colombia

Paisaje sonoro a partir de la impresión de 36 versiones digitales modificadas por medio de data bending de la célebre pintura *Impression, soleil levant* de Claude Monet. El paisaje fue grabado el 13 de noviembre de 2022 a las 7:35 a.m. (hora local) en Puerto Colombia, Atlántico, Colombia, coincidiendo con la fecha y hora, 100 años después, en la que se habría pintado la obra original según la investigación del astrónomo Donald Olson (www.abc.es/ciencia/20140902/ab...s-201409021755.html).

Post - Human Mind Glitch I

Camilo Gutiérrez Moreno / Colombia

Sobre las formas de la mente en nuevos contextos simbióticos tecnológicos proyectados.

Usme, Territorio y Sonido

David Alejandro Barragan Antonio / Colombia

¿Cómo escribimos y narramos nuestra memoria? ¿Cómo hablamos de lo que nos sucede y de aquello que nos ha marcado?, que nos ha hecho correr, buscar refugio, escribir, pensar las palabras con la mente aun caliente, huyendo a buscarlas y armar los artificios que iran componiendo nuestra vida , nuestro paso, nuestra historia..recorridos, fauna, agua, zapatillas de pelao y botas , mineralidad y aliento a cigarrillo Mustang y a caroso de fruta.

Estas composiciones sonoras narran al barrio, lo describen y lo descifran en sonidos, hablan de las vidas de quienes han tenido que migrar al sur Bogotano y empezar a componer de nuevo toda su existencia y afectos. e de relatos de vidas impactadas y atravesadas por la violencia, la guerra, el amor, la calle y la transformación , , relatos de vidas usmeñas , que empezaron a escribir y a relatar; de casas de lata, barro, ladrillo, pajaros, viento y quebradas.

De la ira al vacío

Dayan Stiven Moreno Torres / Colombia

Transición de sentimientos y medios para expresarlos, pasar de el impacto del golpe al suave mantra de las cosas.

Mórbidos días de lluvia

Dayan Stiven Moreno Torres / Colombia

Esta obra indaga las posibilidades compositivas a partir del ruido y el azar generadas en base al ruido grabado en un día de lluvia al interior de una vivienda, sintetizadores virtuales y una improvisación de quena para recomponer, a partir de un ambiente sonoro "natural", un ambiente "mutado", habitante de la frontera entre lo humano y lo no humano.

Presión atmosférica

Jader Cartagena / Colombia

Presión atmosférica hace alusión a la densidad sonora de las ciudades. Estas son grabaciones de sonidos densos de la calle, esta captura incluye diferentes sonidos por las calles Medellín, algunos fragmentos están remasterizados; algunos los extractos fueron grabados en casetes de audio de 60 minutos desde hace 20 años y otros sonidos actuales en grabadora digital.

Ecosistema del movimiento #1

Jazmin Marulanda Zapata / Colombia

Ecosistema del movimiento es una pieza construida a partir de archivo radial intervenido (radionovelas, entrevistas, estaciones varias) y archivo de conversaciones ajenas que tuvieron lugar en el transporte público a través de la ciudad de Medellín. La pieza genera un diálogo entre el ruido y la estática radial como un caos lógico que ofrece nuevas posibilidades de creación.

Durante el proceso se creó un canon de estática con cuatro receptores de radio, cada radio producía un sonido de estática diferente, son esas particularidades sonoras las que despertaron la construcción de una pieza que parte desde lo macro a lo micro, un ecosistema como un conjunto de componentes que, vinculados a través de ciclos, determinan el flujo de energía y materia que ocurre en un ambiente.

El ambiente puede tender a ser caótico, puesto que todo está siempre en movimiento.

Voces en el mar polar

Jorge Martínez Valderrama / México

Voces en el Mar Polar es una obra acusmática creada con las grabaciones de vocalizaciones y movimientos de la foca cangrejera (*Lobodon carcinophaga*), realizadas por el PALAOA Observatory en la estación Neumayer del Antártico alemán. Estas muestras de sonido han sido utilizadas en su formato original y también, editadas y manipuladas mediante algunas herramientas de síntesis y procesos digitales con el propósito de evocar narrativas y paisajes sonoros metafóricos.

Este trabajo es parte del proyecto Polar Sounds, una colaboración entre Cities and Memories, el Instituto Helmholtz para la Biodiversidad Marina Funcional (HIFMB) y el Instituto Alfred Wegener, Centro Helmholtz para la Investigación Polar y Marina (AWI). Este proyecto único invita a re-imaginar algunos de los sonidos

poco escuchados de las regiones del Ártico y la Antártida, reflexionando sobre el cambio climático y los sonidos en evolución de los paisajes marinos polares, imaginando perspectivas alternativas de los datos científicos.

Esta obra propone un intercambio de percepción y, a su vez, avivar impulsos emancipatorios mediante la escucha, la contemplación, la conexión y la empatía, con el objetivo de re-integrar al oyente con el medio ambiente en una relación ecológica balanceada. Las obras musicales y de arte sonoro convocadas en Polar Sounds son un llamado urgente para visibilizar, generar conciencia, sensibilización, enviar mensajes de relevancia ambiental y emprender acciones sociales.

Identified

Jose Luis Cuenca Moncada / Ecuador

Identified 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.

Dormir / Ansiedad

Juan Camilo Aguirre Palacio / Colombia

El despertar angustiado y mediado por diferentes emociones sin control desbocadas sobre un solo cuerpo, donde se desespera y se descontrola sin límite alguno por el despertar intranquilo de su alma.

Territorio

Juan Diego Castañeda Ramirez / Colombia

La obra territorio es un conjunto de sonidos transitorios, pasando de paisajes sonoros de ciudad a paisajes mas de naturaleza acompañando en su parte final por una propuesta de sonido y melodías en vivo. La obra se encarga de presentar el reencuentro con la esencia del territorio, basado en experiencias de los jóvenes universitarios indígenas en la ciudad.

Reconstrucción sonora de la Neomudéjar

Juan José Alfaro / Costa Rica

La obra recupera y se inspira en la arquitectura interior del actual Museo La Neomudéjar en Madrid, el sitio conserva objetos y atmósferas en su estado original que permiten obtener resonancias y sonidos de su antiguo uso, la obra constituye un puente sonoro entre el pasado y presente del lugar.

El Centro La Neomudéjar recuperó un espacio representativo de la arquitectura industrial del Madrid del siglo XIX, es un edificio de estilo neomudéjar, donde se ubicaban los antiguos talleres del ferrocarril Madrid-Zaragoza y Alicante, ahí se impartía formación a los ferroviarios. Actualmente es un espacio de arte contemporáneo, sus salas se combinan con el aire industrial, la maquinaria y las antiguas herramientas capaces producir timbres particulares. Cuenta con un enorme generador eléctrico así como vestigios de uso administrativo y un viejo piano. Toda la composición responde a sonidos del sitio y eventos provocados entre salas.

Paisaje permutado I

Jysus Ramírez / México

“Paisajes permutados” es un proyecto que plantea una revisión de los fenómenos sonoros producidos en diversas zonas periféricas de la zona metropolitana del Valle de México, atendiendo a un ejercicio de escucha descentralizada y paralela a las dinámicas dominantes.

“Paisaje permutado I” fue producido a partir de diferentes registros realizados a partir de una deriva entre los límites de los municipios de Nezahualcóyotl y Chimalhuacán, Estado de México. Los paisajes de estas locaciones son tan distópicos como interesantes: basureros, deshuesaderos, terrenos baldíos, un estadio abandonado y demás vestigios de una modernidad fallida.

La pieza busca reivindicar estos lugares y los sonidos que acontecen ahí, permitiendo así poder escuchar aquellos fenómenos que escapan del día a día de las zonas céntricas. Nombrar es validar y contemplar es resistir.

Antinatura

Luis Felipe Henao Bustamante / Colombia

Esta pieza musical consiste en un ensamble realizado a partir de grabaciones de campo (field recordings) de chatarra, objetos metálicos y otra clase de desechos industriales y que, han sido intervenidos con frecuencias y ultrasonidos, realizados con sintetizadores modulares. Esta obra (inspirada en la “Exhibición de las atrocidades de J.G Ballard”) permite explorar la sustitución de entornos naturales por entornos procesados y alterados por la demanda masiva y la expansión hacia zonas suburbanas.

Konkreta (excursión 01)

Luis Fernando Medina Cardona / Colombia

Konkreta es una pieza sonora que aborda el tema de la geología a partir del cuestionamiento de la dicotomía moderna entre cultura y naturaleza. Así, no acude en busca de inspiración y material de trabajo a un paisaje natural ya inexistente, sino que gira con un enfoque antrópico hacia los objetos cotidianos fabricados a partir de minerales obtenidos de ese nuevo paisaje híbrido e intervenido. En este caso, la arquitectura, y en particular el edificio “Nuevos espacios para las artes” de la Universidad Nacional de Colombia - sede Bogotá, aún por inaugurar, son el sitio de donde se “extrae” tanto el referente principal como la materia prima para esta pieza. Se trata de un conjunto imponente de estilo brutalista que se emplaza en el mismo lugar que ocupó un edificio demolido hace diez años. El nombre Konkreta obedece al material notorio que caracteriza este tipo de edificaciones.

El método de trabajo procedió a un recorrido de la edificación no habitada grabando con un dispositivo de contacto “magma”, aplicando varias operaciones (arrastrar, golpear, adherir) a distintas superficies del edificio. Utilizando la idea de “capas geológicas” como metáfora de grabación de campo, alrededor de los procesos del magma se ubicaron otros dos grabadores. Esto generó una especie de atmósfera concéntrica de grabación con el magma como un núcleo. La metáfora persistía en la composición, la cual privilegiaba la superposición de capas sonoras casi sin efectos para con ello reflejar la crudeza del material del edificio y sus acabados mínimos. Un grupo de visitantes del edificio recitó el nombre de distintos materiales del mismo (grava, metal, cemento, vidrio, concreto) propiciando en la composición unos puntos de inflexión vocales que separan los diversos pasajes sonoros. El hecho de que algunas de estas vocalizaciones sean difíciles de entender es una manifestación en sí de las cualidades sonoras del espacio. De esta manera, la materia y la voz humana encarnan ese híbrido donde los minerales y la cultura se combinan en artefactos habitables y en artefactos sonoros. La observación de que el concreto es un material con una alta huella de carbono sugiere una crítica sobre el extractivismo capitalista, cerrando el círculo naturaleza-humano con la aparición de nuestra propia capa geológica en el paisaje: el antropoceno.

Esta composición hace parte del proyecto de investigación-creación “Konkreta. Serie web de conciertos de artes sonoro” (código hermes57297) – Facultad de Artes – Universidad Nacional de Colombia – sede Bogotá.

Ciudad en Orquesta

Luis Felipe Henao Bustamante / Colombia

La ciudad es un lugar extraño, lleno de sensaciones y momentos espontáneos, donde la urbe manifiesta sus peculiaridades, ruido y distorsión que dialogan con las mentes alteradas que diariamente habitamos estos espacios, una orquesta que manifiesta la vida y la muerte en nuestra no eterna primavera.

City Ruin

Miguel Antonio Contreras Hincapie / Venezuela

Nos hemos sumergido entre palabras y gritos. Nos hemos sumergido entre llantos y aullidos. Las ciudades ya no son sinónimo de progreso, sino el contrario. La angustia, la desolación se han hecho perennes, y el silencio se ha vuelto necesario. City Ruin, es la respuesta a este pensamiento, es el resultado de la búsqueda del origen de un tiempo, que no es remoto, sino que subyace paralelo a nuestras realidades. Es el monumento, el esbozo de un sentimiento de aquel que habita en una cotidianidad que debe ser subvertida con el único fin de encontrar satisfacción en su Ser.

Paisajes sonoros, territorios sonoros

Miguel Arango Marín - Co-creador - Equipo Casadentro - Investigador principal: Adolfo León Grisales de la Universidad de Caldas, Co-investigador@s creador@s: Valentina Mejía Amézquita y Andrés Felipe Roldán García de la Universidad Nacional de Colombia sede Manizales, David Enrique Ramos Delgado de la Universidad Pedagógica Nacional, Miguel Arango Marín de la Universidad Pontificia Bolivariana, Luisa Fernanda Zapata Arango, Laura Valeria Buriticá y Laura Melissa García Betancur como co-investigadoras independientes. Jóvenes investigadoras: Erika Tatiana Orozco de la Universidad de Caldas y Marcela Cardona González de la Universidad Nacional de Colombia sede Manizales. Co-producción audiovisual y sonora: Carlos Alberto Gómez Buitrago, José Fernando Barragán y Andrés Osorio Lizarralde. Producción: Manuela Jaramillo Jaramillo, Estefanía Agudelo Cruz y Melfi Tatiana Correa Uchi-ma. Co-producción creativa: María Isabel Isaza Echeverry y María Camila Arías Duque / Colombia

Paisajes sonoros, territorios sonoros" es un archivo auditivo que hace parte de los productos resultantes del proyecto de investigación+creación "Casadentro. Saberes tradicionales de la domesticidad cotidiana en narrativas de mujer en Riosucio, Caldas". Esta obra sonora se constituye a partir de la riqueza sonora de la vida cotidiana de un pueblo, como tantos otros en Colombia, que tiene una vida urbana marcada por los ritmos dados por las campanas de sus iglesias y por el trajín del día a día, por el murmullo de conversaciones diversas, por las dinámicas de la comercialización y por el día a día que, sencillamente, transcurre. A estos sonidos se le suman unos sonidos de los desplazamientos que llevan fuera del trajín urbano para aproximarse a una rururbanidad cercana, pero con dinámicas más vinculadas al campo, al jornal, al sonido de un paisaje habitado y lleno de plantas y animales domesticados. Así, en la mezcla de una dinámica urbana y otra rururbana, estos paisajes y territorios sonoros dan cuenta de la vitalidad diversa de un territorio en donde confluyen dinámicas y formas de vida dialogantes entre un pueblo y que crece en sus lógicas urbanas y una ruralidad que sigue vigente.

Llegar a Casa

Nayive Maya Montoya / Colombia

El refugio, siempre un hogar, frente al ruido, frente a los extraños, frente al sol que tuesta la piel o el frío que nos atraviesa agujas sin determinar qué somos. Sin caer en cuenta, adentro, también hay extraños. Cosas que hemos dejado entrar por antojo o por percibir las como necesidad. También corremos como lo hacemos por fuera, con afán, antes de que se haga tarde; ambientamos, hay ruido.

Ruidos conocidos, bebemos, trabajamos, perdemos el tiempo, abrimos y cerramos, damos cariño y recibimos, a veces, de vuelta. Pasamos tiempo enfermándonos y recuperándonos, calentamos nuestro alimento, volvemos y escuchamos. Varias cosas vibran, nos llaman, desde afuera.

Siempre hay ruido, pero ese ruido propio lo vamos a llamar siempre nuestra casa y allí sobrevivimos otro día más.

Oh Profundo

Pilar Martínez Villegas / Colombia

Oh Profundo es una obra electroacústica de la rama acusmática que se construye como un cuadro abstracto que presenta la constante búsqueda que subsiste en la profundidad del alma humana. Una necesidad mística que puede ser llamada espiritual, religiosa o de autorrealización. En todo caso, una búsqueda a través de la historia de la civilización que tiene que ver con algo más allá del mundo tangible, un anhelo de lo divino reflejado en creencias, rituales, cánticos, meditaciones y plegarias de todo tipo que son expuestas a manera de ensoñación con un material deformado, en su mayoría, de voces humanas.

Entre aguas mansas y torrentes alborotados

Ricardo de Armas / Argentina

Obra realizada en colaboración con Patricia Galassi. Enmarcada en la estética de la creación sonora, parte del material original utilizado para generar esta obra, es producto de acciones sonoras, técnicas extendidas, improvisaciones y textos creados por la citada artista. También utilicé algunos sonidos referenciales y material abstracto, producto de diversos tipos de síntesis y procedimientos.

Radiocolombia

Sara Gaviria Piedra y Ian Paniagua Correa / Colombia

La obra de arte sonora que aquí presentada es un producto construido a partir de técnicas de folley. Cada sonido, desde el chirriar de una puerta hasta el murmullo de un arroyo, ha sido creado manualmente, con cuidado y atención a los detalles, para transportar al oyente a un mundo sonoro totalmente diferente. La obra también cuenta con elementos de grabación de radio en vivo, como información noticiosa y la música que suena de fondo, que se capturaron al azar en el momento de la producción. Estos elementos agregan una dimensión adicional al sonido, al proporcionar un retazo auténtico del país en el que se creó la obra. A través de la combinación de sonidos construidos manualmente y elementos de grabación en vivo, la obra crea una experiencia auditiva única que captura de forma aleatoria retazos de Colombia.

Oh Profundo

Pilar Martínez Villegas / Colombia

Oh Profundo es una obra electroacústica de la rama acusmática que se construye como un cuadro abstracto que presenta la constante búsqueda que subsiste en la profundidad del alma humana. Una necesidad mística que puede ser llamada espiritual, religiosa o de autorrealización. En todo caso, una búsqueda a través de la historia de la civilización que tiene que ver con algo más allá del mundo tangible, un anhelo de lo divino reflejado en creencias, rituales, cánticos, meditaciones y plegarias de todo tipo que son expuestas a manera de ensoñación con un material deformado, en su mayoría, de voces humanas.

Entre aguas mansas y torrentes alborotados

Ricardo de Armas / Argentina

Obra realizada en colaboración con Patricia Galassi. Enmarcada en la estética de la creación sonora, parte del material original utilizado para generar esta obra, es producto de acciones sonoras, técnicas extendidas, improvisaciones y textos creados por la citada artista. También utilicé algunos sonidos referenciales y material abstracto, producto de diversos tipos de síntesis y procedimientos.

Radiocolombia

Sara Gaviria Piedra y Ian Paniagua Correa / Colombia

La obra de arte sonora que aquí presentada es un producto construido a partir de técnicas de folley. Cada sonido, desde el chirriar de una puerta hasta el murmullo de un arroyo, ha sido creado manualmente, con cuidado y atención a los detalles, para transportar al oyente a un mundo sonoro totalmente diferente. La obra también cuenta con elementos de grabación de radio en vivo, como información noticiosa y la música que suena de fondo, que se capturaron al azar en el momento de la producción. Estos elementos agregan una dimensión adicional al sonido, al proporcionar un retazo auténtico del país en el que se creó la obra. A través de la combinación de sonidos construidos manualmente y elementos de grabación en vivo, la obra crea una experiencia auditiva única que captura de forma aleatoria retazos de Colombia.

Paisaje sonoro- Desastre (Tsunami en la playa)

Sebastián Borda / Colombia

En el primer paso la calma; nos ubicamos en la playa, nuestro personaje camina unos momentos mientras pasea escuchando las olas, posteriormente conecta sus audífonos y escucha la canción SOMEWHERE OVER THE RAINBOW; SIGNOS DEL DESASTRE personaje no escucha gritos y ve que las personas están corriendo pero no sabe el porque, Procede a quitarse los audífonos se agita con su respiración y se preocupa; El desastre: Posteriormente cuando intenta correr se percata que, el tsunami y las olas ya están demasiado cerca además sigue escuchando muchos gritos y una mujer pidiendo ayuda; posterior al desastre logra, calmar a la chica y se van caminando del lugar.

Transmutación

Sebastián Tuberquia Guzmán /Colombia

Y pensar que el talento se apreciaba desde la infancia, no como un prodigio, pero ahí estaba. Construido desde la anhelada idea de elegir la carrera que le permitiera producir, como lo dictaba la capacidad económica de la época y la afanada manera de buscar no repetir la historia de los padres, después de treinta años decidió dar vuelta a lo ya edificado y retomar las capacidades autodidactas y técnicas que había dejado a un lado para con ellas transmutarse a lo que siempre quiso, a lo que siempre fue.

Desde siempre estuvo claro que no se quedaría toda la vida haciendo algo que no lo llenara pero el mundo pide día a día muchos cambios al punto de requerir adaptarse a nuevas realidades y momentos que cambian la historia de formas a veces inexplicables y fue esa conciencia la que hizo que hubiera un alto en el camino, que se repensara como persona, que escudriñara en lo más profundo del ser y determinara si lo que estaba haciendo para sostenerse era lo que quería hacer por siempre; allí cae en cuenta de que en la vida no se puede permitir caer en las frases clichés de “esperar a ver qué pasa” o “todo pasa por algo”, elimina definitivamente eso de la mente y decide que ese algo por el que pasan las cosas sería determinado por sí mismo y que no iba a esperar qué pasaba con su vida. Esa transmutación lo lleva al punto de entender que debía haber tomado esa determinación hace mucho tiempo, pero también aclarar que nunca es tarde y que la decisión de luchar por un sueño que por nada en la vida permitiría frustrar, ha sido la mejor y que lo propuesto no llega del cielo, requiere empeño y dedicación, y que lo mejor es tomar las riendas de su propio destino y construir un futuro a su amaño.

Nido

TIME OVER

Boris Alejandro Betancourt Suárez y Maria Daniela Vega Sanguino
Colombia

A través del recorrer y el habitar, con el fin de capturar los distintos sonidos que conforman la atmósfera y a manera de paisaje sonoro, esta propuesta busca comprender y resaltar las interacciones y dinámicas que le dan la importancia y hacen del Parque de Belén el lugar que es.

Cuando caminamos en el parque sentimos cómo éste palpita para que por las calles de Belén pueda transitar su gente. En el parque el tiempo parece detenerse; es un refugio donde podemos quedarnos quietos y sentir que estamos a salvo de la rapidez, inmediatez y andar tan apresurado de la ciudad. Aquí el murmullo de las conversaciones ajenas y el cantar de las aves, nos envuelven para salvarnos del incesante ruido exterior.

Sabemos que el parque vive gracias a los habitantes y transeúntes del barrio; sabemos que este pequeño refugio lleno de árboles y palomas es transformado por todas las personas, como aquellos abuelos y abuelas, que se sientan en una de sus bancas a contemplar, escuchar y hablar hasta que el sol se despida del cielo.

X X X
Festival Internacional
de la Imagen
XENOPAISAJES



Jornadas
de Animación

Animación

Los 60 de Gráfico (Selección UNAL)

Colombia

En la celebración de los 60 años del programa de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Colombia se proyecta una selección de la muestra de animación de la comunidad más prolífica en el campo a la fecha.

Memoria en Movimiento

(Cortos UTADEO)

Colombia

El Programa de Realización en Animación de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, realizará una muestra con sus estudiantes y egresados en donde se socializará y visualizarán sus proyectos de producción.

La Otra Forma

(Largometraje)

Colombia

Proyección de este multipremiado largometraje animado, colombiano que contó decenas de artistas para su realización en compañía de su director Diego Felipe Guzmán.

Festival Internacional
de la Imagen
XENOPAISAJES



12.0

Foro Académico



Foro Académico

El Foro Académico Internacional es un evento organizado por el Departamento de Diseño Visual, de la Facultad de Artes y Humanidades, de la Universidad de Caldas, en Manizales (Colombia), que desde sus programas de posgrado, Maestría y Doctorado en Diseño y Creación, convoca cada año a investigadores, profesionales y estudiantes para debatir y reflexionar sobre la actualidad en los campos relacionados con el pensamiento del diseño, la comunicación estratégica, el arte y la creación interactiva, en el marco del Festival Internacional de la Imagen, reconocido como el más importante encuentro de arte, ciencia y tecnología en Latinoamérica y que este año tiene como foco central la búsqueda de nuevos expedicionarios de conocimientos.

- + PONENCIAS
- + POSTERS
- + PANELES
- + COLOQUIOS

PONENCIAS

Bosques de Fuego.

Paula Salas Mella, Rosario Montero Prieto y Sebastián Melo de Luca
Chile

Interpelar al paisaje: Estancamiento, ruina y desecho.

Valentina Inostroza / Chile

Patrimonio biocultural mediado por la memoria colectiva, una posibilidad sostenible para los territorios - ODS 15

Luna Martínez, Francisco Andrés, Timaná Torres y Michael Steven
Colombia

Diseño de un repertorio visual a partir del estudio gráfico de la ornamentación en fachadas de arquitectura republicana de la ciudad de Pasto.

Francisco Andrés Luna y Michael Steven Timaná Torres / Colombia

Lógica del desalojo y amplificación de la ausencia en la propuesta de un laboratorio situado.

Graciela Muñoz Farida / Chile

Cultura popular como recurso narrativo y de producción en el diseño de experiencias transmedia en Latinoamérica.

Silvia Buitrago / Colombia

***Simbiótica:
Reestableciendo Relaciones Naturales
A Partir De Cosméticos Fabricados En Casa.***

Diana Carolina Sánchez / Colombia

***No todas las aguas son azules: Percepciones y
Representación de la Naturaleza y la Cultura en Chile.***

Maria Rosario Montero / Chile

Xenopaisajes tecnológicos vivos.

Liana Hernández y Raúl Niño-Bernal
Colombia

***Inmersos en el páramo. Notas sobre la concepción y
realización de Invariante, una obra cinematográfica de
realidad virtual.***

Julián Jaramillo y Luisa Fernanda Roa / Colombia

***Desarrollo de espacios de realidad mixta para la
co-creación en el campo del diseño y las artes.***

Mario Humberto Valencia, César Augusto Arias, Óscar Darío Villota
Colombia

***Sobre el paradigma de la innovación.
Artes y humanidades al acecho.***

Felipe Larrea Melgarejo / Chile

***La representación del Vacío en el cine de Ozu (perspectiva budista) y Antonioni (perspectiva existencialista):
¿Expresiones del pasado para un incierto Futuro?***

Marcelo Ferrari / Colombia

Diseño posthumano: la perspectiva de las bacterias.

Ricardo Cedeño y Paula Andrea Restrepo / Colombia

***Desarrollo de un simulador de
conciertos en 3D: mediación tecnológica y espacios
inmersivos para la superación del miedo escénico.***

Héctor Yovanny Betancur, Óscar Darío Villota y Mario Valencia / Colombia

***La Flauta mágica y el encantamiento.
Reflexiones sobre una instalación artística tecnológica.***

Laurita Ricardo de Salles y Aquiles Medeiros Filgueira / Brasil

DIDE: Pixel manipulator.

Esteban Gutiérrez y Jose Julián Cadavid / Colombia

***Lo verdadero no podrá verse nunca:
el sonido y la escucha como propuestas
para la creación y el pensamiento.***

Juanita Porras / Colombia

***Hacia una caracterización
de la experiencia mediatizada.
Relaciones iniciales desde los conceptos
de encarnamiento, inmersión y agenciamiento.***

Óscar Darío Villota / Colombia

***Konkreta (excursión 01):
Proceso de investigación-creación
para la producción de una pieza sonora sobre el
concepto de geología en paisajes híbridos y antrópicos.***

Luis Fernando Medina y Diana Carolina Martínez / Colombia

***Estructuración de un protocolo
para la implementación del bocetado
inmersivo con herramienta RV en la etapa
de diseño donde se realicen verificaciones en
las asignaturas de Talleres de Diseño de la EDI-UIS,
caso Taller de Diseño VI. Etapa 1.***

Maria Alejandra Parra, Darly Tatiana Herreño y Vaslak Rojas / Colombia

***Verticalidad, Horizontalidad, Profundidad: Reconfiguran-
do el espacio en un mitin político inmersivo.***

Bruno Bonu / Francia

***Estilos cognitivos y los patrones de ideación en actividades
de innovación y creación con herramientas generativas.***

Juan Castillo / Colombia

***Video, presencias y generaciones-
Paisajes contemporáneos, sexualidades en frame.***

Iriane Du Aguiar Leme y Regilene Aparecida Sarzi / Brasil

***Trans.hum4n_o: Trans.HUM4N_0:
exploraciones hacia la esignificación del
cuerpo como objeto a través de la modificación
corporal en una sociedad transhumana y desexualizada.***

Juan Echeverría López/ Colombia

***Imágenes Eidéticas:
Representaciones multimediales
para la visibilización de Paisajes en Disputa.***

Daniela Vera y Mario Del Castillo/ Chile

Configuraciones visuales de la Naturaleza.

Kurt Petautschnig / Chile

***Usa de la IA para análisis visual:
Comparativo entre IVPY e IMAGEPLOT
para estudiar la genealogía moderna de las
visualidades fotográficas a partir de material archivo.***

Johana Guarín / Colombia

***Paulina del 2000, una experiencia transmedia
sobre la revuelta identitaria de la generación centennial.***

Angela Contreras / Colombia

The birth and transformation of stainless-steel rice bowls in the Korean industrialization period from the 1960s to the 1980s.

Jiwon Choi and Min-Soo Kim / South Korea

Estrategias desde el diseño para revitalizar técnicas ancestrales mediante procesos de codiseño con comunidades representativas del contexto.

Felix Cardona, Jhon Riascos y Raul Quinayas / Colombia

Narrativas transmedia como estrategia para la visibilización y sostenibilidad de los saberes de las mujeres rurales del municipio de Pijao-Quindío.

Carlos Alberto Castaño y Paula Andrea Bermúdez / Colombia

El concepto de dispositivo de Michael Foucault visto a la luz de las teorías del diseño.

Carlos Mario Cano / Colombia

Atmósferas del Atanasio.

Daniel Mauricio Mira / China

Imago, el retorno de la autoconciencia. Realización de una novela gráfica distópica.

Andrés Reina/ Colombia

POSTERS

Cryptomphalus aspersus: Narrativa visual y crisis del cambio climático en artes mediales.

Diego Bernaschina / Chile

“No todas las aguas son azules: Percepciones y Representación de la Naturaleza y la Cultura en Chile”.

María Rosario Montero / Chile

Diseño de un repertorio visual a partir del estudio gráfico de la ornamentación en fachadas de arquitectura republicana de la ciudad de Pasto.

Francisco Andrés Luna y Michael Steven Timaná / Colombia

XENO Caminando en XENO Paisajes

Juliana Restrepo y Victoria Restrepo / Suecia

Naturaleza Sintética: Modulación de la memoria a través de la interpretación digital de las formas de vida.

Santiago Franco / Colombia

Mujer-capucha e iconoclasia en el espacio público del estallido social chileno.

María José Bello / Chile

Coco Shapes: Una forma divertida de aprender.

Isabella Duque, Isabella Muñoz y Andrés Agredo / Colombia

Fanzine: Territorios sensoriales.

Carlos Mario Rodríguez / Colombia

ORGANIC::DATA:

Un sistema interactivo de interpretación audio/visual a través de la captura de datos biométricos en tiempo real.

Jose Luis Cuenca / Ecuador

Guerra e Infancia. Indígenas Emberá Katíos.

Erika Solange Imbett, Andrés Felipe Montoya y Eliana Zapata Ruiz / Colombia

***Cryptomphalus aspersus:
Narrativa visual y crisis del
cambio climático en artes mediales.***

Diego Bernaschina / Chile

Moda Circular Digital.

Maria Fernanda Velez y Juan Urrea/ Estados Unidos

***Meditaciones sobre el
concepto de fotografía y su influencia
en nuestra percepción de la naturaleza.***

Julian David Martinez / Colombia

Phenomenological placeness: landscapes-in-flow.

Luisa Paraguai / Brasil

***Zonas naturales transicionales:
la provincia de Quebec y las relaciones
humanas con la naturaleza desde una perspectiva colonial.***

Andres Salas / Canadá

Data-Phantoms: Memories Post Extinction.

Clarissa Ribeiro / China

***La Solastalgia Creativa:
Herramientas para el Diseño y Desarrollo Sostenible.***

Hernán Darío Castaño, Rocío Torres y David Bermúdez / Colombia

***Disruptive interfaces for Digital Museums:
new forms of interaction for the visually impaired.***

Leonardo Eloi Soares, Hugo Alexandre Dantas and Lucas de Sousa Neves
Brasil

***The hidden side of emoticon :
Resistance and thuggishness beyond 'cuteness'.***

Joo Eun Choi and Min Soo Kim/ South Korea

***De la ciencia ficción a la cotidianeidad:
Solarpunk como movimiento contracultural
y su manifestación en el arte contemporáneo.***

Anthony Márquez / Argentina

***Movilización del conocimiento
en los procesos de interacción en la
condición variable de la materialidad digital.***

Juan Alejandro López/ Francia

Vídeo: contra-escrita ciborgue.

Gustavo da Rosa, Anderson Pedroso, Celia Matsunaga, Rejane Spitz,
Denise Portinari, Frederico Coelho/ Brasil

***Investigar-crear de manera compleja
en clave de reparación simbólica Humano-no humano.***

Manuel Antonio Zuñiga / Colombia

***A Study on the Visualization and Correlation
of the 'Great Leap Forward' and 'Cheollima' Movement.***

Zhijun Du and Min-Soo Kim / South Korea

***Sensopercepción; nuevas narrativas
en los procesos de diseño y comunicación visual.***

Raúl Becerril / México

***Intraemprendimiento en organizaciones:
un abordaje desde la colaboración basada
en las prácticas del diseño.***

Manuel J Trujillo y Jose Javier Aguilar / Colombia

***El formato microlibro: un mapa
del imperio que contiene el imperio,
o un paisaje total del texto para ser recorrido y recordado***

Carlos Suárez Quiceno / Colombia

***Transcoding Ylama:
La producción estético-artística como
herramienta para la reflexión alrededor
de procesos de borramiento, apropiación y actualización
de memoria de la cultura Ylama del suroccidente colombiano.***

Luis Fernando Herrera y Oswaldo Andres Ordoñez / Colombia

***Historias por conocer:
recorrido por las regiones de Colombia.***

María Fernanda Ramírez, Adriana Villafañe y Yair Vega / Colombia

Correspondencias Mutantes. Paisajes íntimos.

Catalina Cortés, Juana Schlenker, Diana Carolina Martínez y Miguel Ángel Palencia / Colombia

***¿No soy un robot?
Metaverso, perreo e identidades algorítmicas asistidas.***

Paula Acosta / Colombia

***Plazer: Experiencia de goce y
encuentro desde la Accesibilidad Universal.***

Camila Serrano / Chile

***Arte, Memoria y Naturaleza.
Análisis del proceso de Investigación y
Creación de la Obra "IXOFIJ MONGEN, Todas las Vidas
Sin Excepción" de la Cía. de Teatro Mapuche KIMVNTeatro.***

Félix Cardona, Jhon Riascos y Raúl Quinayas / Colombia

***Co-habitando mundos:
las imágenes científicas y publicitarias
como mediadoras de políticas cotidianas.***

José Joaquín Montes, Lorena Xiomara Gonzalez y Alejandro Salas / Colombia

Experiencia inmersiva: invisible a los ojos.

Agda Carvalho, Murilo Orefice y Everaldo Pereira / Brasil

***La convergencia entre diseño e
inteligencia artificial. Nuevas fronteras y perspectivas.***

Óscar Darío Villota y Mario Humberto Valencia / Colombia

Códigos vestimentarios, identidad e inmigración.

Laura Isabel Rodríguez y Carlos Mario Cano / Colombia

Obligados Documental en realidad virtual.

Cristian Felipe Lizarralde y Camila Campos / Colombia

***Creación De Espacios Virtuales Artísticos
de Carácter Ficcional Un Acercamiento al Hábitat Líquido.***

Alvaro Osorio / Colombia

***Creación De Espacios Virtuales Artísticos
de Carácter Ficcional Un Acercamiento al Hábitat Líquido.***

Alvaro Osorio / Colombia

Análisis de la experiencia documental transmedia para la apropiación del patrimonio cultural en Colombia.

César Augusto Arias / Colombia

Texturas Memorias: procesos creativos interdisciplinarios en la elaboración, desarrollo y exposición de un dispositivo intermedial.

Fernando Enrique Franco y Oscar Daniel Pinzón / Colombia

La plaza de mercado como escenario para la exploración de procesos multiculturales e interculturales, a través de la investigación-creación.

Rafael Ángel-Bravo / Colombia

Tesoros especulativos: repatriación simbólica del tesoro Quimbaya y re-significación decolonial mediante el uso de inteligencia artificial.

Paola Peña y Juan Covelli / Colombia

Pautas, arquetipos y metáforas: una mirada antropológica del diseño sobre la cocina tradicional.

Carlos Esteban Caicedo, July Katherine Guancha, Albert Camilo Paz y Ludy Yineth Bastidas / Colombia

***Sabores y Saberes El Claret:
una casa/restaurante como escenario vivo de
preservación de una rurubanidad territorializada***

Miguel Arango, Marcela Cardona y Valentina Mejía / Colombia

***Narrativas transmedia y Minecraft:
Una experiencia educativa para incentivar
el desarrollo de habilidades del siglo XXI.***

Sigifredo Escobar, Laura Rodríguez y Martha Luz Buitrago / Colombia

***Nuevos territorios para la comunicación
digital e interactiva en entornos académicos.***

Daniela Escobar, Yuli Paola Vargas y Ricardo Cedeño / Colombia

Descentralización de la enseñanza del Diseño.

Eliana Zapata y Erika Solange Imbett / Colombia

***Análisis semiótico de la historia sociocultural del
Medellín de los años 1940-1960, en el archivo fotográfico.***

María del Rosario Álvarez / Colombia

***Pensamiento de Diseño aplicado a
proyectos de transformación organizacional.***

Carmenza Gallego / Colombia

***Design with purpose, digital strategies
for the prevention of cyberbullying in children.***

Juliana Diaz / Colombia

De la gestualidad a la comunicación real.

Juan Diego Gallego y Juan Camilo Guzmán / Colombia

Gobierno abierto, conectividad y comercio.

Liliana María Villescás y Beatriz del Carmen Peralta / Colombia

***Cortometrajes para la eliminación
de las violencias contra las Mujeres.***

Fernando Torres / Colombia

POSTERS

***Sound art and poetic transductions: artistic creation from
the Ultra Sonoro radio program***

Camila dos Santos y Andreia Machado Oliveira / Brasil

***RESASEM: Amuletos para la catarsis/
El conflicto como oportunidad y el arte como herramienta***

Nancy Quiroga / Colombia

“Génesis, memoria y registro de la materia” proyecto de investigación-creación

Sandra Liliana Suárez, German Eduardo, Angela Liliana Dotor y
Valentina Millán
Colombia

El dispositivo fulldome. Una aproximación a su poética animada.

Javier Enrique Sandoval / Argentina

Entre Amasijos.

Maria Cristina Ascuntar / Colombia

Creaciones biológicas: Paisajes genéticos.

Vera Lucia Didonet y Raúl Niño- Bernal / Brasil

La gestión cultural como facilitadora de diálogos entre ámbitos de conocimiento.

Mariano Martino e Ingrid Quiroga / Argentina

El Rol de los Centennials en las Narrativas Transmedia creadas con Teléfonos Inteligentes

Sebastian Valencia / Colombia

PANELES

????

Ricardo Dal Farra / Canadá - Argentina
Christa Sommerer / Austria
Omar Darío Cardona / Colombia
Alis Pataquiva / Colombia
Roger Malina / Estados Unidos

CINEMATECA DISTRITAL **Apertura CINE (Y) Digital**

???? / Colombia

Beyond Human-non-Human: Ecologies-as-Cosmologies

Clarissa Ribeiro, Victoria Vesna, Claudia Jacques, Mick Lorusso y
Amy-Claire Huestis / ???

Meta cognitiva & metacognitiva: concepciones teóricas de los modelos mentales y conceptuales en diseño.

Cleomar Rocha, Luisa Paraguai, Suzete Venturelli y Agda Carvalhos
Brasil

Metapaisajes / Metanoia

Pablo Andrés Gómez Granda, Diana Zoraida Castelblanco Caicedo, María
Paula Orjuela Campos, Nicolle Perez Salazar, Daniela Andrea González Rueda,
Karla Moreno Junco, Diego Andrés Páez y Éfren Morales
???

***Paisajes mutantes:
Diálogos interdisciplinarios sobre
una categoría en construcción.***

Carlos Alberto Castaño, María Cristina Ascuntar, Miguel Ángel Rivera,
Adriana Gómez, Jorge Andrés Rivera
Colombia

Art, Music, Design, and Science Interactions

Concordia University - Field School 2023 / Canadá

Construcción de Habitanía (hábitat+ciudadanía), caso de validación habitantes de calle en Bogotá.

Victoria Eugenia Mena / Colombia

Interconexión mente, cuerpo y ambiente para la consiliencia desde la neuroarquitectura.

Oscar Iván Díaz / Colombia

Acciones para el descubrimiento sensible de otros paisajes. Expediciones sutiles en el Lago Sochagota.

Carlos Mario Rodríguez / Colombia

Transformaciones desde conocimientos integrados para disminuir violencias domésticas contra mujeres rurales. Estudio aplicado en localidad del Sumpaz.

Liliana Patricia Flórez / Colombia

Biocreación rizomada para el abordaje de problemas complejos.

Sebastián López / Colombia

Des-bordar memorias: estudio para la creación archivos vivos e interactivos con comunidades.

Sandra Liliana Suarez / Colombia

Procesos de diseño bajo paradigmas de percepción biestable, aplicado a marcas de productos de origen propio, integrando el arte ancestral del pueblo embera chamí.

Camilo Ríos / Colombia

Etnorealidades: diseño de interfaces para adaptabilidades interespecies.

Juan Alejandro Álvarez / Colombia

Fortalecimiento de la seguridad y convivencia ciudadana, aplicando metodologías STEAMD. Educación policial y la formación ciudadana.

Emanuel Enciso / Colombia

Los retos de la Investigación-Creación desde un enfoque sistémico.

German García / Colombia

Inteligencia vernácula: dispositivo algorítmico de percepción, interpretación y significación del pensamiento popular, para la resolución de conflictos.

Javier Enrique Posso / Colombia

Espaço, ambiência e estranhamento em videogames - das paisagens xeno ao horro da tecnologia.

Daniel Christino / Brasil

***Digital media and transmedia literacy:
uses and appropriations among students and teachers.***

Javier Enrique Posso / Colombia

BiblioTeca em Cypher de Eduardo Kac.

Javier Enrique Posso / Colombia

***Mujer-capucha e iconoclasia en el Chile
del estallido social: subvirtiendo las representaciones
de lo femenino desde la performatividad en el espacio público.***

María José Bello Navarro / Chile

ORGANIZAN



APOYAN



PATROCINAN



EL EXCESO DE ALCOHOL ES PERJUDICIAL PARA LA SALUD. PROHÍBASE EL EXPENDIO DE BEBIDAS EMBRIAGANTES A MENORES DE EDAD.

FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN 

X X X I I
Festival Internacional
de la imagen

29 de mayo al 4 de junio de 2023

XENOPAISAJES