

**EXPANDED CINEMA + MEDIAART: VR+AI+AR + PERFORMANCE + VIDEO + FILM + ANIMATION
+ international artists meeting**
19 octubre/Urria/Ocotber 2024. La Terminal, Zorrozaurre (Bilbao)



Exposición New Media y Cine Expandido

Alba Matilla, Carlos Gil Santa Eugenia, Sandra De Berduccy | aRUMA (Bolivia), Esteban García Torres (Perú), Lisa Birke (Canada), Patxi Araujo, Karla Kracht, (Alemania), Oihane Iraguen, Rut Olabarri, Josu Rekalde, Po-Yu Wang (Taiwan), Jhouyu Hsieh (Taiwan). Comisario: Txema Agiriano

New Media and Expanded Cinema Exhibition

Alba Matilla, Carlos Gil Santa Eugenia, Sandra De Berduccy | aRUMA (Bolivia), Esteban García Torres (Perú), Lisa Birke (Canada), Patxi Araujo, Karla Kracht, (Alemania), Oihane Iraguen, Rut Olabarri, Josu Rekalde, Po-Yu Wang (Taiwan), Jhouyu Hsieh (Taiwan). Curator: Txema Agiriano

Hedabide Berrien eta Zinema Hedatuaren Erakusketa

Alba Matilla, Carlos Gil Santa Eugenia, Sandra De Berduccy | aRUMA (Bolivia), Esteban García Torres (Perú), Lisa Birke (Canada), Patxi Araujo, Karla Kracht, (Alemania), Oihane Iraguen, Rut Olabarri, Josu Rekalde, Po-Yu Wang (Taiwan), Jhouyu Hsieh (Taiwan). Komisarioa: Txema Agiriano

Facultad de Bellas Artes UPV/EHU

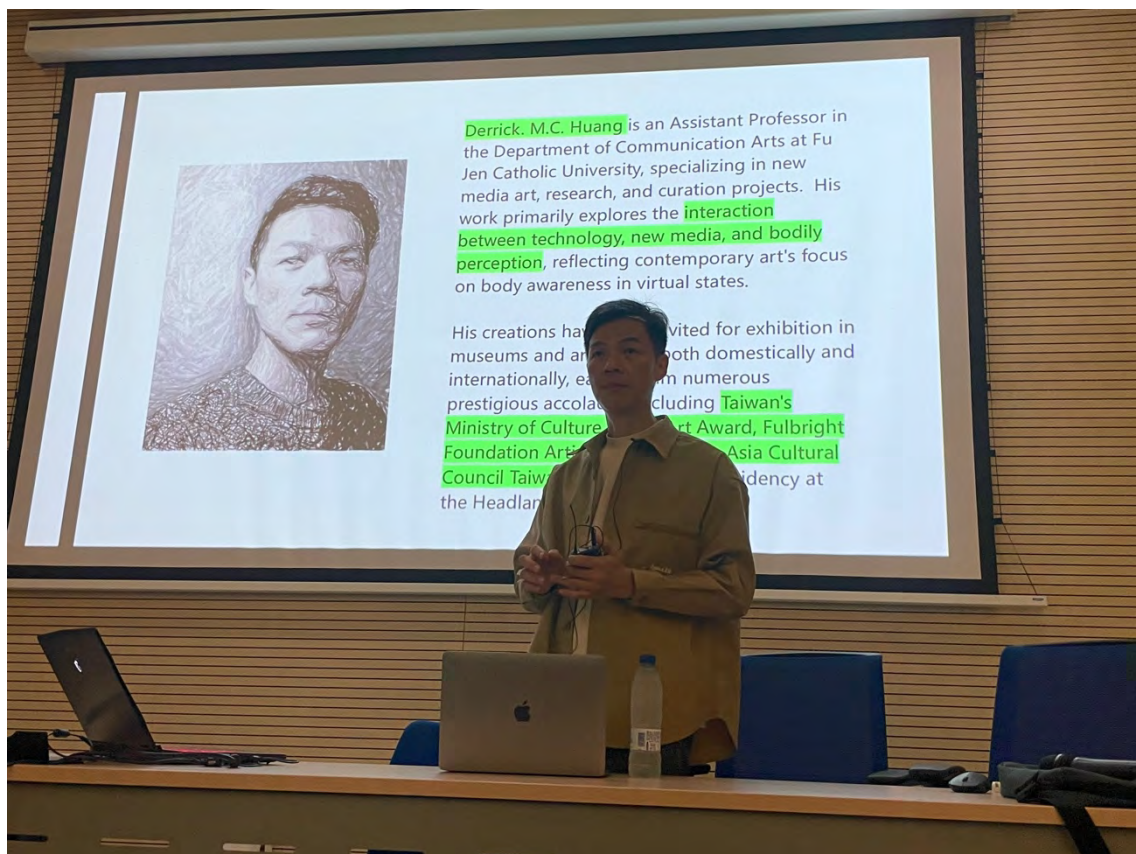
En colaboración con el departamento de Arte y Tecnología de la Facultad de Bellas Artes UPV/EHU presentación de la curator chilena Valentina Montero, conferencia de la artista andina Sandra De Berduccy (Aruma) con el proyecto "Textiles interactivos" y presentación de Dr. HUANG Meng-Chin y su conferencia: "The Plural Body: Technological Applications and Identity Representation in Taiwanese Video Art "

University of the Basque Country, Fine Arts Faculty.

In collaboration with the Department of Art and Technology of the Faculty of Fine Arts UPV/EHU, presentation of the Chilean curator Valentina Montero, lecture by the bolivian artist Sandra De Berduccy (Aruma) with the project "Interactive Textiles" and presentation of Dr. HUANG Meng-Chin and his lecture: "The Plural Body: Technological Applications and Identity Representation in Taiwanese Video Art"

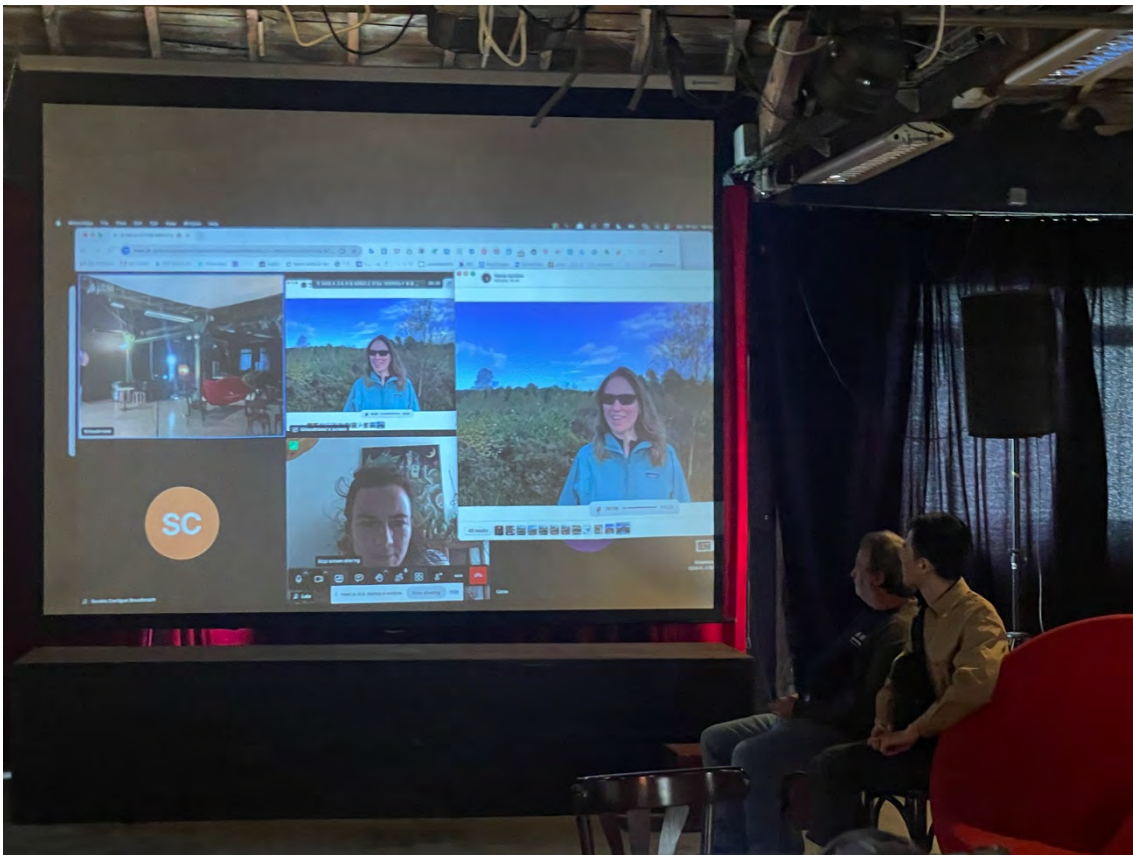
UPV/EHU Arte Ederren Fakultatea

UPV/EHUko Arte Ederren Fakultateko Arte eta Teknologia Sailarekin elkarlanean Sandra De Berduccy (Aruma) artista andiarraren aurkezpena/hitzaldia "Ehun Interaktiboak" proiektuarekin eta HUANG Meng-Chin doktorearen aurkezpena eta bere hitzaldia. : "Gorputz plurala: aplikazio teknologikoak eta identitatearen irudikapena Taiwango bideo-artean"





Encuentro Internacional de artistas y comisarios de arte Mañana Incierto
Moderado por **Liane Lang** (GB)



Mañana Incierto es una red internacional de artistas que se reúne periódicamente online y presencialmente y que hasta el momento ha realizado exposiciones en Londres, Bilbao y Escocia. Encuentro profesional donde participan artistas de más de 10 países, para conocerse y debatir a partir de diversas perspectivas sobre el futuro de los artistas en estos tiempos convulsos.

International meeting of artists and curators Mañana Incierto
Moderated by **Liane Lang** (GB)

Mañana Incierto is an international network of artists that meets regularly online and in person and that has so far held exhibitions in London, Bilbao and Scotland. Professional meeting will take place, with the participation of artists from more than 10 countries, to meet and discuss from different perspectives, the future of artists in these turbulent times.

Artista eta Arte Komisarioen Nazioarteko Topaketa Uncertain Tomorrow
Moderatzailea **Liane Lang** (Ingalaterra)

Uncertain Tomorrow nazioarteko artisten sare bat da, aldian-aldian sarean eta pertsonalki elkartzen dena eta orain arte Londresen, Bilbon eta Eskozian erakusketak egin ditu. Topaketa profesionala non 10 herrialde baino gehiagotako artistek parte hartzen duten, elkar ezagutzeko eta garai nahasi hauetan artisten etorkizunari buruz hainbat ikuspuntutatik eztabaidatzeko.

Exposición New Media, Performance y Cine Expandido. La Terminal
New Media, Performance and Expanded Cinema Exhibition @ La Terminal
Hedabide Berriak, Performance eta Zinema Hedatua Erakusketa. @ La Terminal



Po-Yu Wang 王柏宇 "Dust Shadows", VR Image Installation, AI Recognition, Textual Processing



WANG Po-Yu integrates virtual reality and technological imagery into his creations, scanning real-life figures and objects to transform them into text-based virtual spaces, exploring how memory is transformed, stored, and forgotten using new media technology.

WANG Po-Yu integra la realidad virtual y las imágenes tecnológicas en sus creaciones, escaneando figuras y objetos de la vida real para transformarlos en espacios virtuales basados en texto, explorando cómo la memoria se transforma, almacena y olvida utilizando la tecnología de los nuevos medios.

WANG Po-Yuk errealitate birtuala eta irudi teknologikoak integratzen ditu bere sorkuntzetan, bizitza errealeko figurak eta objektuak eskaneatzen ditu testuetan oinarritutako espazio birtualetan eraldatzeko, eta memoria nola eraldatzen, gordetzen eta ahazten den aztertzen du euskarri berrien teknologia erabiliz.



Jhouyu Hsieh 謝闢瑜 “The Analects of Confucius”, Live Performance with video projection



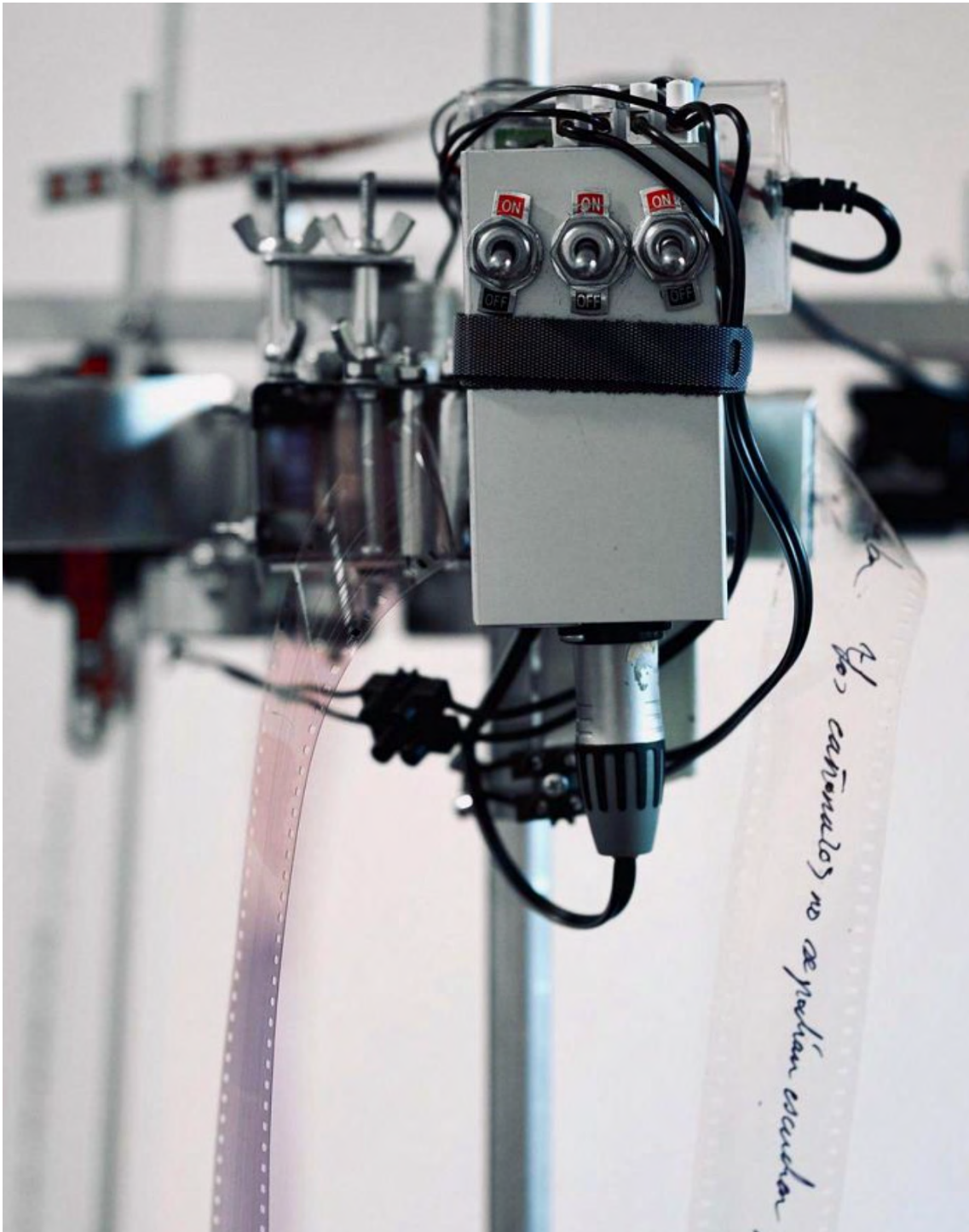
HSIEH Jhouyu focuses on the interaction between personal body and video art, conveying emotions of ancient texts and traditional incense rituals. By burning incense to erase written characters, she reflects on the absence of language.

HSIEH Jhouyu se centra en la interacción entre su propio cuerpo y el videoarte, transmitiendo emociones a través de textos antiguos y rituales tradicionales con incienso. Al quemar incienso para borrar caracteres escritos, reflexiona sobre la ausencia del lenguaje.

HSIEH Jhouyu-k bere gorputzaren eta bideo-artearen arteko elkarrekintzan jartzen du arreta, antzinako testuen eta intsentsu erritu tradizionalen bidez emozioak transmitituz. Idatzitako karaktereak ezabatzeko intsentsua errez, hizkuntzarik ezaren inguruan hausnartzen du.



Carlos Gil Santa Eugenia "Perspectiva / Paralelismo"



Fotógrafo, director de fotografía, constructor de dispositivos.
Licenciado en bellas artes, en la especialidad de audiovisuales.
El eje sobre el cual giran los proyectos, es la memoria, ya sea supuestamente real como idealizada, y las herramientas narrativas comprenderían las repeticiones, los bucles creados, espacios ficticios, a modo de evasión, buscando perspectivas diferentes para entender-me, usando para ello fotografías y maquinas creadas para el fin concreto del proyecto.

“Perspectiva / Paralelismo”

Perspectiva / Paralelismo, es una instalación que muestra las diferencias y similitudes de un espacio recorrido con muchos años de diferencia, y como esa visión se pierde entre el presente y los recuerdos idealizados.

Dos historias, dos memorias. El mismo recorrido, unos pocos kilómetros de una carretera de un lugar remoto.

Es el tiempo que separa la visión, interpretación y los recuerdos de los viajeros, en ese mismo espacio en el cual nunca se detienen.

Una persona conduce, mirando hacia delante, y la otra, un pasajero, va detrás mirando a los lados.

Mismo viaje, diferente perspectiva, ¿Diferentes ideas?

La base de la instalación se ha realizado mediante una máquina creada para ello, un proyector de 35 milímetros que proyecta tres películas simultáneas.

Construida mezclando piezas nuevas y antiguas propia, esa mezcla de pasado y presente está ya en la propia máquina, además de en la propias historias proyectadas.

La máquina es en sí una parte más de esa historia.

Photographer, director of photography, device builder.

Graduate in fine arts, specializing in audiovisuals.

The axis around which the projects revolve is memory, whether supposedly real or idealized, and the narrative tools would include repetitions, created loops, fictitious spaces, as a form of evasion, seeking different perspectives to understand myself, using for this purpose photographs and machines created for the specific purpose of the project.

“Perspective / Parallelism”

Perspective / Parallelism is an installation that shows the differences and similarities of a space traveled many years apart, and how that vision is lost between the present and idealized memories.

Two stories, two memories. The same journey, a few kilometers of a road in a remote place.

It is the time that separates the vision, interpretation and memories of the travelers, in that same space in which they never stop.

One person drives, looking ahead, and the other, a passenger, goes behind looking to the sides.

Same journey, different perspective. Different ideas?

The installation is based on a machine created for this purpose, a 35-millimeter projector that projects three films simultaneously.

Constructed by mixing new and old pieces, this mixture of past and present is already in the machine itself, as well as in the stories projected.

The machine itself is another part of that story.

Argazkilaria, argazki zuzendaria, gailuen eraikitzailea.

Arte Ederretan lizentziatua, ikus-entzunezkoetan espezializatua.

Proiektuen ardatza memoria da, ustez erreala edo idealizatua, eta narrazio tresnen artean errepikapenak, sortutako begiztak, fikziozko espazioak izango lirakeke, ihes egiteko modu gisa, neure burua ulertzeko ikuspegi desberdinak bilatuz, Hau da argazkiak eta erabiliz. proiektuaren helburu zehatzerako sortutako makinak.

"Perspektiba / Paralelismoa"

Perspektiba / Paralelismoa instalazio bat da, urte askotara bisitatutako espazio baten desberdintasunak eta antzekotasunak erakusten dituena, eta nola galtzen den ikuskera hori gaur egungo eta idealizatutako oroitzapenen artean.

Bi istorio, bi oroitzapen. Ibilbide bera, urruneko leku batean errepide baten kilometro batzuk. Bidaiarien ikuspegia, interpretazioa eta oroitzapenak bereizten dituen denbora da, inoiz gelditzen ez diren espazio horretan.

Pertsona bat gidatzen du, aurrera begira, eta bestea, bidaiaria, atzean dago, alboetara begira.

Bidaia bera, ikuspegi ezberdina, ideia desberdinak?

Instalazioaren oinarria horretarako sortutako makina bat erabiliz egin da, hiru filmaldi berean proiektatzen dituen 35 milimetroko proiektorea.

Zati berriak eta zaharrak nahastuz eraikia, iraganaren eta orainaren nahasketa hori makinan bertan dago jada, baita proiektatutako istorioetan bertan ere.

Makina bera istorio horren beste atal bat da.

<http://carlosgilsantauegenia.com>



aruma | Sandra De Berduccy (Bolivia)



Es artista interdisciplinaria, investigadora y tejedora especialista en el textil andino. En sus obras se reconocen las prácticas textiles tradicionales de los Andes como tecnológicas. Crea instalaciones textiles interactivas como interfaces de retroalimentación háptica e interconectividad. Actualmente estudia en el Doctorado Interdisciplinario en Humanidades de la Universidad Finis Terra, Chile.

biolink.info/e-aruma

She is an interdisciplinary artist, researcher and weaver specializing in Andean textiles. In her works, traditional Andean textile practices are recognized as technological. She creates interactive textile installations as interfaces of haptic feedback and interconnectivity. She is currently studying in the Interdisciplinary Doctorate in Humanities at the Finis Terra University, Chile.

Andeetako ehungintzan espezializatutako diziplinarteko artista, ikertzailea eta ehungilea da. Bere lanetan, Andeetako ehungintza-praktika tradizionalak teknologikotzat hartzen dira. Sortu ehungintza-instalazio interaktiboak, feedback haptikorako eta interkonektibitateko interfaze gisa. Gaur egun, Finis Terra Unibertsitatean, Txileko Humanitateen Diziplinarteko Doktoretza ikasten ari da.



Esteban García Torres “super8 Loops”



Este proyecto de super8 Loops consta de 4 pantallas de imágenes filmadas en super 8mm y telecinadas en alta definición. Las imágenes están rodadas en Londres, Berlín y Lleida; forman entre ellas un collage visual acompañadas de una pista de audio experimental realizada por el Polaco Rafal Fletcher.

El artista visual Esteban Garcia Torres viene de una formación en cinematografía en Barcelona entre los años 2000 – 2004. Alternando su vida profesional en el campo audiovisual desde proyectos documentales, ficción y videoarte se mueve entre las ciudades de Barcelona y Londres en los años posteriores a su formación, donde realizó distintas exhibiciones tanto en centros y salas de exhibición de manera personal como también como colaborador cinematográfico con distintos artistas visuales como Juan Garcia Gatica, Antonia Torres Tur y Jordi Colomer.

This super8 Loops project consists of 4 screens of images filmed in super 8mm and telecined in high definition. The images are shot in London, Berlin and Lleida; they form a visual collage accompanied by an experimental audio track made by the Polish Rafal Fletcher.

The visual artist Esteban Garcia Torres comes from a training in cinematography in Barcelona between 2000 and 2004. Alternating his professional life in the audiovisual field from documentary projects, fiction and video art, he moves between the cities of Barcelona and London in the years after his training, where he made different exhibitions both in centers and exhibition halls in a personal way and also as a cinematographic collaborator with different visual artists such as Juan Garcia Gatica, Antonia Torres Tur and Jordi Colomer.

Super8 Loops proiektu honek super 8mm-n filmatutako eta bereizmen handiko irudien 4 pantailak osatzen dute. Irudiak Londres, Berlin eta Lleidan atera dira; Collage bisual bat osatzen dute Rafal Fletcher poloniarrek egindako audio-pista espermental batez lagunduta.

Esteban Garcia Torres artista bisuala 2000 – 2004 urteen artean Bartzelonan egindako zinemagintzako prestakuntzatik dator. Ikus-entzunezkoen arloko bere bitza profesionala dokumental proiektuetatik, fikziotik eta bideo artetik txandakatuz, Bartzelona eta Londres hirien artean mugitzen da urteetan. bere prestakuntzaren ondoren, non erakusketa desberdinak egin zituen bai zentroetan bai erakusketa-aretoetan pertsonalki eta baita kolaboratzaile zinematografiko gisa ere, Juan Garcia Gatica, Antonia Torres Tur eta Jordi Colomer bezalako artista bisualekin.

Alba Matilla "Santuario"



"Santuario" consiste en un recorrido virtual por un pequeño mundo flotante, que levita imposible en algún lugar entre el cielo y el mar. Elaborado a partir de múltiples fotogrametrías tomadas a lo largo de un año y medio, el proyecto se compone de pequeños fragmentos de la realidad que gozan de un interés especial, ya sea por su contexto histórico, por tener una estética relacionada con el abandono o los terrain vagues, o por establecer un diálogo en torno a la desindustrialización y los fósiles paisajísticos que ésta deja tras de sí. A través del registro 3D, estos lugares específicos quedan "congelados" y resguardados en la nube, inmunes al paso del tiempo e inamovibles, indiferentes a que su versión física esté a punto de desaparecer para siempre. Protegidos así bajo los dígitos, el conjunto se consagra en una especie de santuario del abandono y otorga un carácter divino y celestial a estos espacios olvidados, todo ello siendo atravesado por una intención pictórica y constituyendo también una invitación inmersiva a quien lo transite hacia un lugar de refugio y de reflexión en torno a la pintura que se expande a nuevos medios digitales.

<https://albamatillaig.wixsite.com/website>

- Máster en Investigación y Creación en Arte por la Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea (2021 - 2023); Grado en Bellas Artes, Universidad de Vigo (2016 - 2020); Grado Superior en Animación 3D, Juegos y Entornos Interactivos (2023 - presente); Fine Arts (especialización en el área de Pintura), Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie (Jan Matejko Academy) Cracovia, Polonia (2018 - 2019)

"Sanctuary" mundu mugikor txiki baten bisita birtual batean datza, zeruaren eta itsasoaren artean geldirik lebitatzen dena. Urte eta erdian zehar hartutako fotogrametria aniztetatik prestatuta, proiektua interes berezia duten errealitate zati txikiz osatuta dago, dela beren

testuinguru historikoagatik, dela abandonuarekin edo lur lausoarekin lotutako estetika bat dutelako, dela bat finkatzeko. desindustrializazioaren eta atzean uzten dituen paisaia fosilen inguruko elkarrizketa. 3D erregistroaren bidez, leku zehatz hauek "Izoztuta" eta babestuta geratzen dira hodeian, denboraren joan-etorriarekiko immuneak eta mugiezinak, beren bertsio fisikoa betiko desagertzeaz dagoenaren aurrean axolagabe. Digituen azpian babestuta, multzoa abandonatzeko santutegi moduko batean sagaritzen da eta ahaztutako espazio horiei izaera jainkotiarra eta zerutarra ematen die, hau guztia asmo pikturiko batek zeharkatuta eta bertatik pasatzen denarentzat gonbidapen murgilgarria izanik. euskarri digital berrietara zabaltzen den pinturaren inguruko aterpe eta hausnarketa lekua.

<https://albamatillaig.wixsite.com/website>

- Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitateko Artearen Ikerketa eta Sorkuntza Masterra (2021 - 2023); Arte Ederretan Lizentziatua, Vigoko Unibertsitatea (2016 - 2020); 3D Animazio, Joko eta Ingurune Elkarreragileetako Goi Mailako Gradua (2023 - gaur egun); Arte Ederrak (Pintura arloan espezialitatea), Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie (Jan Matejko Academy) Krakovia, Polonia (2018 - 2019)

"Santuario" consists of a virtual tour of a small floating world, impassively levitating somewhere between the sky and the sea. Made from multiple photogrammetries taken over a year and a half, the project is made up of small fragments of reality that are of special interest, either because of their historical context, because they have an aesthetic related to abandonment or terrain vagues, or because they establish a dialogue around deindustrialization and the landscape fossils it leaves behind. Through 3D recording, these specific places are "frozen" and protected in the cloud, immune to the passage of time and immovable, indifferent to the fact that their physical version is about to disappear forever. Protected thus under the digits, the whole is consecrated in a kind of sanctuary of abandonment and gives a divine and celestial character to these forgotten spaces, all of it being crossed by a pictorial intention and also constituting an immersive invitation to whoever transits it towards a place of refuge and reflection around painting that expands to new digital media.

<https://albamatillaig.wixsite.com/website>

- Master in Research and Creation in Art from the University of the Basque Country / Euskal Herriko Unibertsitatea (2021 - 2023); Degree in Fine Arts, University of Vigo (2016 - 2020); Higher Degree in 3D Animation, Games and Interactive Environments (2023 - present); Fine Arts (specialization in the area of Painting), Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie (Jan Matejko Academy) Krakow, Poland (2018 - 2019)

Lisa Birke “Dawn of Melancholy: A Birthday Soliloquy” (Canada)

Dawn of Melancholy: A Birthday Soliloquy, ruminates on the passage of time, reproduction, and meaning making as the lines between recorded, enhanced, and artificial reality become blurred. The viewer is implicated in an existential crisis when they inadvertently release a digital copy of the artist from the confines of the video through augmented reality.

This experimental video is embedded with augmented reality triggers that are viewable via the shARed spaces app. Please follow the instructions in the video to download the app and view the augmented content on your personal mobile device when prompted.

This film contains augmented reality.



Scan this QR code or download
the “Shared Spaces” app
directly from Google Play
or the App Store.

(Follow the prompts later in the film to view the AR.)

Lisa Birke is a Canadian artist whose work is the result of the collision of video, performance art, and expanded media. Absurd yet insightful performative acts become entangled in installations that trouble viewer expectations in the mixing of referents from art history, popular culture and the everyday. Recently, Birke has been exploring immersive approaches using special effects, AR, and 360 video. Her award-winning video work has seen more than 100 screenings and installations at film festivals, and in galleries/museums internationally, including Vancouver International Film Festival, Slamdance Film Festival, Florida Film Festival, International Short Film Week Regensburg, Torrance Art Museum, and the Remai Modern along with many others. Birke is Assistant Professor of Digital and Extended Media at the University of Saskatchewan.

Dawn of Melancholy: A Birthday Soliloquy reflexiona sobre el paso del tiempo, la reproducción y la creación de significados a medida que se difuminan las líneas entre la realidad grabada, mejorada y artificial. El espectador se ve involucrado en una crisis existencial cuando, sin darse cuenta, libera una copia digital del artista de los confines del video a través de la realidad aumentada.

Dawn of Melancholy: A Birthday Soliloquy reflexiona sobre el paso del tiempo, la reproducción y la creación de significados a medida que se difuminan las fronteras entre la realidad grabada, mejorada y artificial. El espectador se ve involucrado en una crisis existencial cuando, sin darse cuenta, libera una copia digital del artista de los confines del video a través de la realidad aumentada.

Este video experimental está integrado con activadores de realidad aumentada que se pueden ver a través de la aplicación shared spaces. Siga las instrucciones del video para descargar la aplicación y ver el contenido aumentado en su dispositivo móvil personal cuando se le solicite.

Lisa Birke es una artista canadiense cuyo trabajo es el resultado de la colisión del video, el arte escénico y los medios expandidos. Actos performativos absurdos pero perspicaces se enredan en instalaciones que perturban las expectativas del espectador en la mezcla de referentes de la historia del arte, la cultura popular y la vida cotidiana. Recientemente, Birke ha estado explorando enfoques inmersivos utilizando efectos especiales, realidad aumentada y video 360. Su premiada obra en video ha sido proyectada e instalada en más de 100 festivales de cine y en galerías y museos de todo el mundo, entre ellos el Festival Internacional de Cine de Vancouver, el Festival de Cine de Slamdance, el Festival de Cine de Florida, la Semana Internacional de Cortometrajes de Ratisbona, el Museo de Arte de Torrance y el Remai Modern, entre muchos otros. Birke es profesora adjunta de Medios Digitales y Extendidos en la Universidad de Saskatchewan.

Dawn of Melancholy: A Birthday Soliloquy denboraren joan-etorriari, erreproduzioari eta esanahiaren sorrerari buruz hausnartzen du, errealtate grabatu, hobetu eta artifizialaren arteko mugak lausotu ahala. Ikuslea krisi existentzial batean sartzen da, nahi gabe artistaren kopia digital bat bideoaren mugetatik errealtate areagotuaren bidez askatzen duenean.

Bideo experimental hau espazio partekatuen aplikazioaren bidez ikus daitezkeen errealtate areagotuko abiarazleekin integratuta dago. Jarraitu bideo-argibideei aplikazioa deskargatzeko eta zure gailu mugikor pertsonalean eduki areagotua ikusteko eskatutakoan.

Lisa Birke Kanadako artista bat da, eta bere lana bideoaren, performance-artearen eta hedapenen arteko talkaren emaitza da. Ekintza performatibo absurdo baina argitsuak ikuslearen itxaropenak apurtzen dituzten instalazioetan nahasten dira artearen historiako, herri kulturako eta eguneroko bizitzako erreferentziak nahastuz. Berriki, Birke-k efektu bereziak, errealtate areagotua eta 360ko bideoa erabiliz murgiltze-modalitateak aztertzen aritu da. Bere bideo-lana saritutako 100 zinema-jaialditan eta mundu osoko galeria eta museotan proiektatu eta instalatu da, Vancouver Film Festival Nazioarteko Jaialdian barne. , Slamdance Film Festival, Florida Film Festival, Regensburg International Short Film Week, Torrance Art Museum eta Remai Modern, besteak beste. beste asko. Birke Saskatchewaneko Unibertsitateko Komunikabide Digital eta Hedatuen irakasle elkartua da.

<http://www.lisabirke.com/galleries/trippingtime.html>

Rut Olabbari "The Memory Dream"



Txoriak izeneko antzinako antzezlan batean istorio bat dago Eta mundua hasi aurretiko istorio labur bat da
Lurrik, lurrik ez zegoen garaitik.
Airea eta txoriak bakarrik nonahi.
Baina kontua zen ez zegoela lurreratzeko lekurik. Lurrik ez zegoelako.
Beraz, inguratu besterik ez zuten egin.
Hau mundua hasi baino lehen baitzen.
Eta soinua gorgarria zen. Txoriak nonahi zeuden.
Mila milioi eta milaka milioi eta milioika txori.
Eta txori hauetako bat alaba bat zen eta egun batean bere aita hil zitzaion. Eta hau benetan arazo handia zen, zer egin behar zuten gorputzarekin? Gorputza jartzeko lekurik ez zegoen lurrik ez zegoelako.
Eta azkenik alondeak konponbidea izan zuen.
Bere aita bizkarrean lurperatzea erabaki zuen bere burua bada.
Eta hau izan zen memoriaren hasiera.
Honen aurretik inork ezin zuelako gauza bat gogoratzen.
Etengabe zirkuluetan hegan egiten zuten.
Etengabe zirkulu handietan hegan.

"The beginning of memory" Laurie Anderson

There's a story in an ancient play about birds called *The Birds* And it's a short story from before the world began
From a time when there was no earth, no land.
Only air and birds everywhere.

But the thing was there was no place to land.
Because there was no land.
So they just circled around and around.
Because this was before the world began.
And the sound was deafening. Songbirds were everywhere.
Billions and billions and billions of birds.
And one of these birds was a lark and one day her father died.
And this was a really big problem because what should they do with the body? There was no place to put the body because there was no earth.
And finally the lark had a solution.
She decided to bury her father in the back of her own head.
And this was the beginning of memory.
Because before this no one could remember a thing.
They were just constantly flying in circles.
Constantly flying in huge circles.

“The beginning of memory” Laurie Anderson

Hay una historia en una obra antigua sobre pájaros llamada Los pájaros. Y es una historia corta de antes de que comenzara el mundo.
De una época en la que no existiera la tierra, ni había tierra.
Sólo aire y pájaros por todas partes.
Pero la cuestión era que no había lugar para aterrizar.
Porque no había tierra.
Así que simplemente dieron vueltas y vueltas.
Porque esto fue antes de que el mundo comenzara.
Y el sonido fue ensordecedor. Había pájaros cantores por todas partes. Miles de millones y miles de millones y miles de millones de pájaros.
Y uno de estos pájaros era una alondra y un día murió su padre.
Y este era un problema realmente grande porque ¿qué debían hacer con el cuerpo? No había lugar para poner el cuerpo porque no había tierra.
Y finalmente la alondra tuvo una solución.
Decidió enterrar a su padre detrás de su propia cabeza.
Y este fue el comienzo de la memoria.
Porque antes de esto nadie podía recordar nada.
Estaban constantemente volando en círculos.
Volando constantemente en grandes círculos.

“The beginning of memory” Laurie Anderson

[hBps://www.instagram.com/rutolabarri/](https://www.instagram.com/rutolabarri/)



“Divine Cyborg #17” **Karla Kracht**

Etorkizuneko iragan bateko artefaktuak, figura mistikoak, hautsitako robotak eta hilobi bat, non hildakoaren hezurak torlojuak, plastikozko piezak eta zirkuitu integratuak diren. 23. mendeko artefaktuekin lurperatuta... ahaztutako mito eta erritualak errege, erregina eta jainkosa hauekin lurperatzen dituzten objektu hondarretan islatzen dira.

Etorkizuneko arkeologo baten istorioa kontatzeko eskuz egindako objektuak, bideoa eta proiektzioa erabiltzen dituen zuzeneko zinema-performance batean oinarritzen da filma. Eskuko kamera batek objektu hauek filmatzen ditu, pantaila handi batean proiektatzen eta handitzen diren bitartean. Eskuz egindako soinu-banda elektronikoz lagunduta, ikuslea zientzia-fikziozko film bitxi eta bitxi honetan murgiltzen laguntzeko.

Artefacts from a future past, mystic figures, broken robots and a grave, where the bones of the passed away are screws, plastic parts and integrated circuits. Entombed with artefacts from the 23rd century... forgotten myths and rites are mirrored in the leftover objects that are buried with these kings, queens and goddesses.

The film is based on a live cinema performance which uses handmade objects, video and projection, to tell a story of an archaeologist of the future. A handheld camera films these objects, at the same time they are projected and amplified on a big screen. Accompanied by a handcrafted electronic soundtrack to help the viewer to immerse into this fancifully bizarre sci-fi movie.

Artefactos de un pasado futuro, figuras místicas, robots rotos y una tumba, donde los huesos de los fallecidos son tornillos, piezas de plástico y circuitos integrados. Enterrado con artefactos del siglo 23... mitos y ritos olvidados se reflejan en los objetos sobrantes que están enterrados con estos reyes, reinas y diosas.

La película se basa en una actuación cinematográfica en vivo que utiliza objetos hechos a mano, vídeo y proyección para contar la historia de un arqueólogo del futuro. Una cámara en mano filma estos objetos, al mismo tiempo que se proyectan y amplifican en una pantalla grande. Acompañado de una banda sonora electrónica hecha a mano para ayudar al espectador a sumergirse en esta extraña y extraña película de ciencia ficción.

<https://karlkracht.com/portfolio/cyborg-goddess-17-dancing-with-the-ghosts/>



“Ozen” Oihane Iraguen

This project, called "Ozen", consists of the voice, which has vocal sound, orality and matter as its object of study and raw material. Audiovisual spaces are developed, combining voice, matter and image with movement.

The piece has a triptych structure.

"Ozen" izeneko proiektu hau ahotsa da, zeinak ahots soinua, ahozketasuna eta materia ditu aztergai eta lehengai. Ikus-entzunezko espazioak garatzen dira, ahotsa, materia eta irudia mugimenduarekin uztartuz.

Piezak triptiko egitura du.

Este proyecto, denominado "Ozen", consta de la voz, que tiene como objeto de estudio y materia prima el sonido vocal, la oralidad y la materia. Se desarrollan espacios audiovisuales combinando voz, materia e imagen con el movimiento.

La pieza tiene estructura de tríptico.

<https://www.instagram.com/oihaneiraguen/>



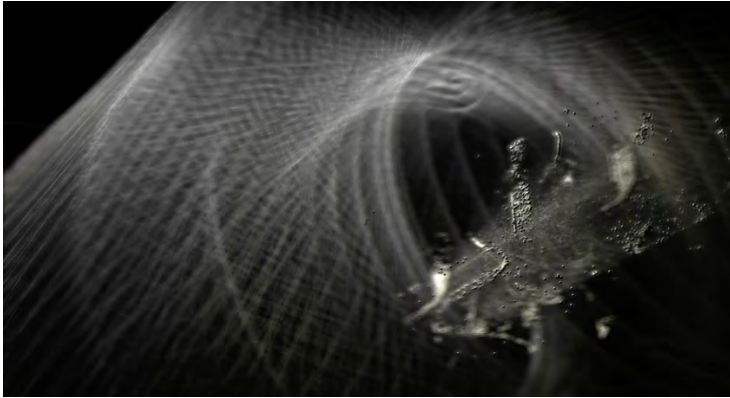
“Video Tractatus” Josu Rekalde

Proposes with his visual essay a poetically critical view of the episteme of art, which is the conceptual and ideological foundation on which aesthetic thought and the artistic field is structured. He immerses in the tension characteristic of the creative impulse and its relationship with beauty, with representation, with the idea of “author” and with the communication of everything shown and hidden by words.

Bere saiakera bisualarekin, artearen epistemeari begirada poetikoki kritikoa proposatzen du, horixe baita pentsamendu estetikoa eta eremu artistikoa artikulatzeko oinarri kontzeptual eta ideologikoa. Pulsio sortzailearen berezko tentsioan sartzen gaitu, bai eta horrek edertasunarekin, irudikapenarekin, egilearen ideiarekin eta hitzek erakusten eta ezkututzen duten guztiaren komunikazioarekin duen harremanean ere.

Propone con su ensayo visual una mirada poéticamente crítica a la episteme del arte, que es la base conceptual e ideológica sobre la que se articula el pensamiento estético y el campo artístico. Nos introduce en la tensión propia de la pulsión creadora y su relación con la belleza, con la representación, con la idea de autor y con la comunicación de todo aquello que muestran y ocultan las palabras.

<https://josurekalde.com/obra/video-tractatus-ertibil40-rekalde-aretoa-bilbao/>



“Report on the Empyrean” **Patxi Araujo**

Bada begirada zientifikoaren literaltasunetik ihes egiten duen zerbait, bere metodo eta tresnen gaitasun izugarriaren aurrean ikusezin geratzen dena. Bada datuen botere izugarritik erraz konputagarria ez den zerbait. “Zerbait” hori begirada poetikoari dagokio eta haren argipean baino ez da agerian geratzen.

Baina zuzena edo okerra –hori ez da axola–, munduaren interpretazio inklusibo bat existitzen zen denbora luzez, non eredu zientifikoak azaltzen zituzten mistikoez eta poetek.

Danteren Divine Comedy-ko Paradisuaren ikuspegiari oinarrituta, Report on the Empyrean irudi sortzaileen simulazioaren eta mistizismoaren arteko topagune estetiko bati heltzen dio. Osagai teknikoak: eremu bektorialaren indarren eta turbulentiaren menpeko partikulen sistema, egitura geometrikoen luzapen kateatua eta antzerki-argia. Penderecki soinua eta sintesi granularra.

There is something that escapes the literalness of the scientific gaze, which continues to remain invisible to the incredible capacity of its methods and instruments. There is something that is not easily computable from the overwhelming power of the data. That “something” belongs to the poetic gaze, and it is only revealed under its light.

But right or not –that doesn't matter now– an inclusive interpretation of the world existed for a long time, where scientific models were explained hand in hand with mystics and poets.

Loosely based on the vision of Paradise from Dante's Divine Comedy, Report on the Empyrean addresses an aesthetic meeting point between simulation of generative visuals and mysticism. Technical ingredients: a particle system under vector field forces and turbulences, a chained spread of geometrical structures and a theatrical light. Sound of Penderecki and granular synthesis.

Hay algo que escapa a la literalidad de la mirada científica, que sigue siendo invisible ante la increíble capacidad de sus métodos e instrumentos. Hay algo que no es fácilmente computable a partir del abrumador poder de los datos. Ese “algo” pertenece a la mirada poética y sólo se revela bajo su luz.

Pero acertada o no –eso ya no importa– existió durante mucho tiempo una interpretación inclusiva del mundo, donde los modelos científicos se explicaban de la mano de místicos y poetas.

Basado libremente en la visión del Paraíso de la Divina Comedia de Dante, Report on the Empyrean aborda un punto de encuentro estético entre la simulación de imágenes generativas y el misticismo. Ingredientes técnicos: un sistema de partículas bajo fuerzas de campo vectoriales y turbulencias, una extensión encadenada de estructuras geométricas y una luz teatral. Sonido de Penderecki y síntesis granular.

<https://vimeo.com/714704872>







