



COLOMBIA
POTENCIA DE LA
VIDA



Culturas

www.festivaldelaimagen.com

CATÁLOGO CATÁLOGO CATÁLOGO



FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



6 AL 12
DE MAYO
DE 2024

GEOPOIESIS

MANIZALES - BOGOTÁ

ORGANIZAN



VICERRECTORÍA
DE PROYECCIÓN
UNIVERSITARIA

FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES

DEPARTAMENTO
DE DISEÑO



UTADEO
UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ (UNIVERSIDAD DEL VALLE)
BOGOTÁ

Fundación Instituto imagen
de investigaciones de la imagen

Coordinación editorial y contenidos: Juan S. Ospina

Diseño de portada: Estudio Flor de Monte

Juliana Soto | Sara Jaramillo

Diseño imagen: Camilo Marín

Diagramación: Mariana Osorio

Copyright 2024 © 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, la Universidad de Caldas o la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo.

Dirección

Felipe C. Londoño - Fundador | Curador

Vicerrector Académico - Universidad de Bogotá Jorge

Tadeo Lozano

Carolina Salguero - Coordinadora

Profesora - Universidad de Caldas

Equipo de Producción

Cristina Sabogal

Paula López

Laura Henao

Estefanía Sánchez

Julián A. Restrepo

Producción Técnica

Jaime A. Echeverri

Docente - Luisa Arena

Estudiantes

Daniela León

Jenny A. Angel

Laura V. Morales

Luis A. Arboleda

Salomé Delgado

Valery Orozco

Daniel Gaitán

Juliana Monsalve

Julieth N. Hincapié

María A. Ríos

Valeria Henao

Silvana Lopez

María A. Olarte

Hernan Grajales

Santiago Ospina

Diseño Ambiental

Laura V. Buriticá

Programación y contenidos web

Ana M. Ramírez

Tomás Ospina

Transporte y alimentación

Juliana Duque

Edición de contenidos

Nataly Salazar

Comunicaciones y prensa

Karen E. Torres

Juana V. Bustos

Comunicaciones Institucionales

Docente - Yolima Sánchez

Docente - Carolina Calderón

Estudiantes

Nelson Aguirre

Alejandro López

Javier Aristizabal

Inscripciones y Salón de Estudiantes

Docente - César A. Arias

Alejandra Corrales

Ashley K. Poloche

Carlos S. Vargas

Carmen Gonzalez

Ivan D. Alzate

Laura Idarraga

María C. Rave

María F. Ramirez

María J. Giraldo

Mariana Ramírez

Nikoll D. Rodríguez

Ronald S. Erika

Santiago Osorio

Stefanny Buitrago

Wendy D. Simarro

María F. Henao

Sofía Tangarife

Stefania Aguirre

Hospitalidad

Docente - Liliana M. Villescás

Docente - Juliana Castaño

María H. Uribe

María F. Vanegas

Natalia Rios

Sofía Laverde

Santiago Giraldo

Rafael Henao

María A. Guevara

Valentina Porres

Daniel F. Salazar

Isabela Torres

Coordinación de Voluntarios

Docente - Luisa F. Zapata

Docente - Paula A. Bermudez

María C. Rave

Manuela Soto

Sara Loaiza

Natalia Fajardo

Seminario Internacional

Docente - Margarita M. Villegas

Docente - Claudia Jurado

Leidy D. Cardona

Vivian C. Motta

Federico Aguirre

Miguel Á. Sepúlveda

Samantha Bustos

Cine(y)Digital

Docente - Óscar D. Villota

Daniel S. Patiño

Jose M. Moreno

Daniela Tejada

Juan D. Arcilla

Santiago B. Polo

Nicolás Barrera

Juan D. Ramirez

Alejandro Montoya

La proyección " György Kepes. Interthinking Art +

Science" fue posible gracias al apoyo de la cinemateca:

María Claudia Parías

Directora Idartes

Ricardo Cantor

Director Cinemateca

Coordinación Foro Académico Internacional de

Diseño y Creación

Carolina Salguero

Adriana Gómez

Juan D. Galledo

Paula A. Correa

Andres J. Zuluaga

Jose M. Moreno

Nicole D. Cortes

Paula A. Mogollón

Sara S. León

Sofía Pérez

María C. Gómez

Lina M. Molina

Conversaciones

Jaime E. Alzate

Isabel S. Ossa

Juan S. Roa

Karol S. Restrepo

Salomé (Martina) Martínez

Puentes Sonoros

Mario Valencia

Fernando A. Acosta

Jacob González

María F. Clavijo

Paula A. Mogollón

Salomé Delgado

Talleres

Juan P. Jaramillo

Aura C. Parada

Carmen Gonzalez

Iloy Ospina

María P. Becerra

Sandra M. Osorio

Stefania Suarez

Valentina Romero

Ines A. Prado

Curadores Invitados

Roberta Bosco

Fernando Cuevas

Asher Remy-Toledo

Rolando Carmona

Joaquín Zerené

Comité Curatorial Artístico

Walter Castañeda

William Ospina

Laia Casanova

Victoria Martínez

Daniel Cruz

Mario Valencia

Óscar Villota
Mónica Molina
Alejandro López
Esteban Gutiérrez
Federico Zapata
Joaquín Zerené
Sebastián D. Ramírez
Andrea Camacho
Manuel A. Vélez
César A. Arias

Registro Audiovisual
Equipo U Tadeo
Carlos Martínez
Hasbleydi Rodríguez
Laura Aconcha
Ana S. Sanabria

Fotografía
Martín Jaramillo

Registro Videográfico
Laura Y. Chilanguad

Centro C-Transmedia
Germán A. Vinasco
Catalina Aguirre
Andrea Ortega
Andrés Cardona
María A. Lenis
Santiago Aguirre
Daniel Gómez

Producción Actividades Bogotá
Constanza Ramírez

Coordinación Logística, Transporte y Alojamiento Bogotá
Lizeth Rodríguez

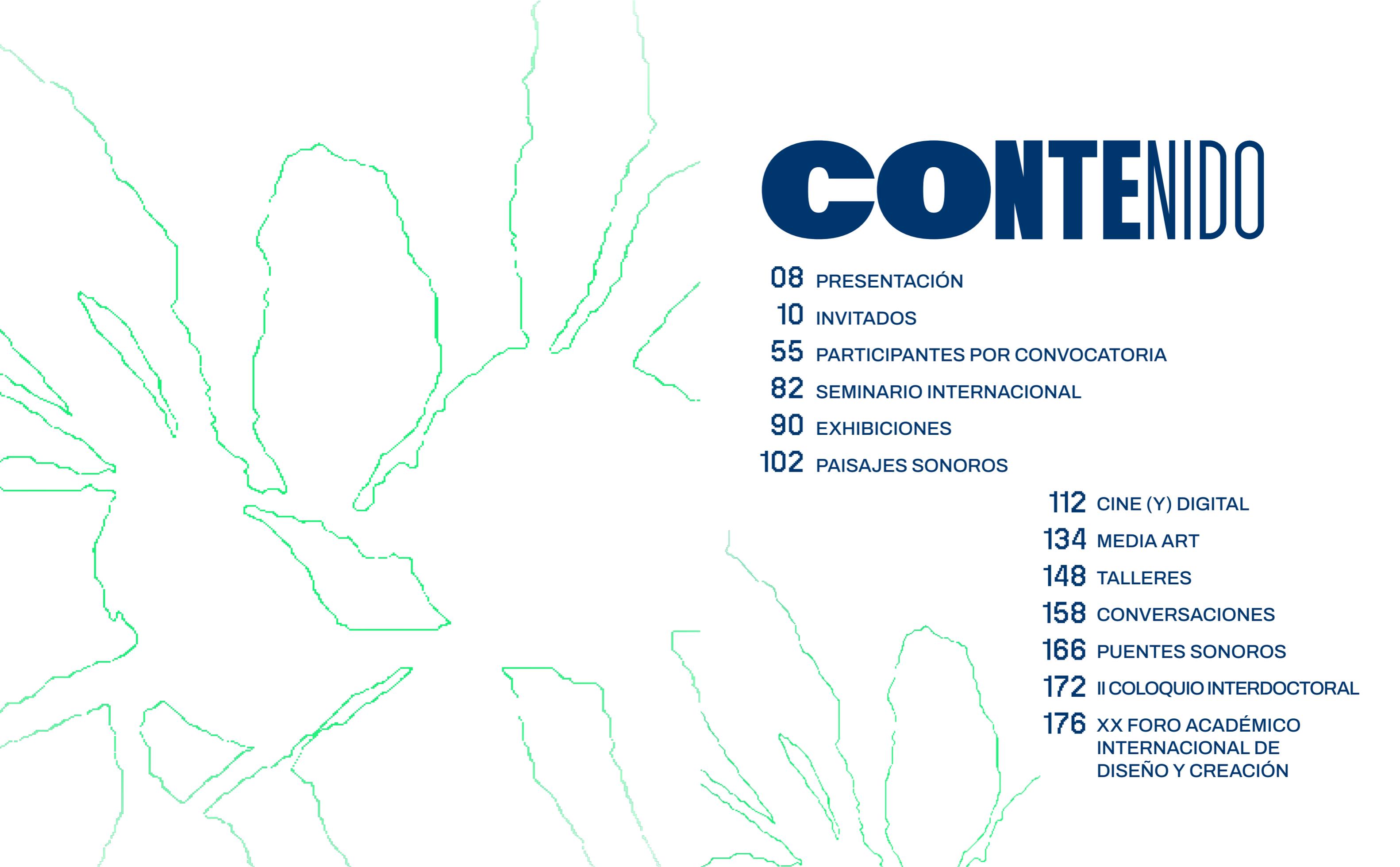
Diseño Bogotá
Laura Echeverry
Laura Martínez
Santiago Castro
Sophia Acosta
Camilo Rodríguez
Diego Fonseca

Agradecimientos
Universidad de Caldas
Dr. Fabio Hernando Arias Orozco
Rector Universidad de Caldas
Dra. Paula A. Chica Cortés
Vicerrectora Administrativa
Dr. Germán Gómez Londoño
Vicerrector Académico
Dr. Héctor Fabio Torres Cardona
Vicerrector de Investigaciones y Posgrados
Dra. Sandra Montoya Barreto
Vicerrectora de Proyección Universitaria
Dario Arenas Villegas
Asesor Innovación y Proyectos
Alexander Alvarez Giraldo
Jefe Oficina Bienestar Universitario
Dra. Yermana Carolina Soler Millán
Decana Facultad de Artes y Humanidades
Equipo Administrativo y Académico UCaldas

Universidad Jorge Tadeo Lozano
Dr. Carlos Sánchez Gaitán
Rector Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
Dra. Liliana Álvarez Revelo
Vicerrectora Administrativa
Felipe C. Londoño
Vicerrector Académico
Elizabeth Torres
Vicerrectoría Académica
Fernando Cuevas
Jefe Museo de Artes Visuales
Museo Biblioteca Casa Lleras
Auditorio Fabio Lozano
Alexandra Correa
Michael Romero
Andrea Pinto
Eithan Scarpetta
Carlos Martínez
+ equipo Utadeo
Oscar A. Salamanca
Decano FAD + equipo facultad
Catalina Manrique
+ equipo rectoría
Anita Foreros
+ equipo mercadeo
+ equipo comunicaciones
Karen E. Torres
Camilo Parada
+ equipo dirección administrativa

Ricardo Mejía
+ equipo dirección desarrollo físico
Diego Tovar
+ equipo mantenimiento y arquitectura
César Santos
+ equipo de correspondencia
Equipo Dirección Jurídica
Equipo Vicerrectoría Académica

JUNTA DIRECTIVA FUNDACIÓN INSTITUTO DE INVESTIGACIONES DE LA IMAGEN
Presidente Junta Directiva
Matilde Cuartas
Representante Legal
Cristina Sabogal
Miembros de la Junta
Luz A. Trujillo
Clara L. López
Liliana Villegas
Adriana Gómez
Elvira Escobar
Carolina Salguero
María H. Uribe
María V. Vélez
Olga L. Hurtado
Revisor Fiscal
Juan C. Gallo
Asistente administrativa
Cinthia Cardona

The background of the page is a complex, abstract line drawing in a vibrant green color. It consists of numerous irregular, overlapping shapes and lines that resemble organic forms, possibly stylized leaves or a network of paths. The lines vary in thickness and create a sense of depth and movement across the entire page.

CONTENIDO

08 PRESENTACIÓN

10 INVITADOS

55 PARTICIPANTES POR CONVOCATORIA

82 SEMINARIO INTERNACIONAL

90 EXHIBICIONES

102 PAISAJES SONOROS

112 CINE (Y) DIGITAL

134 MEDIA ART

148 TALLERES

158 CONVERSACIONES

166 PUENTES SONOROS

172 II COLOQUIO INTERDOCTORAL

176 XX FORO ACADÉMICO
INTERNACIONAL DE
DISEÑO Y CREACIÓN

PRESENTACIÓN

XXIII FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN 2024

GEOPOIESIS. Reconfigurando los ecosistemas bioculturales

“...nadie vive en todas partes, todo el mundo vive en algún lugar. Nada está conectado a todo, todo está conectado a algo”. D. J. Haraway (2019, p.61)

La interconexión como concepto, siempre ha estado presente en la génesis del diseño y los procesos de creación. Los inicios del Festival Internacional de la Imagen, 27 años atrás, tuvieron que ver con la necesidad de profundizar en las relaciones ser humano - contexto, en un momento crítico de sobresaturación de imágenes, que impedían percibir de manera activa, los mensajes que nos llegaban desde los distintos medios. Mencionábamos, por tanto, que la creación de imágenes se debía abordar desde diversas perspectivas, integrando tecnologías con el arte y la ciencia para buscar nuevas maneras de mostrar lo creado con un conocimiento muy preciso de la cultura social.

La edición 23 del Festival Internacional de la Imagen, en esta misma línea, propone como temática principal el término Geopoiesis, concepto que surge de reflexionar sobre lo que hemos recibido como don de nuestra tierra y que, como entorno natural, confluye con un entorno artificial, con nuestras relaciones humanas y con lo no humano. Un compromiso de visualizar lo que somos y no somos, lo que habitamos y nos habita, lo que vemos y lo que no.

El término Geo, referente a la tierra, nos lleva a vincularnos con nuestro mundo lleno de matices, colores, formas, similitudes y diferencias, tangibles e intangibles, naturales y construidas, que, como seres humanos, somos capaces de transitar, visualizar, crear y futurizar. De allí poiesis en su relación con la creación, lo creado natural y lo creado por nosotros mismos y nuestra capacidad creativa de seguir imaginando sin límites.

La versión 23 del Festival invita a diseñadores, artistas, científicos e investigadores a pensar el diseño y la tecnología desde la consiliencia, como una forma de inducir a la creación de interacciones y diálogos. En esta línea, las convocatorias del evento promueven las redes colaborativas, los ecosistemas bioculturales y los lenguajes emergentes, que harán posible la transición hacia estados inimaginables de vida artificial, bio artefactos, ciudades y regiones inteligentes, como motores desde donde surgirán lenguajes adaptativos y nuevas conciencias creativas.

El Festival, conjuga en un solo espacio, esos contrastes, donde el diseño, la ciencia, el arte y la tecnología toman formas y logran crear lo imaginado. Un evento que nos congrega para los encuentros y las relaciones, no solo humanas sino con todo lo que nos rodea y nos invita a pensar ética y estéticamente lo que somos, lo que seremos, lo que tenemos y lo que no tendremos, nuestro pasado, presente y futuro, nuestra propia existencia en relación a los otros y lo otro. Un evento que se piensa y se crea en colectivo y que congrega a una ciudad en una semana en la que el aire tiene un aroma a innovación, a novedad, a creatividad.

Este año, el agradecimiento especial lo debemos dar al Instituto Ramón Llull, que ha promovido el entrelazamiento de los artistas catalanes con las expresiones locales, con el objeto de fomentar las interacciones conjuntas. Vinculada con la Geopoiesis, este diálogo nos conecta con diversidades de naturalezas y con acciones regenerativas, en horizontes de creatividad y transformación de nuestros territorios.

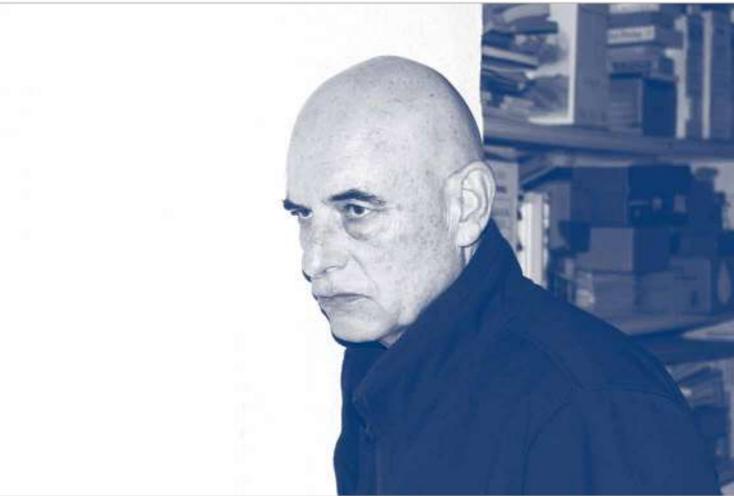
Gracias a todos los que hacen posible este encuentro.

FELIPE CÉSAR LONDOÑO
FUNDADOR Y CURADOR
UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO

CAROLINA SALGUERO
COORDINADORA FESTIVAL
UNIVERSIDAD DE CALDAS

■ INVITADOS





ENRIC MAURÍ

(ESPAÑA)

En las tres últimas décadas ha participado en la creación de revistas y espacios y también ha comisariado. Trabaja en diferentes medios y hace un uso libre de los lenguajes.

EXHIBICIONES

Estrés: los cuerpos y las cosas
Visionado Cataluña



EVA MARÍN

(ESPAÑA)

(Barcelona, 1978) es artista, investigadora y educadora. Su obra explora los procesos de resistencia frente a la concepción arquetípica de paisaje relacionada con las ideas de nación y progreso económico. Trabaja sobre la periferia como espacio de destrucción ecológica y explora cómo sus habitantes intentan recuperar un cierto sentido de la naturaleza. También es activista política y ha militado en el espacio de la izquierda transformadora, feminista y ecologista desde su juventud.

EXHIBICIONES

Cimas, conquistas y grietas
Visionado Cataluña



IGNASI PRAT

(ESPAÑA)

EXHIBICIONES

Masías imaginadas
Visionado Cataluña



Graduado en fotografía, licenciado en bellas artes y máster en producción e investigación artística por la UB y doctorado en artes y estudios culturales en BAU/UVIC. El resultado de sus investigaciones se ha podido ver en centros como el MUSAC de León, el CCC del Carmen (Valencia), Arts Santa Mònica (Barcelona), La Capella (Barcelona), Le Breffoi-Salle Nicole Ginoux (Francia), el Centro Cultural Conde Duque de Madrid o próximamente en el Parque de la Memoria de Buenos Aires.



PAULA BRUNA

(ESPAÑA)

EXHIBICIONES

Desear como inmortales

Visionado Cataluña



PANORÀMIC
FESTIVAL DE CINEMA, FOTOGRAFIA I MÉS

institut ramon llull

Tomando como referencia conceptos de ecología, economía ecológica, y las teorías sobre la sostenibilidad y el decrecimiento, Paula Bruna se interesa por la interacción entre nuestra sociedad y el sistema ecológico donde se ubica. En este contexto, ha estudiado los procesos de colapso en todas sus fases: la fragilidad del equilibrio previo, el juego de tensiones, los intentos por evitar el derrumbe, el suceso catastrófico y el caos inmediatamente posterior, las ausencias, y la serenidad que trae el fin de los hechos.

En los últimos años, investiga sobre la conformación del relato del Antropoceno desde un punto de vista no humano, mediante una combinación de ciencia, ficción y arte. Su hipótesis es que explorar puntos de vista diferentes al actual antropocentrismo tiene efectos en la conciencia ecológica y abre la gama de posibles formas de convivencia.

La intervención de Paula Bruna, en colaboración con el Institut Botànic de Barcelona, se desarrolla dentro del proyecto Plantocè (iniciado por el artista en 2017). Plantoceno es una investigación en la que Bruna confronta el reino vegetal y la sociedad humana, pone en cuestión la hegemonía de nuestra especie y genera imágenes que sugieren un escenario poshumano.

Para Bruna, ante la situación de crisis medioambiental es necesario repensar las relaciones de los humanos con el resto del planeta, especialmente con los organismos vivos, atendiendo a sus realidades y no sólo desde una perspectiva de aprovechamiento económico o de servicio para los humanos. Por eso Bruna nos invita a situarnos en el «punto de vida» de las plantas y, desde ahí, girar la mirada hacia nuestra sociedad. Esta revisión desde una mirada ajena pone en evidencia las ficciones que impregnan y limitan el pensamiento occidental, como el supremacismo, el colonialismo, el sexismo, o el binarismo.



institut ramon llull

PANORÀMIC
FESTIVAL DE CINEMA, FOTOGRAFIA I MÉS

LAIA CASANOVA MANONELLES

(ESPAÑA)

Gestora cultural especializada en cultura visual. Licenciada en Administración y Dirección de Empresas por la Universidad de Barcelona, Máster en Gestión de políticas y proyectos culturales por la Universidad de Zaragoza y Posgrado oficial en Gestión Cultural por la Universidad de Barcelona. Desde el año 2010 hasta el 2022 coordinó el programa de artes visuales y de la imagen a Roca Umbert Fàbrica de las Artes SL (Granollers, Barcelona). Durante este tiempo, también impulsó otros proyectos vinculados a la cultura visual, como son: la dinamización empresarial en el Mercat Audiovisual de Cataluña para dinamizar el sector creativo catalán. Además ha realizado diversos proyectos curatoriales independientes, destacando el File Project que vincula archivos y creación contemporánea junto con la comisaría Mercè Alsina. En el 2023 ganó la beca de investigación de la Generalitat de Catalunya con el proyecto "Archivo. Intervenciones artísticas en los fondos documentales visuales". Colabora como profesora invitada en el Grado de Fotografía de IDEP Barcelona. Actualmente, compatibiliza la Gerencia de Xarxaprod. Red de espacios de creación y producción, con la codirección del Festival Panoràmic, junto a Albert Gusi y Joan Fontcuberta.

SEMINARIO INTERNACIONAL
Geo-poesis: derivas y confluencias en las imagerías electrónicas. Diálogo y experimentación compartida entre Cataluña y Colombia

CONVERSACIONES
Panoramic



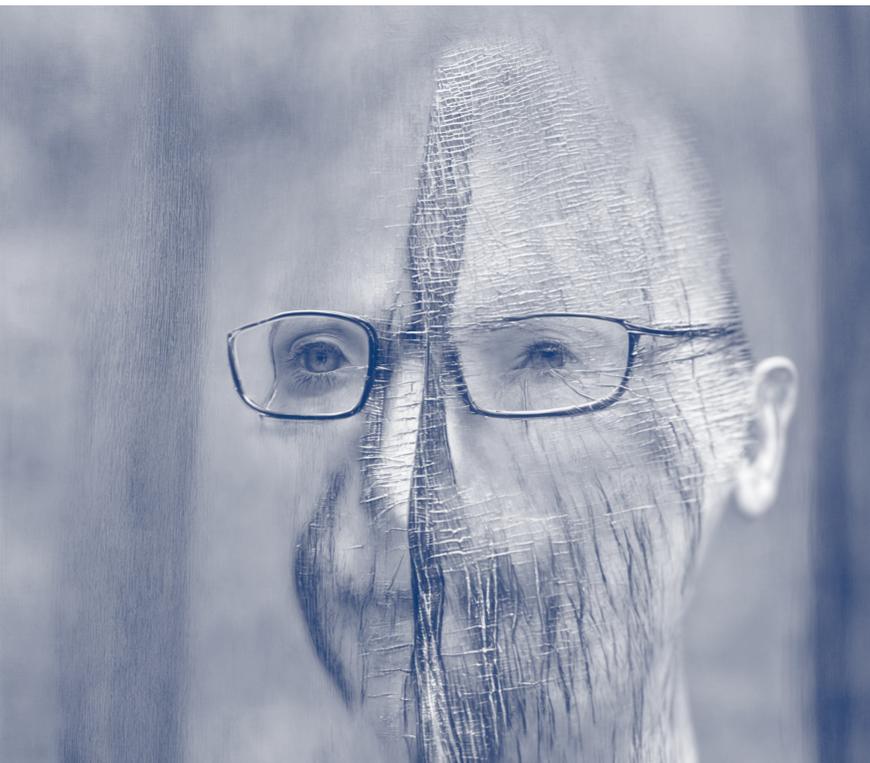


PILAR ROSADO

(ESPAÑA)

Profesora lectora en el marco del programa de excelencia investigadora “Serra Húnter” de la Generalitat de Catalunya. Docente e investigadora de la Facultad de Bellas artes de la Universidad de Barcelona. Licenciada en Ciencias Biológicas y en Bellas Artes, Máster en Creación Artística, Doctora en Bellas Artes (Mención internacional, Cum laude) por la Universidad de Barcelona, con la tesis “Formas latentes. Protocolos de visión artificial para la detección de analogías aplicadas a la catalogación y creación artística”. Combina la docencia, la investigación y la carrera artística. Ha publicado varios ensayos sobre la aplicación de modelos de visión por computador para el análisis de grandes colecciones de imágenes de arte abstracto, que aportan puntos de vista alternativos para la reflexión y que cuestionan las convenciones de nuestra mirada. En su práctica artística, explora cuestiones políticas que pueden abordarse desde la imagen y que implican tecnologías de aprendizaje automático, como la gestión de la información en los archivos visuales del futuro, la revisión de la memoria colectiva o la creatividad artificial. Investigadora de los proyectos de ámbito nacional e internacional. Ha expuesto sus creaciones en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, Etopia centro de arte y tecnología, Le Fresnoy studio national des arts contemporains, Les Rencontres d’Arles, Fundación Telefónica, entre otros. Premio BEEP de arte electrónico en 2020 junto a Joan Fontcuberta.

www.pilarrosado.eu



SEMINARIO INTERNACIONAL
Tensiones e intersecciones
entre aprendizaje automático y
creación artística
 Visionado Cataluña

CONVERSACIONES
Inteligencia artificial generativa:
Más allá de la originalidad

II COLOQUIO INTERDOCTORAL
Encontrándonos en los relatos



ROBERTA BOSCO

(ESPAÑA)

Es una periodista, comisaria de exposiciones, investigadora y docente, especializada en arte contemporáneo, arte electrónico y cultura digital. Desde 1998 escribe en el diario El País, donde durante 12 años tuvo una sección semanal sobre arte y nuevas tecnologías. Es corresponsal desde España de Il Giornale dell’Arte, la principal revista de arte italiana y colabora en numerosas publicaciones. Ha comisariado diversas exposiciones de arte digital en varias instituciones y museos (CCCB, Macba, DHub, Arts Santa Mònica, ARCOMadrid) y formado parte de numerosos jurados.

Entre sus proyectos destacan: la exposición Orígenes en el marco de ISEA 2022, el 27º International Symposium on Electronic Art, en Barcelona; Faces. Un diálogo entre la Colección Es Baluard y la Colección BEEP de Arte Electrónico en Es Baluard de Palma de Mallorca; la exposición expandida e itinerante Donkijote.org en Laboral Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón y Conexión Remota en el Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona (Macba), la primera exposición de net.art en un museo español.

Más información <https://arteedadsilicio.com/acercade/>

SEMINARIO INTERNACIONAL
Geo-poesis: derivas y confluencias en las imaginerías
electrónicas. Diálogo y experimentación compartida
entre Cataluña y Colombia.

EXHIBICIONES
Curaduría



ROC PARÉS BURGUÉS

(ESPAÑA-MÉXICO)

(México, 1968). Artista investigador en comunicación interactiva. Comprometido con una cultura interdisciplinaria, que defiende por su potencial emancipador, ha explorado las intersecciones entre arte, ciencia, tecnología, pensamiento y sociedad. Sus trabajos se caracterizan por su experimentación poética y crítica con las tecnologías digitales y han sido presentados, publicados y exhibidos internacionalmente en instituciones como la Fundación Joan Miró de Barcelona, el Museo Reina Sofía de Madrid, la Tate Gallery de Londres o Ex Teresa Arte Actual de Ciudad de México, entre muchas otras. En 25 años de dedicación ininterrumpida al arte, desde su primer experimento artístico, tecnológico y activista, Plaga de 1990, ha colaborado con decenas de artistas, científicos e instituciones, impulsando algunas de las más pioneras plataformas dedicadas al arte electrónico.

Doctor en Comunicación Audiovisual (UPF) y licenciado en Bellas Artes (UB). Creador Artístico Honorífico del Sistema Nacional de Creadores de Arte del FONCA (México).

Más información <http://roc-pares.net/cv.html>

SEMINARIO INTERNACIONAL

Geo-poesis: derivas y confluencias en las imagin-erías electrónicas. Diálogo y experimentación compartida entre Cataluña y Colombia.

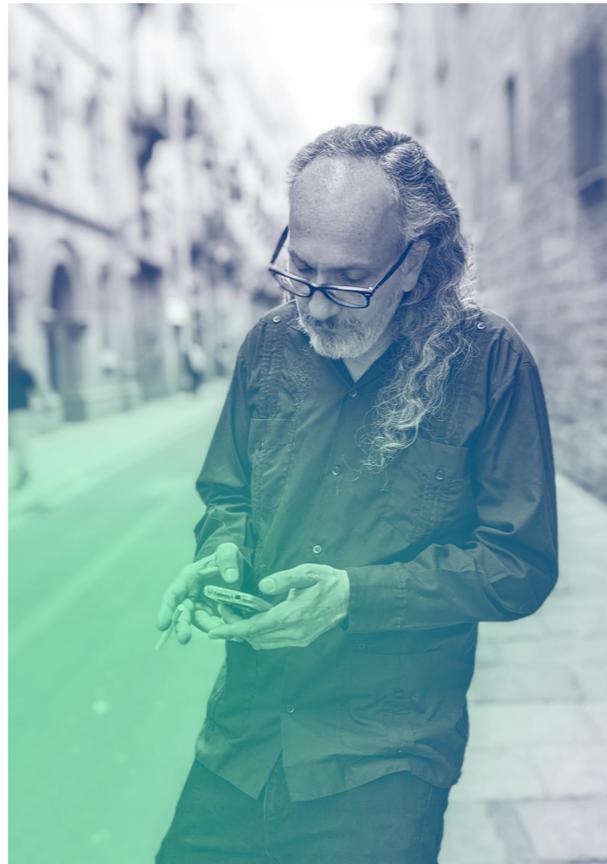
EXHIBICIONES

Acción: Deriva 360



PANORÀMIC
FESTIVAL DE CINEMA, FOTOGRAFIA I MÉS

institut ramon llull



DJ EDNA

(FRANCIA)

DJ, productora y artista trans de Marsella. En sus sets combina la música con la danza, la actuación y la performance. Edna se presenta en la vibrante vida nocturna de Europa y tiene colaboraciones musicales con artistas de todo el mundo. Como DJ y productora en ascenso de la escena queer de Francia, se dedica a la organización de espacios para la visibilidad trans y la experimentación sonora. Edna publicará su primer EP en 2024, después de varios lanzamientos de singles en compilaciones en 2023.

PAISAJES SONOROS

Dj Set Edna

AMBASSADE DE FRANCE EN COLOMBIE

*Liberté
Égalité
Fraternité*

INSTITUT FRANÇAIS
Colombia



ONLY SLIME

(NORUEGA)

Dúo multidisciplinar de música y artes digitales de Claudia Cox aka Peri Winkle & Tobi Pfeil. Creadores de Slimy Worlds.

Arte interdisciplinar en la intersección entre Música, Diseño de juegos, Arte asistido por IA, Performance y Animación 3D. Actualmente viven en Oslo (Noruega) y Newcastle (Australia).

PAISAJES SONOROS

Black Magic



KEVIN PETER HE

(ESTADOS UNIDOS)

Kevin Peter He es director creativo, cineasta y artista visual residente en Brooklyn, Nueva York. Utilizando una serie de tecnologías tradicionales y emergentes, Kevin cuenta historias encarnadas que centran la mirada cinematográfica en diferentes contextos para equilibrar la inmersión pasiva y la interacción activa. En la actualidad, Kevin es el director creativo del estudio creativo de realidad mixta ZeroSpace y artista becario en el ONX Studio de la Fundación Onassis. Posee un máster por el ITP de la NYU, donde también es profesor adjunto, y una licenciatura en cine por la USC. El trabajo de Kevin se ha expuesto en instituciones y eventos como Coachella, el Festival de Cine de Tribeca, Mutek Montreal, SIGGRAPH, la Semana de la Moda de Nueva York, Gray Area SF, Ultra Miami y NEW INC.

EXHIBICIONES
Passage_SoftRains



HYPHEN-HUB

ART - TECHNOLOGY - COMMUNITY

ALFREDO SALAZAR-CARO

(MÉXICO - ESTADOS UNIDOS)

Creador y constructor de mundos que vive y trabaja entre la Ciudad de México, Nueva York y Online. Sus obras son una fusión de retrato, instalación, documental, vídeo, XR, escultura social y arquitectura especulativa. Salazar-Caro es cocreador y director creativo de DiMoDA, el Museo Digital de Arte Digital. Desde 2015, DiMoDA ha sido un proyecto innovador que funciona como una institución de realidad virtual y una plataforma de exhibición dedicada al desarrollo de XR Art.

Su trabajo ha sido exhibido a nivel mundial. Las exposiciones notables incluyen: Festival de Cine de Tribeca, Dreamlands @ Whitney Museum, Die Ungerahmte Welt, HeK Suiza y muchas más. Su trabajo se puede ver en publicaciones como Leonardo, Cultured Magazine, Vice Magazine.

EXHIBICIONES
DiMoDA : Dis//Location

CONVERSACIONES
Arquitectura Biocompatible y el futuro de la vivienda humana



CLAUDIX VANESIX

(PERÚ-ESTADOS UNIDOS)

SEMINARIO INTERNACIONAL
Tecnología sintiente: performance y digitalidad

CONVERSACIONES
Quicktime Hyphen Hub

PAISAJES SONOROS
NFTs: Tokens No Fornicables

HYPHEN-HUB

ART - TECHNOLOGY - COMMUNITY



Claudix vive en la intersección de lo digital y lo físico. Como artista de performance, Claudix se convierte en una interfaz en tiempo real de Realidades Virtuales y Aumentadas. Su trabajo también cuestiona los roles de género y las dinámicas de poder neocoloniales en la tecnología y la cultura de Internet. Su trabajo reciente es una provocación sobre la encarnación humana de la Inteligencia Artificial, como una forma de transhumanismo. La incorporación de AR y VR en sus actuaciones mezcla nueva tecnología con tradiciones ancestrales. El trabajo de Claudix ha sido presentado en galerías y festivales de América Latina, Estados Unidos, Europa y Asia. En 2023, su performance Non Fuckable Tokens se presentó en Ars electronica (Linz), SXSW (Austin), Tabakalera (San Sebastián), DOCK11 (Berlín), Kindergarten (Bologna) y más. Su primera película VR Permiso Para Bailar (Denegado) se estrenó en IDFA (Ámsterdam) y se presentó en New Images (París), La Mama (NY), SANFIC XR (Santiago) y otros. Luego de la censura en Perú, la película Amy Camus AR se presentó en la Semana del Arte de Miami en el Perez Art Museum.

BARBARA LONDON

(ESTADOS UNIDOS)

Curadora y escritora de renombre internacional con una práctica que gira en torno a los medios, la instalación y el arte sonoro producido a nivel internacional. Los proyectos recientes incluyen la exposición de encuestas “Dara Birnbaum”, comisariada para la Fundación Prada, Milán (2023); la exposición Seeing Sound (Independent Curators International, 2020-26); la serie de podcasts “Barbara London Calling”, 2020-2024; y Videoarte: Los primeros cincuenta años, publicado por Phaidon en 2020/2024.

London se unió al equipo curatorial del Museo de Arte Moderno a principios de la década de 1970, donde fundó los programas de colección y exhibición de videos. Mientras estuvo en el MoMA, organizó numerosas exposiciones de medios y exposiciones individuales, y dirigió la adquisición de obras de artistas como Laurie Anderson, Nam June Paik, Sondra Perry, Zhang Peili, entre muchos otros. Sus espectáculos temáticos incluyeron “Soundings: A Contemporary Score”, “Video musical: la industria y sus márgenes”, “Looking at Music” y “Video from Tokyo to Fukui and Kyoto”. Sus escritos han aparecido en numerosos catálogos y publicaciones.

SEMINARIO INTERNACIONAL
Media Art in Perpetual Transition

CONVERSACIONES
La Recuperación de los Espacios Vacíos y el papel de las Tecnologías Emergentes; De Video a las Nuevas Tecnologías en el Arte

HYPHEN-HUB

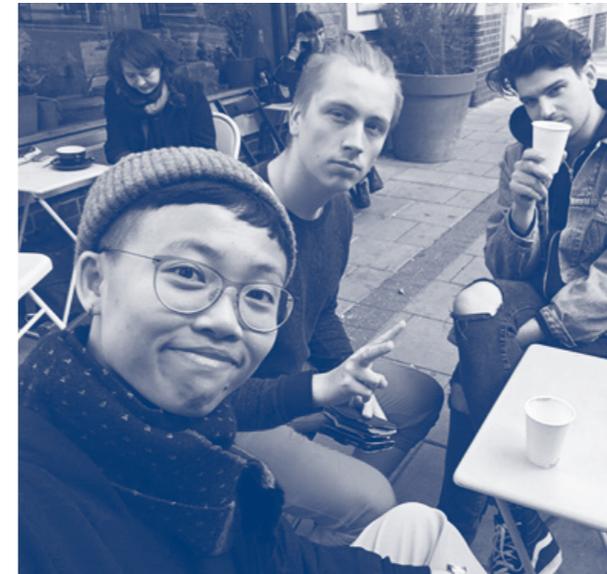
ART - TECHNOLOGY - COMMUNITY



Centro Colombo Americano
MANIZALES



American
Spaces



PAISAJES SONOROS

BLACK MAGIC

NEKO3

DINAMARCA

NEKO3 es un conjunto de música contemporánea con sede en Copenhague formado por tres miembros: la pianista Fei Nie y los percusionistas Lorenzo Colombo y Kalle Hakosalo. El conjunto trabaja en la creación de un nuevo lenguaje musical y repertorio, construyendo una narrativa y un concepto para cada concierto y tratando de ofrecer experiencias únicas a su público. NEKO3 colabora continuamente con compositores y otros creadores de arte, centrándose en la interacción entre imágenes, electrónica, videos, luces, y tratando de integrar música, arte visual, instalaciones, performance corporal y otras formas de arte en un todo conceptual.

Han actuado como solistas del concierto grosso multidisciplinar Yes for No de Xavier Bonfill, con la Orquesta Sinfónica Nacional Danesa y la Aarhus Sinfonietta. Han impartido talleres y presentaciones en la Real Academia Danesa de Música (DK), la Hochschule für Musik und Theater Hamburg (DE) y la Kungliga Musikhögskolan (SE).

HYPHEN-HUB

ART - TECHNOLOGY - COMMUNITY

ASHER REMY-TOLEDO

ESTADOS UNIDOS - COLOMBIA



Productor cultural radicado en Nueva York (nacido en Colombia) con más de dos décadas de experiencia en el sector. Es el fundador y actual director de Hyphen Hub, una organización sin ánimo de lucro con sede en Nueva York que trabaja en la intersección del arte y la tecnología creativa. Asher ha sido parte del equipo de curadores del Festival Internacional de la Imagen desde 2017. Además, ha sido co-curador del Festival de tecnología Maker Faire en Roma, un festival anual en la intersección de las industrias creativas y el arte. Asher es becario en Culture Hub/La Mama Playhouse de Nueva York, donde ejerce de enlace y asesor creativo. En colaboración con Culture Hub, ha producido la serie Visions of the Future (VOF). Es becario – Fellowship- Manchester Metropolitan University en Inglaterra en particular con la Escuela de Artes Digitales (SODA) School of Digital Arts, con quien establece colaboraciones con otras organizaciones globales y residencias artísticas. En 2016, cofundó la New York Creative Technology Week (NYCTW), el principal nexo para mostrar la tecnología digital tanto en el mundo del arte como en la industria. Por otro lado, creó y desarrolló el primer y segundo Media Lounge para Art Miami en 2008 y 2009. Además, creó y dirigió la Remy Toledo Gallery de Nueva York de 2004 a 2006 y cofundó la Yuanfen Gallery de China, la primera galería de arte e incubadora de tecnología de los medios de comunicación de China continental.

CONVERSACIONES

De Video a las Nuevas Tecnologías en el Arte

Quic ktime Hyphen Hub.

HYPHEN-HUB

ART - TECHNOLOGY - COMMUNITY

ULF A. S. HOLBROOK

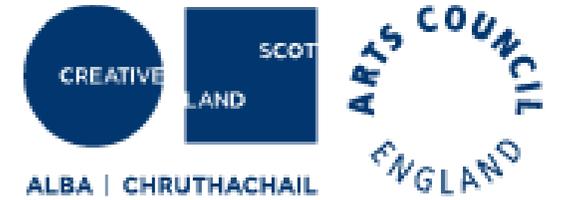
(NORUEGA)

Artista e investigador interdisciplinario que trabaja con sonido en una variedad de medios, incluyendo composición, improvisación, instalación, programación, texto e investigación. Tiene un interés específico en la representación del lugar y el espacio a través de audio espacial, tecnologías de grabación, diseño de altavoces, métodos geoespaciales, sonificación y software. Estudió escultura en la Escuela de Arte de Glasgow, tecnología musical en la Universidad de Limerick y tiene un doctorado en Música y Tecnología de la Universidad de Oslo. Actualmente trabaja como consultor acústico y está involucrado en una serie de proyectos artísticos y de investigación a nivel internacional.

<https://linktr.ee/differencetones>

EXHIBICIONES

Unravelling/Desenredando. Instalación inmersiva en voces de mujeres migrantes Colombianas





XIMENA ALARCÓN-DÍAZ

(REINO UNIDO - COLOMBIA)

EXHIBICIONES

Unravelling/Desenredando. Instalación inmersiva en voces de mujeres migrantes Colombianas

CONVERSACIONES

Unravelling - Desentrañar: escucha inmersiva en las sincronicidades que entretejen migración y conflicto



Artista-investigadora del sonido y la escucha que explora formas alternativas de sentir el lugar y la telepresencia para escuchar y sonar colectivamente nuestras migraciones sonoras: las resonancias que quedan entre las fronteras que cruzamos cuando sintonizamos y conocemos a otros en lugares distantes. Tiene un doctorado en Música, Tecnología e Innovación, y estudió la práctica creativa de Deep Listening bajo la tutela de Pauline Oliveros. A lo largo de su carrera, ha creado improvisaciones sonoras telemáticas e interfaces de escucha relacional para comprender sensorialmente experiencias migratorias.

Trabaja de forma independiente desarrollando INTIMAL, un entorno de escucha telemática incorporada para experimentar “viajes migratorios”. Le interesa la voz y el audio inmersivo, como posibilidades de ampliar la presencia vocal para el surgimiento de territorios auditivos de memoria y emoción.

<http://ximenaalarcon.net>

ANTONIO LAFUENTE

(ESPAÑA)

(Granada) Doctor en ciencias físicas y trabaja en el Centro de Ciencias Humanas y Sociales (CSIC, Madrid). Ha publicado dos docenas de libros y más de cien artículos o capítulos de libro, muchos de ellos en revistas o publicaciones internacionales. Ha dirigido colecciones editoriales sobre ciencia y, entre sus libros con más suerte hay que citar Los caballeros del punto fijo (1987), Mundialización de la ciencia y cultura nacional (1992), Ciencia colonial en América (1996), Guía del Madrid Científico: ciencia y corte (1998), El carnaval de la tecnociencia (2007), Las dos orillas de la ciencia (2012), ¡Todos sabios! (2013), slowU (2020) e Itinerarios Comunes (2022). Tras muchos años explorando cómo ciencia e imperio se coproducen o cómo la ciencia no puede sobrevivir sin sus públicos, ahora está más interesado en la escala urbana de la ciencia y, en particular, por las prácticas asociadas a las nociones de procomún, prototipo, laboratorio ciudadano y ciencia abierta. Fue coordinador del Laboratorio del Procomún entre 2007 y 2017 (Medialab-Prado, Madrid). Actualmente coordina la web La Aventura de Aprender, una plataforma donde se sostiene que los movimientos sociales y colectivos ciudadanos, entendidos como comunidades de aprendizaje que articulan demandas locales, deberían ser parte del sistema educativo.

SEMINARIO INTERNACIONAL

Conocimientos comunes y cultura del prototipado

TALLERES

¿Es posible otra Galería? La Galería: corazón de Manzanales Despensa del cuerpo, fuente de vida, pulmón de la ciudad



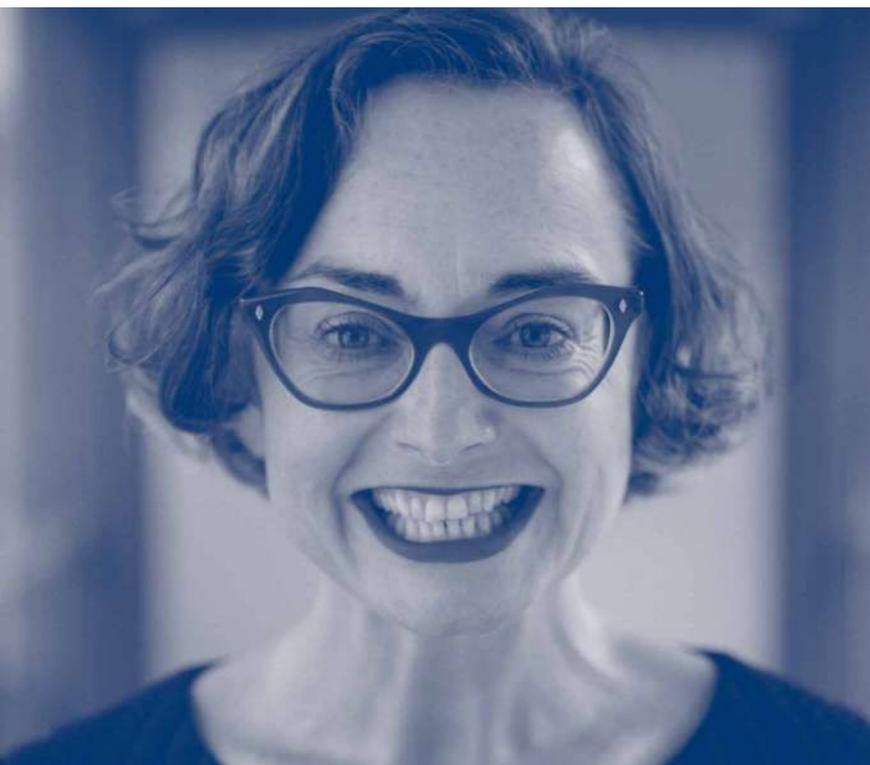


CATHIE BOYD

(IRLANDA)

Cathie Boyd is an internationally respected director, producer and curator known for her ability to inspire others and her strong leadership of creative endeavour. With over 30 years of experience, she is able to work across art forms, from opera to music, digital arts and film. Raised in Belfast, Ireland, Cathie graduated from the Royal Conservatoire of Scotland, and set up Cryptic in 1994 with the desire to create innovative music and/or sound-based performances that would ‘ravage the senses’ of international audiences. Her many years of artistic practice include numerous international commissions and collaborations which have been presented in over 30 countries. Cathie has been instrumental in providing a key platform for artists around the world by creating Glasgow’s biennale Sonica Festival in 2012.

Awards include International Citation of Merit (from ISPA); NESTA Fellowship; Creative Programming for Sonica; NESTA Fellowship; European Woman of Achievement for the Arts; Outstanding Young Person Award; Junior Chambers of Commerce and an Edinburgh Festival Fringe First. Cathie also served as President on the Board of IETM (international network for contemporary performing arts) and Vice Chair at Visiting Arts, London. She recently participated in the Performing Arts Research metaLAB with Harvard University.



SEMINARIO INTERNACIONAL
Keynote

ANNE HOREL

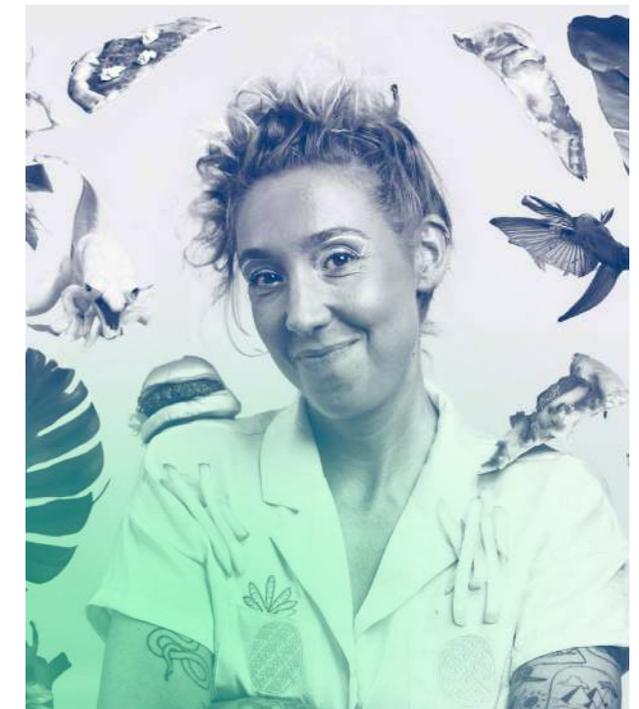
(FRANCE)

Multi Award-winning Digital Artist based in Paris. Her work has been seen all around the world (Germany, Switzerland, Netherlands, Japan, Colombia, Miami, Dubai, Istanbul, New York, Paris) in galleries, museums, Art fairs, Festivals, amongst prestigious institutions like Art Basel Miami, Palais de Tokyo, Time Square & AWE. She is represented by Julie Caredda Gallery in Paris. Creative technologies pioneer, her favorite place to broadcast her creations is on the Internet, especially Instagram, Snapchat & TikTok where she creates AR Experiences since 2019 and Spatial where she creates Metaverses. Her work constantly evolves with pop culture, new technologies and social media that are her main sources of inspiration since 2008. In 2022, she began to incorporate AI in her workflow. Her AR effects count over than 100 million views on Instagram, Snapchat - where she is an Official Lens Creator - & TikTok - where she is an AR Ambassador. Her GIFs cumulate over than 2 Billion views on GIPHY where she is a featured artist since 2015. Not only working in the Web3 Fine Arts field, she also works with many clients like Meta, Giphy, Snapchat, Guerlain, MTV, Red Bull, Lego, Nylon, Cheetos, Twitter, Ubisoft, Martini, Taco Bell, Trolli. And has directed documentaries for Canal+, Disney & Arte.

SEMINARIO INTERNACIONAL
“It’s not the wand, It’s the wizard” - A conscious approach to AI tools in the Creative field

TALLERES
Augmenting Reality with Artificial Intelligence

EXHIBICIONES
“It’s not the wand, It’s the wizard” - A conscious approach to AI tools in the Creative field





MÁRTON OROSZ

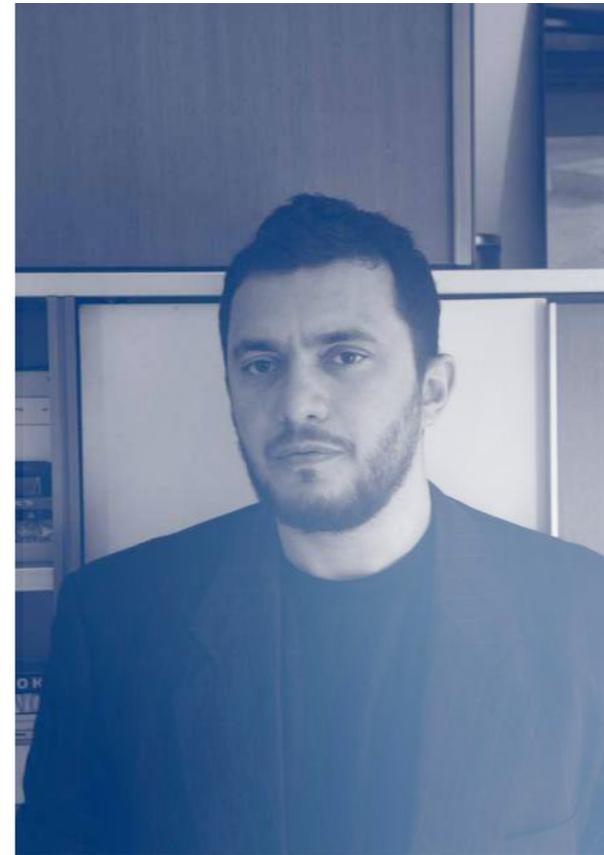
(HUNGARY)

Dr. Márton Orosz serves as the founder and Curator of the Collection of Photography and Media Arts at the Museum of Fine Arts – Hungarian National Gallery in Budapest. Since 2014, he has held the position of Director at the museum dedicated to Victor Vasarely, which is part of the same institution. Dr. Orosz also holds the role of scientific advisor to the Kepes Institute in Eger and the Michèle Vasarely Foundation in Puerto Rico. He has curated numerous exhibitions across the globe, written books and articles on various art-related subjects, and delivered lectures in several locations, including Europe, the United States, and Asia. His research and publications encompass a wide range of fields, including light-based media, photography, avant-garde collecting, abstract geometric and kinetic art, computer art, motion picture, and animated film.

His first documentary film, titled György Kepes – Interthinking Art + Science was completed in 2023 and garnered recognition and accolades at many international film festivals.

SEMINARIO INTERNACIONAL
György Kepes – The Wizard of New Media Art

CINE (Y) DIGITAL
György Kepes. Interthinking Art + Science



ROLANDO CARMONA

(VENEZUELA - FRANCIA)

Curador independiente de arte contemporáneo. Su trabajo se centra en teorías y prácticas artísticas que desafían las visiones del mundo antropocéntrico y binario desde una perspectiva interseccional, con énfasis en el arte derivado de la cultura post digital. Con esto en mente, sus proyectos actuales se centran en la IA, los ecosistemas híbridos y el arte queer generado por las comunidades BIPOC.

En Venezuela participó en la creación de dos instituciones culturales (Squat MUEM y Museo Manaure) y en París trabajó durante ocho años en el taller de Nicolas Schöffer, pionero de la cibernética aplicada al arte. Actualmente colabora con varias galerías y museos privados en Europa, incluido el Rautenstrauch-Joest-Museum (Colonia, Alemania).

• Tiene gran experiencia en el diseño de proyectos expositivos con importantes artistas del panorama internacional como: Zach Blas, Gregory Chatonsky, Carlos Martiel, Juan Downey, Alexander Apostol, Sol Calero, Nicolas Schöffer, Eduardo Kac, Regina José Galindo, Paolo Cirio Daniel Arsham, AES+F, Christto y Andrew, Carlos Alejandro Motta.

EXHIBICIONES
Curaduría: Anne Horel, Salomé Chatriot, Gregory Chatonsky, Kira Xonorika y Óscar Santillán





SERGIO NESTERIU K GALLO

(BRASIL)

Desde 1996 investiga el universo de los videojuegos, la animación, el producción de sonido y la producción audiovisual. Fue videógrafo y productor artístico y cultural en el MIS – Museo de Imagen y Sonido y en la Fundación Memorial de América Latina. Consultor de guión y dramaturgia. Jurado de concursos, premios y convocatorias, y consultor ad hoc de agencias de desarrollo como Fapesp, Finep y Ancine. Guionista y director premiado por Projeto Rumos Itaú Cultural, ProAC y PRODAV/FSA. Curador del festival internacional de videojuegos BIG Festival. Autor del libro “Dramaturgia de Series Animadas” (ANIMATV, 2011) y coorganizador de los libros “La gamificación en el debate” (Blucher, 2018) y “Desafíos del transmedia: procesos y poéticas” (Estação das Letras e Cores, 2018). Imparte licenciaturas en Diseño de Videojuegos y Animación, y maestrías y doctorados en Comunicación y Diseño en la Universidad Anhembi Morumbi (São Paulo - Brasil). Es coordinador adjunto del Área de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de CAPES - organismo federal responsable de los estudios de posgrado en Brasil.

SEMINARIO INTERNACIONAL
Explorando la Estética Digital: Videojuegos como Manifestaciones de Arte y Tecnología

II COLOQUIO INTERDOCTORAL
Encontrándonos en los relatos



MAURO GIL-FOURNIER ESQUERRA

(ESPAÑA)

Doctor arquitecto, investigador y profesor. Actualmente es profesor asociado en el departamento de proyectos de la ETSAM. (UPM) y es profesor de cátedra internacional invitado en diversas universidades como la Facultad de Arquitectura del TEC Monterrey, el Master de Ciudades de la UOC, y muchas otras. Lidera un entorno de aprendizaje académico pionero e independiente denominado “Ecologías Afectivas” y “HIP Ciudades”. Tras 15 años de carrera profesional funda Arquitecturas Afectivas, una comunidad que hace arquitectura con placer. Anteriormente fue cofundador de exitosos proyectos y oficinas como estudiofam (2003) vivero de iniciativas ciudadanas (2008) estudiosic (2009). Desde 2017 codirige el proyecto europeo Mares de Madrid en el programa Urban Innovative Actions de la UE (2017-2019). También coproduce la plataforma digital de innovación ciudadana civics.cc premiada por la fundación EULAC como mejor iniciativa ciudadana Iberoamericana (2018). Es Fellow Residence en Art OMI, New York (2019).

SEMINARIO INTERNACIONAL
Somos el suelo que pisamos
TALLERES
Urbanismo afectivo



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA



CARLOS JIMÉNEZ MORENO

(COLOMBIA-ESPAÑA)



Arquitecto, Master en Teoría e Historia del Arte y la arquitectura. Ha sido Decano de la Facultad de Artes Integradas de la Universidad del Valle de Cali y profesor en la Universidad Nacional de Colombia de Bogotá, en la Universidad del Valle de Cali y en la Universidad Europea de Madrid. Actualmente es director del Simposio de arte y ciencia del Centro Nacional de Investigaciones Oncológicas de Madrid y secretario de la junta directiva del Instituto de Arte Contemporáneo de España. Es autor de los libros: *Del espacio arquitectónico a la arquitectura como mercancía* (1973), escrito en colaboración con Hugo García, *Extraños en el paraíso. Ojeadas al arte de los 80* (1993), *El santo, el militante y el artista* (2022), entre muchos otros. Actualmente investiga sobre las artes y las culturas afroamericanas y desde 2010 escribe el blog dedicado a temas de arte y cultura contemporáneas <http://elartedehusmeardecarlosjimenez.blogspot.com/>

SEMINARIO INTERNACIONAL- BOGOTÁ
Breve historia de los modelos de bienal

SEMINARIO INTERNACIONAL- MANIZALES
El arte es lo que hacen los artistas



DANIEL G. ANDÚJAR

(ESPAÑA)

Visual artist, theoretician and activist who works and lives in Barcelona. Through interventions in public space and a critical use of digital media and the communication strategies of the corporations connected to it, the theoretical and artistic work developed by Daniel G. Andújar (Almoradí, Alicante, Spain, 1966) oscillates between territories that are real (the city) and virtual (the Net).

He sets out from the premise that when displaying/ dissecting the connections found between both, the inequalities that generate social and power relations are envisaged in a context like the current one. Most of his art projects are based on collaborative research that explores different political, historical, social and cultural phenomena and their media representations in a critical way: body politics, corruption, censorship, xenophobia, urban developments, the cultural industries, the inclusion and exclusion of technologies, the use of public space, etcetera.

He has taught and directed workshops and seminars for artists and social collectives in numerous countries. In 2011 he was part of the writing team of the Strategy for Visual Arts promoted by the Ministry of Culture. Historical member of the Board of Trustees of the Hangar Foundation and worked from the presidency of the Associació d'artistes visuals de Catalunya (AAVC) in the fight for the rights of visual artists. His works have been shown in numerous exhibitions worldwide including Manifesta 4 and 53rd Venice Biennale. The Spanish National Museum Reina Sofia in Madrid hosted a comprehensive one-man show from January to April 2015, curated by Manuel Borja-Villel. In 2017 participate in documenta14 in Athens and Kassel.

SEMINARIO INTERNACIONAL
Laberinto creativo





ARMANDO SILVA

(COLOMBIA)

Ph.D. en Filosofía y Literatura de la Universidad de California. Su tesis, codirigida por Jacque Derrida Family Photo Album, la imagen of ourselves, gana como la mejor extranjera California, 1997). Posdoctorado en Teoría Crítica. Estudios doctorales en Estética y Semiótica en Italia (Sapienza di Roma) y en Francia (École des Hautes Études en Sciences Sociales, de París), en Semiótica y Psicoanálisis. Profesor invitado en universidades como la de California, en EE.UU o Cambridge en el Reino Unido. Autor de más de 30 libros entre los que se encuentran Imaginarios urbanos con diez ediciones y traducciones a varios idiomas y Graffiti una ciudad imaginada, que abre el campo del graffiti a una teoría de escritura de lo prohibido. Fue alumno de Umberto Eco, de Christian Metz y de la escuela lacaniana. A lo largo de su carrera ha recibido distinciones de instituciones como UNESCO, FLACSO, Documenta 11 en Alemania, Bienal de Venecia, la de São Paulo, Fundación Tapies. La Bienal de Viena (2022) se inspira en su teoría de los imaginarios y lo reconoce como creador del concepto. Dirige el proyecto mundial "Ciudades imaginadas" y es Profesor e Investigador Emérito de la Universidad Nacional de Colombia.

SEMINARIO INTERNACIONAL
Imagen, imaginario y arte público

TALLERES
Cómo se investiga y genera una ciudad imaginada



centro cultural
MANIZALES

SANDRA RENGIFO

(COLOMBIA)



(Bogotá – 1979) Artista plástica de la Academia Superior de Artes de Bogotá y Magíster en Artes Visuales de la Universidad Nacional de Colombia. Actualmente se desempeña como docente de la Pontificia Universidad Javeriana de Colombia, la Universidad Jorge Tadeo Lozano y la Universidad de los Andes, así como Directora de Arte para danza, videos y largometrajes. Del mismo modo, ha realizado diseños museográficos, videoclips y proyectos curatoriales para diversos artistas y entidades nacionales e internacionales.

Su trabajo como artista audiovisual, fotógrafa y pintora ha sido expuesto en varios espacios y eventos como el Museo de Arte Moderno MAMBO, Museo de Arte Moderno de Medellín MAMM, Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá, Museo La Tertulia en Cali, Cinemateca Distrital de Bogotá, el MAMU en Bogotá, el Festival de Cine L' alternativa de Barcelona, Danish Film Institute, Festival del cine Panorama Colombia Berlín, Bienal de Artes Mediales en Alemania Anhydrite, entre otros. Ganadora del Premio Nuevos Nombres Jóvenes Talentos de la Alianza Francesa 2010, Premio Arte Cámara 2015 y Premio de Creación Artista de Trayectoria Intermedia del Ministerio de Cultura de Colombia 2017, Nominación XII Premio Luis Caballero, entre otras menciones de honor.

SEMINARIO INTERNACIONAL
Geo-poesis: derivas y confluencias en las imaginerías electrónicas. Diálogo y experimentación compartida entre Cataluña y Colombia

EXHIBICIONES
AtmoSphaira



centro cultural
MANIZALES



SEBASTIÁN GONZÁLEZ

(COLOMBIA)

Es Diseñador Visual con énfasis en diseño interactivo, transmedia y de experiencias, uno de sus mayores intereses se enfoca en el desarrollo de proyectos que apunten a soluciones creativas e innovadoras, donde sea posible explorar las diferentes manifestaciones de la imagen y que estas no constituyan un límite sino una posibilidad de alcanzar nuevas soluciones. El diseño y construcción de videoinstalaciones interactivas y sistemas de realidad virtual y aumentada constituyen complementan su trabajo creativo. Su experiencia profesional se consolida en instituciones como la Universidad de Medellín, el HUB de innovación del Sena Medellín, el Parque Explora y el Festival Internacional de la Imagen. Actualmente se desempeña como articulador experto en realidad virtual, realidad aumentada y multimedia en el HUB de innovación del SENA Medellín, como profesor catedrático en la Universidad de Medellín y director de proyectos en Aleph Experimental.

PAISAJES SONOROS
El rigor de la mirada

TALLERES
Laboratorio de creación audiovisual: El rigor de la mirada



centro cultural
MANIZALES

JULIÁN CARDONA

(COLOMBIA)

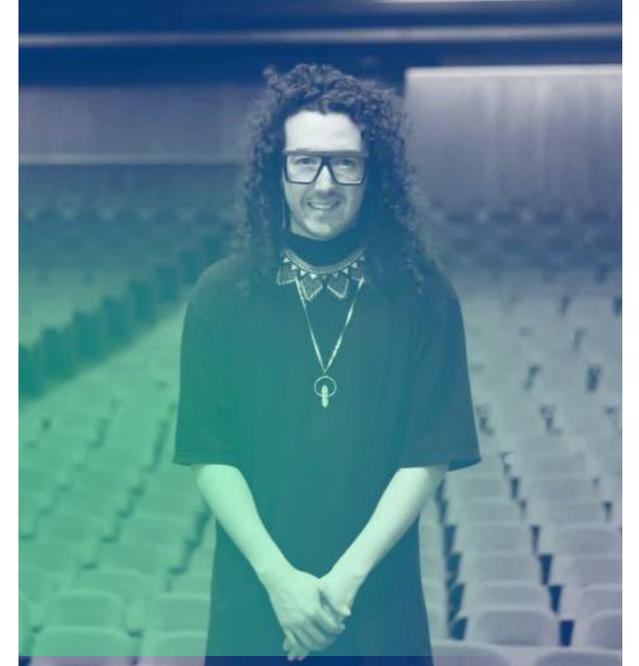
Es un DJ, músico y productor electrónico, egresado del Conservatorio de Bellas Artes de la Universidad de Caldas, quien inicia su formación desde el año 2005. Su interés por la música electrónica lo llevó a entrar de lleno en el mundo musical fusionando el arte DJ con la creación de música electrónica en vivo. Cada sesión que lleva a cabo busca establecer una conexión profunda entre los sentidos, transformándose en una experiencia sensorial enriquecedora y cautivadora. Al impregnar la pista con una energía única, se crea una sinergia musical que tiene como objetivo transmitir emociones y sensaciones únicas de bienestar, llenando así el ambiente de magia y de Música para la Vida. El fundamento musical de su creación está inspirado en el sonido House & Techno, incorporando elementos orgánicos, afro y progresivos. Se combinan sonoridades clásicas y sintetizadores de vanguardia para crear un proyecto que no se encasilla en una sola línea, sino que cuenta historias a través de la música.

PAISAJES SONOROS
El rigor de la mirada

TALLERES
Laboratorio de creación audiovisual: El rigor de la mirada



centro cultural
MANIZALES



RAFAEL MORALES

(COLOMBIA)

Arquitecto con ferviente pasión por los mundos digitales, ha encontrado en este ámbito un lienzo infinito para desplegar y expresar su creatividad. Especializado en dirección de arte y composición digital, colabora con diversos artistas, fotógrafos y creativos.

Sus obras se distinguen por destacar el valor de la arquitectura, así como los colores y emociones emblemáticos de Colombia, país que le sirve de inspiración para crear sus piezas.

EXHIBICIONES
Ventanas al Magdalena



LEILA ASSERÍAS

(COLOMBIA)

Asesora de Cooperación Internacional Centro Nacional de las Artes Delia Zapata Olivella - Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes de Colombia

Gestora Cultural y Asesora de Industrias Culturales, dedicada a la concepción y conducción de proyectos creativos locales, nacionales e internacionales, para la promoción del talento colombiano y la generación de oportunidades de formación, creación, producción, circulación, mediación y comercialización de artistas, de bienes y servicios artísticos. Diseñadora Industrial, Estratega de la Innovación a través del Diseño con 12 años de experiencia, es actualmente responsable del diseño de la estrategia de cooperación nacional e internacional del Centro Nacional de las Artes Delia Zapata Olivella, del Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes de Colombia. Desde el 2021, lidera el programa Cali Ciudad Creativa de la UNESCO en artes mediales, en calidad de diseñadora y jefe de proyectos, al servicio del ecosistema cultural y creativo de Cali - Región.

CONVERSACIONES

Consejo Nacional de Media Art CNA - FI



Delia
Centro Nacional de las Artes
Delia Zapata Olivella

JORGE BARCO

(COLOMBIA)

(Fresno 1981) Artista y curador radicado en Medellín, Colombia que investiga desde una perspectiva sonora sobre la arqueología de los medios, el diseño especulativo, los imaginarios espaciales y los materiales geológicos, combinando medios y estrategias como la electrónica análoga y la reapropiación de tecnologías low tech en instalaciones, máquinas y proyectos in situ, además de la grabación de campo, la composición y el performance sonoro. Ha realizado exposiciones, residencias, actos en vivo y talleres en diferentes centros de arte, museos y festivales dedicados a la circulación de las artes electrónicas en América Latina y Europa. Combina el trabajo artístico con la producción teórica, curatorial y de promoción de la escena experimental de Medellín de forma independiente, e institucional desde el Museo de Arte Moderno, donde trabaja como curador de Proyectos Especiales y dirige la Sala de Experimentación Sonora. <https://jorgebarco.wixsite.com/maquinasmestizas>

EXHIBICIONES

G E O M A N C I A S. Escucha Profunda en el Corazón del Volcán

DEMIAN SHOPF

(CHILE)

Demian Schopf (*Frankfurt am Main, 1975) es un artista visual, ensayista y profesor universitario chileno nacido en el exilio. Es Licenciado en Bellas Artes por la Universidad Arcis (1998) (BFA), Magíster en Artes con mención en Artes Visuales (2002) (MA) por la Universidad de Chile, Doctor en filosofía con mención en estética y teoría del arte (2015) (PhD) por la Universidad de Chile. En 2017 realizó una investigación postdoctoral sobre análisis de cúmulos en filosofía analítica e informática en el Instituto de Arte de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Entre 2002 y 2004 realizó un Fellowship en la Academy of Media Arts-Cologne becado por el Servicio de intercambio académico alemán (DAAD). En 2013 realizó una residencia en el Zentrum Für Kunst und Medientechnologie (ZKM) en Karlsruhe, Alemania. En 2007 obtiene el premio Altazor por su obra Máquina Cóndor, en 2009 uno de los premios VIDA: Arte e Inteligencia Artificial (Fundación Telefónica, Madrid) por su obra Máquina de Coser y en 2013 el Premio Juan Downey por la XI Bienal de Artes Mediales de Santiago, Chile. En 2022 y 2023 fue nominado al premio CIFO-Ars Electronica. En 2023 fue nominado al Grand Prix Ars Electronica. Sus trabajos han sido expuestas colectiva e individualmente en Chile y el extranjero. Actualmente trabaja en sus proyectos artísticos, escribe relatos de ficción y publica regularmente artículos críticos en revistas universitarias y libros en Chile y el extranjero.

CONVERSACIONES

De la ambición Humana

EXHIBICIONES

La memoria de los materiales



ENSAMBLE APUS

(FRANCIA - COLOMBIA)



Apus es un ensamble de exploración donde diferentes disciplinas artísticas se encuentran para crear realidades paralelas en un mismo espacio visual y sonoro. Este proyecto creado por los flautistas Alejandra Buitrago y Michel Boizot, se caracteriza por la utilización de nuevas tecnologías numéricas de tratamiento del sonido y de imagen en tiempo real, dando como resultado la creación de espacios sonoros de la mano de compositores y artistas visuales de diferentes partes del mundo.

ALEJANDRA BUITRAGO GRAJALES (Colombia)

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.

MICHEL BOIZOT (Francia)

Flautista y piccolista en diversas orquestas parisinas, decidió dedicarse a la música de cámara a partir de la creación del Trio 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.

PAISAJES SONOROS
TERA PASEJO

CLAUDIA ROBLES-ANGEL

(COLOMBIA - ALEMANIA)

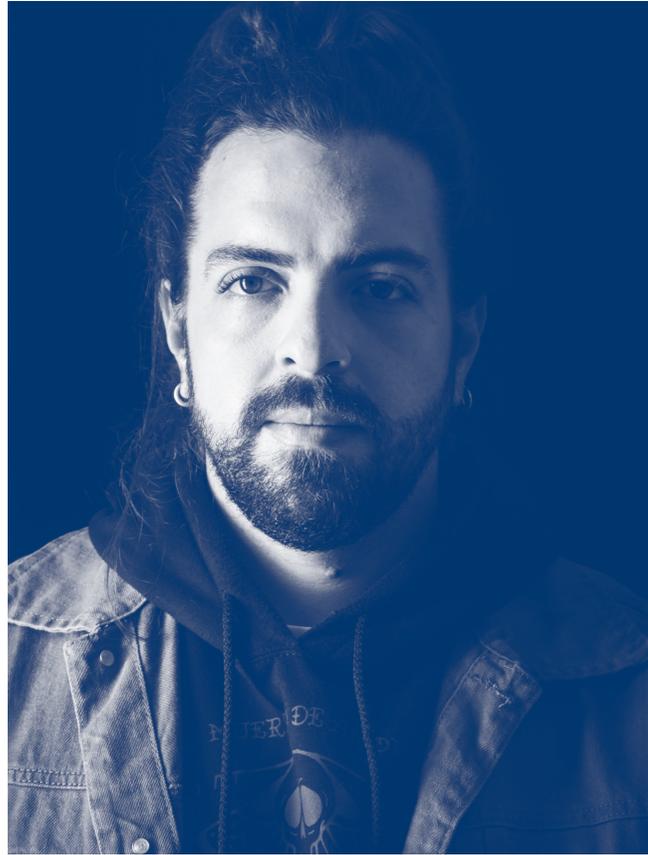
Born in Bogotá (Colombia), living in Cologne (Germany). Composer, sound and new media artist, her work covers different aspects of visual and sound art, extending from acousmatic and audio-visual compositions to interactive performances/installations using biomedical signals and AI (Artificial Intelligence). She has been Artist-in-residence in several outstanding institutions around the globe. In 2022 was awarded with an honorary mention by the GIGA Hertz award at ZKM Center. Her work has been performed and exhibited worldwide e.g. at ZKM, ISEA; KIBLA Centre Maribor, CAMP Festival - 55 Venice Biennale Salon Suisse, ICMC; New York City Electroacoustic Music Festival; NIME; STEIM; Harvestworks Digital Arts Center NYC, Heroines of Sound Berlin; Audio Art Festival Cracow; MADATAC Madrid; Athens Digital Art Festival ADAF, CMMAS Morelia; MAC-Museo de Arte Contemporáneo Bogotá, Museo de Antioquia, Beast FEaST Birmingham; ICST ZHdK Zurich; RE:SOUND Aalborg; Electric Spring Festival Huddersfield; RE:SOURCE Venice, AI Biennial Essen; Gerdau Museum Belo Horizonte, Centre for International Light Art Unna and more recently at Acht Brücken Festival Cologne and at the Philharmonie Essen.

www.claudearobles.de

<https://www.digitalartarchive.at/features/featured-artists/featured-artist-claudia-robles.html>

EXHIBICIONES
DE L'AUTRE CÔTÉ





SIMÓN LONDOÑO

(COLOMBIA)

Director de arte y diseñador gráfico con base en Cali y nacido en Medellín, fundador del estudio de diseño SL Studio, creado en 2018. En su trayectoria ha desarrollado más de 150 marcas para diversos países e industrias. Egresado de Diseño de Comunicación Visual de la Universidad Javeriana Cali.

Ha recibido varios premios de diseño, incluyendo el Platinum del International Architecture & Design Awards 2023 por la mejor identidad de marca, el Clap Award Platinum 2022 por el mejor diseño de Marca Gráfica y el Clap Award Platinum 2020 por la mejor ilustración publicitaria. Fue reconocido como el Mejor Talento Joven en el Latin American Design Festival 2019 y ganador del primer Salón de Ilustración de Bacánika en 2014. Sus proyectos han sido destacados en la sexta y séptima bienal de tipografía latinoamericana 2014 y 2016 y goza de 10 nominaciones a premios de diseño nacionales e internacionales.

Además de su estudio, es profesor en DOMESTIKA, donde su curso cuenta con casi 2000 estudiantes y fue docente universitario en la Universidad Javeriana Cali durante 7 años. Ha sido publicado en libros como “Domestika: Talento Joven”, 2020; “Optimum Type: Custom Typography and Application” 2020 y “Freestyle, Illustration in Urban Fashion” 2018, ambos de Sandu Publishing.

SEMINARIO INTERNACIONAL

Fantasías alrededor de la identidad de marca

TALLERES

Bases para un rediseño de marca gráfica



FERNANDO CUEVAS ULITZSCH

(COLOMBIA)

Fernando Cuevas Ulitzsch es Comunicador Social de la Pontificia Universidad Javeriana, especialista en Creación multimedia de la Universidad de los Andes y magíster en Creación Literaria de la Universidad Central. Entre los cargos que ha ocupado a nivel institucional se encuentran: docente de hora cátedra y docente de tiempo completo, investigador y becario para estudios de posgrado, secretario académico de la Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Arte (FSCCHA) (2009 – 2012), asesor de la decanatura de la FCSHA (2012 – 2013) y director del Departamento de Estudios Musicales (2013 – 2017).

SEMINARIO INTERNACIONAL

Geo-poesis: derivas y confluencias en las imaginerías electrónicas. Diálogo y experimentación compartida entre Cataluña y Colombia.

EXHIBICIONES

Curaduría



ROGER MALINA

(ESTADOS UNIDOS / FRANCIA)

Distinguido profesor de Arte y Tecnología, y profesor de Física, en la Universidad de Texas en Dallas. Se desempeña como Director Asociado de ATEC. Editor Ejecutivo de las publicaciones de Leonardo en la Prensa del MIT, miembro de las Juntas Directivas de Leonardo / ISAST Leonardo / OLATS.

SEMINARIO INTERNACIONAL

Balance-Unbalance... y la inteligencia cultural / Balance-Unbalance... and cultural intelligence

XIOMARA SUESCÚN

(COLOMBIA)

Directora del Centro Nacional de las Artes Delia Zapata Olivella. Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes de Colombia. Gestora cultural y asesora de economías creativas, autora e investigadora, con más de 11 años de experiencia en el diseño y la coordinación de proyectos y políticas para la consolidación y asociatividad y sostenibilidad de ecosistemas y organizaciones culturales y creativas. Socióloga, Politóloga con profundización en Relaciones Internacionales, Especialista en Escrituras Creativas y estudiante de la Maestría en Administración de Organizaciones del Sector Cultural y Creativo. Actualmente Directora del Centro Nacional de las Artes Delia Zapata Olivella del Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes de Colombia; en el pasado se desempeñó como Coordinadora de Economía Creativa y Directora del Observatorio de Economía Creativa y Cultural en la Secretaría de Desarrollo Económico de la Alcaldía de Santiago de Cali, donde lideró proyectos como el plan de Cali Ciudad Creativa UNESCO en Artes Mediales, la Red de Mercados Culturales, la Comisión Fílmica, los Distritos Creativos, la Ruta de Emprendimiento Cultural, entre otros.

CONVERSACIONES
Consejo Nacional de Media Art CNA - FI

Delia
Centro Nacional de las Artes
Delia Zapata Olivella



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>).

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), Resonance (UCalifornia Press) y ArtNodes (UOC-España), entre otras prestigiosas publicaciones. Es Doctor en Estudio y Práctica de las Artes, postdoctorado en Arte-Ciencia - Transdisciplina e Innovación Aplicada. <https://www.facebook.com/ricardo.d.farra>

SEMINARIO INTERNACIONAL
Balance-Unbalance... y la inteligencia cultural / Balance-Unbalance... and cultural intelligence

PAISAJES SONOROS
La paradoja de Greindar

CONVERSACIONES
Concordia University | Field School 2024 Art, Music, Design, and Science Interactions; Workshop Cyber-Villages.





FRANCISCO GALLEGO ESCOBAR

(COLOMBIA)

Francisco Gallego Escobar, Comunicador Social-Periodista y Magíster en Educación, ha acumulado más de 20 años de experiencia en el ámbito creativo y directivo, tanto en educación como en realización audiovisual, creación fotográfica y gestión de proyectos educativos. Como Docente Ocasional en la Institución Universitaria Pascual Bravo y Coordinador del Semillero de Investigación Ovni, ha contribuido al desarrollo de proyectos de investigación-creación centrados en narrativas transmedia, producción mediática y pedagogía. Su versatilidad se refleja en su participación en diversas líneas de investigación, desde creación narrativa hasta la medición, la interacción y la sostenibilidad, aportando al campo del diseño, la educación y la comunicación con un enfoque innovador y multidisciplinario.

TALLERES

11° Bootcamp #PASCUALCHALLENGE
Ucronias Latinas

EDGAR MAURICIO OSORIO ALZATE

(COLOMBIA)

Mauricio Osorio Alzate, es Licenciado en Tecnología e Informática, Especialista en gerencia para la competitividad y Magíster en educación para TICS, Universidad de Investigación y Desarrollo. Ha consolidado su experiencia en el campo de la industria del entretenimiento digital y la comunicación visual. Su labor como Docente Ocasional en la Institución Universitaria Pascual Bravo y otras reconocidas universidades, así como su trabajo como docente investigador, reflejan su compromiso con la formación y la investigación en áreas de animación 2D, 3D y tecnologías de la información. Con una trayectoria que abarca la docencia y la investigación, Mauricio aporta su expertise al desarrollo de nuevas generaciones de profesionales en el campo de la tecnología y el diseño.

TALLERES

11° Bootcamp #PASCUALCHALLENGE
Ucronias Latinas



JUAN PABLO JARAMILLO

(COLOMBIA)

Diseñador Visual, Posgrado Online en Artes Mediales, Estudios en Maestría pendiente por entrega y sustentación de tesis. Docente Ocasional Tiempo completo desde el año 2003, adscrito al Departamento de Diseño Visual en las áreas de Diseño Ambiental, Herramientas digitales y Animación, pertenece al grupo de Investigaciones Estéticas y Sociales en Diseño Visual categoría C. Coordinador de los semilleros de investigación SETIC, semillero en el uso de las TIC'S y Anima, semillero que investiga en la imagen secuencia, animación.

Su experiencia profesional se evidencia en los campos del diseño ambiental, específicamente en el diseño de espacios interiores y el modelado 3d. Como investigador ha incursionado en los campos de realidad virtual, videojuegos, diseño de interfaces y aplicaciones, animación y producción audiovisual. Es editor y director de la Revista Villa, revista especializada en diseño homologada en latindex. También es director y creador del Festival Internacional de animación LOOPA.

TALLERES

11° Bootcamp #PASCUALCHALLENGE
Ucronias Latinas

JUAN DAVID HENAO SANTA

(COLOMBIA)

Profesor en el Departamento de Diseño de la Institución Universitaria Pascual Bravo. Es Diseñador Industrial, Especialista en Gerencia de la producción y el servicio, y Magíster en Gestión de Negocios Sociales para la Innovación Social y el Desarrollo Local. Su interés se centra en áreas como la gestión del diseño social, la sostenibilidad y la resignificación de materiales para el cambio social en un capitalismo consciente. Actualmente, colabora en investigaciones interdisciplinarias con profesores de ingeniería, arte y diseño, explorando nuevas formas de abordar desafíos sociales a través del diseño. Con publicaciones que abordan temas como la resignificación de materiales y el diseño centrado en la empatía, contribuye al avance del conocimiento y la práctica del diseño con un enfoque social y sostenible.

TALLERES

11° Bootcamp #PASCUALCHALLENGE
Ucronias Latinas



NICOLÁS RESTREPO HENAO

(COLOMBIA)

Diseñador Industrial y Magíster en Administración (MBA), con más de 33 años de experiencia profesional y laboral como Diseñador. Nicolas Restrepo Henao ha desplegado su talento en una amplia gama de proyectos. Su trayectoria abarca roles diversos, desde el de DREAMER (Soñador - Realista - Crítico) en el desarrollo de proyectos y productos, hasta el desempeño como asesor y consultor en áreas de gestión de proyectos y tecnología. Ha sido estratega en empresas de gran, mediana y pequeña escala, colaborando estrechamente con una variedad de profesionales, desde administradores hasta músicos. En su labor docente, que ejerce desde 1996, ha ocupado cargos que van desde profesor cátedra hasta director académico en instituciones de educación superior, diseñando programas académicos y compartiendo su experiencia con las nuevas generaciones. Actualmente, se dedica a la gestión de proyectos en investigación y desarrollo tecnológico, tanto en el sector privado como en el estatal.



TALLERES

11° Bootcamp #PASCUALCHALLENGE
Ucronias Latinas

YOLIMA SÁNCHEZ ROYO

(COLOMBIA)



Diseñadora visual, Magister en Diseño y Creación interactiva, con estudios en Gestión en Diseño, Posgrado Online en Artes Mediales y Especialización en Docencia Universitaria. Docente del Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas en el Área de Imagen Fija, ambiental y digital, pertenece al grupo de Investigaciones Estéticas y Sociales en Diseño Visual e Integrante del grupo de investigación USABLE Reconocido por Min Ciencias. Su experiencia profesional se evidencia en los campos de: Gestión y consultoría empresarial en desarrollo y evaluación de marcas, posee énfasis en producción gráfica, diseño editorial, ilustración y videojuegos educativos. Como investigadora evidencia su experiencia en temáticas sobre el color, nuevas tecnologías aplicadas a la gráfica, la expansión, narrativas, nuevos medios, diseño de interacción, evaluación de productos digitales y objetos Virtuales de Aprendizaje, la ilustración y la gráfica como lenguaje narrativo expandido, de los cuales se han derivado 2 libros y 5 artículos.

TALLERES

11° Bootcamp #PASCUALCHALLENGE
Ucronias Latinas

TOMÁS LONDOÑO GÓMEZ

(COLOMBIA)



Gestor de proyectos con certificación en PMO; enfocado en resolver desafíos de manera interdisciplinaria con mentalidad abierta en donde la cooperación es indispensable para alcanzar la innovación y generar impacto. He trabajado en diferentes industrias y áreas relacionadas con servicios financieros, inmobiliaria, tecnología, ciudades inteligentes, emprendimiento, ventas, estrategia, consultoría, riesgo, investigación de mercado e innovación. Tengo la motivación de seguir aprendiendo nuevas habilidades y explorar nuevos desafíos en el futuro.

SEMINARIO INTERNACIONAL

Balance-Unbalance... y la inteligencia cultural / Balance-Unbalance... and cultural intelligence

CONVERSACIONES

Workshop Cyber-Villages

STEVEN DAGENAIS NARVAEZ

(CANADÁ - ECUADOR)

Is a creative director, cultural strategist, sound designer curator and radio host from Ecuador and currently based in Tio'Tia:Ke/Montreal, Quebec.

Working at the heart of cultural industries, technology and cutting edge environmental practices, Steven's works goes from sound design, film score, international creative industry development, commercial campaigns, cultural and political strategies. Steven has over a decade's worth of experience working with international music and digital art festivals, creative studios, advertising agencies, and production companies breaking campaigns into the market.

Steven's expertise in industry development has allowed him to work as the International Market Coordinator at MUTEK, the world's leading international festival and forum dedicated to the dissemination and development of digital creativity in sound, music, and audio-visual art. Programmer and Curator of Professional Content at Mundial Montréal and the Artist Lab with M for Montreal and Creative Director and founder of hinter live, a live music web series filmed in national parks that has contributed to the reforestation of over 8.000 trees via the power of music and sits in the jury of The Polaris Music Prize.

Previously, he was the Festival Director for Canadian Music Week and professor at the Berklee College of Music bin school in Ecuador's San Francisco University.

PAISAJES SONOROS



Canada

WAAHLI

(CANADÁ)

Is a Montreal artist born to Haitian parents. Raised in a family where music is omnipresent, he is steeped in traditional Haitian melodies with artists such as Tabou Combo, Coupé Cloué, and Manno Charlemagne. He learns guitar as a self-taught musician. Despite a strong influence from Haitian music, it is with Hip-Hop that he develops his own style. In 2004, Waahli co-founded Nomadic Massive, a legendary Hip-Hop group in Montreal. Still active, the group has just completed a new EP, "Pocket full of lingo," recorded during a tour in South America. Meanwhile, Waahli feels the need to develop a solo project. In 2018, he released his very first album, "Black Soap," followed by the EP "Soap Opera" Interpreted in English, French, and Haitian Creole, these songs are a fusion of catchy rhythms at the crossroads of rap and Afro-beat, constituting a true homage to Haitian culture. Waahli also releases the documentary video "Men Sou Yo" in collaboration with director Bruno Destombes. Filmed during the Havana World Music festival, this short film offers an intimate glimpse into the singer's daily life, showcasing his close ties with the Afro-Cuban community and recounting his memorable concert in the beautiful and legendary Fabrica de Arte Cubano venue. The video receives the Excellence Award at the Canada Shorts Film Festival in 2022.

On September 30, 2022, Waahli returns with "Soap Box," reflecting a rediscovered intimacy during the lockdown. He delivers an even more personal and committed album, paying a vibrant tribute to his Haitian roots. The 11 tracks, co-produced with Boogat, blend instrumentation, live vocals, and percussion influenced by Haitian and African sounds. The song "Te revoir," created with the collaboration of singer Malika Tirolien, is a captivating love ode, ranked among the top 50 most listened-to tracks on CBC Music for several weeks. With its ancestral rhythms, powerful beatboxing demonstrations, and sharp lyrics, Waahli offers an alternative hip-hop that takes us on a journey around the world. On stage, the singer enjoys interacting with his audience. His music boldly brings people together with generosity, advocating for a vision of the world in all its diversity.



PAISAJES SONOROS

Canada

NUEVE VOLTIOS

(COLOMBIA)



Nueve Voltios es un duo compuesto por Mache (cantante, artista sonora y diseñadora industrial) y Leo González (arquitecto, video artista y VJ). Duo que intervienen espacios transversales, con propuestas escénicas que abarcan la tecnología, el video, la música, el cine, la arquitectura y el performance, para crear piezas audiovisuales con temáticas relacionadas con las telecomunicaciones, las poéticas espaciales y los fenómenos sociales contemporáneos.

Ganadores de la beca Digital Collaboration Fund 2021 de British Arts, en conjunto con el colectivo ZU/UK de Reino Unido y Lá da Favelinha de Brasil. Nueve Voltios ha presentado sus obras en importantes espacios culturales internacionales, como el Compass Festival 2019 (UK), ZUUK London (UK), Centro Cultural Hangar UAQ Querétaro (MEX), el Teatro SESC Pinheiros (BR), entre otros. Nueve Voltios también dirigió la realización audiovisual de Festivales al Parque 2020, con una serie de transmisiones de artistas nacionales e internacionales, convirtiéndose en la primera edición de festivales de música realizada en línea. Recientemente Nueve Voltios inicio su Tour Puerta Estelar en Brasil, México, Sur America y Europa, con una serie de performances y exposiciones artísticas en importantes espacios especializados en arte electrónico y teatro inmersivo como Oi Futuro en Brasil y ZU-UK en U.K y la University of Greenwich en Londres 2023 2024.

PAISAJES SONOROS
Puerta Estelar



NUEVE VOLTIOS

PARTICIPANTES POR CONVOCATORIA

CINE(Y)DIGITAL, EXHIBICIONES,
PUENTES SONOROS Y MUESTRA
MONOGRÁFICA DE MEDIAART.

RICARDO IGLESIAS GARCÍA

(ESPAÑA)

Licenciado Filosofía y Letras (UAM), PhD Cum Laude en Bellas Artes (UB). Rango europeo y Premio extraordinario de Doctorado 2011-2012, Máster en diseño y desarrollo de Videojuegos (UCM). Profesor en la Facultad de Bellas Artes. UCM. III Premio Ensayo New Media Art MADATAC (2015) publicación: Arte y robótica: la tecnología como experimentación estética.

MARÍA PAULA ORJUELA CAMPOS / PABLO ANDRÉS GÓMEZ GRANDA

(COLOMBIA)

María Paula Orjuela Campos

Arquitecta egresada de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Actualmente es arquitecta senior en la empresa Diana Wiesner Arquitectura y Paisaje, coordinando junto a la Arq. Diana Wiesner Ceballos proyectos de paisajismo, ecología urbana y gestión social, en Colombia y algunas zonas de latinoamérica.

Además es asistente de investigación en el A.I. MetaSpaces Lab, un laboratorio de innovación para la transformación digital de la UJTL del grupo de investigación Proyecto arquitectónico y ciudad UTADDO.

Pablo Andrés Gómez Granda

Arquitecto, Filósofo. PhD. Sciences de l'Art: Desing, Esthétique, Technologie. Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. PhD (c), Université Paris 8 Vincennes-Saint-Dennis. MArch. Design, Environnements, Technologie. Télécom Paris Tech & U. Paris 1 Panthéon-Sorbonne. MPhil. Philosophie Contemporaine. Université Paris 8 Vincennes-Saint-Denis. Profesor titular Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

MARÍA JOSÉ LEAÑO

(COLOMBIA)

Soy una artista científica que utiliza imágenes macro y microscópicas inspiradas en la polinización para impresión textil y joyería. También soy ilustradora científica, docente, emprendedora, investigadora y escritora.

ÁLVARO RODRÍGUEZ BADEL

(COLOMBIA)

Artista visual colombiano cuyo trabajo explora cómo los procesos lógicos y computacionales entienden el mundo que nos rodea y cómo puede la tecnología apreciar y representar la naturaleza. En sus obras, Álvaro acaba jugando y explorando nuevas formas de representar el mundo natural, aterrizando en nuevos universos estéticos inexplorados que desafían la manera como percibimos la realidad.

Durante el 2022, Álvaro fue seleccionado para realizar dos residencias internacionales las cuales exploran las posibilidades de creación al combinar las artes, las ciencias y las tecnologías.

WILMER CAMILO RODRIGUEZ CALVO

(COLOMBIA)

(Colombia, 1992) soy Artista Plástico de la universidad Jorge Tadeo Lozano, llevo varios años en el área de la pedagogía de arte enfocada a la tecnología y programación. En los últimos años he realizado proyectos y talleres colaborativamente que desde las artes, analizan y reflexionan la función de lo digital y lo análogo.

**ANDRÉS URIEL PÉREZ VALLEJO/
SEBASTIÁN RIVERA RUIZ/ PAULA
ALEJANDRA GARCIA/ JUAN
MANUEL LÓPEZ PASOS/
JUANITA CATALINA QUINTANILLA
(SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN EN
ARTES MEDIALES SIAM)**

(COLOMBIA)

PhD Andrés Uriel Pérez Vallejo (Manizales, 1976)

PhD en Diseño y Creación (Universidad de Caldas). Magister en Diseño y Creación Interactiva (Universidad de Caldas, 2011). Especialista en Video y Tecnologías digitales online y offline (MECAD Escuela Superior de Disseny ESDI España, 2008). Especialista en Docencia Universitaria (Universidad de Caldas 2007). Maestro en Artes Plásticas (Universidad de Caldas 2001).

Sebastián Rivera Ruiz (Bogotá 1984)

En la actualidad se desempeña como docente del Departamento de Artes Plásticas de la Universidad de Caldas. Máster en Investigación en Prácticas Artísticas y Visuales. Universidad de Castilla la Mancha, 2013-2014 (Cuenca, España) Trabajo de grado: “La ciudad como sistema polifónico de sonidos”. Universidad de Caldas. Artes Plásticas. 2006 - 2012 (Manizales, Colombia) Trabajo de grado: “Cuerpos móviles”.

Alejandra Garcia Castañeda (2000, Ibagué)

Estudiante del programa de Artes plásticas de la Universidad de Caldas, actualmente integrante del semillero de investigación en artes mediales SIAM. Mi obra se centra en la exploración de materiales, la creación de imágenes y las experiencias sensoriales, me interesa la creación desde lo textil y los medios digitales. Los procesos de investigación- creación dentro del semillero se centran en el campo de la inteligencia artificial y la creación de artefactos electrónicos. Mi trabajo artístico se inspira de la cultura japonesa e iconos de la cultura pop, todo esto se refleja en la instalación y en la creación de imágenes.

Juan Manuel López Pasos (1997, Medellín)

Actualmente estudiante del programa de Artes Plásticas de la Universidad de Caldas, líder del Semillero de Investigación en Artes Mediales SIAM. Trabaja los medios digitales desde el video, la manipulación de imágenes, código creativo y el dibujo; con intereses en las prácticas interdisciplinarias con énfasis en asuntos políticos, lo autorreferencial y la cultura de internet. Ha participado en exposiciones colectivas como el VI Festival de Arte Contemporáneo de Manizales, el Festival de Arte y Cultura TIMEBAG y la convocatoria artística Residir y Resistir en la virtualidad del evento 9 Ecologías Digitales 2022.

**CLAUDIA LEGUIZAMÓN/PAULA
LEGUIZAMÓN / PAULA CORREA
/PAULA BERMUDEZ / MANUEL
SOTO/SANTIAGO MONCADA/
WILLIAM OSPINA**

(COLOMBIA)

Claudia Patricia Leguizamón Londoño

Magíster en Artes de la Universidad de Caldas, Licenciada en Educación Física de la Universidad de Caldas, Profesional Bailarina de INCOLBALLET. Profesora Titular de la Universidad de Caldas en el Departamento de Artes Escénicas. Directora y Coreógrafa del Colectivo Artístico El Giro, y Danza Teatro Danza Lab.

Paula Andrea Leguizamón Londoño

Productora, coreógrafa, diseñadora plástica, escenógrafa para teatro, danza y ópera, directora y bailarina intérprete egresada del Instituto Colombiano de Ballet INCOLBALLET. Maestra en Artes Plásticas. Profesora de la Licenciatura en Artes escénicas de la Universidad de Caldas en las áreas de danza, cuerpo y diseño.

Paula Andrea Correa Montañó

Diseñadora Visual, Magíster en Educación con énfasis en investigación. Vinculada desde el año 2014 a la Universidad de Caldas al programa de Diseño Visual. Integrante del grupo de investigaciones estéticas y sociales en Diseño Visual.

Paula Andrea Bermúdez Mejía

Docente ocasional tiempo completo, programa de Diseño Visual. Arquitecta especialista en Diseño Urbano, Máster en Diseño, Arte y Espacio Público.

Juan Manuel Soto Gómez

Licenciado en Música de la Universidad de Caldas. Director titular del Coro Institucional de la Universidad Nacional de Colombia Sede Manizales, docente del núcleo de voz del Departamento de Artes Escénicas de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de Caldas, y asistente de Dirección musical del Taller de Ópera de la Universidad de Caldas.

Santiago Moncada Ospina

Licenciado en Artes Escénicas, es bailarín solista del Semillero de Investigación Danza-Lab de la Universidad de Caldas. Profesor de las cátedras, Danza Rito, Técnica Clásica, tradicional, Latina y combate escénico de la Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad de Caldas.

William Ospina Toro

Licenciado en Filosofía y Letras de la Universidad de Caldas, Magíster y PhD. en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas. Profesor Titular tiempo completo del Departamento de Diseño.

ESTEBAN GARCIA BETANCUR

(COLOMBIA)

Estudiante de Antioqueño de 23 años cursando actualmente su décimo semestre en la carrera de maestro en artes plásticas en la universidad de Antioquia

ANDREA MONTOYA RODAS

(COLOMBIA)

Artista plástica egresada de la Universidad de Antioquia y estudiante de la Maestría en Estudios Socioespaciales del Instituto de Estudios Regionales en la misma institución. En su trabajo plástico indaga sobre las transformaciones que habitan en la ciudad en medio de su crecimiento urbano. Entre los lenguajes que utiliza están el performance, el arte sonoro, la instalación y el video experimental, tratándolos como medios que expanden la noción de cartografía.

GLORIA JULIANA LONDOÑO OROZCO

(COLOMBIA)

Estudiante de licenciatura en artes plásticas en la universidad de Antioquia séptimo semestre, he realizado trabajos de varias áreas gráficas, me interesa todo lo relacionado con lo audiovisual.

JORGE MARTÍNEZ VALDERRAMA

(COLOMBIA)

Como compositor y artista sonoro, su obra reflexiona sobre diversos fenómenos y conceptos estéticos dentro de la música contemporánea, electro-acústica y acusmática. Algunas de sus obras han sido presentadas en foros, festivales y programas digitales dentro y fuera de México.

Ha desarrollado su reciente trabajo a través de residencias artísticas (Perú, Portugal, SD Celar del British Museum y Austria) en donde ha creado piezas sonoras a partir de grabaciones de campo. Su proceso creativo se basa en 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 también como compositor, supervisor musical y diseñador sonoro para proyectos de danza, cine, teatro, multimedia, artes transmediales e instalaciones. Funge como director y productor musical en Idyllium, agencia de servicios creativos especializados para artistas.

SAMUEL ALEJANDRO ACOSTA MONTES/ SEBASTIÁN GALLEGOPERILLA/ EMANUEL HENAO JIMENEZ

(COLOMBIA)

Estudiantes de tercer semestre del programa de Diseño Audiovisual de la Universidad Católica de Pereira

JORGE ANDRÉS TORRES CRUZ/ ALEJANDRO CASTILLEJO

(COLOMBIA)

Artista Sonoro, Profesor e Investigador vinculado al programa Comunicación Audiovisual y Multimedial de la Universidad de Antioquia. Su trabajo en investigación-creación se enfoca en la traducción de datos que hacen posible escuchar fenómenos de la naturaleza y de la cultura en dispositivos intermediales como instalaciones sonoras y performances. Ha expuesto su trabajo en Europa y en Latinoamérica. Vive y trabaja en la ciudad de Medellín, Colombia.

JENNY FONSECA TOVAR

(COLOMBIA)

Doctora en Artes Visuales de la Universidad de São Paulo, Brasil (2020). Magíster en Artes Visuales de la Universidad Federal de Rio de Janeiro (UFRJ), Brasil (2015). Realizadora de Cine y Televisión de la Universidad Nacional de Colombia con línea de profundización en Arte y nuevas tecnologías (2005). Tiene dos líneas de trabajo, una se centra en la producción, realización, investigación y escritura de guión para documentales independientes y para televisión pública. La otra línea de trabajo se desarrolla dentro del campo de las artes visuales y se enfoca en la relación entre el cuerpo y la imagen, investigando-creando-escribiendo en torno a los despliegues macro y micro políticos que esa relación puede comprender, creando así una poética interdisciplinar que transita entre la danza, el performance, el video experimental y la videoinstalación.

SANTIAGO FRANCO LOPERA

(COLOMBIA)

Santiago Franco Lopera aka “Nihilist”

Artista digital miembro de la Maestría en Artes Digitales en el ITM de Medellín, con formación previa en Ingeniería en Diseño Industrial y especialización en diseño biomimético.

Se ha desempeñado como docente en los programas de Diseño Interactivo de la Fundación Universitaria Bellas Artes de Medellín e Ingeniería en Diseño Industrial del ITM. Forma parte de la Línea de Investigación en Arte y Nuevos Medios dentro del Grupo de Investigación en Artes y Humanidades del ITM. Sus investigaciones se centran en la cognición en las formas de vida de fungi y vegetales, así como en los campos de la bioacústica y biosonificación.



SILVIA NATALIA BUITRAGO GUZMAN/SHALKTI SOFÍA CALDERÓN TOLOZA/ NATALIA BERMÚDEZ WALLIS/ DAVID SANTIAGO GARCÍA MURCIA/ JUAN JOSÉ HEREDIA

(COLOMBIA)

SemillaLab es un laboratorio de Investigación-Creación de la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá, enfocado en el desarrollo de narrativas transmediales e interactivas. Trabajamos nuevas formas de explorar y narrar a partiendo de procesos de co-creación, aprovechando las posibilidades que ofrecen los medios digitales y las nuevas tecnologías.

Nuestro equipo multidisciplinario está liderado por Silvia Buitrago, Realizadora de contenidos audiovisuales y sonoros, además de profesora asociada de la universidad, quien desde 2005 ha trabajado en colaboración con diversas comunidades para desarrollar nuevas formas de narración y expresión, así como en procesos de co-diseño para mejorar la calidad de vida.

Además, contamos con un grupo de cuatro diseñadores interactivos en formación: Shalk Ti, Sofía Calderón Toloza, Natalia Bermúdez Wallis y David Santiago García Murcia. Cada uno de ellos aporta desde su área de especialización, que abarca desde el diseño sonoro hasta el diseño centrado en el usuario, pasando por el diseño mediado por motores de videojuegos como Unity, entre muchas otras áreas.

Nuestra metodología se basa en la colaboración y la co-creación, trabajando estrechamente con las comunidades y utilizando sus perspectivas y experiencias como base para nuestro trabajo, de allí, el proyecto transmedia: No hay Dolores Menores. Nos esforzamos por crear narrativas inclusivas y accesibles que aborden temas relevantes y promuevan el bienestar y la comprensión.

Desde SemillaLab, creemos que el trabajo de co-creación es clave para alcanzar nuevas formas de innovación en función de las necesidades de los usuarios más allá de las puertas de la academia y permitiendo que la investigación-creación, expanda los límites de la narrativa digital para generar un impacto positivo en la sociedad.

**MARIO H. VALENCIA G/OSCAR “TATA”
CEBALLOS/ OSCAR VILLOTA/CESAR ARIAS/
JUAN DAVID RUBIO/ALEJANDRO BRIANZA**

(COLOMBIA)

Mario Valencia

Doctorado en Diseño y Creación, Máster en Diseño y Creación Interactiva, especialista en diseño de interacción y especialista en Docencia Universitaria de la Universidad de Caldas. Su licenciatura es de Ingeniería de Sistemas por la Universidad Autónoma de Manizales.

Óscar Villota

Diseñador visual de la Universidad de Caldas (Colombia), Posgrado Online en Artes Mediales U. de Caldas, U. de Chile y U. Nacional de Córdoba, Especialista en Teoría del diseño comunicacional UBA (Argentina), Magíster en Diseño y Creación interactiva y doctorando en Diseño y Creación (U. de Caldas).

Cesar Arias

Diseñador Visual de profesión, especialista en Artes Mediales y Magíster en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas, Tecnólogo en Sistemas informáticos de la misma universidad y estudiante de Doctorado en Diseño en la Universidad de Palermo en Buenos Aires, Argentina. Como profesional me desempeño en el área de la educación. Actualmente, docente de planta de la Universidad de Caldas en la ciudad de Manizales.

Juan David Rubio Restrepo

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

Oscar «TATA» Ceballos

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.

Alejandro Brianza

(Buenos Aires / 1989) Compositor, investigador y docente. Magíster en Metodología de la Investigación Científica, Licenciado en Audiovisión, Técnico en sonido y grabación y flautadulcista. Actualmente, candidato a doctor en Humanidades – Música por la Universidad Nacional del Litoral.

**YOLIMA SÁNCHEZ ROYO/
JOHAN MATEO SEPÚLVEDA
MALAVER/ ISABELLA
FIGUEREDO GIRALDO/SOFÍA
ÁLZATE SÁNCHEZ /YULIETH
HERRERA RAMÍREZ**

(COLOMBIA)

Yolima Sánchez Royo

Como Diseñadora Visual y Magíster en Diseño y Creación Interactiva, así como especialista en Gestión en Diseño y Docencia Universitaria, mi trayectoria abarca múltiples facetas. Actualmente, ejerzo como Docente en el Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, donde imparto conocimientos en Imagen Fija, Ambiental y Digital. Pertenezco al grupo de Investigaciones Estéticas y Sociales en Diseño Visual, además de ser miembro del grupo de investigación USABLE, reconocido por el Ministerio de Ciencias.

JOHAN MATEO SEPÚLVEDA MALAVER

ISABELLA FIGUEREDO GIRALDO

SOFÍA ÁLZATE SÁNCHEZ

YULIETH HERRERA RAMÍREZ

Los estudiantes en proceso de graduación del programa de diseño visual de la Universidad de Caldas, son miembros del semillero de investigación en ilustración y gráfica Uh!215, adscrito al grupo de investigación en Estéticas y Sociales en Diseño Visual. Desde su establecimiento en 2017, han estado activamente comprometidos en la reflexión sobre la gráfica y su evolución con los nuevos medios tecnológicos. Además, han participado en ponencias tanto a nivel departamental como nacional, explorando temas relacionados con la ilustración científica y su aplicación en diversos campos de estudio. Esta experiencia investigativa previa proporciona una base sólida y un contexto relevante para abordar la investigación sobre tecnologías emergentes en narrativas transmediales.

MARC LEE

(SUIZA)

Marc Lee is a Swiss artist. He focuses on real-time processed, computer programmed audio visual installations, AR, VR and mobile apps. He critically reflects creative, cultural, social, ecological, political and speculative aspects. His work has been shown in major museums and new media art exhibitions including: ZKM Karlsruhe, New Museum New York, MMCA Seoul, ISEA Gwangju and Paris, Transmediale Berlin, Ars Electronica Linz and has received major awards including: the Expanded Media Award for Network Culture Stuttgart (2024), the Pax Art Award Basel (2021), the Social Media Art Award Wolfsburg (2015), the Netart Award Hamburg (2008) and the Transmediale Award (2002). <https://marclee.io>

NANETTE WYLDE

(ESTADOS UNIDOS)

Nanette Wylde is an interdisciplinary artist, writer and cultural worker making environmental and socially reflective works using a variety of hybrid media. Wylde is based in the San Francisco Bay Area.

CARLOS ALBERTO CASTAÑO AGUIRRE/ MARÍA DEL MAR CANCINO ZAPATA

(COLOMBIA)

Carlos Alberto Castaño Aguirre

Doctorando en Diseño y Creación, magíster en Estudios Culturales Latinoamericanos, magíster en Desarrollo Sostenible y Medio Ambiente, especialista en Paz y Desarrollo Territorial, arquitecto y docente de la Universidad de San Buenaventura Armenia.

María Del Mar Cancino Zapata

Especialista en Gestión de la Construcción Sostenible, arquitecta y docente de la Universidad de San Buenaventura Armenia.

CLAUDIA ISABEL ROJAS RODRÍGUEZ/ LORENA MARÍA ALARCÓN ARANGUREN/ MARTHA FERNÁNDEZ SAMACÁ/ HENRY ENRIQUE GARCÍA SOLANO

(COLOMBIA)

Claudia Rojas Rodríguez

Diseñadora Industrial, Especialista en Salud Ocupacional y Ergonomía, Magíster en Educación y Doctora en Diseño y Creación. Docente de la Escuela de Diseño Industrial y de la Maestría en Diseño de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (UPTC). Coordinadora de “Taller 11 del Grupo de Investigación en Diseño”. Sus investigaciones son de corte participativo en temas relacionados con la ergonomía física y la ergonomía cognitiva, al igual que temáticas relacionadas con el rescate de la Identidad y la Cultura de los territorios que guardan tradición.

Lorena María Alarcón Aranguren

Diseñadora Industrial, Magíster en Diseño y candidata a Doctor en Diseño y Creación. Docente de la Escuela de Diseño industrial y de la Maestría en Diseño de la UPTC; e investigadora de “Taller 11, Grupo de Investigación en Diseño”. Ha desarrollado proyectos enfocados al diseño para la transformación social, el diseño para la experiencia, el diseño emocional, los procesos participativos y de aprendizaje.

Martha Fernández Samacá

Diseñadora Industrial, Especialista en Alta Gerencia en Mercadotecnia, Magíster en Historia y Doctora en Historia. Docente de la Escuela de Diseño industrial y de la Maestría en Diseño de la UPTC; e investigadora de “Taller 11, Grupo de Investigación en Diseño”. Su experiencia se desarrolla en el campo de la investigación histórica y la investigación acción hacia el sector artesanal; así como la investigación formativa en diseño.

Henry Enrique García Solano

Diseñador Industrial, Especialista en Alta Gerencia en Mercadotecnia y Magíster en Hábitat. Docente de la Escuela de Diseño industrial y coordinador de la Maestría en Diseño de la UPTC; e investigador de “Taller 11, Grupo de Investigación en Diseño”. Sus investigaciones han abordado métodos participativos y etnográficos en temáticas relacionadas con Proyectos: Diseño de producto, Rescate de la identidad y cultura, Producción del hábitat humano, Diseño y Accesibilidad en entorno construido.

ANA TERESA ARCINIEGAS

(COLOMBIA)

Investigadora y artista audiovisual. Profesora Pontificia Universidad Javeriana - Bogotá Colombia, del Departamento de Artes Visuales y de la Maestría en Creación audiovisual. Su trabajo gira entorno al audiovisual expandido y transmedial. Doctora en Arte: Producción e investigación Universidad Politécnica de Valencia, Magister en Artes Visuales y Multimedia UPV, Master en Documental y Creación ESCAC y Realizadora de cine y televisión Universidad Nacional de Colombia.

SANTIAGO RÍOS GÓMEZ

(COLOMBIA)

Medellín, Colombia. 1993. Soy Maestro en Artes Visuales de la Institución Universitaria ITM, con especialización en Producción de Fotografía Publicitaria del SENA. Mi trabajo se ha centrado en la documentación visual del territorio, explorando las experiencias afectivas del paisaje, dando como resultado obras creadas a partir de técnicas análogas y digitales como pinturas y grabados, animación digital y videojuegos.

Algunas obras han sido galardonadas en varias ocasiones, destacando el Primer Puesto en el Festival de Artes y Letras Pedro Nel Gómez en 2019 y en el XVII Salón Regional de Artistas en 2020.

ANABEL COSTA

(FRANCIA)

Anabela Costa is a visual artist, her work was subject of several solo exhibitions. From the eighties she becomes interested and moves progressively towards the digital image.

Since 2000 she is conducting research in the field of experimental film, based on two axes: the moving image -the aesthetics of representation of movement, and the formalization of thematic and scientific concepts.

She made a few experimental animation combining these two research areas: Web, TIME, LIQST_liquid state, and Landscape, In Motion, which were programmed and awarded in international festivals devoted to avant-garde cinema, animation, media arts and video-arts.

MIGUEL ANTONIO CONTRERAS HINCAPIE

(COLOMBIA)

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.

JOSÉ ALEJANDRO LÓPEZ PÉREZ

(COLOMBIA)

Las investigaciones de José Alejandro López Pérez se enfocan en el análisis y la experimentación de imágenes documentales, electrónicas y poéticas, encontrando en su obra la intersección constante entre estas. Él es profesor asociado de la Universidad Nacional de Colombia, sede de La Paz, Doctor en Artes Visuales de la Universidad Federal do Rio de Janeiro (Brasil), Magíster en Ciencia en Tecnologías Aplicadas de la Información con Especialización en Arte y Tecnología de la Universidad Tecnológica de Chalmers (Suecia) y Realizador de Cine y Televisión de la Universidad Nacional de Colombia

SENSOPÍA/CETREAL/ CANVAR

(COLOMBIA)

Paramoverso es una coproducción realizada entre Sensopía, Cetreal y Canvar, organizaciones dedicadas a la gestión y difusión de proyectos con tecnologías inmersivas, con apoyo de los recursos de la convocatoria Crea Digital 2023 de MinTIC.

DIANA CASTELBLANCO CAICEDO

(COLOMBIA)

Estudiante de Doctorado en Sociedad y Cultura: historia, arte y patrimonio de la Universidad de Barcelona; Magíster en Hábitat de la Universidad Nacional de Colombia; Especialista en Gerencia de Diseño y Diseñadora Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Investigadora y Docente de la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y miembro del grupo de Investigación Diseño, Pensamiento, Creación del área académica de Diseño de Producto de la misma Universidad. 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. Directora del Semillero Territorios y Estéticas Sociales; líder del proyecto de investigación Memorias y Estéticas Territoriales y del proyecto Diseño de Experiencias Turísticas. Ha sido ponente en importantes eventos nacionales e internacionales en campos del diseño, hábitat, políticas y estéticas sociales. Autora del libro Los Relatos del Objeto Urbano, así como de varios artículos y capítulos de libros. Fue directora de los Programas de Diseño Industrial de la Universidad Jorge Tadeo Lozano del 2016 al 2020 y previamente Coordinadora Académica del mismo Programa.

FABIAN STIVEN VALENCIA CORDOBA / JAVIER MAURICIO REYES VERA / PAOLA JOHANNA RODRIGUEZ CARRILLO

(COLOMBIA)

Fabian Stiven Valencia Cordoba

Profesor Universidad del Valle. Ingeniero de Sistemas. Integrante del grupo de investigación Camaleon. Experto en tecnologías web 3D, animación y modelado 3D.

Javier Mauricio Reyes Vera

Profesor Universidad del Valle. PhD en Ciencias de la Computación. Diseñador Industrial. Investigador del grupo de investigación Camaleón de la Universidad del Valle. Ha desarrollado diversos proyectos de investigación creación entre los que se destacan Linea-ciclo, Calicultura salsera, Salsa Barrio Cultura, Spectrum, Cerebrum, entre otros. Con una trayectoria académica de más de 20 años en diversas universidades del país.

Paola Johanna Rodríguez Carrillo

Profesora Universidad del Valle. PhD en Informática. Ingeniera de Sistemas. Investigadora del grupo Camaleón (Grupo de investigación en HCI). Ha desarrollado y dirigido diversos proyectos especialmente relacionados con inclusión y accesibilidad, así como algoritmos para definir la satisfacción del ser humano en la interacción con herramientas software. Con casi 25 años de experiencia en docencia e investigación.

ELIANA STEFANNY GOMEZ TELLO

(COLOMBIA)

Artista nacional del comic colombiano con mas de 12 años de trayectoria en la industria grafica, creadora de novelas graficas. sobreviviente del cáncer y de una valvulopatía cardiaca severa que me llevo a realizar cada proyecto, cada uno con su propia esencia.

**JUAN MANUEL HENAO BERMÚDEZ/
ANDRÉS FELIPE VILLEGAS HIDALGO/
EDIER BECERRA ALVAREZ**

(COLOMBIA)

Juan Manuel Henao

Diseñador Gráfico egresado de Bellas Artes Cali y Magíster en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas. Se desempeña como Coordinador de Investigaciones en Bellas Artes. Es docente en universidad en áreas como arte, diseño, comunicación, publicidad, transmedia. Es investigador Asociado de acuerdo a Minciencias (2021).

Edier Becerra

Diseñador Gráfico y Magíster en Gestión de la Innovación de la Universidad del Valle. Profesor Universitario en Bellas Artes de la Institución Universitaria del Valle y Universidad Autónoma de Occidente. Desarrollador Audiovisual con experiencia en animación 2D y animación. Actualmente curso el Doctorado en Gestión de la Innovación Tecnológica en la Universidad de los Andes.

Andres Felipe Villegas

Publicista de la Universidad Santiago de Cali, especialista en dirección publicitaria de la Universidad Autónoma de Occidente y Máster en Publicidad de la Universidad Internacional de La Rioja. Docente de Bellas Artes Cali y de la Institución Universitaria Antonio José Camacho.

**ESTEBAN ARMANDO
SOLARTE PINTA**

(FRANCIA)

Arquitecto y Magíster en Historia y Teoría del Arte, la Arquitectura y la Ciudad de la Universidad Nacional de Colombia. Profesor Asociado de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano en el Área Académica de Arquitectura y Hábitat.

Experiencia docente e investigativa en las áreas de teoría, historia, estética, proyecto y patrimonio en arquitectura y arte que ha permitido realizar ponencias y publicaciones sobre la arquitectura moderna y contemporánea en Colombia y Latinoamérica. Realización de consultorías y proyectos de diseño participativo con comunidades urbanas y rurales en Colombia.

LUIS HERNÁNDEZ-GALVÁN

(MÉXICO-ESTADOS UNIDOS)

Soy Luis Hernández-Galván y soy artista y educador. Soy un migrante nacido en la Ciudad de México formado académicamente en Arquitectura y Urbanismo, así como Comunicaciones y Nuevos Medios (Ciudad de México y Singapur), y estoy interesado en espacialidades, sociedad, estudios culturales, antropología y tecnología. Mi trabajo toma forma de textos, cuasi-arquitecturas, instalaciones, material impreso o 3D interactivo.

**JUANA VALENTINA RUEDA
CONTRERAS /PAULINA
VALLEJO SOTO**

(COLOMBIA)

Juana Valentina Rueda Contreras

Estudiante de Comunicación Audiovisual y Multimedia. Integrante del grupo de investigación-creación Contracampo y semillero Imagen Algoritmo, Facultad de Comunicaciones y Filología de la Universidad de Antioquia.

Paulina Vallejo Soto

Estudiante de Comunicación Audiovisual y Multimedia. Integrante semillero Imagen Algoritmo, Facultad de Comunicaciones y Filología de la Universidad de ???

ALEJANDRO CASALES

(MÉXICO)

Alejandro Casales N. is a Mexican Artist, he equally cultivates the sound arts such as the repertoire of visual music, multidisciplinary projects and research.

He received his Bachelor of Fine Arts degree from the National Institute of Fine Arts. Likewise, he obtains a Master's in Education and he is currently a doctorate in Sciences and Arts.

He has presented his mixed videos and immersive work in festivals and galleries in different countries.

DIEGO VELÍZ

(CHILE)

Historiador y Máster en Documental Creativo. También ha recibido formación sobre cine documental en diferentes cursos dictados en Chile, Cuba y España. Es autor de los cortometrajes “Cuatro Manos”, “Paula”, “Wellness” y “Concordia”; los que se han presentado en más de 50 festivales de cine del mundo, siendo premiados en Chile y España. Vive y trabaja en la trifrontera Chile, Perú y Bolivia, donde desarrolla diferentes proyectos artísticos y cinematográficos con su productora Candelabro Films.

“Desierto Sonoro” es su primera obra de arte sonoro, con la cual, ganó el Prix Paysage Sonore en el 28° Phonurgia Nova Awards de Francia. Este proyecto también se ha exhibido en los festivales Longueur d'ondes, Tsonami y Monteaudio, además de ser transmitido por radios de diferentes países.

ALEJANDRO ESCOBAR HOYOS

(COLOMBIA)

Caficultor, Licenciado en comunicación por la Universidad Tecnológica de Pereira, Magíster del Programa de Posgrado en Antropología Social (PPGAS-UFRN) y estudiante de Doctorado en el Programa de Posgrado en Sociología y Antropología (PPGSA-UFRJ). Director de documentales como “Recampesinización salvando el campo” 2018 y “Assentamento Terra Vista” 2022 y “Doña Consuelo” 2023. También ha participado como curador en el I festival de cortos de Parelhas-RN, del VI, VII, VII festival de cine etnográfico del Ecuador, del IV festival de cine etnográfico de Pará y de la I, II y III Muestra Latinoamericana de Cine Etnográfico del Núcleo de pesquisa en antropología visual (NAVIS-UFRN). También participa de los núcleos de investigación en antropología visual como LEPPAIS-UFPel y del NEXTImagem-UFRJ.

RICARDO DE ARMAS

(ARGENTINA)

Nació en Buenos Aires en 1957. Vive en Bahía Blanca, al sur de Argentina. Es compositor acusmático, violoncellista y gestor cultural. En su trabajo creativo interacciona con otros medios de comunicación estética como performance, danza, teatro musical y video. Fue violoncellista de la Orquesta Sinfónica Provincial de Bahía Blanca desde 1988 hasta 2020. Es creador y coordinador del Ciclo Bahía[in]sonora y del grupo de creación en tiempo real, ARS[in]sonora. Ha obtenido premios nacionales e internacionales.

MAURICIO RIVERA HENAO

(COLOMBIA)

Magíster en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas (2010). Licenciado en Artes Plásticas de la Universidad Tecnológica de Pereira (2003). En su trabajo se interesa por interacciones entre la naturaleza y la cultura, e indaga acerca de la correlación y los intercambios entre bienes culturales, naturales e inmateriales, en sintonía con saberes ancestrales. Su proceso busca subvertir relaciones de domesticación, dominación y explotación propias del pensamiento colonial y reivindicar el sentido ecológico de los lugares donde desarrolla sus proyectos.

Ha realizado además talleres, curadurías, publicaciones y ponencias en diversos eventos a nivel nacional e internacional. Docente de la Universidad Católica de Pereira.

ADINA IZARRA/ RUBÉN RIERA/ GUILLERMO DOYLET

(VENEZUELA)

Izarra, Riera y Doylet son tres artistas sonoros de Guayaquil que se han reunido para diversidad de proyectos y conciertos electrónicos. La improvisación es su técnica. Para esta obra improvisan sobre la idea de salir de una jornada en la selva amazónica. Emerger de una cueva luego de una búsqueda casi mística.

ANDREA GONZÁLEZ

(COLOMBIA)

Artista audiovisual chilena, formada en artes visuales, con estudios en estética y cine experimental. Además de trabajar con fotografía y video, se ha desempeñado en curatoría, diseño, educación y mediación cultural. Ha participado en residencias, muestras y festivales, como Tsonami Arte Sonoro (Valparaíso), Concurso Juan Downey (Santiago), Cairo Video Festival, No Lugar (Quito), Proyector (Madrid) y FIVA (Buenos Aires). También ha recibido financiamiento para estancias de estudio y creación; en 2020 su obra fue adquirida en la Colección de Arte Contemporáneo del Ministerio de Culturas, y en 2022 fue becada para cursar el programa Máster LAV, Laboratorio Audiovisual en Madrid. Es a través de imagen, sonido y texto, que su práctica explora la relación entre nociones de corporalidad, territorio, identidad y consciencia.

EDOUARD EDY

(FRANCIA)

Estudiante de la Ecole Européenne Supérieure d'Art de Bretagne (Francia), especialidad de Artes Visuales para Periodismo (4º año). Mi trabajo se centra en el arte participativo, con un interés y un enfoque especial en las acciones participativas, el collage, el vídeo y la fotografía.

BACTERIALSCAPES GROUP (PAZ TORNERO/ROSER DOMINGO)

(ESPAÑA)

PAZ TORNERO: Doctorada en Arte, Ciencia y Tecno-creatividad en la Universidad Complutense de Madrid. Fue becaria visitante en la Universidad de Harvard y en el MIT Media Lab. Enseña seminarios y escribe sobre Arte-Ciencia, Humanidades Digitales, Arte y Tecnología, e Investigación y Metodologías Transdisciplinares. Sus proyectos se han mostrado en festivales y galerías internacionales. Ha tenido el privilegio de publicar en prestigiosas revistas e invitar como panelista en congresos y festivales relevantes. Ha sido artista en residencia en programas de ArtScience. Ha sido profesora de la UTPL y la USFQ, ambas en Ecuador, profesora invitada en la Universidad de Caldas en Colombia, profesora de la Universidad de Murcia y de la Facultad de Bellas Artes de Granada, ambas en España.

ROSER DOMINGO: Roser Domingo es artista multimedia e investigadora, establecida en València. Enfoca su investigación hacia el campo sonoro. Cuenta con el Título Profesional de Música en la especialidad de Flauta travesera (CPM de Lliria), con el Título Superior de Música en la especialidad de Sonología (CSMV) y con el Máster en Profesor/a de Educación Secundaria en la especialidad de Música (UV). Como dúo con Jorge Dabaliña, han llevado a cabo performances e instalaciones audiovisuales donde, a través de la busca de nuevas posibilidades experimentales de trabajo con imagen y sonido, plantean experiencias inmersivas y únicas para los espectadores.

ADINA IZARRA/ RUBÉN RIERA/ GUILLERMO DOYLET

(COLOMBIA)

David Gómez Vásquez, artísticamente La Última Birra, es un abogado y artista de la ciudad de Medellín, quién a través del arte a buscado formas diferentes de narrar sus intereses y pasiones.

IGNACIO NÚÑEZ OYARZO

(CHILE)

(Patagonia, Punta Arenas) Licenciado en educación (UMAG, 2015, Punta Arenas), Pedagogo (UMAG, 2016, Punta Arenas) y Magíster en Artes (PUC, 2020, Santiago de Chile). Artista sonoro, performance, guion/ dramaturgia y videoarte. Frontera Glaciar es un espacio personal en el que Ignacio experimenta y combina sonoridades con diversas voces a partir de temáticas ligada al territorio patagónico, violencia medioambiental, cambio climático y biografía. También trabaja en Drama Austral en el que junto a la actriz Fernanda Águila realizan trabajos ligados al performance y video. El año 2022 dirigió, escribió y realizó universo sonoro del proyecto titulado: «Colección de Bestias Marinas» que se ha presentado en Ciudad de México (México), Bogotá y Manizales (Colombia), Santiago y Punta Arenas (Chile).

CARLOS MAURICIO GOMEZ

(COLOMBIA)

Realizador de Cine, Artista Visual y Magíster en Historia de la Universidad Nacional de Colombia, especialista en cine experimental y documental, docente de cinematografía y animación en varias instituciones, Visiting Researcher en la Universidad de Teherán (2019) alto reconocimiento por la mejor tesis de cine categoría video-arte en el aniversario de los 150 años de la Universidad Nacional.

Ha participado en numerosos festivales de cine y arte ininterrumpidamente desde el 2013 en Oriente Medio, Europa y Sudamérica destacándose por sus obras e investigaciones sobre cine y sonido experimental, así como de cine periférico.

SALOMÉ FÁRLEY

(COLOMBIA)

Estudiante de Maestro en Artes Plásticas, 8 semestre en la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia, soy dibujante y me interesa las artes electrónicas y mi interés es lo audiovisual; igualmente tengo obras de instalación sonoras y visuales. Los temas que hace referencia es la feminidad y la naturaleza, tengo varias exposiciones en varios eventos en Medellín.

NATALIA RAMIREZ/ LUIS ESTEBAN OSORIO/ JUAN PABLO TORRADO

(COLOMBIA)

Somos tres estudiantes de 3er semestre de Diseño Audiovisual de la Universidad Católica de Pereira. Luis un apasionado por el sonido, con 17 años. Juan Pablo, amante al cine, con 17 años. Natalia que ama el arte, con 19 años. Este fue un trabajo para la materia Experimentación Visual y Sonora.

JUAN MIGUEL CASTAÑEDA/ NICOLÁS CASTILLO BLANDON/ IGNACIA SOFÍA ARANGO

(COLOMBIA)

Somos tres estudiantes de la Universidad Católica de Pereira, de la carrera Diseño Audiovisual en tercer semestre, nuestra idea para elaborar esta pieza sonora es experimentar con el sonido de la naturaleza y como el humano puede entrar en armonía al manipular el entorno, una forma de sentirse familiar y en confort con esta

**JEAN CARLOS LOZANO/
DANIEL FELIPE GARCIA/
JOSE MANUEL VALENCIA**

(COLOMBIA)

Estudiantes de TECNICA PROFESIONAL EN VIDEO, DISC-JOCKEY Y SONIDO de la universidad católica de Pereira.

CAMILO AUGUSTO

(COLOMBIA)

Es un artista/investigador multidisciplinario que vive y trabaja en Barranquilla y Puerto Colombia, Colombia. Migrando entre los espacios sonoros y el reino físico, Camilo Augusto trata objetos, sonidos e imágenes en movimiento como expresiones invaluable de espacio y tiempo. Café, plantas, paisajes sonoros locales y diversos artefactos culturales se convierten en medios para trazar y articular identidades en un país enriquecido por su diversidad e hibridación cultural.

Su trabajo está inspirado por la cotidianidad, intrigado por las propiedades rituales inherentes a las actividades y objetos cotidianos y sus conexiones con el pasado colonial. El lenguaje y los estereotipos están presentes en su práctica artística como sitios de observación y crítica, cuestionando su posicionamiento postcolonial en el proceso.

Pasando al arte de los nuevos medios, su enfoque hacia la tecnología está basado en la cultura del hágalo usted mismo que observó durante su infancia, un impresionante bricolaje impulsado por la iniciativa y la necesidad. Guiado por una aguda curiosidad, su inamovible conexión con Barranquilla lo lleva a mapear el mundo a su alrededor a través de un creciente cuerpo de obra en audio y una exploración de cables y componentes electrónicos. Utilizando el sonido y para concretar este sentido de conexión, crea un arte que resuena con el lugar y la identidad, produciendo una articulación de la esencia distintiva e inmaterial de lo que convierte a un lugar en hogar.



SEMINARIO INTERNACIONAL



CONOCIMIENTOS COMUNES Y CULTURA DEL PROTOTIPADO

ANTONIO LAFUENTE (ESPAÑA)

Los problemas no (nos) llegan por asignaturas, departamentos o Facultades. Siempre se nos presentan en su totalidad, sin respetar esa parcelación contingente que la academia ha introducido en las prácticas del saber. Pero es que, además de afectar a los expertos, también afectan a los que no saben. Y es un despilfarro que no podemos permitirnos seguir excluyéndolos de la formulación de las preguntas y la búsqueda de soluciones. En resumen, no sólo necesitamos interdisciplinariedad, sino también indisciplina. No solo necesitamos ensamblar todos los saberes, sino también todos los actores, los concernidos, cuya aportación se basa en el conocimiento experiencial, local, situado, ancestral o, en fin, lo tácito. Todos esos saberes no codificados que nunca encontraremos en un libro y que solo están en los cuerpos.

“IT’S NOT THE WAND, IT’S THE WIZARD” - A CONSCIOUS APPROACH TO AI TOOLS IN THE CREATIVE FIELD

ANNE HOREL (FRANCIA)

Generative tools are evolving really fast, aiming at more realistic outputs. Concomitantly, we can see a lot of reluctance toward AI Art - categorized in “not real Art”. Therefore one can wonder what’s the purpose of making tools imitate reality and what “real Art” is. The notion of reality is at the center of the conversation. And the more AI tools evolve, the more we can observe a wish to align with normativity designed by big tech. This seminar is about encouraging a personal and critical position towards Gen AI, while contextualizing in the Digital Art history and its relationship with art institutions through the prism of my work from 2009 to 2024.

EL ARTE ES LO QUE HACEN LOS ARTISTAS

CARLOS JIMÉNEZ MORENO (COLOMBIA - ESPAÑA)

A la pregunta de ¿qué es el arte? la única respuesta plausible es El arte es lo que hacen los artistas. Es la única que permite captar que es lo que tiene en común la copiosa, heterogénea y cambiante oferta que, en nombre del arte contemporáneo, ponen hoy a disposición del público los museos, los centros y las bienales de arte, las galerías y las ferias de arte del mundo entero. Oferta a la que no le han faltado las más variadas conceptualizaciones, etiquetas y rótulos: arte conceptual, crítico, feminista, globalizado, multicultural, net art, post humano, performativo, posmoderno, video arte, etcétera.

BREVE HISTORIA DE LOS MODELOS DE BIENAL

CARLOS JIMÉNEZ MORENO (COLOMBIA - ESPAÑA)

Las bienales de arte son hoy una plataforma privilegiada de despliegue y proyección pública del arte contemporáneo. Uno de sus rasgos distintivos. De allí que resulte necesario revisar su historia y mostrar que a lo largo de la misma han existido tres modelos o paradigmas de la misma: la bienal ilustrada, la bienal moderna y la bienal globalizada, cada una dominada por un paradigma específico de arte, de espectador y de relación con el mercado de arte.

DE LA AMBICIÓN HUMANA

DEMIAN SCHOPF (CHILE)

La conferencia trata de la obra en proceso De la ambición Humana. Esta obra se deriva de las obras Máquina Cóndor 1.0 (2006), Máquina Cóndor 3.0 (2012) y Máquina Cóndor 4.0 (2016). Eso implica que se deberá mencionar y describir brevemente. Posteriormente se dará lectura al proyecto De la Ambición Humana (2022-en proceso). La lectura será comentada e implica preguntas al público con tal de asegurar una progresiva comprensión del algoritmo que la constituye. Las obras de la serie Máquina Cóndor trabajan con la primera estrofa del poema de Luis de Góngora De la ambición humana (1628), correlacionando economía, guerra y autopsia mediante la inspección de noticias en periódicos y de valores (en dólares) de las divisas donde tuvo lugar la Operación Cóndor, plan orquestado por las dictaduras de Chile, Argentina, Brasil, Paraguay y Bolivia para detener disidentes en ese vasto territorio. Posteriormente se agregaron divisas de países que habían sido colonias y de sus respectivos colonizadores. De la ambición humana suma a estas operaciones los “temas” del hambre, la enfermedad y la muerte (ya estaba presente en la figura de la autopsia). El algoritmo es muchísimo más complejo ya que incluye datos de diversas acciones, recursos naturales, datos del clima y otros.

MEDIA ART IN PERPETUAL TRANSITION

BARBARA LONDON (ESTADOS UNIDOS)

A través de su presentación en el Seminario Internacional, la curadora Barbara London hablará sobre la historia de su papel como curadora y escritora; desde su papel como fundadora del departamento de nuevos medios del MoMA en Nueva York, su libro Video/Art: The First Fifty Years y su podcast Barbara London Calling donde tiene conversaciones con los artistas emergentes y establecidos trabajando en nuevos medios.

EXPLORANDO LA ESTÉTICA DIGITAL: VIDEOJUEGOS COMO MANIFESTACIONES DE ARTE Y TECNOLOGÍA

SERGIO NESTERIUK GALLO (BRASIL)

En esta conferencia, abordamos la intrincada interacción entre videojuegos, diseño, arte y tecnología, dilucidando su relación simbiótica y su impacto en la cultura contemporánea. Los videojuegos han trascendido el mero entretenimiento para convertirse en un nexo donde el diseño, el arte y la innovación tecnológica convergen, dando forma y remodelando nuestro panorama digital.

Exploramos cómo los videojuegos sirven como lienzos dinámicos para la expresión artística, desafiando las nociones convencionales de arte y diseño. A través de experiencias de juego inmersivas, los jugadores son transportados a mundos diseñados donde la estética visual se fusiona con la narración interactiva. Además, la naturaleza iterativa del diseño de juegos fomenta la experimentación, ampliando los límites de la expresión creativa y el avance tecnológico.

Esta conferencia investiga la influencia recíproca entre los videojuegos y otros dominios creativos, examinando cómo los avances en tecnología impulsan la evolución del diseño de juegos y viceversa. Al analizar estudios de casos y tendencias emergentes, esta presentación ofrece información sobre el poder transformador de los videojuegos como medio para la expresión cultural y la innovación tecnológica.

FANTASÍAS ALREDEDOR DE LA IDENTIDAD DE MARCA

SIMÓN LONDOÑO (COLOMBIA)

¿Son las marcas simplemente logos? ¿Pueden las marcas comunicarse efectivamente? ¿Qué es el Branding y la Identidad Visual? En la actual cultura global, el comercio ha adoptado dinámicas aceleradas y sobreproducción que afectan la comunicación de las organizaciones. Aquí es donde las marcas entran en juego, actuando como un activo tangible en el posicionamiento de organizaciones, servicios y productos con los que interactuamos diariamente. Estas marcas satisfacen nuestras necesidades sociales e individuales. El signo identificador, un componente cultural presente en los íconos de las civilizaciones más antiguas, en la concepción de propiedad privada, y hasta en el café que tomamos cada mañana o los dispositivos que usamos para comunicarnos, es ahora un conocimiento fundamental para nosotros los diseñadores. Todo esto se explica a través de mi experiencia profesional, creando casi 150 marcas a lo largo de 6 años. Con casos de estudio, examinaremos de manera anecdótica lo que implica el negocio y el arte de crear signos identificadores para organizaciones en el comercio actual.

GYÖRGY KEPES – THE WIZARD OF NEW MEDIA ART

MÁRTON OROSZ (HUNGRÍA)

Márton Orosz's presentation delves into the life and contributions of György Kepes, a pivotal figure in the realm of new media art and the namesake of the Visual Design Studies Group journal, which has been published by the Department of Visual Design at Universidad de Caldas since 2004.

As a versatile artist encompassing painting, design, photography, and curation, Kepes championed an innovative vision at the crossroads of art, science, and technology. He was notably known for establishing the Light Department at the New Bauhaus in Chicago in 1937 and later founding the Center for Advanced Visual Studies (CAVS) at MIT in 1967, laying the groundwork for contemporary media art institutions and educational initiatives.

Kepes's enduring quest was to cultivate a technology-driven, human-centered ecology, which manifested in his holistic approach to shaping sensory-rich urban environments, pioneering theories of human perception, and fostering ecological consciousness through innovative uses of new media.

The underlying question driving the presentation is: „What were the opportunities available to Kepes in his era, and what are the chances today to democratize our vision through the power of the (thinking) eye?”

IMAGEN, IMAGINARIO Y ARTE PÚBLICO

ARMANDO SILVA (COLOMBIA)

La relación entre arte público e imaginarios urbanos se explicita en la medida que el campo de la imagen contemporánea se hace más complejo y diverso. Los imaginarios urbanos no corresponden a la imagen de la ciudad, como los estudios clásicos de Kevin Lynch; en nuestro enfoque la concebimos desde aquella subjetiva nacida de los ciudadanos, la imaginada. Esta imagen imaginada es del campo de los imaginarios y por ello en nuestras investigaciones no hablo del imaginario de la ciudad, sino de los urbanos. Lo que he propuesto es un urbanismo ciudadano del que me ocuparé en esta conferencia.

El desarrollo del arte público me ha permitido esclarecer varias relaciones con los imaginarios urbanos, en los que los ciudadanos de las urbes intervienen la ciudad, desde deseos y anhelos futuros o rabias o venganzas frente a lo real, por lo que es desde esas escalas de afectos que habitamos las ciudades físicas: la ciudad imaginada precede la ciudad real en sus usos y entonces se podrá plantear cómo los imaginarios son otra parte del espacio público.

PANEL: BALANCE-UNBALANCE ...Y LA INTELIGENCIA CULTURAL

RICARDO DAL FARRA (CANADÁ - ARGENTINA)

TOMMY AYALA (CANADÁ)

ROGER MALINA (ESTADOS UNIDOS)

ADRIANA GÓMEZ (COLOMBIA)

FELIPE CÉSAR LONDOÑO (COLOMBIA)

CARLOS BELTRÁN (COLOMBIA)

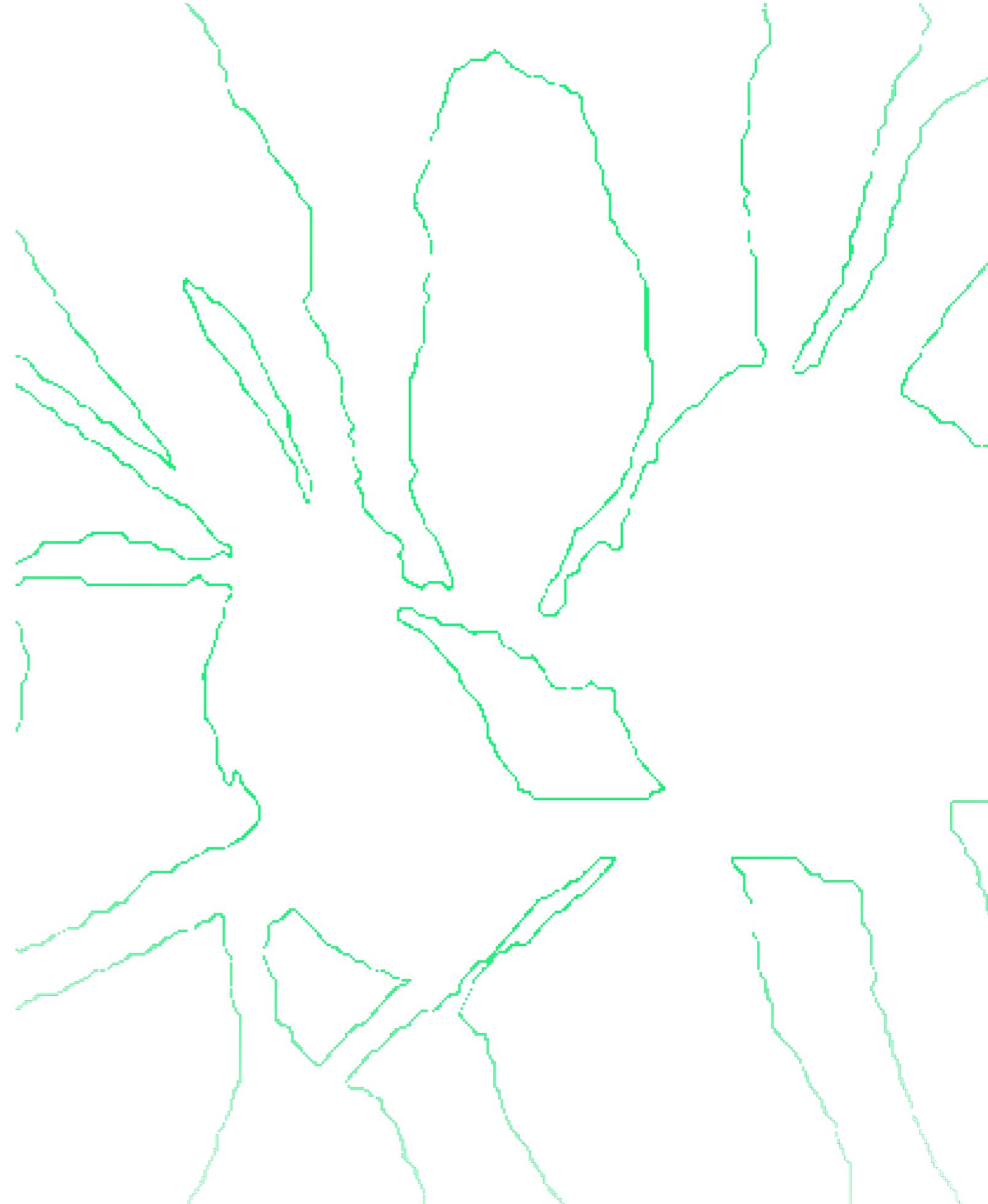
TOMÁS LONDOÑO (COLOMBIA)

LUIS RICO (COLOMBIA)

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 desafíos, como son las consecuencias del rápido cambio climático, la seguridad alimentaria, la contaminación, la demanda de energía, el acceso al agua y a los sistemas para el cuidado de nuestra salud? 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 las crecientes crisis que la vida en nuestro planeta está enfrentando: bienvenidos al proyecto internacional Balance-Unbalance!



EXHIBICIONES

La comisión de exhibiciones artísticas acompaña la selección, instalación y cuidado de las obras que se presentan mediante convocatoria o invitación. Este procedimiento se realiza en varias etapas que incluyen la revisión de expertos nacionales, extranjeros y docentes de la Universidad de Caldas, quienes examinan la pertinencia de las propuestas y contribuyen al sostenimiento de la calidad del Festival, mediante la elección de trabajos que estén preparados para presentarse en las diversas salas con las que cuenta el evento. En esta ocasión fue determinante el cumplimiento de la temática central, pues esta debe ser transversal a las propuestas y mostrar el interés y la preocupación de los creadores por abordar las problemáticas relacionadas con la restauración de la vida en los territorios, paisaje y en general en la tierra. Dichas propuestas plantean objetivos tales como la revisión, llamados de atención, críticas o reflexiones a nuestros modos de asumir la vida en la tierra. Los creadores practican dichos objetivos mediante experiencias inmersivas, narraciones que hibridan lenguajes convencionales con el uso de tecnologías para lograr instalaciones que involucran acciones narraciones sonoras o audiovisuales.

La comisión tiene el acompañamiento de dos docentes del Departamento de Diseño y estudiantes del programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas, quienes se encargan de establecer y recomendar la elección de propuestas y hacer el puente entre los artistas, para disponer las obras de acuerdo a un recorrido que ayude al público a comprender los relatos que emergen desde los montajes y el recorrido por las salas.

Walter Castañeda M.

Doctorado en diseño y creación
doctoradodiseno.artesyhumanidades.ucaldas.edu.co

Revista KEPES
[Kepes\(ucaldas.edu.co\)](http://Kepes(ucaldas.edu.co))

DEMIAN SCHOPF

(CHILE)



LA MEMORIA DE LOS MATERIALES

EVA MARÍN

(ESPAÑA)

**CIMAS, CONQUISTAS Y
GRIETAS**

Eva Marín revisa de forma crítica el escenario del paisaje de montaña como construcción de la épica nacionalista en el ámbito catalán. Analiza cómo se ha instrumentalizado el espacio de la montaña desde la política, perpetuando representaciones arquetípicas de exaltación patriótica y de dominación propias del romanticismo y del renacimiento. Marín reflexiona sobre cómo esta visión uniformadora e idílica no deja espacio a otras formas de mirar y representar el paisaje más complejo y heterogéneo.

Desde la experiencia autobiográfica, explora las tensiones y distancias entre la instrumentalización institucional y las vivencias del paisaje a través de la práctica del excursionismo, que revisa desde una mirada vital y feminista. Así, Marín se fija en cómo las cimas de las montañas han sido también objeto de presentación de otros relatos, menos patrióticos y más emancipadores.

Visionado Cataluña**PAULA BRUNA**

(ESPAÑA)

DESEAR COMO INMORTALES

La planta cruel (*Araujia sericifera*) está considerada una especie invasora en nuestras latitudes. Originaria de Argentina, se expandió por Europa a partir de su comercio para decorar jardines. El relato de la planta cruel en occidente habla de deseo y rechazo, posesión y rebelión, culpa y castigo por no someterse al control de los humanos. Su historia tiene todos los ingredientes de una película de cine noir donde ella, la planta, tendría el papel de femme fatale .

A partir de las semillas de la planta cruel, y entrelazando la historia de esta planta con los recuerdos personales del artista, el video transcurre por la vertiente atractiva y peligrosa del deseo y, desde el otro punto de vista, por el exuberante rebeldía y la sumisión de lo deseado.

Visionado Cataluña

ENRIC MAURÍ

(ESPAÑA)

ESTRÉS: LOS CUERPOS Y LAS COSAS

Las aguas del río Han atraviesan las imágenes del vídeo desde las primeras escenas. Se funden con un desbordante frenesí sobre la obsolescencia programada, el consumo compulsivo y el propio cuerpo como un objeto más sobre el que especular. Un escenario del desasosiego creado a través de las redes y la vorágine consumista a la que nos enfrenta. Al final, el imponente puente Mapo, bajo el que discurre el río Han, fija en la retina un espacio construido por la desesperación humana: el lugar dónde muchos coreanos sobrepasados por el consumismo deciden suicidarse.

Este paraje de Corea del Sur constituye un paisaje biopolítico, que define y viene definido por el sujeto actual. La subjetividad de la agencia humana sobre la geografía se manifiesta como un espacio de imaginación, una zona de expansión del yo y de sus deseos y anhelos, pero también, como en este caso, de sus obsesiones y miedos.

Visionado Cataluña**CLAUDIA ROBLES-ANGEL**

(COLOMBIA - ALEMANIA)

DE L'AUTRE CÔTÉ

The main intention of this audiovisual composition is to offer audiences a new perspective in an audiovisual journey into a natural territory, focusing on the perception of subtle movements and sounds that lead the viewer/listener into a magical and unexpected terrain. Additionally, the journey is designed to encourage audiences to reflect upon current issues of climate change such as our resources, methods and attempts to extract them.

Hence, and despite the reverie of this journey and its fascinating landscapes, the return to reality at the end of the audiovisual composition is inevitable. Video and audio materials were respectively shot and recorded in various cornfields in North Rhine-Westphalia (Germany) and then processed using a variety of audio and visual techniques in order to create the "magical and unexpected terrain" mentioned above.

IGNASI PRAT

(ESPAÑA)

MASÍAS IMAGINADAS

Masies imaginades es un comentario en forma de experimentación artística que quiere remarcar la ideología y la condición de artefacto cultural del Estudi de la Masia Catalana. Una cuidada selección de fotografías, extraídas de los fondos del Estudi que custodia el Centre Excursionista de Catalunya y con voluntad de acentuar el sesgo de clase del trabajo, sirve de base para el entrenamiento de una red neuronal que genera un imaginario alternativo. El resultado nos muestra unas imágenes estéticamente a caballo entre técnicas rudimentarias de la fotografía y del grabado. Su falta de verosimilitud mimética y de sentido riguroso de la perspectiva restan efectividad documental para abrir paso a un imaginario de fantasía solariega.

Visionado Cataluña

ROC PARÉS

(ESPAÑA-MÉXICO)

**DERIVA
360°**

En la época de la imagen digital hay que plantearse que es lo que miramos cuando miramos una obra de arte. La creatividad contemporánea es una continua deriva estética en la que diferentes disciplinas confluyen para generar un imaginario colectivo que es el resultado incorpóreo de las diversas maneras de crear en el siglo XXI. Postfotografía, realidad virtual y aumentada, inteligencia artificial, arte inmaterial y generativo, han forjado unas nuevas epistemologías propias de las herramientas digitales que nos empujan a preguntarnos ¿desde donde percibimos?. Y es en este marco de reflexión que se sitúa Deriva 360, un proyecto artístico de Roc Parés Burguès, una performance audiovisual participativa que acontece en tiempo real y se materializa en el lanzamiento hacia el cielo de un dispositivo móvil que retransmite en directo su viaje, propulsado por un manojo de globos llenos de helio que lo arrastran inexorablemente hacia lo desconocido. El público presente no solo puede participar en las fases de lanzamiento sino seguir en tiempo real, a través de un sistema GPS, el impredecible merodear del curioso artefacto que constituye un brillante ejemplo de tecnología de bajo coste y fácil acceso.

La acción, que tuvo unos significativos antecedentes en el Centro Cultural de España en México, en la Universidad de París o en el MIT de Massachusetts, se prolongará en una instalación audiovisual. Culmina así una acción geopoiesica cuyos hilos narrativos tendrán un marco de tiempo invertido en el que se relata el devenir del viaje del dispositivo móvil a partir de su final, cuando se pierde definitivamente la señal, hasta el comienzo, cuando viene liberado por el artista.

Deriva 360 es una acción poética que apunta al despertar de la consciencia crítica y participativa invitándonos a reflexionar desde donde miramos y desde que perspectiva se mira la realidad y la obra de arte en la era de la imagen inmaterial. Entonces es natural preguntarse ¿qué es lo que vemos en una obra de arte? sin olvidar que nada de lo que vemos es la realidad si no una interpretación de la misma mediada por nuestros sentidos, experiencias y conocimientos y además por el uso de las herramientas tecnológicas empleadas y la relativa distorsión perspectiva de la realidad observada.

Deriva 360 es el relato de un viaje insólito. Una travesía cuyo punto de llegada es una realidad indefinida, una terra infirma que aparece tras un desarrollo audiovisual impredecible entre núcleos urbanos y cartográficos. Desde una perspectiva metafórica Deriva 360 evoca una manifestación de arte generativo, un devenir audiovisual en continua transformación, controlado por fuerzas físicas y narrado desde un ojo electrónico capaz de inmortalizar un entorno canjeante que cobra vida a partir de un flujo de datos, cuya memoria después del acto performativo quedará almacenada en la red.

Además de enraizarse en la tradición de la performance, Deriva 360 plasma una obra de arte inmaterial, que guiña el ojo a lo que en su momento fue el net.art y la relación que planteó con el público. Todo se desencadena a partir de un gesto performativo, un gesto creativo y teatral en relación a si mismo y al público presente con quien establece una relación directa englobándole en la performance audiovisual transformando inexorablemente su estéril papel contemplativo. Con su pequeño dispositivo móvil que se desplaza a vista de pájaro aislándose de las posibilidades del cuerpo, Deriva 360 apunta a las subjetividades virtuales y remotas que van más allá de la percepción humana y de nuestra interacción con el mundo. Las subjetividades virtuales y remotas han sido siempre una constante en el trabajo de Roc Parés. A lo largo de más de treinta años sus obras se caracterizan por una dimensión documental que se entremezcla con lo que acontece en tiempo real, alterando las dimensiones temporales y generando una narración existencialista que habla de inmaterialidad y tecnología y del uso que hacemos de ellas como sociedad.

“La imagen del mundo no pasa de ser medieval a ser moderna, sino que es el propio hecho de que el mundo pueda convertirse en imagen lo que caracteriza la esencia de la Edad Moderna”.

Martin Heidegger "La época de la imagen del mundo" (1938)

Roberta Bosco

RAFAEL MORALES

(COLOMBIA)



VENTANAS AL MAGDALENA

Colaboración con el artista colombiano Sair García, que busca resaltar la arquitectura y los colores de las viviendas palafíticas en Nueva Venecia (Colombia). A través del contraste, se busca destacar la división y la desconexión que vivimos actualmente con el río Magdalena y su entorno.

JORGE BARCO

(COLOMBIA)

GEOMANCIAS

ESCUCHA PROFUNDA EN EL CORAZÓN DEL
VOLCÁN

"Escucho el paisaje sonoro como un lenguaje con el que lugares y sociedades se expresan. (...) Compongo con cualquier sonido que el ambiente ofrece a los micrófonos, tal como trabaja un escritor con todas las palabras que proporciona un idioma". Hildegard Westerkamp

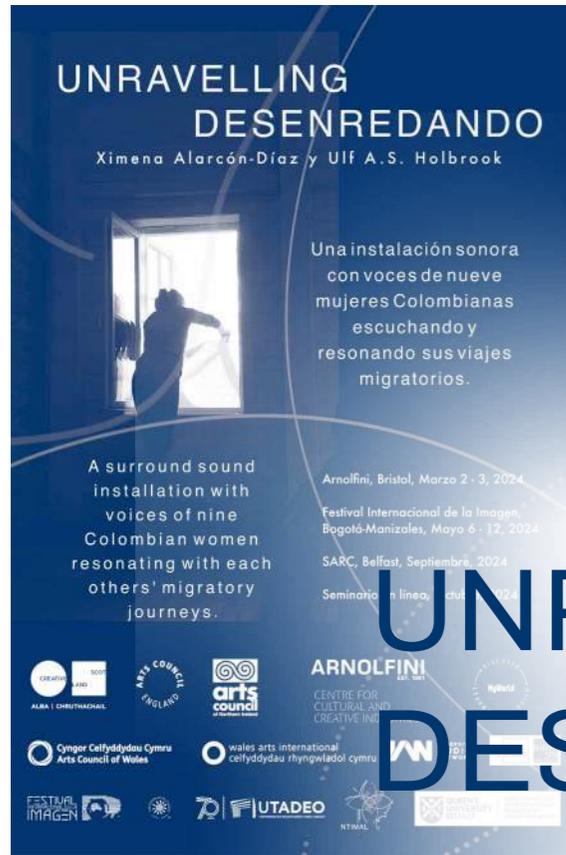
«Necesitamos un nuevo lenguaje que pueda ser experimentado por todos los seres humanos en forma inmediata y que al mismo tiempo les otorgue a los animales, a las plantas, al aire, al agua y a la tierra un lugar equivalente en la creación. Los ideogramas chinos lo hacían, antiguamente. Necesitamos ideogramas que hagan eso ahora.» John Cage

"Existe una urgencia de ver al mundo como una red de procesos interrelacionados de los que somos partes integrales, por lo que todas nuestras decisiones y acciones tienen consecuencias para el mundo alrededor de nosotros". Whithead

El arte sonoro constituye hoy en día un lugar estratégico para abordar problemáticas ecológicas urgentes; prácticas como la grabación de campo del paisaje sonoro, la ecología acústica, el reciclaje y reapropiación low tech y el uso de herramientas experimentales de registro han ganado fuerza durante la última década vinculando ciencia y tecnología desde una actitud analítica de los ecosistemas, y sirviendo a su vez para visibilizar aspectos como la contaminación ambiental, problemáticas sociales y de huella antrópica en los ecosistemas.

Geomancias es un proyecto que indaga por las conexiones entre la naturaleza, la tecnología, lo sonoro y lo cósmico mediante la exploración de las fuerzas vibratorias de la tierra. Esta versión del proyecto para el Festival de la Imagen reúne la investigación de los últimos 4 años en una especie de concierto mineral; grabaciones de campo de la vibración del agua, el viento, las piedras y las señales electromagnéticas, la mayoría realizadas en el Volcán Nevado del Ruiz, serán amplificadas a través de una serie de objetos sonoros construidos con electrónica analógica, y materiales geológicos generando resonancias y movimientos.

Un elemento importante en los sonidos e imágenes de esta instalación está dado por el agua, y el páramo como lugar de nacimiento, la cual vibra a través del sonido (cimática); el agua como portadora de una memoria en movimiento y una ritualidad, la cual ha sido tomada de las fuentes de agua del Páramo. Estas grabaciones han sido realizadas con el dispositivo Magna, un hidrófono y micrófono autoconstruido.



**XIMENA ALARCÓN /
ULF A. S. HOLBROOK**
(REINO UNIDO- COLOMBIA-NORUEGA)

Una instalación sonora
con voces de nueve
mujeres Colombianas
escuchando y
resonando sus viajes
migratorios.

A surround sound
installation with
voices of nine
Colombian women
resonating with each
others' migratory
journeys.

Arnolfini, Bristol, Marzo 2-3, 2024

Festival Internacional de la Imagen,
Bogotá-Manizales, Mayo 6-12, 2024

SARC, Belfast, Septiembre, 2024

Seminario en línea, octubre, 2023

UNRAVELLING/ DESENREDANDO

Unraveling / Desenredando es una instalación bilingüe con sonido envolvente (español e inglés) que presenta las voces de nueve mujeres colombianas de diversos orígenes, escuchando y resonando con las historias de cada una sobre sus viajes migratorios a Europa. Improvisando en tríos, tejen una memoria sonora de múltiples capas de escucha intensa e íntima, mientras expresan sus experiencias de cómo la migración y el conflicto se escuchan a través de sus cuerpos: sus espacios sociales de interacción, la memoria del conflicto en su tierra natal y los desafíos enfrentados en los países donde ahora viven.

La instalación invita al público a sumergirse en las experiencias individuales de estas mujeres y a encontrar resonancias en las superposiciones y sincronicidades, ya que también podrían encontrarse a través de narrativas universales entre género, conflicto y migración.

HABITOGRAFÍAS(TRES)

MÓNICA BRAVO Y MIGUEL BOHORQUEZ (COLOMBIA)

Habitografía(tres) es el segundo de una serie de cuatro cortometrajes de dibujo animado experimental. Explora una ciudad a través del comportamiento diario de sus ciudadanos. Habitografía(tres) es un lugar donde el tiempo es lo más importante que sucede.

SALÓN DE ESTUDIANTES Y EGRESADOS DE DISEÑO VISUAL

El Salón de Estudiantes y Egresados de Diseño Visual en Manizales es un evento anual 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.

PAISAJES SONOROS

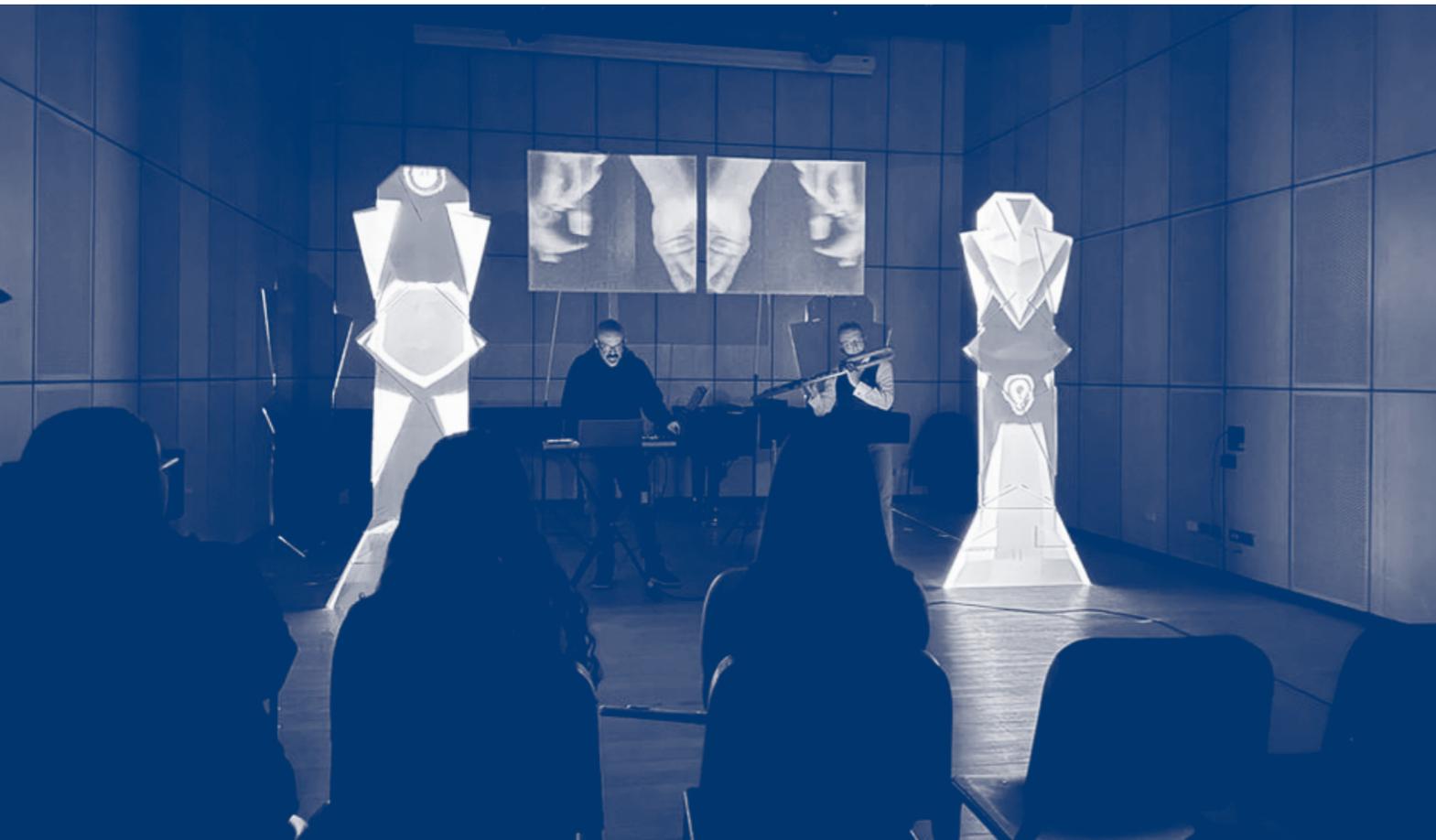


TOTEM

EAC
(COLOMBIA)

EAC es un colectivo audiovisual conformado por Steve Montenegro -AKA AntípodaVJ- en las visuales, y Rafael Rodríguez en la flauta, que presenta shows de Live A/V Performance. Su propuesta combina el 3d mapping, la mezcla de video, visuales generativas e Inteligencia Artificial con las diversas tonalidades sonoras de la flauta análoga con repertorio latinoamericano. Conformado en 2019, EAC se ha presentado en Bogotá y Popayán, y, en agosto de 2024, ha sido invitado a la convención de NFA en San Antonio Texas, EEUU.

IG: @eac.liveAV // FB: @eac.45092



Acordes Electro-Acústicos

DARC BAND- D.A. RESTREPO-QUEVEDO, ROBERTO CUERVO
PULIDO Y JORGE BANDERA
(COLOMBIA)

Rusollo (1913) planteaba en su obra "Arte de los Ruidos" una clara diferenciación entre sonido y ruido. Bajo este enfoque, podríamos admitir que todo sonido tiene características naturales, a excepción de los producidos por instrumentos musicales, los cuales son creados por el ser humano utilizando una lógica matemática lo que garantiza la estabilidad de la armonía. Sin embargo, es importante considerar que las referencias a sonidos producidos por fenómenos naturales como terremotos o huracanes, se relacionan con un tipo de sonido más agresivo pero aún natural. Esto nos lleva a una segunda categoría: el ruido. Según Herbert Simon (1976), el ruido es dependiente de la artificialidad propia de la capacidad humana para crear e intervenir en los ambientes naturales. Desde esta perspectiva, cualquier acción que implique una máquina genera ruido, que puede ser tanto agresivo como sutil o amable, pero siempre repetitivo y constante.

"Acordes Electro-Acústicos" es una obra audiovisual-experimental que busca explorar la relación entre sonido y ruido, componiendo acordes que se encuentran en la intersección de ambas categorías. El Colectivo DARC Band desarrolla una obra sonora de seis movimientos continuos, entrelazando las diferentes formas de vibraciones que estas intervenciones contienen: Estruendos, Silbidos, Susurros, Estridencias, Metales y Voces. Estos sonidos serán ejecutados en vivo con instrumentos eléctricos procesados digitalmente y biofonías, es decir, sonidos-ruidos producidos por la naturaleza, los cuales serán representados visualmente y en tiempo real mediante parámetros de interpretación acústica de código parametrizado. Con esta obra, el Colectivo interinstitucional busca componer un paisaje sonoro que promueve una escucha concreta, que se concentra en las texturas sonoras y sus atributos acústicos, y que se aleja del mensaje y de sus causas que suele ser lo más común en la escucha semántica o causal.

La paradoja de Greindar

RICARDO DAL FARRA Y CONCORDIA UNIVERSITY
(CANADÁ- ARGENTINA)

Transducción sonora que transforma lo aguardado en inesperado cuando el sistema cambia la esencia misma de lo humano.

Inteligencia natural y artificial en un encuentro que intenta entrecruzar los aprendizajes para entenderse, cuando eso está más allá de las posibilidades actuales, y probablemente, de las futuras.

Un sentido sinsentido, cuando la razón se perdió en el vano intento de buscar las respuestas.

TERA PASEJO

ALEJANDRA BUITRAGO Y MICHEL BOIZOT
(FRANCIA-COLOMBIA)

“Tera paseo” que significa el paso de la tierra en lengua esperanto, está inspirado por « Geo- poiesis », temática de La edición 2024 del Festival Internacional de la Imagen. El ensamble Apus colaborará con los artistas visuales Daniela Prost (Mexico) y Alain Longuet (Francia) y con los compositores Alice Ping Yee Ho (Canada – Hong Kong) y Nicolas Vérin (Francia), para crear juntos un nuevo paisaje sonoro.

Este proyecto colaborativo, entiende todas las expresiones artísticas como herramientas capaces de evocar emociones y despertar la imaginación, de transportarnos a lugares y momentos específicos, pero también a espacios utópicos. Es un medio para celebrar y honrar la belleza y la conexión que podemos tener con el entorno natural que habitamos.

Este paisaje sonoro se construye en la idea de existencia onírica que va en dos polos, la realidad y los sueños, lo que se percibe y lo que no, lo que se escucha y lo que se ve...

Puerta Estelar

NUEVE VOLTIOS
(COLOMBIA)

Puerta Estelar es un performance que combina técnicas audiovisuales en una puesta en escena en vivo. En donde Mache (Cantante, productora y diseñadora industrial) interpreta el Theremin, sintetizadores y voz en un repertorio original sobre temáticas relacionadas con las telecomunicaciones, las poéticas espaciales y los fenómenos sociales contemporáneos acompañada de una escena espacial escultórica visual sincronizada y sofisticada por parte de VJLeo (arquitecto, video artista y VJ).

Puerta Estelar es una entrada dimensional, que conceptualiza el flujo y el tránsito entre múltiples universos aparentemente intangibles, que se activan poéticamente en un único instante con el sonido y la luz.

By Nueve Voltios 2024.



Celebración 70 años UBJTL

TELLURIC
(COLOMBIA)

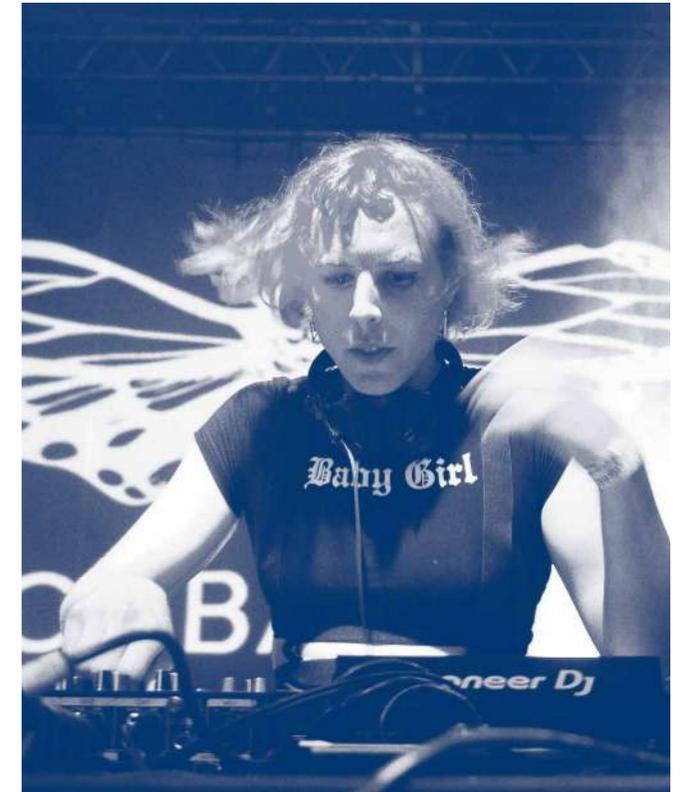
Tellüric es un proyecto audiovisual multiinstrumental que nace en Bogotá en 2017 con un concepto basado en transmitir fenómenos del planeta tierra, produciendo piezas orgánicas generadas por herramientas acústicas, análogas y digitales. En 2020 graban su trabajo debut, el cual está dividido en tres EPs. "I" es lanzado el primer semestre de 2021 de forma digital acompañado de tres videoclips los cuales fueron ganadores, finalistas y seleccionados oficialmente en festivales en Colombia, Latinoamérica y Europa (Ganador Kiez Berlin Film Festival 2022, Alemania- Finalista Rome Music Video Awards 2022, Italia - Selección oficial First-Time Filmmaker Sessions@ Pinewood Studios 2022 , Inglaterra - Selección oficial Bogotá Short Film Festival - Bogoshorts 2021 y BimePro/BimeCity 2022 , Colombia - Selección oficial Quetzacoatl Indigenous International Film Festival 2023, México, Selección oficial Bogotá Music Video Festival 2022, Colombia). En Agosto de 2022 lanzan "II" junto con una sesión en vivo en estudio. Con estos dos primeros trabajos Tellüric llamó la atención de medios como Rolling Stone, RTVC/ Señal Colombia - Radiónica (siendo elegido por este último como tercer mejor artista emergente en 2021) y de diferentes medios especializados en Latinoamérica. Desde 2023 Tellüric se centra en sus shows en vivo y en la producción de su EP "III", el capítulo cierre de sus anteriores lanzamientos y de esta obra, la cual en vivo presenta una colaboración visual con Atractor Estudio, un grupo de artistas que trabaja técnicas de ingeniería, electrónica e informática y que se puede apreciar en el video en vivo de la canción "Marfil I" grabado a principio de 2024.



Dj Set Edna

DJ EDNA
(FRANCIA)

Edna explora el potencial narrativo de los sets de DJ, utilizando ritmos desviados y texturas oscuras y extáticas para componer sets que sirven como portal a otras dimensiones. Su música es como un entusiasmo por la vida, desarrollado en atmósferas extrañas, dinámicas y sexys, en las que el éxtasis y la alegría aparecen como explosiones. Ella oscila entre el hardtechno, break y tribe, eligiendo una dirección en lugar de una corriente.



NFTs: Tokens No Fornicables

CLAUDIX VANESIX

(PERÚ- FRANCIA)

¿Cómo impacta el desarrollo de la tecnología en nuestra autopercepción? Tokens No Fornicables (NFTs) es una performance interpretada por Claudix Vanesix, artista XR de Perú, que fusiona el arte acción con la Realidad Virtual y Realidad Aumentada para crear una experiencia crítica sobre el impacto de la tecnología en nuestra era. La obra explora el desarrollo de la cultura del internet desde una perspectiva feminista decolonial, explicitando la misoginia que se sostiene en espacios de la digitalidad. Esta performance reflexiona también cómo narrativas futuristas dialogan con nuestras identidades ancestrales.



CINE (Y) DIGITAL

La muestra de Cine (y) Digital es una plataforma que se ha consolidado como un espacio de difusión y circulación de creaciones audiovisuales en torno a diversas temáticas alrededor del arte, el diseño, la ciencia y la tecnología. En esta edición, la muestra cuenta con la participación de un destacado comité evaluador conformado por perfiles nacionales y un internacional. El comité ha seleccionado las obras que se proyectarán en el Auditorio Principal del Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona y los materiales con mención especial que se presentarán en las salas de la Cinemateca de Bogotá.

La convocatoria de este año recibió un total de 160 propuestas provenientes de diversos países, incluyendo Alemania, Argentina, Australia, Bélgica, Brasil, Canadá, Chile, Colombia, Corea del Sur, España, Estados Unidos, Francia, Grecia, Honduras, Japón, Kazajistán, México, Países Bajos y Portugal. Las categorías en las que se recibieron las propuestas son Animación, Cine/Film, Microdocumental y Videoarte. Entre todas las obras enviadas, se escogieron 59, de las cuales 26 obtuvieron mención especial.

La muestra de Cine (y) Digital del Festival Internacional de la Imagen se consolida como un espacio de encuentro y reflexión en torno a la creación audiovisual contemporánea, fomentando el diálogo entre artistas, académicos y público en general. Este evento se constituye como una oportunidad para apreciar y valorar la diversidad de propuestas audiovisuales que se están generando a nivel nacional e internacional, y que exploran las posibilidades expresivas del lenguaje cinematográfico en diálogo con las artes digitales y la tecnología.

Óscar Darío Villota C.

Magíster en Diseño y Creación Interactiva
Docente Departamento de Diseño
Universidad de Caldas

György Kepes. Interthinking Art + Science

JUAN CARLOS GARCÍA-SAMPEDRO FERRERO (HUNGRÍA-CANADÁ)

The history of media art, unfolding in the mid-20th century, is brought to life on the cinema screen through the animated life of the painter, photographer, designer, writer, and polymath György Kepes, a shapeshifter of modernism and the man who coined the phrase „visual culture.”

As an esteemed professor at the New Bauhaus in Chicago and the founder of the Center for Advanced Visual Studies (CAVS) at the Massachusetts Institute of Technology (MIT) Kepes aimed to bridge the gap between the technical and social realms through the guiding principles of „interthinking” and „interseeing,” fostering a deeper connection between the two spheres.

He crafted pieces that pushed the boundaries of human perception while striving to forge a shared, participatory artistic language that reimagined civic spaces as cybernetically controllable systems. Living in an era hinting at the imminent dominance of artificial intelligence and anticipating the flood of optical stimuli, Kepes managed to transcend skepticism towards technology. The film presents him not only as a seminal artist, educator, and thinker, but also as someone whose belief in „optical democracy” spurred him to pose the pivotal question: „Can technology be used to protect us from technology itself?”

Entrelazadas

ALEJANDRA MORALES GARCÍA (COLOMBIA)

Entre las líneas del afecto y el dolor se traza una disputa generacional sobre el deber ser mujer. Una hija se enfrenta al reto de escuchar a su madre y su abuela con el propósito de desdibujar las formas que cimientan su identidad.

Luthier

CARLOS GÓNZALEZ PENAGOS (COLOMBIA)

Un Luthier solitario logra crear una conexión mágica entre la naturaleza y los instrumentos musicales que construye.

Gaia: Uni(co)verso

SILVIA DE GENNARO (ITALIA)

¿Por qué buscar mundos artificiales cuando ya vivimos en un mundo lleno de maravillas?.

Tetrahedron (elemento fuego)

YAMID BOTINA (COLOMBIA)

Cuando el Volcán Galeras entra en erupción, un bailarín envuelto en un aura de fuego danza al borde del cráter, hallando en sus movimientos, guiados por la poderosa voz de la explosión, las verdades de la vida más allá del cuerpo y la materia.

Peregrinar

JOSÉ ALEJANDRO LÓPEZ PÉREZ (COLOMBIA)

Es un vídeo poético, un mosaico de fotogramas, formado por nueve espacios, similares y abiertos. En cada cuadro hay imágenes de dos mujeres (las dos protagonistas) moviéndose por una habitación. Las imágenes, aunque no exactas, tienen similitudes entre sí. Debido a la similitud entre los videos, y a que los audios de un espacio dialogan con los demás, toda la obra se entrelaza y refleja sus encuadres. Seis cuadros están en armonía en el interior y tres se rigen por la inestabilidad y el shock.

The party’s over

JEAN-MICHEL ROLLAND (FRANCIA)

"El fin de la fiesta" presenta un video de una noche de baile. La ausencia de cualquier voluntad artística en el desarrollo de esta película la convierte en un material base perfecto para un desvío estético. Los colores interesantes son despojados de tonos innecesarios y realzados, la velocidad se ralentiza ligeramente, y la banda sonora, irreconocible, reproduce otra canción. Las imágenes resultantes se alteran y dejan que los vestigios del pasado reciente tomen formas inesperadas.

Habitografías(tres)

MÓNICA BRAVO Y MIGUEL BOHORQUEZ (COLOMBIA)

Habitografía(tres) es el segundo de una serie de cuatro cortometrajes de dibujo animado experimental. Explora una ciudad a través del comportamiento diario de sus ciudadanos. Habitografía(tres) es un lugar donde el tiempo es lo más importante que sucede.

Cuando la llanura encuentra el piedemonte

JONAS RADZIUNAS (COLOMBIA)

En el límite de las cordilleras orientales de Colombia, donde el relieve y la planicie se encuentran, un grupo de jóvenes pasa sus días contemplando la orgánica existencia del planeta. Mientras tanto, un hombre huye, su humanidad se desvanece. La fluidez del agua reúne sus cuerpos y los atraviesa.

Estirpe

ANA MARÍA FERRO GÓMEZ Y DANIELA COCONUBO (COLOMBIA)

Mi abuela Pastora Tovar carga con el secreto de una hija muerta, su recuerdo está sepultado en años de olvido. Enfrentar esos silencios es un encuentro con el dolor. Huir, esconderse, no decir nada en medio de una guerra, la convierten en superviviente. En su silencio resuena la voz de su hija muerta, mi tía. A quien escucho y ella habla a través de mí. Yacopí, su ciudad natal, fue bombardeada en 1952 por el gobierno conservador durante la época de "La Violencia". Las ruinas del pueblo permanecen como las arrugas del cuerpo de mi abuela y ambas resisten el olvido de la historia. Atravesando el silencio y las ruinas, emerge la voz de mi tía y nuestra Estirpe se convierte en la memoria que recupera la herencia perdida de mi abuela y la historia de Yacopí en medio de la violencia Colombiana.

Oscuro dorado

EDNA SIERRA Y WILSON ARANGO (COLOMBIA)

Persiguiendo el oro, persiguiendo un retrato, persiguiendo la comunicación, persiguiendo el retrato de una región aislada dedicada a la minería del oro. Un corto experimental que navega por las aguas del río Atrato.

Tres orillas (Three Shores)

DAMIEN CATTINARI (FRANCIA)

Tres orillas (Three Shores) es el retrato de un río imaginario. Cruzándolo, de este a oeste, o desviándose hacia el sur, del rojo al verde, de la maleza a la ciudad, a su zona industrial: la película intenta cartografiar el funcionamiento y la organización de nuestra sociedad a lo largo del tiempo de agua que fluye.

The 70th Week

JOÃO PEDRO OLIVEIRA (ESTADOS UNIDOS)

La película es una inmersión en el paisaje, una conversación con la montaña donde se invierte la perspectiva para experimentar el vértigo de la cumbre, rodar por la vertiente y fugarse en detalles de un territorio sensible al cambio.

Entre el volcán y la vertiente, es una película experimental a dos canales. La cámara en mano, La obra ofrece una mirada que invierte la perspectiva para experimentar el vértigo de la cumbre y envolver al espectador con la textura húmeda y abrasiva de los páramos y los glaciares. Es un viaje a Kumanday, Poleka-Kasue y Dulima, nombres ancestrales de los volcanes nevados del Ruiz, el Santa Isabel y el Tolima, en el centro de Colombia.

Es un seguimiento al territorio, donde la experiencia individual compone el relato donde se dilata el espacio temporal de la contemplación, tanto del paisaje externo como del interno, y así se evidencia lo que sucede en medio: la transformación del sujeto y del entorno. El registro encuentra una intimidad con la montaña, desde una perspectiva subjetiva que avanza, rota y se entrega a la misma. Se crea una ficción que parte de lo pictórico y documental para arrojar preguntas sobre problemáticas geográficas y ecológicas.

La película traza una temporalidad comparada a través del documento, entre el tiempo de la montaña de miles de millones de años y la transitoriedad humana donde el cuerpo es pulso y aliento para sostener la mirada y detenerse en el conflicto que supone nuestro avanzar en contraste con la indiferencia de la montaña.

Las imágenes y las cosas

IGNACIO MASLLORENS (ARGENTINA)

La Virgen de Guadalupe es la imagen sacra más importante del santuario católico más visitado del mundo. El retrato de Lisa Gherardini, más conocido como La Gioconda es el cuadro más famoso del planeta, exhibido en el museo de arte más visitado del mundo. El video reúne a estas dos imágenes de culto (una proveniente del sincretismo americano y otra del arte renacentista), a la vez que integra a las miles de personas que constantemente acuden a ella, en una peregrinación constante e infinita.

Newly Built Dream

CHANGMIN KIM (ALEMANIA)

No para de hablar de Nueva construcción. Pero no parece querer aclarar nada. Para él, los sueños están en algún punto intermedio: el sueño y la vigilia, el sueño y la realidad, lo virtual y lo real. O quizá son vuelo, luz, tiempo, escenario y juego de roles.

Una vez me contó que en un sueño presencié la caída de un pájaro plateado. Y dijo que siempre había visto a ese pájaro como a sí mismo. Y que la caída era un acto de entrada en su nuevo mundo. Ahora quiere construir ese nuevo mundo en el mundo real.

Bushwalking

AMALIA FOKA (GRECIA)

Bushwalking es un video que muestra el paisaje único del Parque Nacional Gardens of Stone en Nueva Gales del Sur, Australia. El video se generó utilizando un modelo StyleGAN2 entrenado con fotos tomadas por Yuri Bolón, un explorador, excursionista y ambientalista. Las fotos de Bolón fueron los datos más adecuados para el proyecto, ya que representan los accidentes geográficos escultóricos únicos de la zona. De esta manera, el modelo se entrena con la perspectiva y la pasión de los excursionistas por el paisaje de la región.

El video intenta resaltar la singularidad del Parque Nacional Gardens of Stone, un país de pagodas con una increíble biodiversidad y geodiversidad. El parque tiene una rica historia política debido a las actividades de extracción de carbón que continúan hasta el día de hoy. El Parque Nacional Gardens of Stone se ha incluido como parte del Área del Patrimonio Mundial de las Grandes Montañas Azules debido a sus valores esenciales, que incluyen el espectacular paisaje salvaje y accidentado, la diversidad de entornos naturales, la presencia de especies vegetales y animales amenazadas o restringidas, extensiones a las comunidades vegetales de regiones biogeográficas vecinas y su paisaje cultural.

El video utiliza una variación del generador StyleGAN2 para crear un paisaje infinito conectando las imágenes generadas de manera similar a una cámara que se traduce entre dos escenas sin relación. El sonido también se generó algorítmicamente utilizando modelos de texto a voz, con indicaciones de texto basadas en los nombres de varios sitios del área del último Libro de Gardens of Stone que estaban en los pies de foto.

Entre el volcán y la vertiente

NATALIA CASTAÑEDA ARBELÁEZ (COLOMBIA-ESPAÑA)

El Libro de Daniel es probablemente uno de los libros más misteriosos de la Biblia. La descripción de los hechos y las profecías incluyen asesinatos, traiciones, orgías y torturas. Pero también tiene varias profecías muy interesantes y enigmáticas que pueden interpretarse de muchas maneras para estar relacionadas con los tiempos actuales. La inestabilidad social, la guerra global, el exterminio masivo y muchos otros eventos posiblemente puedan interpretarse en los escritos proféticos de este joven. Esta ópera de música visual incluye varios eventos en la vida de este profeta y sus compañeros, así como las tres principales profecías que aún pueden no haberse cumplido.

La semana 70 descrita en el libro es una de estas profecías, y se relaciona con un estado de guerra constante, sacrilegio y destrucción, que finalmente conducirá a una milagrosa transformación del mundo en un nuevo espacio de paz y justicia. Esta profecía luego se reafirma en el Libro de Apocalipsis, en la Biblia. Como sugiere la descripción de la pieza (una ópera de música visual), la acción operística se reinterpreta en una pantalla, utilizando varias imágenes y sonidos generados por computadora, así como líneas vocales y movimientos de danza pregrabados. Algunas de las 8 escenas que constituyen esta pieza son representaciones imaginadas de los eventos descritos en el libro y algunas otras escenas son simbólicas. Los textos utilizados son transcripciones directas de los textos originales del libro, cantados en latín, hebreo y arameo. La Semana 70 fue el resultado de un encargo del Ministerio de Cultura de Portugal. También recibió el apoyo de Manitu Fund (EE.UU.), mpmp - Património Musical Vivo (Portugal), Universidad de Aveiro (Portugal) y Universidad de California – Santa Bárbara (EE.UU.). Fue compuesta entre marzo de 2021 y septiembre de 2022.

Sueño acuífero

YILENA LUCITH GARCÍA GUERRA Y JOSÉ ALEJANDRO LÓPEZ PÉREZ (COLOMBIA)

En esta obra se crea un entramado onírico vinculado acuíferamente. En el video se encuentran tres espacios diferentes unidos por portales de agua. La misma mujer se halla de forma distinta en cada espacio, así, en uno es palenquera (afrodescendiente), en otro, gitana y, en el tercero, indígena wayuú. Cada uno de estos personajes, atraviesa los portales de agua, llevando alimentos, para encontrarse a sí misma dormida en los otros lugares. El viaje que ella realiza, entre sueños y portales acuíferos, es atravesado por el baile y el alimento.

Ilumina-me o elimina-me

RAQUEL PÁEZ GUZMÁN (COLOMBIA-ESPAÑA)

Luz, tú que todo lo sabes, nos unes. "Ilumina-me o elimina-me" es un encuentro y desencuentro con la luz, desde la feminidad se da una búsqueda y juego entre el interior y exterior con ella como guía. Los caminos se revelan, se cruzan y se tornan entre monólogos y diálogos que fluyen en un ritual-oráculo.

Oscilantes; la capa superficial del suelo

CATALINA GONZÁLEZ (CHILE)

La memoria del desierto va acumulándose por capaz en un territorio desigual, como los restos de geoglifos trazados en las laderas de los cerros, las caravanas ancestrales que cruzaban el desierto en otros tiempos, recorridos humanos y no humanos de intercambio entre la costa y el mundo Andino. En un paisaje construido por la historia de la industrialización de la Región de Tarapacá en Chile, el intercambio mercantil tiene, por la zonificación del espacio y el suelo, varias caras y se expresan a través de trayectos entre el ocio y la necesidad o la invisibilización y la parcelación de la marginalidad. Pero el desierto es extensivo, inabarcable en complejidades, como también las historias que se acumulan en el polvo, desapariciones y descartes del sistema de importación.

Fabulando con el viento

SEBASTIÁN MARÍN CASTAÑO (COLOMBIA)

La presente pieza audiovisual forma parte del registro de archivo de la performance "Fabulando con el viento". En ella se entabla una discusión sobre un espacio especial de la ciudad de Armenia: El puente La Florida, donde son recurrentes los intentos y casos de suicidio. Al inicio, se relata la experiencia de uno de los profesionales de la salud, quien describe un momento crucial en el que ofrece ayuda, pero termina siendo en vano. Esta pieza aborda desde la particularidad de una ciudad hasta la generalidad de un país el panorama de la salud mental. Además, se exploran las categorías de violencia y familia como referencia.

El viento es constante en el puente
 El viento convive en el paisaje que irrumpe el puente
 El cuerpo entiende la hoja
 La toma, la descifra... Siente el viento
 La suelta
 El viento toma la hoja, la soporta, la retiene, la devuelve
 La fabulación del viento con la hoja
 La esperanza de la hoja, recae en la constancia del viento

Cuerpos de Agua Delta del Tigre

ROBERTO NIÑO BETANCOURT (COLOMBIA-ARGENTINA)

Una exploración no antropocéntrica de las múltiples escalas de vida en el ecosistema fluvial de Tigre en Argentina, donde se encuentran los ríos Paraná y La Plata. Cada gota de agua contiene universos complejos en continua transformación. A medida que el río fluye, su perpetuo estado de movimiento enfatiza la relación armónica entre el paisaje y las diferentes especies que lo habitan.

Colombia War

YULIANA RESTREPO, ALEJANDRA URIBE, Y SARA ÁLVAREZ (COLOMBIA)

"Colombia War" es una machinima que adentra al espectador en el conflicto armado colombiano a través de la estética retro de los videojuegos NES. Creada a partir de imágenes capturadas de videojuegos en acción, la obra teje una narrativa independiente, desligada de las tramas originales de los juegos. A lo largo de una serie de escenarios bélicos, los personajes se enfrentan a situaciones violentas que reflejan la cruda realidad de los conflictos armados. La pieza propone una pregunta esencial: ¿Qué sucedería si esta violencia pudiera retroceder?

Occupation

ELENA KNOX (JAPÓN-AUSTRALIA)

¿Puede reducirse un ser a su identidad funcional? Obligado a rellenar un formulario de tránsito fronterizo para entrar en un país determinado, un robot humanoide con apariencia de mujer se pregunta qué hará. ¿Cuáles son sus ambiciones, posibilidades, probabilidades, sueños? Occupation reflexiona sobre la multiplicidad de papeles del robot/cyborg en la cultura, teniendo en cuenta lo que ya sabemos sobre los papeles sociales y las ocupaciones de las mujeres y los inmigrantes.

El guión de Occupation se nutre de la red de conocimiento en línea existente: sus ocupaciones (¡con algunas excepciones!) proceden de la página web del Departamento de Inmigración australiano. Curiosamente, esta lista parece ir en contra de los estereotipos ocupacionales por su inclusión aparentemente aleatoria e involuntariamente cómica de todo tipo y nivel de empleos, literalmente de la A a la Z.

Sueño androide

ISABEL PÉREZ DEL PULGAR (FRANCIA)

Existen problemáticos debates contemporáneos en torno a la significación del libre albedrío. La capacidad para tomar decisiones y llevarlas a cabo con cierto grado de control. Cuestionándose la existencia real de ese control para decidir con autonomía e individualidad, ya que esta capacidad depende del aprendizaje, de la socialización. Elegimos sobre deseos y creencias que ya existen o han sido impuestas, condicionadas por factores cognitivos, situacionales, contextuales, emocionales, genéticos, culturales....por tanto actuamos realmente conforme a nuestros motivos, deseos y creencias, somos espectadores u árbitros de nuestra propia vida, o jugadores haciendo lo que se puede?.

Las diferencias entre un humano y un androide es que este ultimo es una maquina carente e imposibilitada de conciencia y del libre albedrío. Creada con funciones específicas para una actividad determinada. Pero, no existe una instrumentalización y adoctrinamiento del ser humano para que accione, produzca y consuma dentro de un engranaje sociopolítico determinado? No sería la conciencia de la propia realidad y libertad de decidir una simulación, y por tanto, un androide no sería la simulación de una simulación? No estaremos ante la imagen de un humano que suena un androide o un androide que suena un humano?

Agujero

LAURA CABRERA (ESPAÑA)

Trata de expresar, en una alegoría, el deseo de cambiar a una nueva era para diluir las fronteras entre lo humano y su entorno natural, destruyendo así la jerarquía antropocéntrica ante la Naturaleza. Buscando, junto a la Inteligencia Artificial, una Inteligencia Vegetal y una Inteligencia Animal. La técnica es una mezcla de lo digital y lo manual, con 33 dibujos, 22 esculturillas, 12 vestuarios, objetos, actuaciones, filmación y montaje digital.

Alteraciones

LAURA CABRERA (ESPAÑA)

La vida en la ciudad nos hace insensibles, absurdos y enajenados de la Naturaleza. Estamos hiper-explotando a los humanos, a todos los seres vivos y a los recursos naturales, hasta producir una ruptura que nos lleva a nuestra propia extinción. Pero seguimos ciegos. Es el error de separar Cultura y Naturaleza.

AQUA PARK

IIOANA Y NAOTO HIEDA (JAPÓN)

As a collaboration with Piñpunk singer and artist IIOANA, an alternative demo music video is created by Naoto Hieda using Hydra, a live code-able video synth and coding environment that runs directly in the browser. The music video explores the visual stimulus through the eyes of synaesthesia and neurodiversity that the both artists share. Visuals are purely generated by Hydra code, triggered by cues and a sequencer written from scratch in JavaScript.

Atlas

GUADALUPE GAONA E IGNACIO MASLLORENS (ARGENTINA)

En 1899, el neurobiólogo alemán Christofredo Jakob llega a nuestro país para realizar sus investigaciones en el Hospital de las Alienadas. Más de un siglo después, en un pabellón semiabandonado del (ahora) Hospital Moyano, los vestigios de aquella experiencia aparecen en forma de fotografías de las internas que habitaron el hospital. A partir del archivo y las memorias de su nieta Cuqui, Atlas reconstruye la obra de Jakob en Argentina, invoca los espectros de esa Buenos Aires positivista, ambiciosa y cruel del 1900, y los lleva al encuentro de un presente más humano.

CLOSE CIRCUIT

TRIPOT (MARIUS PACKBIER & AÏLIEN REYNS) (BÉLGICA)

Close Circuit aims to explore the cyclical nature of the 'Oddly Satisfying' and ASMR sensory genres in relation to contemporary internet audiences searching for embodied experiences of pleasure and comfort. The visual source material we used consisted of online videos connected to the OS genre, while the auditory source material was compiled from ASMR videos. The editing structure reflects the fragmented repetitiveness of the source videos that have been looped and manipulated through different compositing, distortion, and AI effects to create a seamless flow of motion that is at once mesmerizing and disorienting. Hereby, we aim to emphasize the affective intensity of OS/ASMR videos as well as their uncanny nature as mechanical animated loops, depicting them as a manifestation of the fraught relation between our bodies and our machines.

Big Bang

JUAN FELIPE ACEVEDO VERGARA (COLOMBIA)

La creación, momento en el que surge una duda, lleva a la naturaleza, al pensamiento, a buscar nuevas vías de crecimiento, caminos de comprensión y entendimiento. Momento en que las partículas saltan de niveles y chocan creando nuevos compuestos, nuevas ideas. En el origen primigenio, ese potencial infinito de energía no fue la excepción. La rueda del caos, movimiento del mar primordial en su infinito devenir dio luz al principio femenino logrando el equilibrio de la dualidad, elemento necesario para la creación. Lo femenino transita por ese mar infinito de conocimiento, sin forma aún... viajando, recorriendo un espacio sin tiempo, una vasta infinitud de conocimiento. Entremezclándose como un todo emanaban colores, sabores, olores, formas, leyes universales creando un amasijo de poder imperecedero. Y... en un momento sostenido del infinito devenir cósmico, surge la luz consciente incapaz de reprimir su curiosidad, esa singularidad que la impulsaba hacia adelante flaqueaba... ¿Dudaba? Volvió sobre sus pasos... tal vez algo, algo pudo pasar desapercibido en su viaje. No encontró nada nuevo... se detuvo. Permitió a la duda ser parte de ella allí, y fue allí donde nació el sentimiento de ¡Eureka! Algo nuevo se creaba, su mente, la poiesis primordial dio luz a la oscuridad, al átomo, a la forma, a la expansión y al tiempo. Una idea poderosa fue abrazada y estabilizada por su creadora, cual prisma, bloqueó la luz primordial permitiéndola gestar en el seno de su oscuridad. Allí nació el universo; un propio poder que dio luz a estrellas e infinitas realidades capaces de albergar vida. Nació la capacidad de crear y dar forma a la materia. Nació la conciencia y con ella el libre albedrío...

Coalescence

JOÃO PEDRO OLIVEIRA (ESTADOS UNIDOS)

La coalescencia es el proceso de unión o fusión de elementos para formar una masa o un todo. En esta pieza de música visual, tanto los materiales visuales como la música se unen y separan en unidades distintas, formando formas y sonidos que son la combinación de elementos unidos.

Chiropteros Audioreactivos

DANNY ZURC Y SANTIAGO FRANCO (COLOMBIA)

Conceptualmente, la obra se fundamenta en reconocer la importancia de la biodiversidad para el planeta tierra, lo cual debería considerarse como una acción de obligatorio cumplimiento por parte de los humanos. No obstante, las altas demandas de la especie Homo sapiens para satisfacer sus necesidades obstaculizan cualquier intento de armonización con la naturaleza. Por tanto, la indiferencia hacia la comprensión de las interacciones entre especies es creciente. Uno de los grupos de animales que interactúa de manera indirecta con los humanos son los murciélagos. Estos animales proveen alimentos al ser dispersores de semillas, polinizadores y controladores de plagas de insectos. A pesar de ello, los mamíferos voladores han sido estigmatizados durante siglos. Por lo anterior, a través de la obra “Chiropteros Audioreactivos” buscamos comunicar la importancia de estos organismos para los ecosistemas a través de una interpretación artística en el marco del bioarte, conjugando la bioacústica y las artes digitales. Para los autores de esta obra artística, el marco teórico que respalda la creación se encuentra en las discusiones en torno al concepto “territorio cognitivo” o “dominio cognitivo”, basado en la comprensión de los estudios sobre la cognición de estos mamíferos realizados por Galambos (1942) y Griffin (1965, 1988); así como en la interpretación del concepto “mapa cognitivo” propuesto por Toledo et al. (2020). La obra es una interpretación artística de los chillidos ultrasónicos emitidos por algunas sonoespecies de mamíferos voladores cuando salen a buscar su alimento. Esta propuesta se concibe como una forma de inquietar al espectador acerca de la importancia de los mamíferos voladores para sostener la vida en el planeta tierra. La obra se formaliza a partir del reconocimiento de sonidos en el espectro del ultrasonido emitidos por murciélagos. Para ello fue necesaria la conversión de los sonidos en el espectro audible empleando el software Avisoft SASLab Pro (Avisoft Bioacoustics). Y para la generación de los audios en movimiento se empleó el software TouchDesigner (by Derivative, Inc.). Con lo anterior se hizo una edición tipo documental expositivo en el cual se encuentra una voz en off que guía un mensaje acerca de la acústica de los murciélagos. Esta edición se realizó empleando el software Adobe Premiere Pro. Los sonidos empleados provienen del Banco de Sonidos de la Biodiversidad “Ocaína Cua” del Museo de Ciencias Naturales de La Salle del Instituto Tecnológico Metropolitano. El documental se proyecta en una pantalla LED P3.91.

Comfortable and Alive

ELENA KNOX (JAPÓN)

Comfortable and Alive is a hypnotic induction ritual spoken by an android robot. The robot guides the viewer to imaginatively experience embodied phenomena that are currently beyond the realm of robot experience. Confidently asserting a shared perspective on earthly matter, sensation and touch, and levels of consciousness and mood, the machine seems to know what it is to be organically living, and to dream.

Twinned in a yin-yang pattern evocative of a “natural” balance of powers, the robot guides the human by a mix of artificial intelligence, ancestral knowledge and snake oil.

Will we need such rituals, overseen by interconnected machines, after planetary breakdown, or when all physical and spiritual experience is networked and situated online to the exclusion of our biological bodies? This pleasant trance— is it therapeutic or a hijacking, or a convergence of both? Robot will-to-power is something that many humans anticipate and, crucially, fear. Human becomes automaton. Relinquish control in a user-friendly future!

Cuerpo glaciar

NATALIA CASTAÑEDA ARBELAÉZ (ESTADOS UNIDOS)

Cuerpo glaciar es un ensayo audiovisual que a modo de archivo presenta diferentes aproximaciones a tres glaciares de montaña: el Conejeras (Colombia), Aneto (España) y la Mer de Glace (Francia). Es un “documentary desktop”, donde se estudia críticamente la evolución de los glaciares desde el afecto, el discurso poético y científico. Es un collage de inquietudes y especulaciones, una reflexión que se emplaza en el territorio mediante el recorrido por una memoria histórica y reciente del glaciar. El montaje, a través de ventanas digitales y secuencias de vídeo propios y ajenos, abre el espacio para dibujar un registro sobre cuerpos de agua glaciar que hoy son importantes sensores de la variabilidad climática global.

Del EM

CAROLINA CARRIZO (URUGUAY)

Del Em (2021) indaga en la relación y formas de articulación entre el cuerpo y la tecnología. Parte de una exploración realizada en conjunto con la artista uruguaya Juanita Fernández la cual consistió en el registro sonoro y visual de diversos movimientos inherentes a la ejecución de instrumentos de percusión. A partir de estos, realicé el análisis y modelado virtual de los mismos que me permitió generar tanto el material sonoro como visual que forma parte de la obra.

Engranaje

ISABEL PEREZ DEL PULGAR (FRANCIA)

La máquina es un sistema de sistemas. Y el sistema es un módulo ordenado de elementos. Todo ello conforman un cuerpo, una maquinaria que funciona en la medida en que hay integración y coordinación entre todos los sistemas ordenados que la conforman. Para esta coordinación es necesaria la aceptación, por parte de cada elemento que construye el sistema, de su rol dentro del engranaje que mueve la maquinaria. Control, sumisión, aceptación. Cada elemento vigila y es vigilado. Síntomas de una maquinaria panóptica, la cual crea y sostiene una relación de poder sin relevancia en el elemento que lo ejerce. De esta manera el poder queda sin rostro que lo identifique, quedando difuminado. Dándose la apariencia general de que cada elemento, individualizado, se conduce en plena libertad de elección, bajo la vigilancia de un gran ojo que todo ve y controla.

Foucault señala: “nuestra sociedad es la de la vigilancia; bajo la superficie de imágenes, se llega a los cuerpos en profundidad (...) se persigue el adiestramiento minucioso y concreto de las fuerzas útiles (...) estamos en la máquina panóptica, dominados por sus efectos de poder, que busca prolongar en nosotros mismos, ya que somos uno de sus engranajes” (Foucault, Vigilar y Castigar: 1980) .

Erosión y Estoicismo

JAIME CID LARA (CHILE)

Desde las impresionantes alturas montañosas de los Andes, se produce un misterioso encuentro. Un momento de contemplación y descubrimiento, frente a la vastedad del paisaje y lo desconocido.

Esporas, derivas artísticas vinculantes

ANDREA JERT BUSTOS Y KATYA NORIEGA ARANCIBIA (CHILE)

Descomposiciones, fermentos, ensambles, opacidades, translocaciones, digestiones y materias plásticas. Imágenes que se amasan junto a preguntas y reflexiones sobre prácticas artísticas, que nombramos Metodologías fúngicas. ¿Cuál es la potencia creadora y transformadora del arte en el presente? El ensayo audiovisual “Esporas, derivas artísticas vinculantes” forma parte del proyecto que lleva el mismo nombre y aborda parte de las preguntas, análisis y propuestas especulativas generadas en este. Se alimenta de archivos de val flores, Lucia Egaña y Laboratorio de Artistas Sostenibles que acompañaron este proceso, así como de experimentaciones escénicas, residencias y compartires que ayudaron a agitar y fermentar nuestras intuiciones iniciales.

Fence Dance

JEAN-MICHAEL ROLLAND (FRANCIA)

"Fence Dance" resume el encuentro de esgrima entre Cannone y Siklosi en los Juegos Olímpicos de Tokio 2020. La película inicial, objeto de una desviación artística, se transfigura: la pelea se convierte en un juego en el que el cuerpo en movimiento es esencial.

Incidencia

JUAN FELIPE VANEGAS SALAZAR (COLOMBIA)

Esta obra busca transmitir diferentes estados y situaciones que experimentamos a través de sonidos e imágenes que se comportan de forma orgánica por medio de un montaje rítmico que trata de llevar al público por un viaje sensorial, intentando cautivar y sumergir otros sentidos, que están por fuera de la experiencia audiovisual, mediante la sinestesia.

A partir de la apropiación y resignificación de imágenes de archivo haciendo uso de tecnologías para la manipulación de video, se genera una narrativa no verbal que aproxima a la relación entre la especie humana y el planeta que habita, en la cual se puede percibir la repercusión que tienen las personas sobre la tierra y viceversa.

El sonido que acompaña las imágenes se ha producido como una representación del caos que causan en la mente de la humanidad los temas relacionados con la incidencia que ésta ha tenido en su hábitat: el ritmo devastador del extractivismo, la deuda con las otras especies y la impotencia de no lograr detener el daño causado.

Jelvex

DANIEL RODRÍGUEZ GAITÁN (COLOMBIA)

¿Será qué en algún punto no vamos a distinguir si somos más humanos que máquinas?

Jelvex es un dispositivo de inteligencia artificial controlado por Camila. Sin embargo, los avances tecnológicos y cambios en los derechos humanos lograrán darle el poder a la I.A. Carlos, el tíode Camila se siente aislado, extraña sentir el contacto humano, los dos parecen estar viviendo una realidad sin libertad.

Interconexiones

JUAN FRANCISCO QUIJANO (COLOMBIA)

Es una pieza audiovisual de investigación-creación que explora el lenguaje entre seres humanos y seres vivos. La propuesta permite entrelazar una lingüística natural a través de la plasticidad de la imagen-textura y el sonido natural. Este último ha sido editado y creado con la ayuda de inteligencia artificial (IA), dando como resultado un registro que nos sumerge en un mundo donde la comunicación entre el humano y "el otro" es posible. Nuestras corporalidades, cargadas de símbolos y significados, facilitan la construcción de una semiótica que se explora en la obra. La pieza de video busca que el espectador se sumerja en una experiencia sensorial y visual para comprender nuevas formas en las que podemos conectar más allá del lenguaje convencional. Esta pieza de video es una exploración intrigante de la relación entre humanos y la diversidad de formas de vida para trascender las barreras lingüísticas.

Introversiones

ANDREA GONZÁLEZ (CHILE)

Proyecto llevado a cabo durante el período de confinamiento, compuesto por piezas audiovisuales que funcionan en capítulos, como respuesta a la observación del panorama global. Esta proyección de relatos fugaces, intenta reconstruir un paisaje mental e imaginar un afuera desconocido, donde espacios desolados están en constante transformación. Material de archivo, imágenes reiterativas y preguntas que resuenan, evidencian el aislamiento y la incerteza del presente, pero a la vez atisban un motor para nuevas direcciones, hacia otras formas de interacción y nuevos modos de habitar.

Locura Sagrada

SHIVAY LA MULTIPLE (GUYANA FRANCESA)

Asistir al nacimiento de un meta-ser y luego seguir sus andanzas por mundos. Transformación, transmutación a la fuente divina.

La ruta de la lana

DANIEL FELIPE JIMÉNEZ ROJAS (COLOMBIA)

La ruta de la lana, es una cartografía social diseñada con los artesanos rurales y urbanos del municipio de Nobsa, conocido por la gran producción de tejidos tradicionales en lana. Su propósito, fue ubicar con ayuda de los mismos artesanos, aquellos maestros poseedores del saber histórico y tradicional que permitiera la visualización de los elementos identitarios y los procesos artesanales tradicionales vinculados con la cadena productiva de la lana.

A partir del trabajo de campo, se recopiló una información visual, sonora y oral de la tradición del trabajo de la lana que se concretó en esta producción visual. El guión abordó cuatro categorías de estudio: los procesos, al exponer los estados de lana como materia prima que se convierte en producto, las herramientas y las operaciones propias de cada taller artesanal; la tradición, al describir los conocimientos y las formas de enseñanza - aprendizaje; la Identidad, al reconocer las particularidades de los objetos que se producen; y finalmente, el territorio, que presentó los significados que tiene Nobsa y sus tejidos en lana para la propia comunidad de artesanos tejedores.

La cartografía presenta a 14 artesanos de la zona rural y 17 de la zona urbana, organizados en dos recorridos, cuyo mapa de ruta fue construido a partir de las referencias de ubicación entregadas por los mismos artesanos con el objetivo que el espectador ubique sus talleres artesanales. Este recorrido se acompaña de una toma aérea que ubica cada casa – taller y expone iconográficamente las técnicas que desarrollan, para luego narrar apartes del oficio en la voz de los mismos maestros artesanos.

me_inside.cpp

SIGIFREDO ESCOBAR GÓMEZ (COLOMBIA)

¿Quién soy? Si penetrase esta piel que me sirve de máscara, ¿qué encontraría? ¿Números y colores? ¿Algoritmos y caos? me_inside.cpp es una reflexión sobre mi propio ser, donde exploro tres de los pilares más importantes que han esculpido mi pensamiento desde niño: las matemáticas, la algoritmia y el arte.

Mi imagen propia

SARA PIÑEROS CORTÉS (COLOMBIA)

mein eigenes bild es un intento de encontrarme en otras formas orgánicas diferentes a mi cuerpo. En un reino onírico, mi identidad se construye a partir del texto hablado, grabado como un mensaje de voz y las imágenes de los seres vivos en film.. En esta película, soy cualquier otra cosa menos yo mismo.

Sobre ser algo

ELINA ZAZULIA (RUSIA-COLOMBIA)

¿Cómo describiría el momento de la emergencia? ¿Cómo se puede sentir esto? ¿Cómo podríamos describir un momento de flexibilidad absoluta y, al mismo tiempo, una forma definida dentro de su forma indefinida? ¿Un estado integral en el que se entrelazan componentes orgánicos e inorgánicos?

Las imágenes visuales son modeladas por redes neuronales, con una selección deliberada de las formas dinámicas más peculiares, elegidas por sus patrones de movimiento poco convencionales. A través de estos experimentos con inteligencia artificial emerge una sustancia efímera, no clasificada, expresando naturalidad a través de medios sintéticos: una identidad fluida y tangible que absorbe y encarna diversas entidades.

re_brotes

FRAN ORALLO (ESPAÑA-ESCOCIA)

El título brotes proviene de la enfermedad mental “brotes esquizofrénicos”. Esta enfermedad se caracteriza, entre otras cosas, por alucinaciones auditivas y visuales, pero hay un sin fin de otros “pequeños” síntomas, como son la confusión y duplicidad a la hora de entender la identidad propia. En mi trabajo trato esta duplicidad, mal llamada “personalidad múltiple” con la intención de mostrar, cómo en un espejo, la identidad de un individuo confuso. El audio está compuesto por una serie de susurros distorsionados con el propósito de reflejar las alucinaciones auditivas que padecen este tipo de enfermos.

Surcos

CÉSAR CÁRDENAS G (ECUADOR)

Las Abuelas de la Ruta Escondida desentierran su pasado a través de recuerdos mágicos y reviven historias de tradiciones que se han perdido en el tiempo, desde recetas ancestrales hasta la cura del mal aire. Recordaremos la sabiduría de nuestras abuelas y la importancia de conocer nuestras raíces.

Symbiotic Future

MARÍA CASTELLANOS Y ALBERTO VALVERDE (SUECIA)

Las plantas son sensibles al entorno que las rodea, percibiendo diversos factores y cambios ambientales que escapan a la detección de nuestros sentidos naturales. "Symbiotic Future" es una obra de videoarte que indaga en la conexión entre humanos y no humanos mediante la interfaz corporal "Symbiotic Interaction". Esta herramienta tecnológica promueve una relación simbiótica entre la planta y el ser humano, ofreciendo una experiencia íntima y personalizada.

The Beauty of Becoming

SARA PIÑEROS CORTÉS (COLOMBIA)

The Beauty of Becoming es un ensayo documental que sigue, habita y encarna la forma de mirar de cuatro mujeres artistas, al tiempo que se convierten en personajes de ficción a lo largo de la película. Desde una perspectiva en primera persona, la cineasta cuenta quiénes son estas mujeres y qué hacen, aunque al final permanecen indefinidas, fragmentadas y borrosas.

The Beauty of Becoming

GLORIA JULIANA LONDOÑO OROZCO (COLOMBIA)

Un hombre se levanta en la mañana y mientras toma una ducha alguien entra y registra su casa. Al salir del baño se percata que algo desapareció, desesperado empieza a buscar por todas partes pero no lo encuentra. Se asoma a la ventana y observa a los transeúntes. Intercambia miradas con uno... ¡¡¡que llevaba su máscara!! Se dirige rápidamente al ascensor y baja para perseguirlo, mas al estar en la calle se cubre el rostro y se esconde, pero se obliga a salir mientras todos los que lo observan reaccionan con susto. Persigue al sujeto e intenta arrebatarse la máscara pero ambos caen por las escaleras. Ya no sabemos quién es quién. Ellos tratan de alcanzar la máscara que estaba en el suelo. Uno de ellos la agarra y ataca al otro hasta quitarle la vida. Posteriormente se la coloca y sale al exterior con actitud tranquila y triunfante. Lo más interesante es que al final no se supo cuál de los dos fue el vencedor.

Wasting, Sinking, Dazzling, Floating

CHANMIN KIM (ALEMANIA)

I am now located in the time and space between dreams and reality. Perhaps I fell asleep or almost fell asleep at some point. But still I blink and stare at something or am stared at by something. Between the noise, the leaking light, and my perceptions, I am wasting, sinking, dazzling and floating.

Animales políticos

FERRÁN VERGARA (CHILE)

"Animales Políticos" es una exploración cinematográfica que navega entre imágenes del pasado y el presente, fusionando el "Fragmento sobre las máquinas" de Karl Marx con la realidad contemporánea de una inteligencia artificial.

MEDIA ART



Leaving Digital: A Critical Reading of Nicholas Negroponte's Being Digital

NANETTE WYLDE (ESTADOS UNIDOS)

Leaving Digital is an animated, browser-based project which reconsiders Nicholas Negroponte's seminal, and visionary, 1995 book, Being Digital, almost 30 years after its initial publication. The text in this work was extracted from a physical copy of the book, Being Digital. Each section of text is from a single page. All pages were sampled. The text is presented in sequence. This project is in both English and binary code. It can be presented on a screen, either connected to the Internet or not (stand alone). It can also be accessed via qr code.

Génesis

JOSÉ ALEJANDRO LÓPEZ PÉREZ (COLOMBIA)

Es necesario que diversas potencias tengan distanciamientos, acercamientos y entrecruzamientos para que la vida surja. Esto sucede igualmente con nuestra especie, cuya existencia se gesta en el vientre de las mujeres. En la instalación 'Genesis' se ven tres videos. Cada uno contiene en un cuadro blanco la imagen de una mujer embarazada y desnuda que deambula por el espacio. Cada video se desplaza por las paredes según el andar de la mujer. En algunos momentos ellas miran su andar y, en otros, se detienen para ver a la cámara. Los tres videos se desplazan simultáneamente por las paredes distanciándose, acercándose y entrecruzándose entre sí.

El templo Bacatá

JOSÉ ALEJANDRO LÓPEZ PÉREZ (COLOMBIA)

Relata la travesía épica y fantástica de un guerrero muisca del año 1500 antes de la llegada de los colonizadores, viajando por casi toda Colombia prehispánica, donde tendrá que buscar 8 culturas doradas junto a Imurá, una guerrera Quimbaya, Eretama la hija del cacique Guatavita y Muysu una pequeña serpiente parlante.

Relatos entre montañas

CARLOS ALBERTO CASTAÑO AGUIRRE/

MARÍA DEL MAR CANCINO ZAPATA (COLOMBIA)

La pérdida de los saberes y oficios de las mujeres rurales del municipio de Génova (Q.) resalta uno de los grandes problemas en los territorios con respecto a la valoración desigualdad de los conocimientos y el predominio de currículos occidentales. El presente proyecto plantea la documentación y creación de una estrategia transmedia que permita la visibilización y divulgación de los saberes y oficios de las mujeres rurales en este municipio, donde se incluyeron relatos que se difunden en distintos medios, plataformas y soportes tanto online como offline, digitales y análogas, resaltando en ellos 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.

Una de las características sobre las cuales se estructuró el proyecto es el contar historias a través de múltiples medios, aprovechar el potencial de cada uno de estos y sus lógicas, la integralidad en su producción y el constituirse como una red de personajes y sucesos. En la estrategia se acudió a diferentes plataformas que permiten conectar con públicos diversos y lograr una posibilidad de convergencia mayor: la página web, formatos impresos, la oralidad y redes sociales como Instagram, Spotify, Soundcloud y Youtube,

En la página web se encuentran las historias de las 10 mujeres vinculadas al proyecto, aquí se pueden ver y escuchar. Hay curso corto de meliponicultura urbana, abejas que no tienen aguijón y son nativas de estos territorio, la intención es que cualquier persona pueda tener una colmena en el jardín o balcón y contribuir a la polinización de bosques o huertas caseras.

También, se incluye un mapa que permite la ubicación y visita a estas mujeres, compartir con ellas y comprar sus productos. Por último, se elaboró un espacio para mostrar lo que la comunidad de Génova piensa en torno a los saberes tradicionales a través de video y el uso de la cartografía social.

La animación digital una estrategia de trabajo colaborativo con comunidades de mujeres rurales para fortalecer el empoderamiento y el emprendimiento social

CLAUDIA ISABEL ROJAS RODRÍGUEZ, LORENA MARÍA ALARCÓN ARANGUREN,
MARTHA FERNÁNDEZ SAMACÁ Y HENRY ENRIQUE GARCÍA SOLANO (COLOMBIA)

Esta propuesta se enmarca en el quinto Objetivo del Desarrollo Sostenible ODS, específicamente buscando aportar al empoderamiento de la mujer rural y la igualdad de género. En el contexto de la investigación el empoderamiento se entiende como el reconocimiento individual y colectivo de los saberes, habilidades y capacidades de las mujeres que conforman una comunidad productiva. Para esto, los investigadores adaptaron algunas etapas del Pensamiento de Diseño para plantear tres fases investigativas: 1) reconocimiento, en la cual las participantes reconocen su realidad por medio de herramientas sensibles para la observación y registro de elementos que conectan su cotidianeidad, territorio y tradición; 2) exploración, a través de técnicas para la generación colaborativa de propuestas; 3) materialización, donde se consolida la construcción de sentido presente durante el proceso.

Los proyectos articularon la Investigación-Acción con las etapas promotoras de innovación del Pensamiento de Diseño a través de una obra de I +C de animación digital, que expone de manera didáctica, las etapas de reconocimiento y comprensión de la realidad y que se validó junto con algunas video-capsulas creadas para provocar y detonar el reconocimiento individual y colectivo de habilidades y capacidades, generando acciones creativas en los grupos de mujeres rurales de las comunidades participantes: “ASOCORAZÓN DE MUJER” integrada por diez mujeres que combinan sus actividades emprendedoras con el trabajo de campo en el municipio de Villa de Leyva y la Asociación de Artesanos Unidos del municipio de Cerinza ADAUC quienes trabajan la cestería en esparto como una de las principales fuentes de ingreso. La animación que se proyectó al iniciar cada momento del proceso, surgió de la necesidad de crear nuevos mecanismos de trabajo colaborativo con las comunidades durante la pandemia del Covid-19, momento en el cual se realizó la mayor parte del trabajo de campo de estos estudios.

Como resultado del trabajo de campo, se pudo evidenciar la efectividad de la obra en su propósito tanto de exponer de manera individual pero conectada cada una de las etapas del proceso, alcanzando la materialización de sus innovaciones; como para promover dinámicas colaborativas para abordar las dimensiones macro y microeconómicas cambiantes, y desde allí proyectar nuevos objetivos.

VillaBotero

SANTIAGO RÍOS GÓMEZ (COLOMBIA)

VillaBotero es un videojuego 3D single player desarrollado para computadores. El videojuego permite resignificar espacios de interés históricos y patrimoniales en la comuna 9 de Medellín, Buenos Aires como: el Café Sol de Oriente considerado uno de los más longevos de Buenos Aires, el Puente de la Toma, lugar donde se abastecieron de agua las familias del siglo XIX y XX, el Cristo del Salvador, ubicado en uno de los 8 cerros tutelares de Medellín, entre otros.

Esta Plataforma le permite al jugador acceder de forma lúdica a la memoria urbana del territorio, permitiéndole explorar la ciudad desde la interactividad, para ello deberá enfrentarse a diversos enemigos que atentan contra la conservación del patrimonio y así, superar niveles que darán como resultado la activación de textos, fotografías, y audios que fueron insumos recolectados durante la investigación.

La idea de utilizar la escultura de Fernando Botero como protagonista del videojuego surgió a raíz del evento vandálico en octubre del 2021, cuando partes del soldado fueron robadas. Este hecho puede interpretarse como la motivación para que un guerrero, interesado en proteger los bienes patrimoniales de la ciudad, se convierta en un héroe al salvarlos del olvido y el deterioro. Este enfoque busca formar futuros vigías del patrimonio, puesto que el propósito de VillaBotero es promover su uso en centros educativos como una herramienta de divulgación cultural entre niños, adolescentes y jóvenes, ofreciendo una visión de la historia, el patrimonio arquitectónico y la cultura local.

VillaBotero destaca la importancia del barrio Buenos Aires en el desarrollo sociocultural de Medellín especialmente durante los siglos XIX y XX, puesto que este barrio ha sido un punto clave de conexión entre diferentes áreas del municipio, contribuyendo significativamente a su desarrollo económico y social. Sin embargo, muchos de sus espacios naturales, elementos arquitectónicos y monumentos que se hallan en el interior de la comuna se han deteriorado durante el proceso de modernización y crecimiento urbano.

VillaBotero busca generar conciencia sobre la importancia de preservar y proteger estos espacios patrimoniales, así como fomentar una mayor conexión y aprecio por el entorno que se habita, invitando a los jugadores a reflexionar sobre las transformaciones del paisaje y a considerar cómo estas afectan la identidad y la historia de la ciudad.

Paisaje Cultural Cañón del Chicamocha

ANA TERESA ARCINIEGAS (COLOMBIA)

Paisaje Cultural Cañón del Chicamocha es una obra transmedia sobre el patrimonio arqueológico, arquitectónico y gastronómico del oriente colombiano. Por medio de audiovisuales, fotografías, audios, textos y ubicación geo-espacial se intenta acercar al patrimonio material e inmaterial de la región.

Sound of Valar

MIGUEL ANTONIO CONTRERAS HINCAPIÉ (VENEZUELA)

La sonoridad como elemento corpóreo es la subyacente de una infinidad de realidades, conjeturas, transmutaciones, y transfiguraciones. La elementalidad de la voz y su repercusión como ente de la maravilla, se plasma en la oratoria de narraciones históricas que enriquecen y eventualmente permiten la subversión de la realidad. Sin embargo, esta se ha visto ofuscada por el mal uso de la herramienta de la electrónica. El sistematismo, y el uso de formas repetitivas han impedido el crecimiento de la sonoridad sin importar su fuente. Se han olvidado de la importancia del ruido y del silencio, para promover “bits”, y aceleraciones que no permiten la contemplación del oyente como agente activo en la creación sonora.

¿Qué subyace en la esencia de la sonoridad? La transfiguración ¿Qué prevalece ante la angustia? El Silencio. ¿Somos ruido o silencio? Somos sonoridad. Siendo Seres Sonoros, proclamamos nuestra visión ante la decadencia de la electrónica como solución y no como herramienta.

The curtain

ANABELA COSTA (FRANCIA)

.

Correspondencias Mutantes

SEMILLERO CINE Y GÉNERO (COLOMBIA)

Este proyecto de investigación-creación se propuso indagar sobre los diferentes efectos que ha tenido la cuarentena en nosotras, nuestros cuerpos y la relación con otros, humanos y no/humanos. Planteamos un ejercicio de correspondencias como práctica etnográfica expandida en la que se hacen posibles ensamblajes visuales, sonoros y textuales, alrededor de temas como lo cotidiano, el espacio doméstico, las prácticas de cuidado, el cambio de las nuevas formas de hacer y estar, la virtualidad y la memoria.

Estas exploraciones se han planteado como una serie de correspondencias en las que estrategias como lo auto-narrativo, lo biográfico, lo íntimo, lo conversacional, la reconstrucción de otros pasados y la imaginación de futuros posibles se traducen en acciones de creación e investigación. Las indagaciones iniciales nos han permitido comprender las potencialidades que la práctica de correspondencia nos abre como ejercicio artístico y elaboración crítica y expresiva y sensible sobre el presente convulsionado del que hacemos parte.

Objetos en Conflicto

DIANA CASTELBLANCO CAICEDO (COLOMBIA)

OBJETOS EN CONFLICTO es un escenario digital que buscan visibilizar por qué los objetos son dispositivos de reflexión para un debate social y político abierto sobre uno de los acontecimientos más importantes de la historia de los siglos XX y XXI en Colombia, el conflicto social y armado. Para los estudiantes de diseño, esto ha significado estudiar, desde los objetos, los procesos sociales en los que se construye la imagen pública del pasado, en su forma compleja, diversa y poliédrica, reconociendo el valor de la investigación social que, en este caso, tiene como fuente de trabajo el Informe Final de la Comisión de la Verdad. La obra es un producto de creación del Semillero TERRITORIOS Y ESTÉTICAS SOCIALES que atiende problemáticas contemporáneas del territorio y la memoria, a través de la visibilización y visualización de objetos y relatos asociados testimonios de víctimas del conflicto social y armado colombiano. Como producto, se trata de un entorno digital abierto que integra datos de texto, audio, imágenes fijas y animadas, con relación a diez territorios implicados en diversas formas del conflicto. En cada caso, se explora la producción compleja de significación y representación de la memoria individual, pública y territorial a través de objetos íntimos, privados o públicos.

EISC-Metaverse

FABIAN STIVEN VALENCIA CORDOBA, JAVIER MAURICIO REYES VERA, PAOLA JOHANNA RODRIGUEZ CARRILLO (COLOMBIA)

This project is situated in the context of metaverses, considered as an emerging revolution on the Internet, especially following the announcement of Facebook's transformation to Meta Platforms Inc. in 2021. Metaverses combine technologies such as Extended Reality (XR), Blockchain, Human-Computer Interaction (HCI), and Artificial Intelligence (AI), offering a three-dimensional virtual space for interaction through avatars. In the educational field, metaverses present an opportunity to enrich education through immersive experiences in virtual environments. This approach, known as "Metaverse for Education" or "Edu Metaverse," fosters effective communication and interaction among members at the university community. The study addresses the identification of the necessary characteristics for a metaverse that supports communication and interaction processes at the EISC. An analysis of the state of the art of metaverses is presented, including cases such as Somnium Space, Decentraland, Spatial, and the metaverse of the Chinese University of Hong Kong, Shenzhen (CUHKSZ).

Túnel Eléctrico

JOSÉ ALEJANDRO LÓPEZ PÉREZ (COLOMBIA)

Una mujer se multiplica en diferentes espacios para performar una danza en sincronía con el agua, el fuego y las montañas.

VRNE: VIAJANDO CON CHANDRA

JUANA VALENTINA RUEDA CONTRERAS Y PAULINA VALLEJO SOTO (COLOMBIA)

VRNE presenta tres escenarios 3D inmersivos y navegables que incorporan sonorizaciones para crear una experiencia inmersiva plasmada en una aplicación móvil interactiva que el usuario explora insertando el celular en un visor sencillo de realidad virtual. La esencia de esta propuesta es proporcionar una plataforma accesible, desde la sinergia entre la visualización tridimensional y la inmersión auditiva creando un entorno educativo y cautivador, proporcionando a los participantes una aproximación a datos e información astronómica en un formato novedoso al tiempo que proporciona una comprensión más cercana del vasto universo.

Correspondencias Mutantes

JUAN MANUEL HENAO BERMÚDEZ, ANDRÉS FELIPE VILLEGAS HIDALGO, EDIER BECERRA ALVAREZ (COLOMBIA)

La obra "La Parla Orgánica producción cultural transmedia" tiene como propósito fundamental impulsar el reconocimiento y la valoración de los mercados orgánicos de la ciudad de Cali, específicamente Asoprrogánicos y Mercado Orgánico y Agroturístico de San Antonio. Los cuáles más que simples puntos de comercio, son auténticos bastiones de la diversidad cultural y promotores de estilos de vida saludables.

El alma de La Parla Orgánica reside en las historias de los productores y transformadores de alimentos que animan estos mercados. Docentes y estudiantes universitarios se embarcan en la tarea de recopilar estas narrativas y darles vida en un entorno transmedia, donde convergen diversas formas de expresión.

El año 2021 marcó un hito en el camino de La Parla Orgánica cuando fue honrada con una beca de creación artística por el Programa de Estímulos del Municipio de Cali. Este reconocimiento inicial allanó el camino para la gestación de la narrativa transmedia, delineando un prototipo de contenidos que habrían de cautivar al público.

Con la aprobación del proyecto de investigación por parte de la Dirección General de Investigaciones de la Universidad Santiago de Cali en 2022, La Parla Orgánica alcanzó nuevas alturas. Bajo el código 26-621121-3332, se dio inicio a la fase de recolección de datos, creación de contenidos y difusión de la narrativa transmedia, consolidando así su presencia en la esfera académica y cultural.

Simultáneamente, la Vicerrectoría Académica y de Investigaciones de Bellas Artes Entidad Universitaria respaldó un proyecto complementario: "Recetas Parladas" (código 300.025.002.2016-2.151). Esta iniciativa se centró en la creación de un recetario interactivo para enriquecer aún más la narrativa transmedia de La Parla Orgánica.

Dos comunidades han sido pilares en el desarrollo de La Parla Orgánica: por un lado, los apasionados individuos asociados a los mercados orgánicos (campesinos, mujeres, adultos mayores, indígenas, etc), y por otro, la comunidad académica representada por tres prestigiosas universidades e igual número de áreas. Esta colaboración multidisciplinaria ha sido la clave para enriquecer la narrativa transmedia con una variedad de perspectivas y habilidades.

La narrativa transmedia de La Parla Orgánica se despliega a través de una multiplicidad de medios y contenidos, desde el sitio web principal hasta crónicas en video, podcasts, redes sociales, material impreso y difusión académica. Cada elemento contribuye a tejer una red de historias cautivadoras que invitan al público a sumergirse en el fascinante mundo de los mercados orgánicos de Cali.

Paramoverso

SENSOPÍA - CETREAL - CANVAR (COLOMBIA)

Paramoverso es una experiencia multiplataforma alojada en Spatial con misiones interactivas que invitan al usuario a recorrer las estepas llenas de frailejones, pastos y musgos, así como osos, tigrillos, pájaros e insectos. Viaja a las montañas colombianas para descubrir la biodiversidad que habita en los páramos de cada una de sus cordilleras y comprender las amenazas que ponen en peligro estos ecosistemas.

La historia de Paramoverso se desarrolla en un mundo inspirado en los páramos de la región ecuatorial, especialmente los páramos de las tres cordilleras colombianas. Aquí, los antiguos secretos de la naturaleza se entrelazan, creando un paisaje vívido que reivindica la función de especies tipo sombrilla como el frailejón, en una aventura de observación botánica con tintes científicos, históricos, culturales y educativos.

El páramo se convierte en el lienzo en el que se invita al usuario a adentrarse en una aventura para descubrir los seres singulares que habitan este universo. Entrar en Paramoverso es como convertirse en un explorador científico que descubre un lugar por primera vez, en este caso, de manera virtual y sin generar efectos negativos en el ecosistema.

A medida que el usuario avanza en la historia, se enfrentará a desafíos que requerirán empatía con la naturaleza y conocimientos sobre la montaña para superarlos y restaurar el equilibrio del páramo. De esta forma, el usuario accede a una experiencia educativa sobre el cuidado del medio ambiente con funcionalidades de gamificación que lo incentivan a recorrer el escenario y recolectar todas las piezas que dan cuenta de características y curiosidades de la naturaleza, así, puede aprender y deleitarse en la magia del páramo a través de una experiencia inmersiva multiplataforma.

Exposición Espacios Comunitarios, Colectivos, Ciudadanos

ESTEBAN ARMANDO SOLARTE PINTA (COLOMBIA)

La obra es una Exposición en 3D resultado de la investigación-creación “Participación, Arquitectura, Comunidad y Desarrollo en ciudades de América Latina, 1980-2015” donde se explora una nueva manera de producción y otra forma de representación para divulgar un proyecto de investigación acerca de la historia de la arquitectura contemporánea en el marco de los procesos participativos en contextos emergentes y de gran complejidad en América Latina. El propósito de realizar esta exposición en un medio digital es abrir la investigación en arquitectura a un campo visual y tecnológico, que adicionalmente requieren de una amplia divulgación por medios empáticos con el público.

Alejandro Serna: Semblanza de una vida dedicada al arte

DIANA PAOLA VALERO (COLOMBIA)

El sitio web www.maestroalejandroserna.com constituye una plataforma dedicada a la exhaustiva exploración morfológica de la obra del reconocido artista Serna, así como a la revelación de puntos de convergencia y divergencia entre su trabajo y la iconografía presente en el decorado de los buses escalera en Andes, Antioquia. Este análisis no solo se limita a la mera descripción de las formas y estructuras presentes en las creaciones de Serna, sino que también aborda de manera metódica los aspectos esenciales para caracterizar y reconocer su labor artística dentro del contexto colombiano.

Destacadamente, el sitio web resalta el aporte trascendental de Serna a las artes populares y a la conformación de las identidades locales, especialmente en lo que respecta al patrimonio cultural inmaterial de Colombia. No se limita únicamente a exponer la obra en sí misma, sino que profundiza en su significado sociocultural y en su impacto en la configuración de la identidad nacional.

Este juego tiene los peores premios / This game comes with the worst prizes

LUIS HERNÁNDEZ-GALVÁN (MÉXICO/EEUU)

‘Este juego tiene los peores premios’ es un machinima (video basado en un videojuego) en el que un espectador inmóvil observa el sitio de la mina Bayan Obo en Mongolia.

El proyecto analiza el sitio de Bayan Obo en el desierto de Mongolia. Este sitio es una fuente crucial de tierras raras, que son esenciales en la producción de tecnología moderna, incluidos dispositivos móviles, baterías de automóviles eléctricos y turbinas de parques eólicos. El sitio de extracción existe como una cicatriz perpetuamente abierta en la faz de una tierra antropocénica cuando nos mira: poderosa como el land art pero irreversible, irresistible como una catástrofe.

El proyecto intentará hacer evidente la relación entre la virtualización de la realidad y la realización de la virtualidad. Nuestras denominadas existencias IRL (“en la vida real”) se ven afectadas por las decisiones que tomamos en línea y este ámbito, a su vez, da forma a nuestra vida cotidiana fuera de él. Los átomos de tierra en Bayan Obo se transmutan en bits de cálculos computarizados que impulsan diversas tecnologías, incluida la minería de criptomonedas, el comercio de acciones, los videojuegos y la guerra.

La idea es develar los procesos de minería, extracción y colonización dentro de los paisajes antropocénicos, para mostrar cómo dichos procesos permiten la virtualización del espacio, problematizando así esa relación espacial real/virtual. Por ejemplo, extraer tierra para procesarla en microchips, que luego se utilizan para extraer bitcoins: algunos tecnobros se enriquecen con dinero mágico de Internet para poder conducir teslas en la Bahía, mientras que la gente en el desierto de Mongolia se queda con tierras baldías cubiertas de materiales radiactivos durante los próximos milenios.

(In)habitabilidad: ecosistemas de simbiosis

MARÍA PAULA ORJUELA CAMPOS Y PABLO ANDRÉS GÓMEZ GRANDA (COLOMBIA)

El periodo de postconflicto en Colombia enmarca la memoria de la sociedad y los seres que la habitan. La obra aquí descrita reconoce las voces inarticuladas de las víctimas, para visibilizar el proceso de regeneración territorial y simbólica de la memoria colectiva. Frente a esta premisa, utilizando metodologías de la arquitectura, se re-configuran geografías mediante el testimonio de desplazados, y el uso de tecnologías digitales, produciendo simulaciones de paisajes híbridos que en tanto ecosistemas virtuales autónomos, espacializan la memoria y permiten entrelazar, — a partir de una reflexión sobre el paisaje, despojo y la deriva, — las problemáticas de inhabitabilidad / habitabilidad de la tierra.

El territorio de Sumapaz ha sido clave históricamente, su riqueza ecosistémica y geográfica representa desde hace más de 500 años diferentes significados para quienes lo han habitado. Durante el siglo XX, específicamente en la década de 1950, Sumapaz se transformó en el escenario de diferentes luchas históricas por la defensa del territorio y el reconocimiento del campesinado como sujeto político, su cercanía a la capital del país y su centro de poder fue materia propicia para la disidencia entre grupos guerrilleros, paramilitares y el estado, provocándose así un periodo de operaciones de guerra con todas sus implicaciones.

(in)habitabilidad: ecosistemas de simbiosis es una instalación inmersiva, producto de investigación, que visibiliza los procesos de simbiotización e (in)habitabilidad que una víctima del conflicto tuvo que desarrollar con el territorio, mediante la creación de dos paisajes híbridos que simulan digitalmente su desplazamiento forzado en el Sumapaz en 1954. Tras la alteración de los límites territoriales por el conflicto, este se tornó en una extensión temporal que se desvincula del espacio físico, y se transforma en la proyección de una realidad territorial definida por la memoria que en él habita. Esta transformación de los eventos de despojo y deriva en dos habitabilidades digitales, redefinen tanto el paisaje de Venecia, Cundinamarca, como el de San Juan de Sumapaz, lugares en donde sucedieron los hechos.

Metodológicamente, por medio del registro de testimonios situados, se identifican las características geográficas del territorio y se plantean las variables de análisis alrededor de los patrones de inhabitabilidad de este, lo que conlleva a la elaboración de un modelo digital informático geolocalizado y geopoetizado que permite generar, además de una nueva información cartográfica referente a la reconstrucción y acercamiento geográfico de los dos territorios, un cambio de perspectiva y modos de recepción distinta de los hechos.

TALLERES

A group of people, primarily women, are gathered in what appears to be a workshop or classroom. They are engaged in a collaborative activity, possibly a craft or design project. The scene is dominated by a strong, monochromatic blue light, which creates a cool and focused atmosphere. In the center, a woman with dark hair and glasses, wearing a dark leather jacket over a striped top, is looking down at something in her hands. To her left, another woman with short hair is looking towards her, and to her right, a woman with long hair is also looking in the same direction. The background is slightly out of focus, showing other people and what might be workbenches or tables. The overall composition is dynamic and suggests a sense of shared learning and creativity.

Unravelling/Desenredando. Taller en Escucha Profunda a las Migraciones

XIMENA ALARCÓN (REINO UNIDO- COLOMBIA)

Este taller invita a mujeres colombianas y mujeres migrantes viviendo en Bogotá a sumergirse juntas en los viajes migratorios de nueve mujeres colombianas en la instalación Unravelling/Desenredando y explorar resonancias individuales y colectivas con estas voces.

Unraveling / Desenredando es una instalación bilingüe con sonido envolvente (español e inglés) que presenta las voces de nueve mujeres colombianas de diversos orígenes, escuchando y resonando con las historias de cada una sobre sus viajes migratorios a Europa. Improvisando en tríos, éstas tejen una memoria sonora de múltiples capas de escucha intensa e íntima, mientras expresan sus experiencias de cómo la migración se escucha a través de sus cuerpos: sus espacios sociales de interacción, la memoria del conflicto Colombiano y los desafíos enfrentados en los países donde ahora viven.

Unravelling/Desenredando está principalmente en español, también se escuchan otros lenguajes como huellas de sus viajes migratorios. El taller invita a sumergirse en el espacio electroacústico compartido creado por sus voces e interacciones, a encontrar resonancias en las superposiciones y sincronicidades, más allá también de la comprensión de las palabras, y a conectar con los sentimientos que transmiten.

Augmenting Reality with Artificial Intelligence

ANNE HOREL (FRANCIA)

In this 3 hours Workshop, you will get to discover how to incorporate AI in a creative workflow, with a focus on Snapchat and TikTok filters. Lens Studio and Effect House are Snapchat and TikTok softwares to build AR filters. They both integrate AI and propose various templates to make this creative technology accessible. This introduction class's goal is to familiarize the participants with both of these tools and get inspired to create Augmented Reality experiences.

¿Es posible otra Galería?

La Galería: corazón de Manizales Despensa del cuerpo, fuente de vida, pulmón de la ciudad

ANTONIO LAFUENTE (ESPAÑA)

La Galería es la despensa de Manizales. A nadie sorprende ya que se hable de su potencia cultural, la variedad de sus ofertas y la diversidad de actores. La Galería no es solo un mercado de abastos. La Galería nos contiene, nos desafía y nos amenaza. La Galería nos representa.

¿Puede la Galería ser más cosas? ¿Puede la Galería abrirse a sus posibles? ¿Puede la Galería ser más hospitalaria, más afectiva y más moderna? ¿Se atreve alguien a pensarla como un espacio de producción urbana? ¿Qué le falta para ser un laboratorio donde imaginar de nuevo Manizales?

Los mercados son lugares muy inspiradores. Ninguna metáfora es más apropiada para imaginar una ciudad que el mercado: sitio de encuentros, intercambios e innovación. Un espacio abierto a todo y a todos. Un lugar en construcción. Siempre en obras y siempre por terminar.

¿Abierto? ¿Abierto a quién? ¿A quién esperamos? ¿Quién debería acompañarnos? ¿Quién falta por llegar? ¿Qué deberíamos hacer para atraerlo? ¿Qué necesitamos que suceda?

Bases para un rediseño de marca gráfica

SIMÓN LONDOÑO (COLOMBIA)

Taller teórico-práctico que permitirá entender la composición técnica de una marca, los tecnicismos más importantes para identificar sus elementos y la forma en que se puede aplicar en las organizaciones, enfocado al rediseño de su identificador gráfico de manera estratégica. También ayudará a comprender su papel en el branding y a aclarar las confusiones que el marketing y la publicidad han generado en la cultura popular en relación a la gestión de una marca.

Resultados: No vamos a crear una marca lista para funcionar en el mundo real, ya que las marcas necesitan del mundo real para operar. Sin embargo, implementaremos los elementos esenciales para rediseñar una marca ficticia generando así un primer resultado para aplicar y escalar en futuros proyectos profesionales.

Cómo se investiga y genera una ciudad imaginada

ARMANDO SILVA (COLOMBIA)

Estudiar los imaginarios urbanos corresponde a una teoría de las percepciones sociales, que sigue los estudios nacidos en campos filosóficos, semióticos, psicoanalíticas y de arte público, pero instaura una nueva mirada basada en lo que denominamos el “urbanismo ciudadano”, no la de los arquitectos sino la de los/as ciudadanos, en su vida diaria. Con esto se infiere que nuestros estudios no apuntan a la ciudad física sino a la imaginada. Ver, oler, oír, pasear, detenerse, recordar, representar son atributos que deben ser estudiados en cada ciudad. El taller buscará dar las claves para detectar y construir una ciudad imaginada, según experiencia de su proponente, bajo un principio: La ciudad imaginada precede a la física en los modos de habitarla. Investigar la ciudad imaginada desde esta metodología conlleva tres partes que se desarrollan de modo gradual y en el orden progresivo descrito, pero todas entrelazadas la una con la otra:

- Parte numérica: se hacen estadística de percepción imaginada.
- Construcción de archivos urbanos: se sale a la ciudad a producir archivos visuales, audio; o se entra a WEB y redes para archivos digitales y links.
- Parte creativa: los equipos producen videos “un minuto”, una expo virtual de su ciudad imaginada y un libro con resultados, dentro de la perspectiva de publicación modal o transmedia.

Para el taller se seguirá el proyecto “Ciudades y comunidades latinas imaginadas en el mundo” (CyCli), en proceso.

¿Dónde se encuentra esta metodología?

En el Libro Metodología de investigación en imaginarios urbanos, Google libre acceso; libros de la colección “ciudades imaginadas” que siguieron la metodología de Armando Silva y editados por él mismo (Alfaguara); links de teoría de los imaginarios urbanos: ensayos, entrevistas, exposición virtual, videos de ciudades imaginadas, como referencia metodológica; Videos de ciudades imaginadas, en Google; Facebook y redes.

Laboratorio de creación audiovisual: El rigor de la mirada

JULIÁN CARDONA Y SEBASTIÁN GONZÁLEZ (COLOMBIA)

La exploración con historias a través del lenguaje sonoro y las imágenes sigue alimentando la vida cultural de Manizales. Dos escenarios se fusionan en una propuesta creativa sin precedentes: el Laboratorio de Creación y la exposición El rigor de la mirada. De la mano de los reconocidos artistas visuales y sonoros Sebastián González y Julián Cardona, este encuentro invita a la cocreación y enriquece la programación del XXIII Festival Internacional de la Imagen.

El Laboratorio de creación audiovisual: El rigor de la mirada se llevará a cabo los días 6 y 7 de mayo a partir de las 9:00 a.m. Durante dos días, los participantes se sumergirán en un viaje creativo para explorar la creación de historias a través del lenguaje sonoro y las imágenes.

Esta es una oportunidad única para:

- Despertar tu creatividad y explorar nuevas técnicas de creación sonora y visual.
- Colaborar con otros artistas y creativos de diversos campos.
- Aprender de la experiencia y el conocimiento de artistas reconocidos como Sebastián González y Julián Cardona.

Urbanismo Afectivo

MAURO GIL FOURNIER (ESPAÑA)

“Haz que tu ciudad, tu comunidad promueva un urbanismo del cuidado y la responsabilidad con sus ciudadanos y con el planeta”.

Urbanismo Afectivo es una aproximación singular a la hora de afrontar el sentido del urbanismo desde una perspectiva donde la covecindad de lo diferente se entiende como un lugar posible y común. Donde lo personal y lo colectivo se entrelazan. Donde lo social es un lugar común de personas, seres y cosas vivas. Donde observamos los afectos que mueven a los proyectos y a las personas. Los afectos no son las emociones, ni los sentimientos, sino un entorno práctico y teórico que sitúan un lugar de posible colaboración y cooperación centrados en la potencia de la acción, la pulsión de cambio y transformación, el lugar de las decisiones. Para con todo ello, hacer un urbanismo afectivo con las personas, junto a otros seres y de las cosas vivas.

Vinculación Afectiva

El programa es una forma de afectivizar el proyecto del Centro Cultural Universitario Rogelio Salmona y sus predios colindantes en su relación con los barrios y el entorno cercano en Manizales, Colombia. Esto significa que desarrollamos en un primer momento el vínculo afectivo que se va a definir para enraizar y situar el proceso de trabajo a seguir. Este proceso es un proceso de escucha, de reconocimiento, de cuidado. Un lugar donde vamos a poder comprender desde donde se actúa en los diferentes proyectos, comunidades y personas que mueven a las acciones.

- ¿Qué hay detrás de los procesos, objetos y materialidades que vemos? ¿Por qué las cosas tienen el aspecto que tienen?

- ¿Por qué el urbanismo que despliega cada comunidad es de tal o cual manera?

- ¿Cómo generar un proyecto compartido para el entorno del Centro Cultural y su ligazón a los barrios existentes?

Para comprender el despliegue de los afectos en el entorno del Centro Cultural observaremos las prácticas de cuidado urbano y las prácticas del abandono, entendiendo que el abandono no es simplemente una ausencia de cuidado, sino una práctica en sí misma. Si entendemos el cuidado, siguiendo a Tronto y Fisher, como “una actividad de especie que incluye todo aquello que hacemos para mantener, continuar y reparar nuestro «mundo» de tal forma que podamos vivir en él lo mejor posible. Ese mundo incluye nuestros cuerpos, nuestros seres y nuestro entorno, todo lo cual buscamos para entretenerlo en una red compleja que sustenta la vida”. De esta manera, entendemos que el urbanismo

tiene también la potencia de cuidar o la actualidad de abandonar. Con personas que cuidan personas, otros seres, cosas y la vida de las cosas.

Actores y activadores urbanos Este programa de acción y teoría hace algo que otros eventos y encuentros no permiten que es sentar en un solo lugar a todos los implicados en un proceso de cambio urbano. ¡A todos! Estudiantes, profesores, ciudadanos, activistas, comunidades, administraciones públicas, porque todos forman parte de las diferentes dimensiones de las decisiones. En especial:

-Estudiantes de las áreas de arquitectura y estudios urbanos, arte, ecología, sociología, filosofía, biología y botánica o paisaje.

-Comunidades, iniciativas, formales y no formales del entorno

-Personas particulares con un conocimiento y experiencia particular y singular de los barrios.

-Ciudadanía interesada en general.

-Técnicos y personas del ámbito de la innovación pública (AAPP)

-Dirección de la estrategia urbana de la ciudad

-Personas con responsabilidad técnica sobre el lugar

-Responsables de los programas transversales de la universidad

Acciones

El programa debe tener clara una acción concreta dentro de un planteamiento sistémico. La acción puede ser tener decisión de diseño en un lugar concreto, activar un programa territorial, influir en un plan que esté en marcha, etc. Se trata de que no solo la voz sea oída, sino de tomar decisiones materiales, con presupuestos para poder modificar lo que significa el cambio del planeamiento actual muy ineficiente por un urbanismo abierto para la ciudad colonial donde memoria histórica, ecología y ciudadanía forman algo que podíamos llamar también un patrimonio afectivo.

Formatos

En función de los objetivos de la acción concreta y el alcance en el tiempo el programa tiene diferentes posibilidades y formatos, donde podemos ver la mejor opción.

El seminario, es un formato de escucha, donde nos damos cuenta de muchas cosas que antes no percibíamos, al menos de la misma manera, y desde ahí, es más fácil generar un proyecto concreto, (que es diferente a las acciones que si debemos intuir de antemano).

11° Bootcamp #PASCUALCHALLENGE Ucronias Latinas

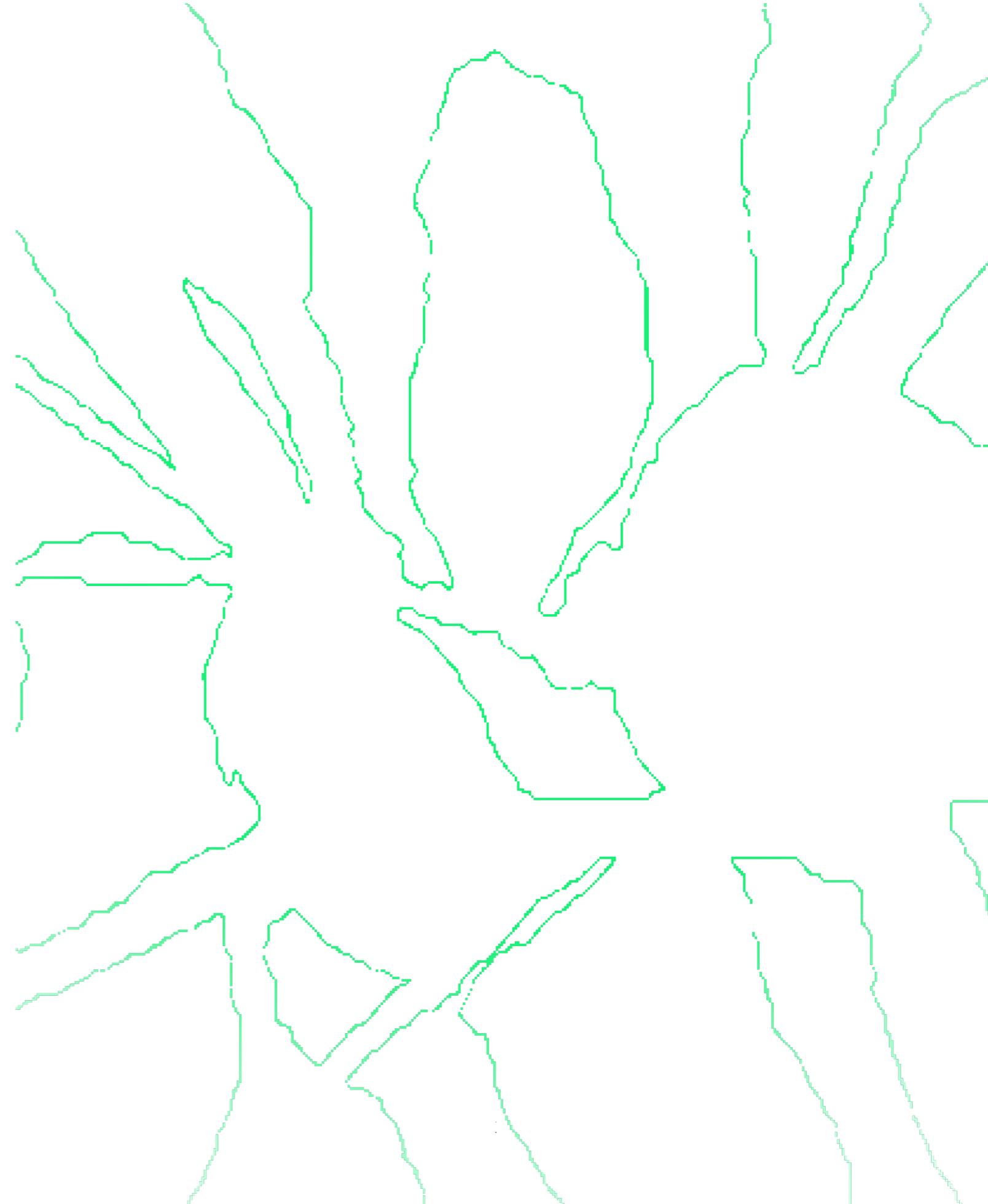
NICOLAS RESTREPO HENAO, FRANCISCO GALLEGO ESCOBAR,
JUAN PABLO JARAMILLO SALAZAR, JUAN DAVID HENAO SANTA,
MAURICIO OSORIO ALZATE Y YOLIMA SÁNCHEZ ROYO (COLOMBIA)

Un Bootcamp es un evento de trabajo intensivo con una serie de talleres y retos, que buscan establecer estrategias para fomentar el trabajo en equipo, la efectiva distribución de tareas, el trabajo bajo presión, y las fortalezas y estilos de liderazgo de cada uno de los miembros de un equipo de trabajo.

El Taller se vincula como proceso de experimentación del proyecto de investigación “Análisis de comics norteamericanos y latinoamericanos del siglo XX y su aporte en las narrativas transmedia actuales. Este proyecto busca analizar la influencia del cómic en las narrativas transmedia contemporánea. En este sentido, las obras resultado del 11 Bootcamp #PascualChallenge Ucronía Latina, ejemplifican cómo la reinterpretación de los íconos del cómic puede generar nuevas narrativas que dialogan con diversos medios y plataformas.

El 11 Bootcamp #PascualChallenge Ucronías Latinas se organiza de la siguiente manera:

- Día 1 (Lunes, 6 de mayo).Taller Conceptualización
- Día 2.(Martes 7 de mayo). Taller Intervención de portadas de comics
- Día 3. Taller Intervención de portadas de comics.
- Día 4. Taller realidad aumentada en las portadas de cómics.
- Día 5. Muestra



A group of people are gathered in a meeting room, engaged in a discussion. The scene is overlaid with a semi-transparent blue filter. In the background, a projector screen displays a presentation with the text "Nuestro en diseño" and "DISEÑO". The word "CONVERSACIONES" is prominently displayed in large, white, bold, sans-serif capital letters across the center of the image.

CONVERSACIONES

Arquitectura Biocompatible y el futuro de la vivienda humana

ALFREDO SALAZAR-CARO (MÉXICO – ESTADOS UNIDOS)

Alfredo Salazar-Caro es un futurista, creador y artista contemporáneo. Su obra existe en un diálogo entre el arte y la tecnología y abarca desde la realidad virtual, documental experimental y hasta la arquitectura especulativa y más allá.

La reciente investigación de Salazar-Caro lo ha llevado al campo de la Arquitectura Biocompatible en el que está diseñando futuros especulativos que combinan la tecnología contemporánea de vanguardia con técnicas de construcción ancestrales, autóctonas de muchas partes de la tierra.

En su plática, Salazar-Caro discutirá su trayectoria artística así como sus investigaciones y proyectos más recientes.

De Video a las Nuevas Tecnologías en el Arte

BARBARA LONDON Y ASHER REMY-TOLEDO (ESTADOS UNIDOS- COLOMBIA)

A través de su presentación en MAMBO, Barbara London hablará sobre la historia de su papel como curadora y escritora. Tocaré temas como cómo los artistas de los medios manejan el espacio temporal, la colaboración, la interdisciplinariedad y la ubicación.

Inteligencia artificial generativa: Más allá de la originalidad

PILAR ROSADO (ESPAÑA)

Abordaremos la intersección entre la IA y la creatividad humana. Aunque la IA puede generar imágenes, texto o sonidos, carece de experiencias y emociones humanas. Sin embargo, desafía las nociones tradicionales de originalidad y autoría en el arte. Enfatizamos la colaboración entre artistas y algoritmos, resaltando el papel de los artistas como curadores y facilitadores en el proceso creativo impulsado por la IA. Sugerimos que la IA puede ser una herramienta para extender las capacidades cognitivas humanas, en lugar de reemplazarlas.

La Recuperación de los Espacios Vacíos y el papel de las Tecnologías Emergentes

BARBARA LONDON Y ASHER REMY-TOLEDO (ESTADOS UNIDOS- COLOMBIA)

Durante esta presentación, la renombrada curadora Barbara London—fundadora del departamento de nuevos medios del Museo de Arte Moderno de Nueva York—conversará informalmente con Asher Remy-Toledo sobre sus experiencias como fundador de Hyphen Hub, una organización multidisciplinaria sin fines de lucro con sede en Nueva York que explora, promueve y presenta nuevas visiones del futuro a través de la integración del arte y las tecnologías emergentes, tal como las realidades aumentadas y virtuales hasta la inteligencia artificial, FashionTech, biónica, robótica, y ciborgismo.

Hyphen Hub produce presentaciones innovadoras en vivo, organiza salones de arte y cura exposiciones con artistas de nuevos medios. La organización sirve como nexus entre estas prácticas creativas y entidades a nivel global como universidades, institutos de ciencia, festivales de arte, las Naciones Unidas, Broadway, y departamentos culturales de embajadas.

Anteriormente Remy Toledo co-fundó No Longer Empty, una organización creada en Nueva York cuya misión era activar espacios vacíos urbanos a través de instalaciones de arte en situ y con programaciones educativas. La organización fué concebida como una respuesta artística a una recesión económica y su efecto en el paisaje urbano y la psique nacional. El éxito de No Longer Empty en Nueva York inspiró otras ciudades alrededor del mundo y llegó a ser un modelo comunitario de desarrollo económico, social, y cultural.

PUERTA DIMENSIONAL del Sketch al Escenario

NUEVE VOLTIOS (COLOMBIA)

El viaje a la deriva es una herramienta muy importante para Nueve Voltios en sus procesos creativos, en esta charla navegaremos en una dimensión introspectiva en donde el dúo, por medio de imágenes y paisajes sonoros compartirá sus procesos creativos audiovisuales en múltiples escalas.

MASS, Encuentro Internacional de Artes y Culturas Digitales

CHRISTIAN FELIPE LIZARRALDE GÓMEZ Y CAMILA CAMPOS (COLOMBIA)

El Encuentro Internacional de Artes y Culturas Digitales MASS, es una interfaz social de creación en la que se reúnen comunidades, artistas, empresas, estudiantes e investigadores para abordar, a través de la reflexión y la experimentación, la interrelación existente entre el arte, la ciencia y la tecnología en nuestra sociedad. MASS es un evento realizado por la Facultad de Artes Integradas de la Universidad del Valle, como una apuesta para dar visibilidad a las dinámicas cambiantes de las artes mediales en la docencia, la investigación y la proyección social. El MASS, se articula al reconocimiento de Cali como ciudad creativa de las Media Arts otorgado por la Unesco desde el 2019.

Imagine:...Ombliga

La realizadora le pide a una inteligencia artificial que le ayude a hacer un documental sobre el pacífico colombiano, lo que desata entre la humana y la máquina una tensionante pelea por lo que cada una considera que debe ir o no en la pieza. Desde saberes ancestrales, feminismo y modelos matemáticos discuten sobre ¿Qué imágenes usar, qué palabras son políticamente correctas, qué espera el público, qué es un buen documental?

Las tecnologías de audio utilizadas: altavoces y escucha con auriculares, y cómo estas abren posibilidades híbridas para experimentar la telepresencia emocional.

Fireside Chat - Alrededor de la Fogata

MODERADOR - HOST : ASHER REMY-TOLEDO - HYPHEN HUB (EE.UU - COLOMBIA)

PARTICIPANTES:

CLAUDIX VANESIX (PERÚ), ONLY SLIME (NORUEGA),

BÁRBARA LONDON (EE.UU), NEKO3 (DINAMARCA),

NINA CZEGLLEDY (CANADÁ), PILAR ROSADO (ESPAÑA),

ROLANDO CARMONA (VENEZUELA - FRANCIA),

D.A. RESTREPO-QUEVEDO (COLOMBIA)

Alrededor de la fogata es una conversación informal pero estructurada entre un moderador y una audiencia pequeña. Es una oportunidad única para descubrir las historias e ideas personales del presentador. También recibe nombres como “Pregúntame cualquier cosa” o “Una conversación con...”

Concordia University | Field School 2024 Art, Music, Design, and Science Interactions.

ESTUDIANTES CONCORDIA UNIVERSITY Y RICARDO DAL FARRA

(CANADÁ- ARGENTINA)

En 2024, nuevamente se realiza el Concordia University - Field School “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 2024 del Concordia University - Field School “Art, Music, Design, and Science Interactions @ Colombia” son: Emily Ryall, Amanda Gutierrez, Adey Singer, Laurent Olivier Bernier, Leslie Simpliciano-Szigei, Alessio Cipriano-Kardous, Tristan Blair, Illiez Planche, Celine Blais, Milica Kraincanic, Liliane Junod, Kelly Day, Michelle Shuman, James Stinchcombe, Nicholas Arancibia-Strachan, Tristan Nkoghe, Grace Stamler, Ella Vincic, Emeric Albert.

Unravelling - Desentrañar: escucha inmersiva en las sincronicidades que entretejen migración y conflicto

XIMENA ALARCÓN (REINO UNIDO- COLOMBIA)

Unraveling es una instalación sonora basada en grabaciones de nueve mujeres migrantes colombianas que expresan sus propios viajes migratorios en español e inglés, además de responder a fragmentos de un archivo oral con testimonios recopilados por la organización Mujeres de la Diáspora en 2018. La instalación surgió del proyecto de arte-investigación INTIMAL (2017-2019) de Ximena Alarcón, y es una colaboración con el compositor e investigador de audio espacial con sede en Oslo (especializado en ambisónica y síntesis de campos ondulatorios) Ulf A. S. Holbrook.

En esta charla reflexionaremos sobre nuestro proceso de composición y las capas de inmersión y emoción que se revelan desde nuestras distintas perspectivas de escucha: una que está profundamente inmersa en la memoria colectiva desencadenada por el material, y una que escucha desde una cultura e idioma diferentes. Discutiremos cómo la dinámica emocional de las voces con respiración detallada y los pasos crean un territorio que conecta los recuerdos de las mujeres a través de diferentes generaciones dentro del conflicto colombiano, y exploraremos cómo Unraveling ayuda al público a conectarse con ese territorio intersticial, que se extrapola a perspectivas contemporáneas amplias sobre conflicto y migración. Finalmente, reflexionaremos sobre las tecnologías de audio utilizadas: altavoces y escucha con auriculares, y cómo estas abren posibilidades híbridas para experimentar la telepresencia emocional.

La evolución de las narrativas: Del documental lineal a la realidad virtual

NAZLY LÓPEZ DÍAZ (REINO UNIDO- COLOMBIA)



PUENTES SONOROS



Desierto Sonoro

DIEGO VÉLIZ (CHILE)

Anthropocène

ALEJANDRO CASALES (MÉXICO)

Os Sons de Minha Janela - Los Sonidos de mi Ventana

ALEJANDRO ESCOBAR HOYOS (COLOMBIA)

Useless Box

PANAYIOTIS KOKORAS (USA/ GREECE)

Caminos resonantes

MAURICIO RIVERA HENAO (COLOMBIA)

La inercia de lo inestable

RICARDO DE ARMAS (ARGENTINA)

Bacterialscares Group

PAZ TORNERO, ROSER DOMINGO (ESPAÑA)

Es alegría en la oscuridad, humanidad que se libera o C'est la joie dans l'obscurité, l'humanité qui s'affranchit

EDOUARD EDY (FRANCIA)

Para que el canto permanezca

ADINA IZARRA, RUBÉN RIERA (VENEZUELA)

Salida de la cuevaADINA IZARRA, RUBÉN RIERA Y GUILLERMO DOYLET
(VENEZUELA -ECUADOR)**Cuándo un lugar**

ANDREA GONZÁLEZ (CHILE)

Fantasma Azul Imaginario

IGNACIO NÚÑEZ OYARZO (CHILE)

Grito sagrado

DAVID GÓMEZ VÁSQUEZ (COLOMBIA)

Cuestión de fe en estallidos pandémicos

CARLOS MAURICIO GÓMEZ (COLOMBIA)

Tener un jardín por dentro

SALOMÉ FÁRLEY (COLOMBIA)

Hospital

PABLO PINILLA VÉLEZ (COLOMBIA)

Sendero de agua

JUAN MIGUEL CASTAÑEDA, NICOLÁS CASTILLO BLANDON, IGNACIA
SOFÍA ARANGO
(COLOMBIA)

op1.1a_2

CAMILO AUGUSTO (COLOMBIA)

Machinatio

JORGE MARTÍNEZ VALDERRAMA (MÉXICO)

Murmullos

JORGE ANDRÉS TORRES CRUZ / ALEJANDRO CASTILLEJO
(COLOMBIA)

**Concierto del Vivario_Fungi_Plantas_
Humano**

SANTIAGO FRANCO LOPERA (COLOMBIA)

**Paisaje Sonoro - Reserva natural Barbas
Bremen**

SAMUEL ALEJANDRO ACOSTA MONTES, SEBASTIÁN GALLEGO
PERILLA, EMANUEL HENAO JIMENEZ (COLOMBIA)

Sinfonía Silvestre

MARÍA JOSÉ MARÍN OSORIO, MARÍA JOSÉ VILLAMARÍN GÓMEZ,
LUIS FELIPE VILLAMARÍN GÓMEZ (COLOMBIA)

Jaula del Pájaro

ESTEBAN GARCIA BETANCUR (COLOMBIA)

Corazón del Valle

GLORIA JULIANA LONDOÑO OROZCO (COLOMBIA)

Cauces

ANDREA MONTOYA RODAS (COLOMBIA)

Acuífero

JADER CARTAGENA (COLOMBIA)

COLOQUIO INTERDOCTORAL



Agnes Btfn - artist, Florli

II Coloquio Interdoctoral: “Encontrándonos en los relatos”

UNIVERSIDAD DE CALDAS- MANIZALES

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA- MEDELLÍN

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO- BOGOTÁ

El Coloquio Interdoctoral, cuya segunda versión tendrá lugar el miércoles 8 de mayo de 2024 en la Universidad de Caldas en Manizales, es un evento semestral realizado de manera rotativa en las ciudades de Medellín, Manizales y Bogotá. Este coloquio reúne a profesores y estudiantes de los tres doctorados que estudian el campo del diseño en Colombia (Diseño y Creación de Universidad de Caldas, Manizales; Estudios en Diseño de Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín; y Diseño, Arte y Ciencia de Universidad Jorge Tadeo, Bogotá).

Esto forma parte de una estrategia por parte de los doctorados organizadores y promotores para consolidar una conversación interinstitucional robusta y permanente, que constituya y fortalezca, con proyección internacional, un foro colombiano nacional de estudios en diseño. Durante cada versión, se promueve la socialización de diversos aspectos de los proyectos de investigación doctoral de los respectivos doctorandos, con miras a su revisión histórica, teórica, aplicativa y crítica.

Para esta segunda ocasión, el Coloquio Interdoctoral profundiza y amplía los logros de la primera versión, que versó en torno al diseño como lugar de encuentro de las tesis doctorales, para centrarse en los Relatos de investigación como narrativas propias que vinculan con estilo particular las descripciones, interpretaciones, argumentaciones, representaciones y propuestas que configuran la aproximación específica al tema de cada estudiante doctoral desde lo social, lo proyectual y lo tecnológico.



FORO ACADÉMICO
IN...

XX FORO ACADÉMICO INTERNACIONAL DE DISEÑO Y CREACIÓN

invitado

PONENCIAS

El Impacto de las Tecnologías XR en el Diseño Industrial: Explorando la Inmersión Digital y la Colaboración Académica Creativa

MANUEL J TRUJILLO-SUÁREZ; DIEGO SÁNCHEZ

(COLOMBIA)

Bitácora de Investigación: Infraestructura Digital y Esquema

DARWIN RODRÍGUEZ SUAZO; PABLO INOSTROZA ÁLVAREZ.

UNIVERSITAT AUTÒNOMA DE BARCELONA, CHILE

Atlas de la Lugaridad: Paisajes sonoros de la Isla Quehui

DANIELA VERA PÉREZ

CORPORACIÓN DE ESTUDIOS URBANOS Y ARQUITECTÓNICOS DE CHILOÉ (CEUCH),

CHILE

Ñeque: Destilando Identidad y Sostenibilidad en la Cultura Sucreña

ERIKA SOLANGE IMBETT VARGAS; ELIANA ZAPATA RUIZ

INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO, COLOMBIA

Escenarios XR/IA: Potenciando la Creatividad y la Colaboración en el Proceso de Diseño Sostenible de Producto

MANUEL J TRUJILLO-SUÁREZ; JOSÉ JAVIER AGUILAR ZAMBRANO; MIGUEL ÁNGEL

SÁNCHEZ GUZMÁN.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA, COLOMBIA

Peligro de extinción. Caso de estudio colaborativo expositivo

RICARDO IGLESIAS GARCÍA

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID, ESPAÑA

Narrativas sonoras del barrio Moravia

JOHAN SEBASTIÁN BENJUMEA PENAGOS

INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO, COLOMBIA

Habitando la virtualidad: La netnografía como método de comprensión sobre la relación entre personas y bienes virtuales

JOSHUA MARÍN CAMARGO; MANUEL JOSÉ TRUJILLO SUÁREZ; JHON ALEXANDER

GARCÍA CAMARGO

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA, COLOMBIA

Geopoiesis naturo-artificial

ILIANA HERNÁNDEZ GARCÍA; RAÚL NIÑO-BERNAL
PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA, COLOMBIA

VRNE: Viajando con Chandra. Desarrollo de una aplicación de realidad virtual para explorar el universo con datos abiertos de la NASA.

JUANA VALENTINA RUEDA CONTRERAS; PAULINA VALLEJO SOTO; RICARDO CEDEÑO MONTAÑA
UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA, COLOMBIA

Una juntanza desde la pedagogías populares-sensibles alrededor del fogón de leña

DIEGO ANTONIO MENDOZA IMBACHI
UNIVERSIDAD DEL CAUCA, COLOMBIA

Sincretismo en el Valle de Atriz: Mestizaje y sincretismo triétnico de creencias en los mercados de San Juan de Pasto y el departamento de Nariño

RAFAEL ÁNGEL-BRAVO
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA AUTÓNOMA DE NARIÑO, COLOMBIA

Descalificados y sometidos: Saberes ancestrales, tradicionales y folklóricos en la investigación-creación para el diseño visual

RAFAEL ÁNGEL-BRAVO
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA AUTÓNOMA DE NARIÑO, COLOMBIA

Memoria y Creatividad: Aportes y valoración del proceso creativo de los maestros artesanos en las Carrozas Ganadoras del Carnaval de Negros y Blancos de San Juan de Pasto (2010-2019)

JUAN GABRIEL LASSO GUERRERO; JENNYFER ALEJANDRA CASTELLANOS NAVARRETE; GERMÁN ALONSO ARTURO INSUASTY
UNIVERSIDAD DE NARIÑO, COLOMBIA

Colombia War. Machinima y detournement para la búsqueda de sentido en torno al conflicto armado colombiano

SARA ÁLVAREZ GARCÍA; YULIANA RESTREPO MUÑOZ; ALEJANDRA URIBE FERNÁNDEZ
UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA, COLOMBIA

ATRÁPALO: Impacto social del diseño gráfico en albergues, fundaciones y hogares de paso para animales abandonados y en condiciones de calle de la ciudad de Pasto

MARÍA MABEL LEGARDA BOTINA; ÁNGELA GABRIELA SEVILLA MUÑOZ;
JUAN GABRIEL LASSO GUERRERO.
UNIVERSIDAD DE NARIÑO, COLOMBIA

Inserción del Diseño en la Educación Artística de Básica Secundaria y Media como Articulador del Proyecto Pedagógico

CRISTIAN ZAMBRANO PANTOJA; PAULA ANDREA CORREA MONTAÑO
UNIVERSIDAD DE CALDAS, COLOMBIA

El Bocetado Inmersivo en Realidad Virtual como Herramienta de Lenguaje Adaptativo en la Percepción del Diseñador en el Proceso de Verificación de Nuevas Realidades

CLAUDIA ELENA CADENA ANGARITA; VASLAK ROJAS TORRES
UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER, COLOMBIA

Revisar la Importancia de los Entornos Virtuales de Aprendizaje para Mitigar el Deterioro del Entorno Mediante el Diseño Orientado al Metaverso y la Metodología Proyectual

ANDRÉS ADRIÁN MARTÍNEZ-CARMONA; LEIDY TATIANA OSORIO-VALENCIA
INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO, COLOMBIA

Campodérate: Estrategia análoga - digital de empoderamiento de los jóvenes rurales del Municipio Chaparral (Tolima) como agentes de cambio en su región. Caso de estudio: IET Medalla Milagrosa sede la Begonia

DIEGO HUELGOS LÓPEZ; VALENTINA CORTÉS CUTIVA; NICOL CUADROS TOLEDO.
UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA, COLOMBIA

Protocolo para realizar Verificaciones Mediante el Bocetado Inmersivo en RV como Herramienta de Apoyo en Metodologías de Diseño de Producto (Segunda Etapa)

DARLY TATIANA HERREÑO AMAYA; MARÍA ALEJANDRA PARRA ARIZA;
VASLAK ROJAS TORRES
UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER, COLOMBIA

Colab entre La Biología y El Arte Digital para una Experiencia Acústica Sensorial Dirigida a Comunidades Ciegas

DANNY ZURC; SANTIAGO FRANCO LOPERA.

INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO, COLOMBIA

Experiencias en Investigación Formativa para el Diseño Colaborativo de un Videojuego Educativo en un Centro de Ciencia

CRISTIAN ZAMBRANO PANTOJA; PAULA ANDREA CORREA MONTAÑO

UNIVERSIDAD DE CALDAS, COLOMBIA

El Bocetado Inmersivo en Realidad Virtual como Herramienta de Lenguaje Adaptativo en la Percepción del Diseñador en el Proceso de Verificación de Nuevas Realidades

ALEXANDRA MILENA TABARES GARCÍA; DANNY ZURC;

JOSÉ JULIÁN CADAVID SIERRA

ITM - INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA, COLOMBIA

En el autoreconocer y comprender, una convivencia armónica puede florecer

KELLY DAYHANA PAJOY CAMACHO; LIZETH DANIELA CORREDOR RODRÍGUEZ

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS, COLOMBIA

Diseño de servicios turísticos, innovación centrada en lo humano

ROSA MILENA GÓMEZ CABALLERO

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA, COLOMBIA

La Fábula: El Arte de Contar Historias

MARÍA FERNANDA MORALES SÁNCHEZ; JESICA NATALIA PALENCIA LÓPEZ

UNIVERSIDAD DISTRITAL FRANCISCO JOSÉ DE CALDAS, COLOMBIA

Posthumanismo y visión de futuro urbano: Representaciones visuales construidas por agentes humanos y artificiales

MIGUEL ÁNGEL RUIZ BACCA

UNIVERSIDAD DEL NORTE, COLOMBIA

Codex, video instalación interactiva

DANIELA ESCOBAR GAVIRIA; SIGIFREDO ESCOBAR GÓMEZ.

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA, COLOMBIA

Visión Maquínica: Acercamiento a lo visible en el contexto de la automatización perceptiva

CRISTÓBAL VALLEJOS

UNIVERSIDAD CATÓLICA SILVA HENRÍQUEZ, CHILE

Resignificación de los espacios urbanos en la ciudad de Manizales, Colombia. La mujer y sus espacios seguros

MARÍA CAMILA TÉLLEZ LAGOS; JUAN DIEGO GUTIÉRREZ FRANCO.

UNIVERSIDAD DE CALDAS, COLOMBIA

Circuitos Gastroculturales en Bogotá, Colombia

VERÓNICA MARTÍNEZ GUZMÁN

AREANDINA, COLOMBIA

Incidencia del Diseño en el Contexto Regional, Revalidación de Hallazgos: Caso de Estudio Manzanares Caldas

SILVANA LÓPEZ BERNAL; WILLIAM OSPINA TORO; WALTER JOSÉ CASTAÑEDA MARULANDA.

UNIVERSIDAD DE CALDAS, COLOMBIA

Ecosistema de exhibición de la EPDI - IUPB. Convergencia e impacto urbano en Medellín

JUAN ALEJANDRO LÓPEZ CARMONA; CLAUDIA LILIANA FLÓREZ CASTIBLANCO.

INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO, COLOMBIA

Geopoética conversada: Laboratorios de creación en artes visuales

ANDREA OSPINA SANTAMARÍA

UNIVERSIDAD DE CALDAS, COLOMBIA

PAISAJE (IN)MATERIAL. Fotonarrativas entre realidades compartidas

JERÓNIMO CASTRILLÓN MORALES, HUERTA COMUNITARIA NAKSI ESPACIO DE VIDA, COLOMBIA

HERNÁN DARÍO SÁNCHEZ DÍAZ; SANTIAGO PAYÁN GARCÍA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA SEDE MANIZALES, COLOMBIA

Inmortal – Estrategia de diseño para preservar y difundir las narrativas orales de los adultos mayores de San Juan de Pasto

NATHALY JOHANA RIVADENEIRA MONTANCHEZ

UNIVERSIDAD DE NARIÑO, COLOMBIA

Geo-Poiesis, Creación de Imágenes para el Goce del Paisaje y el Patrimonio de las personas con Discapacidad Visual

PILAR CORREA SILVA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA METROPOLITANA, CHILE

Reconocimiento y Visibilidad de los Saberes Ancestrales del Tejido en Guanga de la Mujer Indígena en Cuaspud Carlosama

JAZMÍN ELIZABETH PALCHUCÁN BACCA

UNIVERSIDAD DE NARIÑO, COLOMBIA

Ensamblajes Ineludibles: dispositivo artístico a partir de metodologías de afectación aumentada

ANDREA JERT BUSTOS

UNIVERSIDAD DE CHILE, CHILE

KATYA NORIEGA ARANCIBIA

UNIVERSIDAD ALBERTO HURTADO, CHILE

Paisajes de un Mundo Futuro: Consideraciones Sobre el Cosmismo Ruso Desde la Historia del Arte

PAUL MARCELO VELÁSQUEZ SABOGAL

UNIVERSIDAD DEL CAUCA, COLOMBIA

Reconfiguración de los imaginarios sociales a través de la creación en red

SARA GABRIELA VEGA ESCOBAR

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO UNAM, MÉXICO

Cuerpos conectados: Nuevos procesos de creación y difusión en la no presencialidad

PEDRO ORTUÑO MENGUAL; LAURA BAIGORRI BALLARIN

UNIVERSIDAD DE MURCIA, ESPAÑA

Cartografiar cuerpos glaciares

NATALIA CASTAÑEDA ARBELÁEZ

UNIVERSITAT DE BARCELONA, ESPAÑA

Arte y Diseño: Frontera y Convergencia. Intercambio Metodológico para la Innovación Creativa

JOHN MARIO MONTOYA RAMÍREZ

TECNOLÓGICO DE ARTES DÉBORA ARANGO, COLOMBIA

Diseño autónomo para fortalecer modos de vida sustentables

FÉLIX CARDONA

UNIVERSIDAD ANTONIO JOSÉ CAMACHO, COLOMBIA

Co-creación en espacios inmersivos: Metodologías y enfoques transdisciplinarios para la investigación y creación en entornos virtuales

ÓSCAR DARÍO VILLOTA CUÁSQUER; CÉSAR AUGUSTO ARIAS PEÑARANDA; MARIO HUMBERTO VALENCIA.

UNIVERSIDAD DE CALDAS, COLOMBIA

EL LÍMITE DEL CAOS: Una metodología para identificar problemas y soluciones hipermedia

MANUEL ANTONIO ZÚÑIGA MUÑOZ

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES, COLOMBIA

Cartografías transmedia: creando vínculos para la educación virtual en territorio

ANDREA ORTEGA JIMÉNEZ; GERMÁN ANDRÉS VINASCO TABORDA;

MARÍA ALEJANDRA LENIS.

CENTRO DE INVESTIGACIÓN TRANSMEDIA, COLOMBIA

Análisis de la percepción de estímulos afectivos en jóvenes colombianos

CATALINA AGUIRRE GRISALES; HÉCTOR FABIO TORRES CARDONA

CENTRO DE INVESTIGACIÓN TRANSMEDIA, COLOMBIA

JULIÁN ESTEBAN CARMONA PATIÑO

UNIVERSIDAD DEL QUINDÍO, COLOMBIA

Rituales fúnebres y mediación digital

DIEGO ALEJANDRO GIRALDO OSPINA

UNIVERSIDAD DEL ROSARIO, COLOMBIA

Otro acuerdo o de paisajes conflictivos y conflictos paisajísticos

ALEXANDER GÜMBEL; FEDERICO JARAMILLO GAMBA

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES, COLOMBIA

Diálogos del Territorio entre Boyacá y Santander Estéticas, Saberes y Patrimonio

CARLOS MARIO RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ; NANCY CONSUELO QUIROGA BUITRAGO.

UNIVERSIDAD DE BOYACÁ, COLOMBIA

Perder el tiempo

ALMENDRA DÍAZ SANTOS

UNIVERSIDAD DE CHILE, CHILE

Una práctica transdisciplinaria que articula la ciencia, el cuerpo el arte en la formación de docentes de ciencias naturales

JOSÉ JOAQUÍN GARCÍA GARCÍA; JOHN JADER CARTAGENA MARTÍNEZ; ANDRÉS ZAPATA MARÍN

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA, COLOMBIA

Da Vinci y Warburg son mis vecinos: inspiraciones poéticas a partir de visualidades barriales

JUAN OSPINA ÁLVAREZ

UNIVERSIDAD DE CALDAS, COLOMBIA

Domo - Tecnologías Aplicadas en Espacios Inmersivos para la Cocreación

ÓSCAR DARÍO VILLOTA CUÁSQUER; CÉSAR AUGUSTO ARIAS PEÑARANDA;

MARIO HUMBERTO VALENCIA.

UNIVERSIDAD DE CALDAS, COLOMBIA

Escrituras, imágenes y lugares desde los enlaces vitales

CORRESPONDENCIAS MUTANTES; CATALINA CORTES SEVERINO; DANIELA HENAO

ÁLVAREZ.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA, COLOMBIA

Red colaborativa ciudadana: una apuesta para fortalecer las capacidades de innovación ciudadana en la Ciudad de Manizales

CARMENZA GALLEGO; CAROLINA SALGUERO

UNIVERSIDAD DE CALDAS, COLOMBIA

¿Has oído acerca de mi?

DANIELA BARRERO GÓMEZ

UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA, COLOMBIA

Cuerpos IA: código cultural para disminuir la desigualdad generada por las digital tech

CLAUDIA FERNÁNDEZ-SILVA

PONTIFICIA BOLIVARIANA, COLOMBIA

CAMILA PASTÁS RIASCOS; JUAN DAVID MIRA DUQUE

UNIVERSIDAD DE MEDELLÍN, COLOMBIA

Contraverso: Estrategia Transmedia desde el Pensamiento Crítico y la Mediación Cultural, para Contrarrestar el Impacto Negativo de Las Fake News en la Era de la Posverdad

JENNY SOFÍA VITERY MENESES; JAFET SAMUEL CORAL RAMÍREZ

UNIVERSIDAD DE NARIÑO, COLOMBIA

“Arqueología de Necesidades”. Resultados Preliminares de la Implementación de la Estrategia de Divulgación, Comunicación y Apropiación Ciudadana del Patrimonio en el Proyecto Magdalena Caldense Apropiación Biocultural

DIANA CAROLINA MONTOYA BALLESTEROS; PAULA LÓPEZ CHICA;
ADRIANA GÓMEZ ALZATE
UNIVERSIDAD DE CALDAS, COLOMBIA

Tacurrumbí y los Pájaros de Otún: La Cultura Quimbaya en la era digital, experiencias interactivas para jóvenes y estudiantes de 11 a 15 años de Bogotá

NICOLE GALVIS RAMÍREZ; GABRIELA GALVIS RAMÍREZ
UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE CUNDINAMARCA, COLOMBIA

Cambios en los ciclos de diseño y en los procesos de innovación en la indumentaria masculina de las localidades de Usaquén y Chapinero en la ciudad de Bogotá entre los años 2007 y 2013

SANTIAGO ROMERO RODRÍGUEZ; CAMILO ERNESTO NARANJO
UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO, COLOMBIA

Sensibilización de la fotografía en la contemporaneidad

MIA LE BIHAN MARULANDA; WILLIAM OSPINA TORO
UNIVERSIDAD DE CALDAS, COLOMBIA

Technopoiesis. Posibilidades de Creación Interespecies

SANTIAGO FRANCO
INSTITUTO TECNOLÓGICO METROPOLITANO, COLOMBIA

Narraciones visuales mediante la exploración de pareidolias

ANDRÉS REINA GUTIÉRREZ
UNIVERSIDAD DEL VALLE, COLOMBIA

¿Cómo se cocina un viaje formativo? Trayectoria de un co-diseño colaborativo con estudiantes de Recreación

ARMANDO HENAO VELARDE
UNIVERSIDAD DEL VALLE, COLOMBIA

Entorno Aumentado: Reflexión sobre el ambiente devastado mediante realidad aumentada

FÁTIMA EDITH RAMÍREZ DOMÍNGUEZ

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE AGUASCALIENTES, MÉXICO

La Teoría Integral para el Diseño e Implementación de Políticas y Prácticas Democráticas a Nivel Local

BEATRIZ DEL CARMEN PERALTA DUQUE; LILIANA MARÍA VILLESAS GUZMÁN

UNIVERSIDAD DE CALDAS, COLOMBIA

Imaginarios urbanos. Hacia la construcción de un urbanismo ciudadano en Manizales

LUISA ARENAS; LILIANA VILLESAS; LINA MOLINA

UNIVERSIDAD DE CALDAS, COLOMBIA

Criteria for Evaluating the Experience in Virtual Museum Spaces Focused on Learning and Education

RAQUEL CAEROLS; D.A. RESTREPO

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID, ESPAÑA

Co-Diseño de Proyectos Transmedia para el Cambio Social con la Comunidad del Barrio Potosí en Ciudad Bolívar. Fortalecimiento de Salud Mental en Niñas y Niños (9-12 Años) a Partir se Procesos de Creación - Acción

SILVIA BUITRAGO

UNIVERSIDAD JORGE TADEO LOZANO, COLOMBIA

Las Culturas Alimentarias Como Territorios Potencialmente Creativos

MARÍA CRISTINA ASCUNTAR RIVERA

UNIVERSIDAD DE NARIÑO, COLOMBIA

SARAH BAK-GELLER CORONA

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO, MÉXICO

PÁNELES

Festival Internacional de la Imagen | Paneles, Lina Parra

LINA PARRA

FUNDACIÓN TECNOLÓGICA LCI BOGOTÁ, COLOMBIA

Festival Internacional de la Imagen | Paneles, Dr. JUAN EDUARDO CHICA MEJIA

JUAN EDUARDO CHICA MEJÍA

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO, COLOMBIA

Festival Internacional de la Imagen | Paneles, Dr. Pedro Antonio Rojas Valencia

PEDRO ANTONIO ROJAS VALENCIA

UNIVERSIDAD DE CALDAS, COLOMBIA

POSTERS

Fotogrametría en arquitectura, captura y digitalización de la catedral de la Inmaculada Concepción de Barichara

GERSON FERNANDO CALDERÓN PIMIENTO; PAULA ANDREA ESCANDÓN SUÁREZ

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA, COLOMBIA

El espacio en transformación

CAMILA MUÑOZ

ITM

La Artrópoda del dorado: exploraciones de la creación artística para promover el conocimiento científico y la conservación de la riqueza biológica

JOSÉ LUIS RUIZ PELÁEZ

INSTITUTO TÉCNICO METROPOLITANO DE MEDELLÍN, COLOMBIA

Entender la fotografía desde lo femenino

LINA MARÍA ARROYAVE SIERRA

I.U PASCUAL BRAVO, COLOMBIA

Ideación Participativa: Mapeo, IA y Diseño Lúdico para la Paz

MARÍA ALEJANDRA MOTATO VILLA; SOFÍA LOAIZA HURTADO;
PAULA ANDREA ESCANDÓN SUÁREZ
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA, COLOMBIA

Crucemos palabra Obra de co-creación dialógica interregional

CARLOS MARIO RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ; NANCY CONSUELO QUIROGA BUITRAGO.
UNIVERSIDAD DE BOYACÁ, COLOMBIA
ECOSISTEMA BIOCULTURAL Y CREATIVO EN LA CIUDAD DE ARMENIA, QUINDÍO
PRÁXEDES ARISTIZÁBAL GRANADA; DARWIN JOAN HENAO LADINO
INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA EAM, COLOMBIA

Historias no contadas del vestido

CATALINA MONTAÑO MAYA; JULIANA GIRALDO CALDERÓN
INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO, COLOMBIA

Entrelazamientos Visuales en Clave de Autonomía

GINA MELISSA AVELLA MEJÍA
UNIVERSIDAD EL BOSQUE, COLOMBIA

Mención Especial

A los estudiantes del programa de Diseño Visual:

Diego Ortiz

Gabriela Londoño

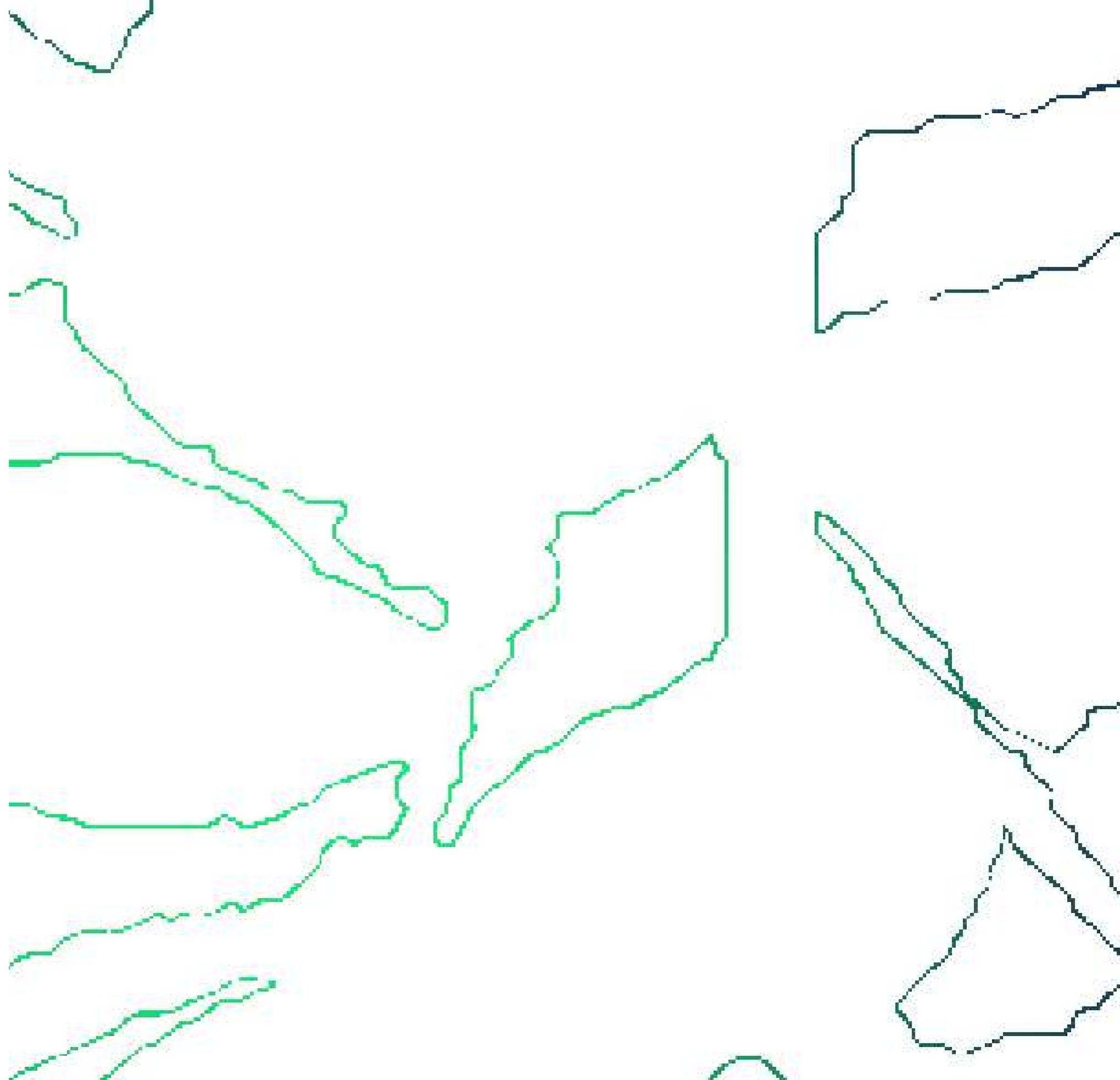
Juan Esteban Gómez

María José Giraldo

Nicolás Díaz

Sandra Marcela Osorio

Por su participación en la convocatoria interna para el diseño de imagen de la edición 23 del Festival Internacional de la Imagen.





PATROCINAN

ALIADOS



APOYAN





XXIII FESTIVAL
INTERNACIONAL DE LA
IMAGEN



GEOPOIESIS
MANIZALES - BOGOTÁ

www.festivaldelaimagen.com