

BIDEODROMO International Experimental Film, Video and Media Festival

HIGHLIGHTS:

19 octubre/Urria 13h & 19h La Terminal, Zorrozaurre

FOCUS TAIWAN + EXPANDED CINEMA + MEDIAART: VR+AI+AR + PERFORMANCE + VIDEO + FILM + ANIMATION

23 octubre/Urria 19 h Kuna, Urazurrutia 3

FINALE + EITB SARIA + COCKTAIL

Bideodromo

BIDEODROMO es un festival abierto a obras de carácter experimental de ficción, no- ficción, ensayo, documental, arte y animación cualquiera que sea su duración o formato de grabación. BIDEODROMO tiene como objetivo proporcionar al público vasco la oportunidad de ver una amplia variedad de obras contemporáneas de carácter experimental, primando la excelencia artística, abarcando diferentes estilos, formas y nacionalidades. Nuestro festival es el nodo en el País Vasco de la red mundial de creadores de cine experimental. Su intención es fomentar el aprendizaje, el encuentro y el intercambio cultural a través del arte cinematográfico.

BIDEODROMO jaialdiak, fikzio eta ez-fikzio- zko lan esperimental, ensaio, dokumental, arte eta animazio lanei zuzendua dago, iraupena edo grabatze formatoa kontuan izan gabe.

BIDEODROMOren helburua euskaldun entzuleei lan garaikide esperimental mota ezberdinak ikusteko aukerada ematea da. Bikaintasun artistikoa gailenduz eta estilo, forma eta herritartasun ezberdinak barneratuz.

Gure Jaialdia mundu osoan zehar dauden zinema esperimental sortzaileen nodoa da Euskadin. Bere helburua ikasketa, bilera eta kultura-trukea sustatzea da arte zinematografikoaren bitartez.

BIDEODROMO is an international festival, open to experimental films of all kinds. Documentary, narrative, animation, video art and other genres are wellcome.

BIDEODROMO is the node in the Basque Country for an international network of experimental film and video. Our intention is to promote meeting, learning and cultural exchange through cinema.

BIDEODROMO FOCUS TAIWAN

Bideodromo Focus Taiwan es la estrella (o highlight, como dirían los anglosajones) de Bideodromo 2024 en su decimocuarta edición.

Con este motivo, CHEN Yung-Hsien, Fundador de la Bienal Internacional de Videoarte de Taiwán, fundador del Festival Internacional de Arte de Medios Inestable RANDOMIZE, profesor del Departamento y Escuela de Posgrado de Artes Multimedia y de Animación de la Universidad Nacional de Artes de Taiwán ha preparado un programa para Bideodromo. Bajo el título de “Trend Swells— la nueva ola del arte contemporáneo de los nuevos medios en Taiwán nos presenta una selección de obras que abarcan desde la performance y la realidad virtual hasta la animación stop-motion y el videoarte. Seis de estos 10 artistas taiwaneses estarán presentes en Bilbao para mostrar su trabajo.

El programa se completa con las obras de Patxi Araujo, Karla Kracht, Oihane Iraguen, Rut Olabarri y Josu Rekalde que fueron presentadas en Taipei (Taiwan) durante el festival Randomize, seleccionadas por Txema Agiriano.

Bideodromo Focus Taiwan is highlight for Bideodromo 2024 in its fourteenth edition. For this reason, CHEN Yung-Hsien, Founder of the Taiwan International Video Art Biennial, founder of the RANDOMIZE Unstable International Media Art Festival, professor of the Department and Graduate School of Multimedia and Animation Arts at the National Taiwan University of Arts has prepared a program for Bideodromo. Under the title "Trend Swells— the new wave of contemporary new media art in Taiwan, he presents us with a selection of works ranging from performance and virtual reality to stop-motion animation and video art. Six of these 10 Taiwanese artists will be present in Bilbao to show their work.

The programme is completed with works by Patxi Araujo, Karla Kracht, Oihane Iraguen, Rut Olabarri and Josu Rekalde, which were presented in Taipei (Taiwan) during the Randomize festival, selected by Txema Agiriano.

EITB Saria

Este año como novedad, Bideodromo cuenta con el premio EITB Saria. Patrocinado por la radiotelevisión pública vasca el premio ha sido disputado entre 12 producciones de autores de Euskal Herria.

This year, Bideodromo has a new award: EITB Saria. Sponsored by the Basque public broadcaster, the award was contested between 12 productions by authors from the Basque Country.

Exposición New Media y Cine Expandido

El sábado 19 de Octubre en La Terminal ZAWP, acompañando a Bideodromo Focus Taiwan se mostrarán las obras de Alba Matilla, Carlos Gil Santa Eugenia, Sandra De Berduccy | aRUMA, Esteban García Torres y Lisa Birke.

New Media and Expanded Cinema Exhibition

On Saturday, October 19th, at La Terminal ZAWP, alongside Bideodromo Focus Taiwan, the works of Alba Matilla, Carlos Gil Santa Eugenia, Sandra De Berduccy | aRUMA, Esteban García Torres and Lisa Birke will be on display.

Facultad de Bellas Artes UPV/EHU

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

University of the Basque Country, Fine Arts Faculty.

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

Finalistas concurso Bideodromo 2024 y EITB Saria

El miércoles 23 de Octubre, 19 h en la sala Kuna, (Urazurrutia kalea, 3 Bilbao) proyección de los films finalistas, cocktail y entrega de premios.

“Hamarhaiku” 03’54. Khuruts Begoña & Andoni Salamero (EUS)

“Clown tits” 05’53. Ezra Rose (US)

“The stream XIII” 05’21. Hiroya Sakurai (JP)

“Aburrido de ser salvaje” 02’37. Niko Vázquez & Adriana Rufrancos (EUS)

“Dawn of melancholy: A birthday soliloquy” 14’33. Lisa Birke (CA)

“Aburidashi assortment” 09’24. Nonoho Suzuki (JP)

“The crisis of spectaculatity” 15’00. Yasha Vetkine (FR)

Awards Bideodromo 2024

On Wednesday, October 23, 7 p.m. in Kuna, (Urazurrutia kalea, 3 Bilbao) screening of the finalist films, cocktail and awards ceremony.

Encuentro Internacional de artistas y comisarios de arte Mañana Incierto

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

International meeting of artists and curators Mañana Incierto

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

Exposición New Media, Performance y Cine Expandido. La Terminal
New Media, Performance and Expanded Cinema Exhibition @ La Terminal

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



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

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

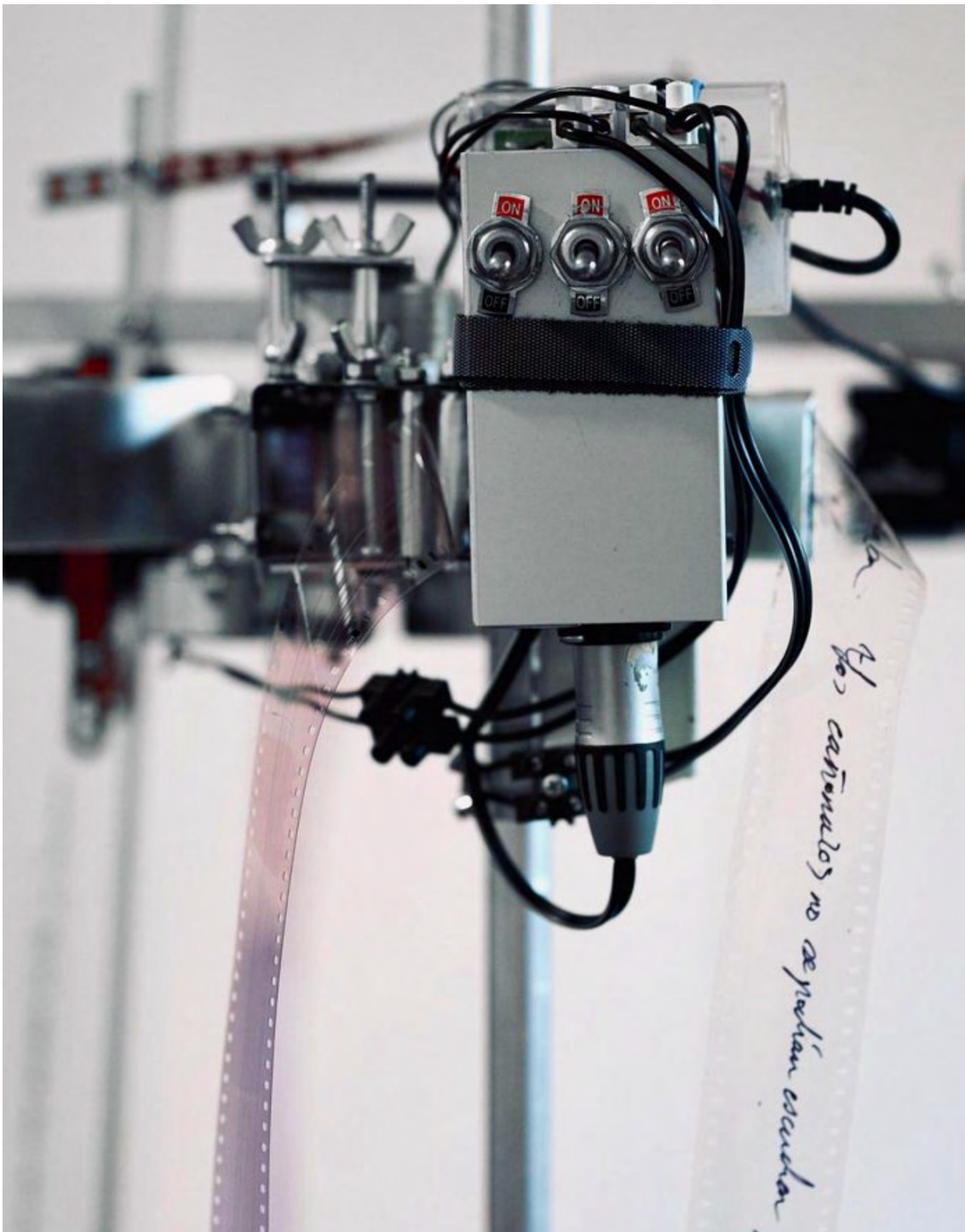
Jhouyu Hsieh 謝翹瑜 "The Analects of Confucius", Live Performance with video projection



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

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

Carlos Gil Santa Eugenia "Perspectiva / Paralelismo"



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

“Perspectiva / Paralelismo”

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

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

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

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

Mismo viaje, diferente perspectiva, ¿Diferentes ideas?

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

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

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

Otros trabajos del autor:

Tira tu reloj al agua, Eugeni Bonet (2004) Ayudante de realización

eGolem, Eugeni Bonet (2007), Director de Fotografía

A tiro de piedra de la cárcel, Raquel Castells (2013), Director de Fotografía

Mañana Goodbye, Pablo Marte y Marion Cruza (2015), Director de Fotografía

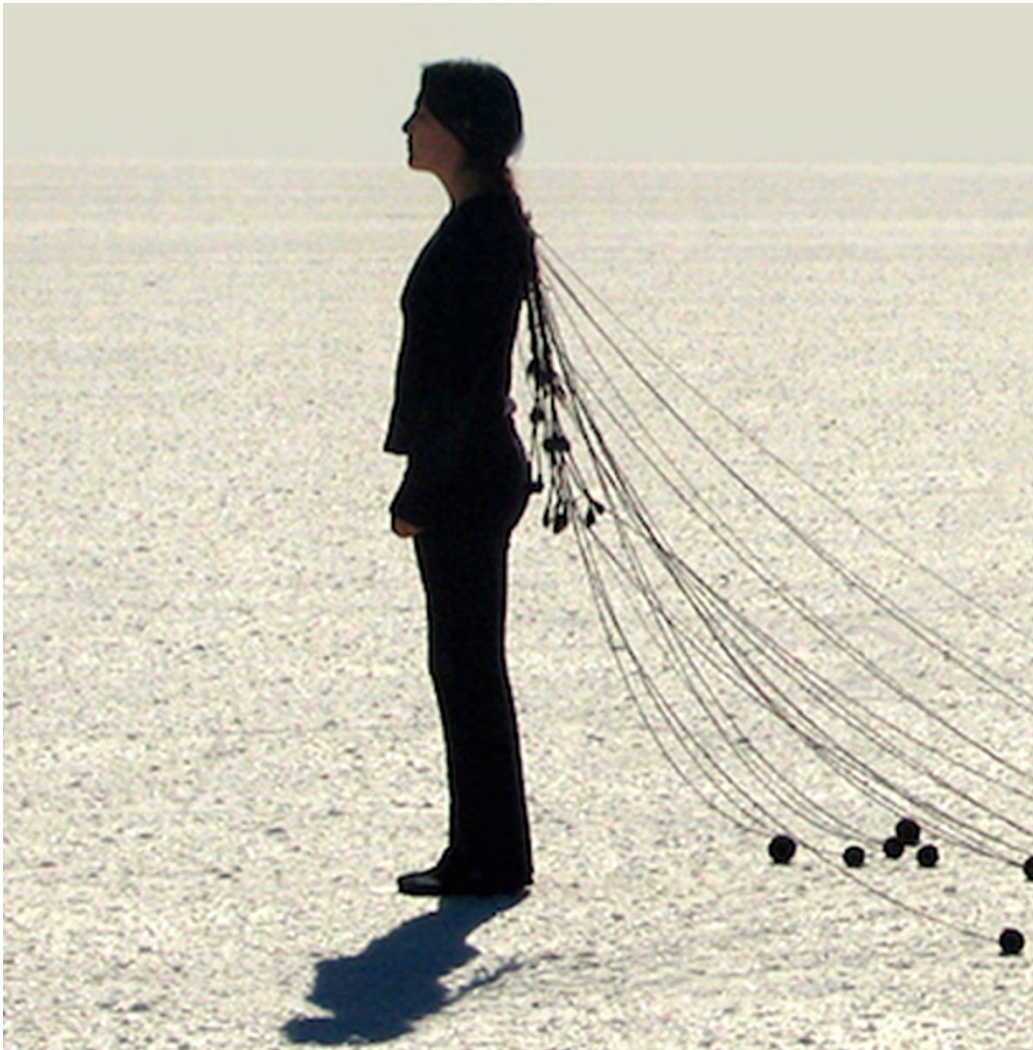
Nuevo Altar, Velasco Broca (2017), Director de Fotografía

Esther Ferrer: Hilos de Tiempo, Josu Rekalde (2020) Director de Fotografía

Zortzitik infinitura, Naia Lakaren (2024), Director de Fotografía

<http://carlosgilsantaeeugenia.com>

aruma | Sandra De Berduccy (Bolivia)



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

biolink.info/e-aruma

Sinopsis

En esta conferencia propone un recorrido sobre la investigación de aruma | Sandra De Berduccy. En ella se identifican momentos donde se diluyen los límites entre arte, ciencia y tecnología a través de las prácticas del textil andino. Se muestra cómo esas prácticas surgen de los ecosistemas, confluyen con la naturaleza y sus elementos pueden ser nombrados en términos propios de la física y las matemáticas. Se identifican procesos creativos que pueden ser entendidos desde conceptos de filosofía, sus procedimientos comparados en laboratorio y sus resultados apuntan a caminos simbióticos.



Esteban García Torres “super8 Loops”



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

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

Alba Matilla “Santuario”



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

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

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

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

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

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

This film contains augmented reality.



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

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

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

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

RANDOM-IZE Intl. Unstable Media Art Festival 2024 Taiwan.

Patxi Araujo, Karla Kracht, Oihane Iraguen, Rut Olabarri, Josu Rekalde

Rut Olabarri "The Memory Dream"



Txoriak izeneko antzinako antzezlan batean istorio bat dago Eta mundua hasi aurretiko istorio labur bat da

Lurrik, lurrik ez zegoen garaitik.

Airea eta txoriak bakarrik nonahi.

Baina kontua zen ez zegoela lurreratzeko lekurik. Lurrik ez zegoelako.

Beraz, inguratu besterik ez zuten egin.

Hau mundua hasi baino lehen baitzen.

Eta soinua gorgarria zen. Txoriak nonahi zeuden.

Mila milioi eta milaka milioi eta milioika txori.

Eta txori hauetako bat alaba bat zen eta egun batean bere aita hil zitzaion. Eta hau benetan arazo handia zen, zer egin behar zuten gorputzarekin? Gorputza jartzeko lekurik ez zegoen lurrik ez zegoelako.

Eta azkenik alondeak konponbidea izan zuen.

Bere aita bizkarrean lurperatzea erabaki zuen bere burua bada.

Eta hau izan zen memoriaren hasiera.

Honen aurretik inork ezin zuelako gauza bat gogoratzen.

Etengabe zirkuluetan hegan egiten zuten.

Etengabe zirkulu handietan hegan.

“The beginning of memory” Laurie Anderson

There's a story in an ancient play about birds called The Birds And it's a short story from before the world began
From a time when there was no earth, no land.
Only air and birds everywhere.
But the thing was there was no place to land.
Because there was no land.
So they just circled around and around.
Because this was before the world began.
And the sound was deafening. Songbirds were everywhere.
Billions and billions and billions of birds.
And one of these birds was a lark and one day her father died.
And this was a really big problem because what should they do with the body? There was no place to put the body because there was no earth.
And finally the lark had a solution.
She decided to bury her father in the back of her own head.
And this was the beginning of memory.
Because before this no one could remember a thing.
They were just constantly flying in circles.
Constantly flying in huge circles.

“The beginning of memory” Laurie Anderson

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

“The beginning of memory” Laurie Anderson

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



“Divine Cyborg #17” Karla Kracht

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

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

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

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

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

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

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



“Ozen” Oihane Iraguen

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

The piece has a triptych structure.

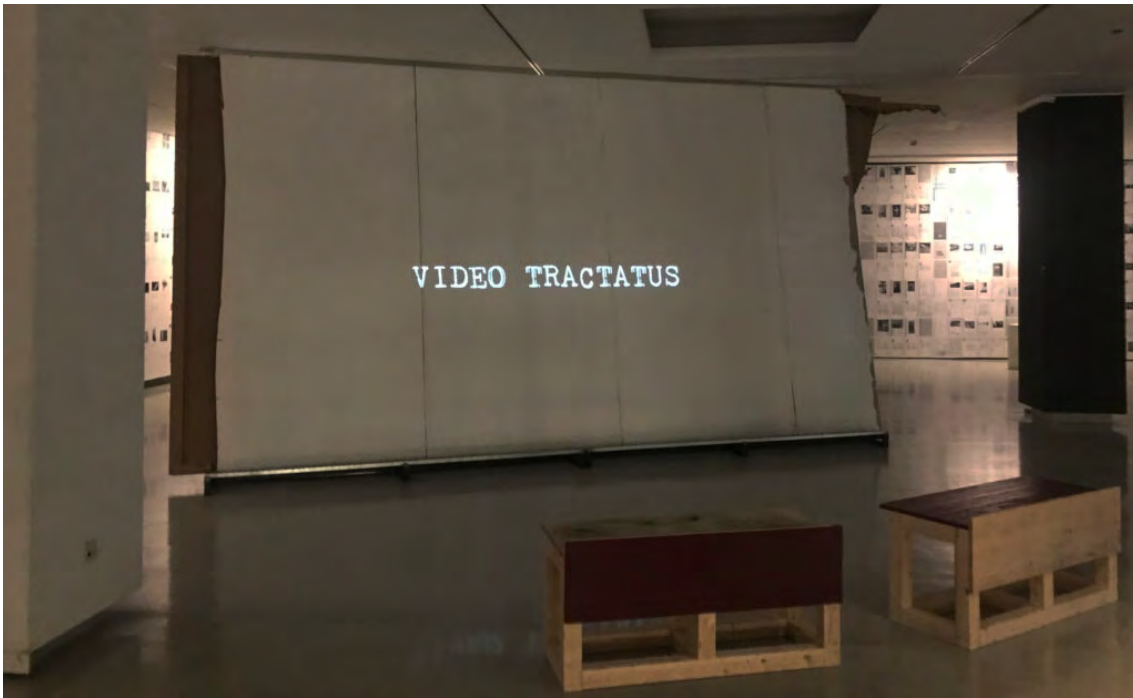
"Ozen" izeneko proiektu hau ahotsa da, zeinak ahots soinua, ahozketasuna eta materia ditu aztergai eta lehengai. Ikus-entzunezko espazioak garatzen dira, ahotsa, materia eta irudia mugimenduarekin uztartuz.

Piezak triptiko egitura du.

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

La pieza tiene estructura de tríptico.

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



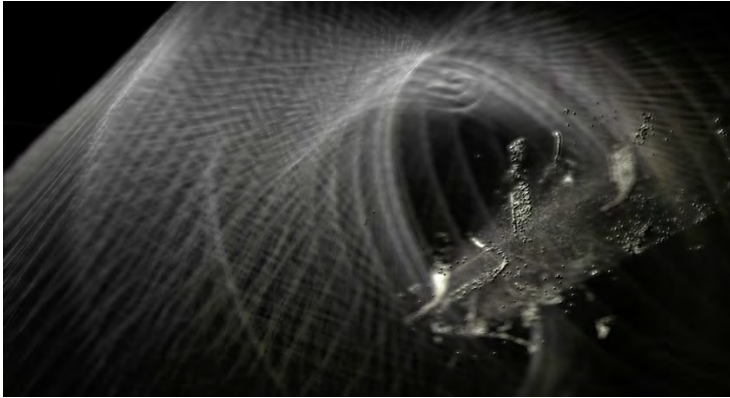
“Video Tractatus” Josu Rekalde

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<https://vimeo.com/714704872>