

Taiwanese Artists Participating in the BIDEODROMO  
International Experimental Film and Video Festival 2024:  
Focus Taiwan

BIDEODROMO 2024ko Zinema eta Bideo  
Esperimentalaren Nazioarteko Jaialdian parte  
hartzen duten Taiwango artistak:  
Focus Taiwan

Artistas taiwaneses que participan en el Festival  
Internacional de Cine y Vídeo Experimental  
BIDEODROMO 2024: Focus Taiwan

## Focus Taiwan

# Trend Swells—The New Wave of Taiwanese Contemporary New Media Art

## “Trend Swells”: Taiwango arte garaikide berriaren uhin berria

“Trend Swells”: la nueva ola del arte contemporáneo de los nuevos medios en Taiwán

Exhibition Concept

Erakusketaren kontzeptua

Concepto de la exposición

By CHEN Yung-Hsien

CHEN Yung-Hsien-en eskutik.

Por CHEN Yung-Hsien

Founder of the Taiwan International Video Art Biennial,

Founder of the RANDOMIZE Intl. Unstable Media Art Festival,

Professor, Dept. & Graduate School of Multimedia & Animation Arts, National Taiwan University of Arts

Taiwango Nazioarteko Bideo Artearen Biurtekoaren sortzailea,

RANDOMIZE Arte etea Medio Ezegonkorren Nazioarteko Festibalaren sortzailea,

Multimedia eta Animazio Arteen Saileko eta Graduondoko Eskolako irakaslea, Taiwango Arteen

Unibertsitate Nazionallean

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

Taiwan, surrounded by the sea with a coastline stretching approximately 1,900 kilometers, is a quintessential maritime nation. Taiwanese artists, influenced by the oceanic character, exhibit a unique identity as an island nation. This is evident in their attention to cultural heritage, ethnic integration, and land consciousness, as well as the development and application of diverse technologies. The ocean phenomenon "Trend Swells," characterized by long cycles, large wavelengths, gentle waveforms, and rapid propagation frequencies, is often seen as the origin direction of wave energy. This "swell phenomenon" aligns well with the development of Taiwan's artistic ecology and creative production, highlighting a wave-like contour in the art scene. This is particularly true in video art and new media art, where a continuous new wave is emerging.

Taiwan, 1.900 kilometro inguruko kostaldeak inguratutako lurraldea, itsas nazio aparta da. Taiwango artistek, nolakotasun ozeanikoak eraginda, nortasun berezia dute uharte-nazio gisa. Hori argi ikusten da kultura-ondarean, integrazio etnikoan eta beren lurraldearekiko kontzientzian, bai eta askotariko teknologien

garapen zein aplikazioan ere. "Trend Swells" fenomeno ozeanikoa, ziklo luzeek, luzera handiko uhinek, uhin-forma leunek eta hedapen azkarreko maiztasunek ezaugarritua, olatuen energiaren jatorrizko norabidetzat hartu ohi da. "Trend swell" fenomeno hori bat dator Taiwango ekologia artistikoaren eta ekoizpen sortzailearen garapenarekin, artearen eszenan ere uhinen antzera jokatzen duen testuingurua eratuz. Hori bereziki nabaritzen da bideo-artean eta hedabide berrietan, non etengabeko uhin berri bat sortzen ari den.

Taiwán, rodeada por el mar y con una costa que se extiende aproximadamente 1.900 kilómetros, es una nación marítima por excelencia. Los artistas taiwaneses, influenciados por el carácter oceánico, exhiben una identidad única como nación insular. Esto es evidente en su atención al patrimonio cultural, la integración étnica y la conciencia territorial, así como en el desarrollo y la aplicación de diversas tecnologías. El fenómeno oceánico "Trend Swells", caracterizado por ciclos largos, grandes longitudes de onda, formas de onda suaves y frecuencias de propagación rápidas, se considera a menudo como la dirección de origen de la energía de las olas. Este "fenómeno de oleaje" se alinea bien con el desarrollo de la ecología artística y la producción creativa de Taiwán, destacando un contorno en forma de ola en la escena artística. Esto es particularmente cierto en el videoarte y el arte de los nuevos medios, donde está surgiendo una nueva ola continua.

The "Trend Swells" project features emerging Taiwanese artists: HSIEH Jhouyu (solo exhibition at TFAM), ZHANG XU zhan (Golden Horse Award for Best Animated Short Film), CHEN Yen-Cheng (2021 Taipei Art Award), PAN Jin (First Prize, New Vision Award, Taiwan), GUO Yue-Yang (2023 Nanzhou Art Triennale), LIEN Po-Hung (2024 Venice Biennale parallel exhibition), WU Chia-Yun (2023 Taipei Art Award), CHEN Chih-Ming (Best Student Experimental Film, 46th Golden Harvest Awards), as well as mid-career artists WANG Po-Yu (DFA Asia's Most Influential Design Award), HUANG Meng-Chin (Fulbright Scholarship), WU Yi-Hua (Chairman of the Taiwan Art Critics Association), and CHEN Yung-Hsien (First Prize, Beck's Future for Film & Video, UK). Among them are three female artists and two indigenous artists, with works ranging from performance art and virtual reality to stop-motion animation and video art.

"Trend Swells" proiektuak gordian dauden artistak aurkezten ditu: HSIEH Jhouyu (bakarkako erakusketa TFAMen), ZHANG XU zhan (Golden Horse saria animaziozko film labur onenari), CHEN Yen-Cheng (2021eko Taipei Arte Saria), PAN Jin (lehen saria, Ikuspen Berria Saria, Taiwan), GUO Yue-Yang (2023ko Nanzhouko Artearen Hirurtekoa), LIEN Po-Hung (2024ko Veneziako Bienalaren pareko erakusketa), WU Chia-Yun (2023ko Taipei Artearen Saria), CHEN Chih-Ming (Golden Havrest Awardseen 46 edizioko Ikasleen Film Esperimental Onena), bai eta karrera ertaineko artistak ere, esaterako: WANG Po-Yu (DFA, Asiako Eragin Handiko Diseinuaren Saria), HUANG Meng-Chin (Fulbright Beka), WU Yi-Hua (Taiwango Arte Kritikarien Elkarteko Presidentea) eta CHEN Yung-Hsien (Lehen Saria, Beck 's Future for Film & Video, Erresuma Batua). Horien artean hiru emakumezko artista eta bi artista indigena daude, performancea eta errealitate birtuala, *stop-motion* animazioa eta bideo-artea barne hartzen dituzten lanekin.

El proyecto "Trend Swells" presenta a artistas taiwaneses emergentes: HSIEH Jhouyu (exposición individual en TFAM), ZHANG XU zhan (Premio Golden Horse al mejor cortometraje de animación), CHEN Yen-Cheng (Premio de Arte de Taipei 2021), PAN Jin (Primer premio, Premio Nueva Visión, Taiwán), GUO Yue-Yang (Trienal de Arte de Nanzhou 2023), LIEN Po-Hung (exposición paralela a la Bienal de Venecia 2024), WU Chia-Yun (Premio de Arte de Taipei 2023), CHEN Chih-Ming (Mejor Película Experimental Estudiantil, 46th Golden Harvest Awards), así como los artistas de mediana carrera WANG Po-Yu (DFA, Premio al Diseño más influyente de Asia), HUANG Meng-Chin (Beca Fulbright), WU Yi-Hua (Presidente de la Asociación de Críticos de Arte de Taiwán) y CHEN Yung-Hsien (Primer Premio, Beck's Future for Film & Video, Reino Unido). Entre ellos se encuentran tres artistas femeninas y dos artistas indígenas, con obras que abarcan desde la performance y la realidad virtual hasta la animación stop-motion y el videoarte.

In this context, Taiwan's art environment has nurtured a significant evolution in video art, involving shifts in both technology and concepts. This can be examined from four perspectives:

Testuinguru honetan, Taiwango arte-inguruneak bilakaera nabarmena izan du bideo-artean, teknologian zein kontzeptuetan eraldaketak ekarriz. Hau lau ikuspegitatik azter daiteke:

En este contexto, el entorno artístico de Taiwán ha fomentado una importante evolución del videoarte, que implica cambios tanto en la tecnología como en los conceptos. Esto se puede examinar desde cuatro perspectivas:

**1. Performance Art:** 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.

**1. Performance Artea:** HSIEH Jhouyu gorputz pertsonalaren eta bideo-artearen arteko elkarrekintzan zentratzen da, antzinako testuen eta intsentsu-erritu tradizionalen emozioak transmitituz. Idatzitako karaktereak ezabatzeko intsentsua errez, hizkuntzarik ezaren inguruan hausnartzen du.

1. Arte de performance: 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.

**2. Stop-Motion Animation:** ZHANG XU Zhan integrates his family's paper-mâché craft into animation, using seemingly insignificant creatures as protagonists to explore the boundaries of life and death, offering viewers a strange and mysterious experience. CHEN Chih-Ming delves into sibling relationships through his family's dynamics, using paper grafting and sewing lines as creative mediums to bridge lost familial bonds.

**2. Stop-Motion animazioa:** ZHANG XU Zhan-ek bere familiak ogibide izan duen maché-papera erabiliz, eskulanak animazioan integratzen ditu, itxuraz hutsalak diren izakiak protagonista gisa erabiliz bizitzaren eta heriotzaren mugak arakatzeko, ikusleei esperientzia arraro eta misteriotzua eskainiz. CHEN Chih-Ming-ek bere familiaren dinamikaren bidez anai-arreben arteko harremanetan sakontzen du, papera txeratzuz eta josteko lerroak erabiliz, galdutako familia-harremanak begitatzeko baliabide sortzaile gisa.

2. Animación stop-motion: ZHANG XU Zhan integra la artesanía de papel maché de su familia en la animación, utilizando criaturas aparentemente insignificantes como protagonistas para explorar los límites de la vida y la muerte, ofreciendo a los espectadores una experiencia extraña y misteriosa. CHEN Chih-Ming profundiza en las relaciones entre hermanos a través de la dinámica de su familia, utilizando injertos de papel y líneas de costura como medios creativos para unir los lazos familiares perdidos.

**3. Taiwanese Social Observation:** CHEN Yen-Cheng explores the virtual digital world through the story of an elderly man playing Pokémon Go, unveiling hidden social codes behind augmented reality games. PAN Jin reinterprets the mysterious shipwrecks and relics in the Taiwan Strait, uncovering dark, and obscure traces of colonial history through underwater archaeological footage. GUO Yue-Yang investigates tribal consciousness and land relationships through indigenous heritage items such as animal skins, Alpinia leaves, and iron pots. WU Chia-Yun dissects and reassembles the virtual and physical frames of film to examine the overlapping factors of time in images. WU Yi-Hua combines fairy tales with performances by Asian dancers, deconstructing the legendary stories of dancers to reflect contemporary references.

**3. Taiwango Gizarte Behaketa:** CHEN Yen-Chengek mundu digital birtuala arakutzen du *Pokemon Go* jokoan aritzen den adineko gizon baten istorioaren bidez, errealitate areagotuko jokoan atzean kode sozial ezkutuak azaleratuz. PAN Jin-ek Taiwango itsasarteko hondoratze eta erlikia misterioitsuak berrinterpretatzen ditu, historia kolonialaren arrasto ilunak azaleratuz urpeko irudi arkeologikoen bidez. GUO Yue-Yangek tribuen kontzientzia eta lurralde-harremanak ikertzen ditu bertako ondare elementuen bidez, hala nola animalien larruak, alpinia-hostoak eta burdinazko eltzeak. WU Chia-Yunek pelikularen marko birtual eta fisikoak diseinatu eta mihizatzen ditu irudietan denboraren faktore gainjarriak aztertzeko. WU Yi-Huak maitagarrien ipuinak Asiako dantzarien emanaldiekin uztartzen ditu, dantzarien istorio mitikoak deseraikiz erreferentzia garaikideak islatzeko.

3. Observación social taiwanesa: CHEN Yen-Cheng explora el mundo digital virtual a través de la historia de un anciano que juega Pokémon Go, revelando códigos sociales ocultos detrás de los juegos de realidad aumentada. PAN Jin reinterpreta los misteriosos naufragios y reliquias en el estrecho de Taiwán, descubriendo rastros oscuros y oscuros de la historia colonial a través de imágenes arqueológicas submarinas. GUO Yue-Yang investiga la conciencia tribal y las relaciones territoriales a través de elementos del patrimonio indígena como pieles de animales, hojas de alpinia y ollas de hierro. WU Chia-Yun disecciona y vuelve a ensamblar los fotogramas virtuales y físicos de la película para examinar los factores superpuestos del tiempo en las imágenes. WU Yi-Hua combina cuentos de hadas con actuaciones de bailarines asiáticos, deconstruyendo las historias legendarias de los bailarines para reflejar referencias contemporáneas.

**4. Technological Innovation:** 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. LIEN Po-Hung uses the concept of shamanistic mysticism and the Unreal, Unity game engine to elevate everyday beliefs and worship into contemporary art symbols. HUANG Meng-Chin incorporates AI technology and generative techniques to represent bodily differences, deepening the potential of human significance beyond the physical surface. CHEN Yung-Hsien's works combine 3D scanning, AI, and TD computation, focusing on Taiwan's disappearing landscapes to explore the cultural and social dynamics behind them.

**4. Berrikuntza teknologikoa:** WANG Po-Yuk errealitate birtuala eta irudi teknologikoak integratzen ditu bere sorkuntzetan, bizitza errealeko irudiak eta objektuak eskaneatuz, testuetan oinarritutako espazio birtual bihurtzeko, memoria nola eraldatzen, gordetzen eta ahazten den aztertuz, komunikabideen teknologia berriak erabiliz. LIEN Po-Hung mistizismo xamanistaren kontzeptua eta irrealtasuna, bai eta Unity bideo-joko motorea erabiltzen ditu eguneroko sinesmenak goratzeko eta arte garaikideko sinboloak gurtzeko. HUANG Meng-Chinek IA-ren teknologia eta teknika generatiboak erabiltzen ditu gorputzeko desberdintasunak irudikatzeko, giza esanguraren potentziala sakonduz gainazal fisikotik haratago. CHEN Yung-Hsienek lanek 3D eskaneatzea, IA eta TD konputazioa uztartzen dituzte, Taiwanen desagertutako paisaietan zentratuz atzean dauden dinamika kultural eta sozialak esploratzeko.

**4. Innovación tecnológica:** 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. LIEN Po-Hung utiliza el concepto de misticismo chamánico y lo irreal, el motor de videojuego Unity, para elevar las creencias y el culto cotidianos a símbolos de arte contemporáneo. HUANG Meng-Chin incorpora tecnología de inteligencia artificial y técnicas generativas para representar las diferencias corporales, profundizando el potencial del significado humano más allá de la superficie física. Las obras de CHEN Yung-Hsien combinan el escaneo 3D, la inteligencia artificial y el cálculo TD, centrándose en los paisajes de Taiwán que están desapareciendo para explorar la dinámica cultural y social detrás de ellos.

From an artistic perspective, this new wave of Taiwanese new media art emerges from the artists' subjective imaginations, combining bodily behavior, land consciousness, and social observation. Through live performances, virtual reality, and video art, they reflect the origins of life and social facets, presenting works rich in Taiwanese cultural depth. In this context, Taiwan's art environment has fostered a significant dynamic image development process, involving technological transitions and conceptual shifts. Confronting the variations and shifts in contemporary new media art, Taiwanese artists use technological media to conduct concrete and diverse creative practices and artistic presentations, connecting past and future actions, and thus showcasing a thriving "new blue ocean" of art.

Ikuspegi artistikotik, Taiwango arte mediatiko berrien uhin hau artisten irudipen subjektiboetatik sortzen da, gorputzaren jokamoldea, lurrarekiko kontzientzia eta behaketa soziala uztartuz. Zuzeneko emanaldien, errealitate birtualaren eta bideo-artearen bidez, bizitzaren jatorria eta alderdi sozialak islatzen dituzte, Taiwango sakontasun kulturallean aberatsak diren lanak aurkeztuz. Testuinguru horretan, Taiwaneko arte-inguruneak irudi dinamikoa garatzeko prozesu garrantzitsu bat bultzatu du, trantsizio teknologikoak eta kontzeptu-aldaketak barne hartzen dituena. Bitarteko berrien arte garaikidearen bariazio eta aldaketei aurre eginez, taiwandar artistek bitarteko teknologikoak erabiltzen dituzte sormen-praktika eta aurkezpen artistiko zehatz eta askotarikoak sortzeko, iraganeko eta etorkizuneko ekintzak lotuz, horrela artearen "ozeano urdin berri" oparoa erakutsiz.

Desde una perspectiva artística, esta nueva ola de arte taiwanés de los nuevos medios surge de la imaginación subjetiva de los artistas, combinando el comportamiento corporal, la conciencia del territorio y la observación social. A través de actuaciones en vivo, realidad virtual y videoarte, reflejan los orígenes de la vida y las facetas sociales, presentando obras ricas en profundidad cultural taiwanesa. En este contexto, el entorno artístico de Taiwán ha fomentado un importante proceso de desarrollo de imágenes dinámico, que implica transiciones tecnológicas y cambios conceptuales. Al confrontar las variaciones y los cambios en el arte contemporáneo de los nuevos medios, los artistas taiwaneses utilizan los medios tecnológicos para llevar a cabo prácticas creativas y presentaciones artísticas concretas y diversas, conectando acciones pasadas y futuras y, de esta manera, mostrando un próspero "nuevo océano azul" del arte.



## FOCUS TAIWAN : PROGRAMME

### **Artist Introduction and Work Information**

FOCUS TAIWAN: PROGRAMA

Artisten deskribapena eta lanaren informazioa

### **PROGRAMA. Presentación del artista e información sobre la obra**

#### **1. Exhibition Presentation / Erakusketaren aurkezpena / Exposición**

## HSIEH Jhouyu (謝鬪瑜)



HSIEH Jhouyu, “The Analects of Confucius”, 2024, Performance Art with video projection, 4K, 3’01”

HSIEH Jhouyu, “The Analects of Confucius”, 2024, Performance Art bideo-proiektzioa, 4K, 3’01”

HSIEH Jhouyu is a Taiwan based trans-disciplinary artist. In recent years, she has travel-lived and worked all over the world. Jhouyu mostly take conceptual art as main body, contemporary daily life and historical archives are great inspiration for her, which she transforms into imaginary art work. She has had solo and group show include Infinity Archives, Jhouyu Solo Exhibition in Taipei Fine Arts Museum, Taiwan. Future of the past in TIFA, India. 2023 cross-disciplinary cooperate with German ecologists on the project Research about masou.

HSIEH Jhouyu Taiwanen bizi den artista transdiziplinarra da. Azken urteetan, munduan zehar bidaiatzen eta lan egiten du. Jhouyuk gehienbat arte kontzeptuala hartzen du ardatz nagusitzat. Eguneroko bizitza garaikidea eta artxibo historikoak inspirazio handia dira berarentzat, eta irudimenezko arte lan bihurtzen ditu. Bakarkako zein taldekako ikuskizunak eskaini ditu, besteak beste, Infinity Archives, Jhouyu Solo Exhibition in Taipei Fine Arts Museumean, Taiwanen. Iraganeko etorkizuna TIFAn, Indian. 2023 Alemaniako ekologistekin diziplina arteko lankidetzaz masou izokinaren inguruko ikerketa proiektuan.

HSIEH Jhouyu es una artista transdisciplinar radicada en Taiwán. En los últimos años, ha viajado, vivido y trabajado por todo el mundo. Jhouyu toma principalmente el arte conceptual como cuerpo principal, la vida cotidiana contemporánea y los archivos históricos son una gran inspiración para ella, que los transforma en obras de arte imaginarias. Ha tenido exposiciones individuales y grupales que incluyen Infinity Archives, Jhouyu Solo Exhibition en el Museo de Bellas Artes de Taipei, Taiwán. Future of the past en TIFA, India. 2023 cooperación interdisciplinaria con ecologistas alemanes en el proyecto de investigación sobre el salmón masou.

Subject of language become subject that being dominated and imagination between oriental tradition, light incense (點香), and sishū wǔjīng (四書五經) with meaning of recognition system. The original real-self retires unconscious before language. Through human being's acting of ruining words in the book with lighting incense, it become the most basic sample thing of our energy of body expression and recognition to subject of the psychoanalysis. Through critic thinking of cognitive subject and object perception, return to original self with primitive life experience.

Hizkuntzaren gaia subjektu nagusi bilakatzen da, ekialdeko tradizioaren, intsentsua piztuaren (點香) eta sishū wǔjīng (四書五經) arteko irudimena aintzatespen-sistemaren esanahiarekin. Jatorrizko benetako "ni"-ak hizkuntzaren aurretik inkontzientea erretiratzen du. Gizakiak liburuko hitzak hondatzen dituen intsentsua argizatuz, gure gorputz-adierazpenaren eta aitopenen psikoanaliaren gaiaren lagin oinarritzkoena bihurtu da. Subjektu kognitiboaren pentsamendu kritikoaren eta objektuaren pertzepzioaren bidez, jatorrizko ni-ra itzultzen gara bizitza primitiboaren esperientziarekin.

El sujeto del lenguaje se convierte en sujeto que está dominado y la imaginación entre la tradición oriental, el incienso encendido (點香) y el sishū wǔjīng\* (四書五經) con el significado del sistema de reconocimiento. El yo real original se retira inconscientemente ante el lenguaje. A través de la acción del ser humano de arruinar las palabras en el libro con el incienso encendido, se convierte en la muestra más básica de nuestra energía de expresión corporal y reconocimiento para el sujeto del psicoanálisis. A través del pensamiento crítico del sujeto cognitivo y la percepción del objeto, regresamos al yo original con la experiencia de vida primitiva.

\*Son los libros autorizados del confucianismo que ilustran los sistemas de valores y creencias fundamentales.

## WANG Po-Yu (王伯宇)



WANG Po-Yu, "Dust Shadows", 2024, VR Image Installation, AI Recognition, Textual Processing, 5'00"

WANG Po-Yu, "Dust Shadows", 2024, VR irudien instalazioa, AI azterketa, testu-prozesaketa, 5'00"

Taiwanese new media artist WANG Po-Yu, adept at using internet art, video, and generative programming to explore the interactive relationships between technology and culture, humans and machines, discussing modern societal issues and problems. Initially focused on exploring the relationship between technology and viewers, recently there has been more development in storytelling centered around technology, people, and space with a focus on site-specific creation. In recent years, dedicated to exploring the application of Artificial Intelligence (AI) in artistic creation, attempting to conduct creative experiments with AI models.

WANG Po-Yu Taiwango komunikabide berrien artista, interneteko artea, bideoa eta programazio sortzailea erabiltzen trebea teknologiaren eta kulturaren, gizakien eta makinaren arteko harreman interaktiboak aztertzeko, gizartearen arazo eta arazo modernoak eztabaidatzeko. Hasiera batean, teknologiaren eta ikusleen arteko harremana aztertzea bideratuta, azken aldian garapen handiagoa izan du teknologiaren, pertsonen eta espazioaren inguruan zentratutako narrazioetan, leku jakin bateko sorkuntzan zentratuta. Azken urteetan, Adimen Artifiziala (AI) sorkuntza artistikoan nola aplikatzen den aztertzen, esperimendu sortzaileak egiten Alren ereduekin.

El artista taiwanés de los nuevos medios WANG Po-Yu es experto en el uso del arte de Internet, el vídeo y la programación generativa para explorar las relaciones interactivas entre la tecnología y la cultura, los seres humanos y las máquinas, y analiza los problemas y cuestiones sociales modernos. Inicialmente centrado en explorar la relación entre la tecnología y los espectadores, recientemente ha habido un mayor desarrollo de la narración centrada en la tecnología, las personas y el espacio, con un enfoque en la creación de sitios específicos. En los últimos años, se ha dedicado a explorar la aplicación de la inteligencia artificial (IA) en la creación artística, intentando realizar experimentos creativos con modelos de IA.

"Dust Shadows" is a virtual reality art installation using Quest 3 as the medium. Upon entering the virtual space with a VR headset, Quest 3 scans the surroundings in real-time and captures the silhouettes of the viewers. Through advanced AI technology, the scanned figures and objects are transformed into a virtual space composed of text. These texts, like dust, gradually dissipate over time until they completely vanish, symbolizing the inevitable fading of memory over time. This artwork aims to express the erosion of memory and existence by time, and how memory is transformed, stored, and forgotten in the digital age.

"Dust Shadows" errealitate birtualeko arte instalazio bat da, Quest 3 bitarteko gisa erabiltzen duena. Espazio birtualean VR entzungailu batekin sartzean, Quest 3-k ingurua denbora errealean arakaten du eta ikusleen siluetak harrapatzen ditu. Al teknologia aurreratuaren bidez, eskaneatutako figurak eta objektuak testuz osatutako espazio birtual bihurtzen dira. Testu hauek, hautsa bezala, pixkanaka-pixkanaka desagertzen doaz, guztiz desagertzen diren arte, denboran zehar memoriaren ezinbesteko desagertzea sinbolizatuz. Artelan honek denboraren arabera memoriaren eta existentziaren higadura eta memoria aro digitalean nola eraldatzen, gordetzen eta ahazten den adierazi nahi du.

"Dust Shadows" es una instalación de arte de realidad virtual que utiliza Quest 3 como medio. Al ingresar al espacio virtual con un casco de realidad virtual, Quest 3 escanea el entorno en tiempo real y captura las siluetas de los espectadores. A través de una tecnología avanzada de inteligencia artificial, las figuras y los objetos escaneados se transforman en un espacio virtual compuesto de texto. Estos textos, como el polvo, se disipan gradualmente con el tiempo hasta desaparecer por completo, simbolizando el inevitable desvanecimiento de la memoria con el paso del tiempo. Esta obra de arte tiene como objetivo expresar la erosión de la memoria y la existencia a través del tiempo, y cómo la memoria se transforma, almacena y olvida en la era digital.



## 2. Video Screening / Proiekzioak / Proyecciones

### ZHANG XU Zhan (張徐展)



ZHANG XU Zhan, "Si So Mi", 2018, Single channel video, Color/Sound, 5'00"

ZHANG XU Zhan, "Si So Mi", 2018, kanal bakarreko bideoa, Kolorea/Soinua, 5'00"

ZHANG XU Zhan, 1988, Born into a centurial ancestral paper-crafting family in Sinjhuang. The "Hsin Hsin Paper Offering Store" specializes in making paper sculptures for religious rituals or funerals, such as paper effigies, paper animals, paper houses and other fine crafts. Zhang Xu zhan transforms this traditional material into new creative elements to create his own vision language.

His works are full of bizarre, absurd grotesque image expansion and all intent to discuss society and contemporary survival experience. Zhang Xu Zhan specializes in hand-drawn animation, puppet animation and digital image with the combination of experimental film and cinema and multi-channel video installation. Recently, he won the award of Deutsche Bank's Artists of the Year in 2021 and his animation & video art was collected by the institution.

ZHANG XU Zhan, 1988, Sinjhuangen jaio zen, ehun urte baino gehiagoz antzinako papergintza landu duen familia batean. "Hsin Hsin Paper Eskaintza Denda" erlijio-errituatarako edo hiletatarako paperezko eskulturak egiten espezializatuta dago, hala nola paperezko irudiak, paperezko animaliak, paperezko etxeak eta bestelako eskulan harrigarriak. Zhang Xu Zhanek material tradizional hau elementu sortzaile berri bihurtzen du bere ikusmen hizkuntza propioa sortzeko.

Bere lanak irudi grotesko arraro eta absurdoz beteta daude, eta gizarteari eta biziraupen esperientzia garaikideari buruz hitz egiteko asmo azaltzen dute. Zhang Xu Zhan espezializatuta dago eskuz marraztutako animazioan, txotxongiloen animazioan eta irudi digitalean, zinema esperimentala eta zinema eta kanal

anitzeko bideo-instalazioa konbinatuz. Duela gutxi, Deutsche Banken Urteko Artisten saria irabazi zuen (2021ean), eta bere animazio eta bideo arteak erakundeak jaso zituen.

ZHANG XU Zhan, 1988, nació en una familia ancestral centenaria de artesanos del papel en Sinjhuang. La "Tienda de ofrendas de papel Hsin Hsin" se especializa en la fabricación de esculturas de papel para rituales religiosos o funerales, como efigies de papel, animales de papel, casas de papel y otras artesanías finas. Zhang Xu Zhan transforma este material tradicional en nuevos elementos creativos para crear su propio lenguaje visual.

Sus obras están llenas de imágenes extrañas, absurdas y grotescas y tienen la intención de hablar sobre la sociedad y la experiencia de supervivencia contemporánea. Zhang Xu Zhan se especializa en animación dibujada a mano, animación de marionetas e imagen digital con la combinación de cine y cine experimental e instalación de video multicanal. Recientemente, ganó el premio de Artista del Año 2021 del Deutsche Bank y su animación y videoarte fueron adquiridos por la institución.

In the work "Si So Mi," ZHANG XU zhan weaves a dance starting from the flattened corpse of a mouse seen on the street, and performs a cover of the German song "Ach wie ist's möglich dann." The imagery in this song's timeline reflects a self-mirror, party props for birthdays, the common destination of the deceased, a funeral band playing in the jungle, and an absurd diary filled with existential logic. The content is about those humble animals dried up and flattened in the city, describing their own lives while contemplating death and existence. The death mentioned here does not only describe the life of the soul and body but, like the meaning translated in the song, also refers to the qualitative change in cultural significance and the loss of the functional essence of matter. This is what ZHANG XU zhan considers the disappearance of death. Through the shift of perspective, this disappearance also transforms into another form of existence during the process of qualitative change, finding a new attitude to face it.

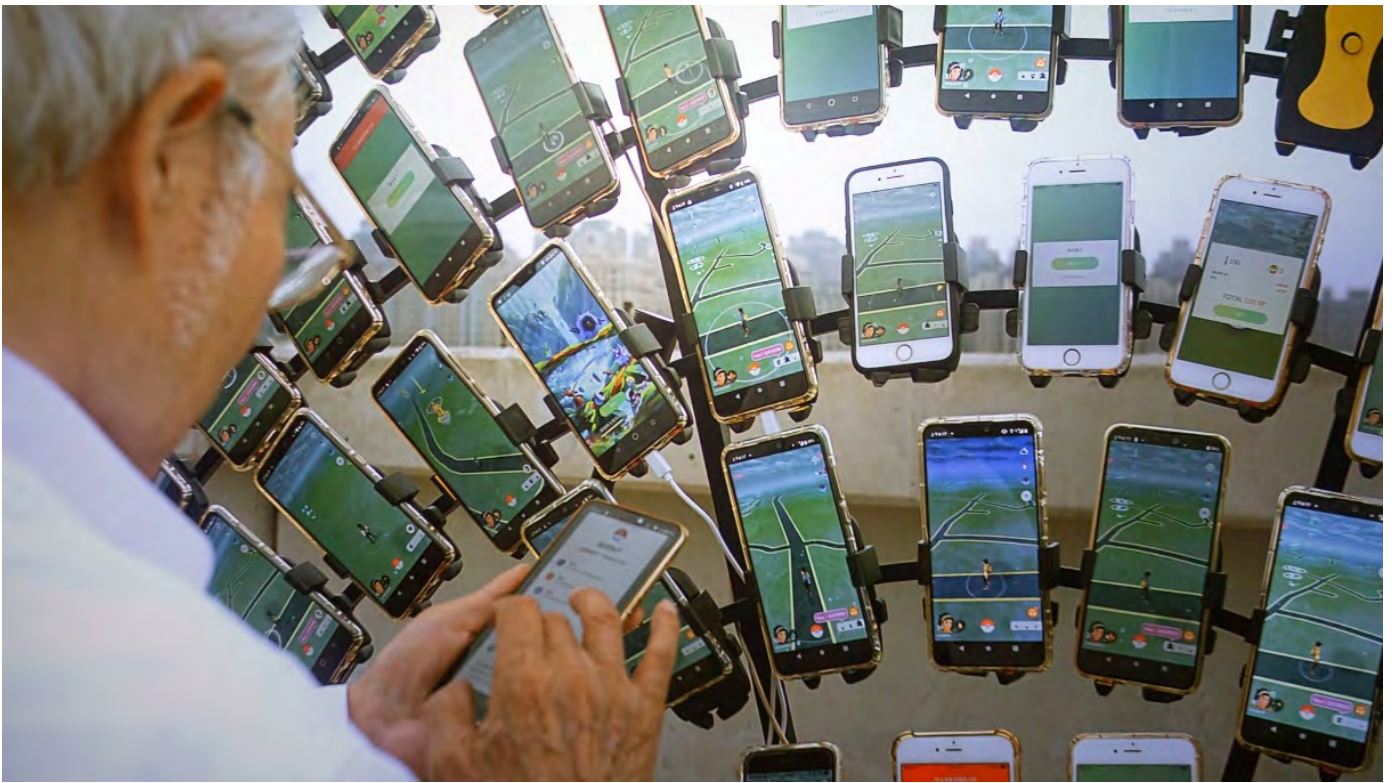
"Si So Mi" obran, ZHANG XU ZHANek dantza bat egiten du kalean ikusten den sagu baten gorpu zapalduetik abiatuta, eta "Ach wie ist 's möglich dann" kanta alemaniarren bertsio bat interpretatzen du. Abesti honetako iruditeriak denbora-lerroan irudiak islatzen ditu auto-ispilu batek, urtebetetzeetarako jaien atrezzoak, hildakoaren patu komuna, hileta-banda bat oihanean jotzen eta logika existentzialez betetako eguneroko absurdo bat. Edukia hirian lehortutako eta zapalduko animalia umil horiei buruzkoa da, beren bizitza deskribatuz, heriotza eta existentzia begizatzen dituzten bitartean. Hemen aipatzen den heriotzak, arimaren eta gorputzaren bizitza deskribatzeaz gain, abestian transmititzen den esanahiak bezala, esanahi kulturalaren aldaketa kualitatiboari eta materiaren zerizan funtzionalaren galerari ere egiten die erreferentzia. Hau da ZHANG XU ZHANek heriotzaren osteko desagerpentzat duena. Perspektiba aldatzearen bidez, desagertze hori beste izate bat bihurtzen da, aldaketa kualitatibo baten bitartez, horri aurre egiteko jarrera berri bat bilatuz.

En la obra "Si So Mi", ZHANG XU Zhan teje una danza a partir del cadáver aplastado de un ratón visto en la calle, e interpreta una versión de la canción alemana "Ach wie ist's möglich dann". Las imágenes en la línea de tiempo de esta canción reflejan un espejo del yo, accesorios de fiesta para cumpleaños, el destino común de los fallecidos, una banda fúnebre tocando en la jungla y un diario absurdo lleno de lógica existencial. El contenido trata sobre esos humildes animales secos y aplastados en la ciudad, que describen sus propias vidas mientras contemplan la muerte y la existencia. La muerte mencionada aquí no solo describe la vida del alma y el cuerpo, sino que, como el significado traducido en la canción, también se refiere al cambio cualitativo en el significado

cultural y la pérdida de la esencia funcional de la materia. Esto es lo que ZHANG XU Zhan considera la desaparición de la muerte. A través del cambio de perspectiva, esta desaparición también se transforma en otra forma de existencia durante el proceso de cambio cualitativo, encontrando una nueva actitud para enfrentarla.



## CHEN Yen-Cheng (陳彥成)



CHEN Yen-Cheng, "ICING", 2021, Single channel video, Color/Sound, 4K, 8'00"

CHEN Yen-Cheng, "ICING", 2021 kanal bakarreko bideoa, Kolorea/Soinua, 4K, 8'00"

CHEN Yen-Cheng was born in 1998, master's degree in the Fine Arts Department, National Taiwan University of Arts. Exhibitions: "2023 MoCA Video" at Taipei Museum of Contemporary Art, 2022 "Unchanging and Changing" Shanghai, "2021 Taipei Arts Awards" Taipei Fine Arts Museum, "Great Taipei Biennial", New Taipei.

CHEN Yen-Cheng 1998an jaio zen, gradu-ondoa eskuratu zuen Arte Ederretako Departamentuan, Taiwango Arteen Unibertsitate Nazionalen. Erakusketak: "2023 MoCA Video" Taipeiko Arte Garaikidearen Museoan, 2022an "Unchanging and Changing" Shanghai, "2021 Taipei Arts Awards" Taipeiko Arte Ederren Museoan, "Great Taipei Biennial", "New Taipei".

CHEN Yen-Cheng nació en 1998 y obtuvo un master en el Departamento de Bellas Artes de la Universidad Nacional de Artes de Taiwán. Exposiciones: "2023 MoCA Video" en el Museo de Arte Contemporáneo de Taipei, 2022 "Unchanging and Changing" Shanghai, "2021 Taipei Arts Awards" en el Museo de Bellas Artes de Taipei, "Great Taipei Biennial", New Taipei.

Using numerous phones to play games, Pokémon Grandpa has created a unique character in society. He is recorded on Wikipedia, exposed by the media, and even received job invitations because of it. However, carrying so much information alone has led to an

overload situation. Faced with the massive wall of phones, you can't actually see the joy of playing on his face; instead, you mostly read the fatigue of handling the vast amount of information. For the sake of the game, having multiple accounts brings him troubles akin to a split personality. His bicycle, once a means of transportation, has lost its practical function. It now serves to carry multiple phones and a power system, limiting his riding perspective and mobility, and exceeding regulatory modifications, making it unroadworthy. The bicycle has turned from a human transport tool to a support frame for technological devices. In this relationship, the person is compressed, losing subjectivity, and instead serving the tools or merely acting as the activation code for a series of game stages.

Telefono batzuk erabiliz, "Pokemon aitonak" pertsonaia berezia sortu du gizartean. Wikipedian grabatuta dago, hedabideek salatu dute, eta lan eskaintzak ere jasotzera heldu da. Hala ere, hainbeste informazio kudeatzeak gainkarga eragin du. Telefonoen horma masiboaren aurrean, ez da ikusten haren aurpegian jolasean aritzearen alaitasuna; aitzitik, informazio eskergea maneiatzearen nekea irakurtzen da gehienbat. Jolasagatik, hainbat kontu edukitzeak nortasun bikoitzaren antzeko arazoak dakartzkio. Bere bizikletak, garraio bide izan ondoren, funtzio praktikoa galdu du. Gaur egun, telefono asko eta sistema elektriko bat eramateko balio du, bere zaldi-perspektiba eta mugikortasuna mugatuz, eta arauzko aldaketak gaintuz, bidegabea bihurtuz. Bizikleta, giza garraiorako tresna izatetik, gailu teknologikoentzako euskarri izatera pasa da. Harreman horretan, pertsona konprimatu egiten da, subjektibotasuna galduz, eta, horren ordez, tresnak zerbitzatzen ditu edo joko-fase batzuen aktibazio-kode gisa jarduten du.

El abuelo Pokémon, que utiliza numerosos teléfonos para jugar, ha creado un personaje único en la sociedad. Está registrado en Wikipedia, los medios de comunicación lo denuncian e incluso recibe invitaciones de trabajo por ello. Sin embargo, llevar consigo tanta información ha provocado una situación de sobrecarga. Frente a la enorme pared de teléfonos, no se puede ver en su rostro la alegría de jugar, sino más bien el cansancio de manejar la enorme cantidad de información. Por el bien del juego, tener varias cuentas le trae problemas similares a una doble personalidad. Su bicicleta, que alguna vez fue un medio de transporte, ha perdido su función práctica. Ahora sirve para llevar varios teléfonos y un sistema de energía, lo que limita su perspectiva y movilidad y excede las modificaciones reglamentarias, lo que la hace inservible para circular. La bicicleta ha pasado de ser una herramienta de transporte humano a un marco de soporte para dispositivos tecnológicos. En esta relación, la persona se comprime, pierde subjetividad y, en cambio, sirve como herramienta o simplemente como código de activación para una serie de etapas del juego.

## CHEN Yung-Hsien (陳永賢)



CHEN Yung-Hsien, “Mysterious Lane of Cathode Ray Tube”, 2024, Single channel video, Algorithm, Color/Sound, 4K, 6’42”

CHEN Yung-Hsien, “Mysterious Lane of Cathode Ray Tube”, 2024, kanal bakarreko bideoa, algoritmoa, Kolorea/Soinua, 4K, 6’42”

CHEN Yung-Hsien was born in Taiwan, he received a Master’s degree and a Bachelor’s degree on Fine Arts from National Taipei University of the Arts, and a Ph. D degree on School of Arts and Communication from University of Brighton, U.K. His main creations explore fluid relationship between the body and society, people and the environment, self and others. He has been thinking about the rules of life of individuals in social groups for a long time, and his artworks reflect issues such as social contradictions and phenomena. He has held solo exhibitions including: “The Song of Body,” “One in a Loop,” “Into/Out off the Other,” “Routes in/Outside,” “The Recluse,” etc. His artworks have been invited to exhibit in art museums in Asia, America, and Europe more than one hundred times. He has served as the artist-in-residence of the Watermill Center in the United States and won a Back’s Future Prize for Film and Video and a Maple Leaf Award of Bronze Maple. His works collected by National Taiwan Museum of Fine Arts, National Center of Photography and Images, Kaohsiung Museum of Fine Arts, Art Bank Taiwan, Hong-gah Museum, Kuandu Museum of Fine Arts, Jut Foundation for Arts and Architecture etc. He is a founder and curator of “Taiwan International Video Art Biennial”, “RANDOMIZE Intl. Unstable Media Art Festival”.

CHEN Yung-Hsien Taiwanen jaio zen, Taipeiko Arte Ederren Unibertsitate Nazionalean Arte Ederretako masterra eta lizentziatura jaso zituen, eta Brightongo Unibertsitatean Arte eta Komunikazio Eskolari buruzko doktoregoa. Bere sorkuntza nagusiek gorputzaren eta gizartearen, pertsonen eta ingurumenaren, norberaren eta besteen arteko harreman arina aztertzen dute. Gizarte-taldeetako gizabanakoen bizi-arauak



ditu gogoan aspalditik, eta bere artelanek kontraesan eta fenomeno sozialak islatzen dituzte. Bakarkako erakusketak egin ditu, besteak beste: "The Song of Body", "One in a Loop", "Into/Out off the Other", "Routes in/Outside", "Recluse" eta abar. Bere artelanak Asia, Amerika eta Europako arte-museoetan erakusteko gonbidapena jaso du, ehun aldiz baino gehiagotan. Watermill Center-eko artista-egoiliarra izan da, Estatu Batuetan, eta Back 's Future Prize Film eta Bideo Saria eta Maple Leaf Brontzezko Saria irabazi ditu. Bere lanak Taiwango Arte Ederren Museo Nazionalean, Argazkigintza eta Irudien Zentro Nazionalean, Kaohsiung Museum of Fine Arts-en, Art Bank Taiwan-en, Hong-gah Museum-en, Kuandu Museum of Fine Arts-en, Jut Foundation for Arts-en eta abarretan bildu zituen. "Taiwan International Video Art Biennial" eta "RANDOMIZE Intl. Unstable Media Art Festival"-en sortzaile eta babesle nagusia da.

CHEN Yung-Hsien nació en Taiwán, obtuvo una master y una licenciatura en Bellas Artes en la Universidad Nacional de Artes de Taipei y un doctorado en la Escuela de Artes y Comunicación de la Universidad de Brighton, Reino Unido. Sus principales creaciones exploran la relación fluida entre el cuerpo y la sociedad, las personas y el medio ambiente, uno mismo y los demás. Ha estado pensando en las reglas de vida de los individuos en grupos sociales durante mucho tiempo y sus obras de arte reflejan cuestiones como las contradicciones y los fenómenos sociales. Ha realizado exposiciones individuales que incluyen: "The Song of Body", "One in a Loop", "Into/Out off the Other", "Routes in/Outside", "The Recluse", etc. Sus obras de arte han sido invitadas a exhibirse en museos de arte en Asia, América y Europa más de cien veces. Ha sido artista residente del Watermill Center en los Estados Unidos y ganó un premio Back's Future Prize para cine y video y un premio Maple Leaf de bronce. Sus obras están coleccionadas por el Museo Nacional de Bellas Artes de Taiwán, el Centro Nacional de Fotografía e Imágenes, el Museo de Bellas Artes de Kaohsiung, el Art Bank de Taiwán, el Museo Hong-gah, el Museo de Bellas Artes de Kuandu, la Fundación Jut para las Artes y la Arquitectura, etc. Es fundador y curador de la "Bienal Internacional de Videoarte de Taiwán" y del "Festival Internacional de Arte de los Medios Inestable RANDOMIZE".

The "Tele Alley" on Guilin Road in Taipei City disappeared from the face of the earth due to government demolition in 2021. The original location of the alley still contains the radio wave reverberation of previous electronic objects, seducing the emotional projection of the materials of old objects in past memories. Returning to the bottom of the Tele Alley and turning back is like entering the world of the 19th century "Braunsche Röhre". It is discovered that the electrodes are affected by the cathode electricity and condense into a narrow beam of rays.

The frequency of the rays is all over the Tele Alley landscape. From a microscopic perspective, the work compares the space of the Tele Alley to the internal structure of a "cathode ray tube", allowing people to enter the virtual world of a picture tube. Through the historical microcosm of the rise and fall of Taipei Tele Alley, we reflect on whether the rapid evolution of modern electronic products has brought people more convenience or blind obedience. Similarly, the disappearance of Tele Alley is not only the loss of materiality, but also the loss of the memory of the times to the intangible and cultural landscape.

Taipei hiriko Guilin Road-eko "Tele Alley" desagertu zen 2021ean gobernuaren eraispenaren ondorioz. Kalezuloaren jatorrizko kokapenak aurreko objektu elektronikoen irrati-uhinen erreberberazioa du oraindik, iraganeko oroitzapenetan antzinako objektuen materialen proiektzio emozionalaren lilura areagotuz. Tele Alley hondora itzuli eta atzera egitea, XIX. mendeko "Braunsche Röhre" munduan sartzea bezala da. Elektrodoak elektrizitate katodikoak jota daude eta izpi sorta estu batean kondentsatzen dira. Tximisten

maiztasuna Tele Alley-ko paisaia osoan agertzen da. Ikuspegi mikroskopiko batetik, lanak Tele Alley espazioa "izpi-hodi katodiko" baten barne-egiturarekin alderatzen du, jendeari koadro hodi baten mundu birtualean sartzeko aukera emanez. Taipeiko Tele Alley-ren igoeraren eta erorketaren mikrokosmos historikoaren bidez, hausnartzen dugu, produktu elektronikoen modernoak azkarra jendeari erosotasun edo obedientzia itsua ekarri dion ikusteko. Era berean, Tele Alley-ren desagertzea, materialtasunaren galera ez ezik, garai hartako paisaiak zuen oroimen ukiezin eta kulturalaren galera ere bada.

El "Callejón de las Telecomunicaciones" en la calle Guilin en la ciudad de Taipei desapareció de la faz de la tierra debido a la demolición por parte del gobierno en 2021. La ubicación original del callejón aún contiene la reverberación de las ondas de radio de los objetos electrónicos anteriores, seduciendo la proyección emocional de los materiales de los objetos antiguos en los recuerdos del pasado. Regresar al fondo del Callejón de las Telecomunicaciones y dar la vuelta es como entrar en el mundo de los "Braunsche Röhre" del siglo XIX. Se descubre que los electrodos se ven afectados por la electricidad catódica y se condensan en un haz estrecho de rayos.

La frecuencia de los rayos está por todo el paisaje del Callejón de las Telecomunicaciones. Desde una perspectiva microscópica, la obra compara el espacio del Callejón de las Telecomunicaciones con la estructura interna de un "tubo de rayos catódicos", lo que permite a las personas ingresar al mundo virtual de un tubo de imagen. A través del microcosmos histórico del ascenso y caída del Callejón de las Telecomunicaciones de Taipei, reflexionamos sobre si la rápida evolución de los productos electrónicos modernos ha traído a las personas más comodidad o una obediencia ciega. De la misma manera, la desaparición de Tele Alley no es sólo la pérdida de materialidad, sino también la pérdida de la memoria de la época en el paisaje intangible y cultural.

## PAN Jin (潘勁)



PAN Jin, "Looking for Shipwrecks", 2024, Single channel video, Color/Sound, 4K, 8'00"

PAN Jin, "Looking for Shipwrecks", 2024, kanal bakarrekoko bideoa, Kolorea/Soinua, 4K, 8'00"

PAN Jin, born in 1993 in Penghu County, Taiwan, is a master's student majoring in new media art at the National Taiwan University of Arts Department of Multimedia and Animation Arts. Through the creative approaches of new media art, Pan's works predominantly focuses on reflections and the intersection between the home and societal changes, which extend to include the variations and transformation in the place the artist is in. He has won the "2024 Art Future Prize", the first prize of the "2021 Taiwan Emerging Art Awards", the "2021 Art Taipei - Emerging Indigenous Artists" winner, the "2020 Next Art Tainan" winner and the "2019 National Art Exhibition ROC" - New Media Art - Silver Medal Award" etc. Solo exhibition "Pan Jin: A Sea Narrative of Becoming" at the National Taiwan Museum of Fine Arts - Cloister His works are collected in Taichung Harbor Area Art Center, Tainan Galli Gallery, Taichung Elite Art Museum, Tainan Art Fair, etc.

PAN Jin, 1993an jaio zen Penghu konderrian, Taiwanen, eta masterreko irakaslea da komunikabideetako arte berrietan, Taiwango Nazioarteko Unibertsitateko Multimedia eta Animazio Arteen Departamentuan. Arte mediatiko berriaren planteamendu sortzaileen bidez, Pan-en lanak gogoetetan eta etxearen eta gizartearen aldaketan arteko gurutzaketan zentratzen dira batez ere, artista dagoen lekuan aldaketak eta eraldaketa sartzeko hedatzen direnak. "2024 Art Future Prize" saria, "2021 Taiwan Emerging Art Awards" lehen saria, "2021 Art Taipei - Emerging Indian Artists" saria, "2020 Next Art Tainan" saria eta "2019 National Art Exhibition ROC" saria irabazi ditu. Bakarkako erakusketa Taiwango Arte Ederren Museo Nazionalean – Klaustroa. Bere lanak honako lekuetan ikus daitezke: Taichung Harbor Area Art Center, Tainan Galli Gallery, Taichung Elite Art Museum, Tainan Art Fair, etab.

PAN Jin, nacido en 1993 en el condado de Penghu, Taiwán, es un estudiante de master que se especializa en arte de nuevos medios en el Departamento de Artes Multimedia y de Animación de la Universidad Nacional de Artes de Taiwán. A través de los enfoques creativos del arte de nuevos medios, las obras de PAN se centran predominantemente en las reflexiones y la intersección entre el hogar y los cambios sociales, que se extienden para incluir las variaciones y la transformación en el lugar en el que se encuentra el artista. Ha ganado el "Premio Art Future 2024", el primer premio de los "Premios de Arte Emergente de Taiwán 2021", ganador del "Art Taipei 2021 - Artistas Indígenas Emergentes", ganador del "Next Art Tainan 2020" y el "Premio Medalla de Plata de la Exposición Nacional de Arte ROC 2019 - Arte de Nuevos Medios", etc. Exposición individual "PAN Jin: Una narrativa marina del devenir" en el Museo Nacional de Bellas Artes de Taiwán - Claustro Sus obras forman parte de la colección del Centro de Arte del Área del Puerto de Taichung, la Galería Galli de Tainan, el Museo de Arte de Elite de Taichung, la Feria de Arte de Tainan, etc.

The artist, a native of Penghu, leverages his extensive marine observations and oceanic investigations of his homeland, translating local research into new media expressions. In the past, the “Taiwan Waterway” of the Penghu Seas was called the “black ditch,” and it has been the site of over 400 shipwrecks since the Dutch Occupation, while 80 shipwreck sites have been confirmed by the Bureau of Cultural Heritage. The shipwreck sites in the Black Ditch are epitomes of the passing of time, providing us with a peek into the foreign underwater space while inspiring alternative readings of the dark chapters of history and reflections on the ships that have sunk in the ocean. Discourses on the seascapes of Penghu change with time and different perspectives, and this colonial history has given rise to various imaginations, allowing us to conjure lost contemporary responses in the underwater ruins.

Penghu-n jaiotako artistak, bere jaioterriari buruzko itsas behaketa eta ikerketa ozeaniko zabalak baliatzen ditu, tokiko ikerketak hedabide berrietara itzultzen dituen. Iraganean, Penghu Itsasoko "Taiwango Urbidea" "zanga beltza" deitzen zen, eta 400 naufragio baino gehiago egon dira Holandako Okupaziotik, eta 80 naufragio-gune baieztatu ditu Kultura Ondarearen Bulegoak. Black Ditch edo “zanga beltz”-eko naufragio-guneak denboraren joan-etorriaren adierazgarri dira, atzerriko urpeko espaziora begirada bat eskaintzen diguten bitartean, historiako kapitulu ilunen irakurketa alternatiboak eta ozeanoan hondoratu diren itsasontziei buruzko gogoetak inspiratzen dituzte. Penghu-ko itsas paisaiei buruzko diskurtsoak denborarekin eta ikuspuntu ezberdinekin aldatzen dira, eta historia kolonial honek hainbat irudimen sorrarazi ditu, urpeko hondakinetan galdutako erantzun garaikideak konjurtzeko aukera emanez.

El artista, oriundo de Penghu, aprovecha sus extensas observaciones marinas e investigaciones oceánicas de su tierra natal, traduciendo la investigación local a nuevas expresiones mediáticas. En el pasado, la “vía fluvial de Taiwán” de los mares de Penghu se llamaba la “zanja negra” y ha sido el sitio de más de 400 naufragios desde la ocupación holandesa, mientras que la Oficina de Patrimonio Cultural ha confirmado 80 sitios de naufragios. Los sitios de naufragios en la Zanja Negra son epitomes del paso del tiempo, brindándonos un vistazo al espacio submarino extranjero al tiempo que inspiran lecturas alternativas de los capítulos oscuros de la historia y reflexiones sobre los barcos que se han hundido en el océano. Los discursos sobre los paisajes marinos de Penghu cambian con el tiempo y las diferentes perspectivas, y esta historia colonial ha dado lugar a diversas imaginations, lo que nos permite evocar respuestas contemporáneas perdidas en las ruinas submarinas.



## GUO Yue-Yang (郭悅陽)



GUO Yue-Yang, "'usavan ni ljalje'elan /The Eager of Ljalje'elan", single-channel video, color/sound, 4K, 06'31"

GUO Yue-Yang, "'usavan ni ljalje'elan /The Eager of Ljalje'elan", kanal bakarreko bideoa, Kolorea/Soinua, 4K, 06'31"

Guo Yue Yang (ljalje'elan patadalj, as a creator of the millennial generation, has been creating using visual media in recent years, and has taken the tribal community as the base for his creation. The concept and spirit of his creation revolves around the actions and development of the tribal people, while also caring about the sustainability of land, people, culture and life. Through his works, he focuses on the issues of indigenous youth, continuously creating the "contemporary indigenous youth", who can still have new possibilities and breakthroughs within the framework of tradition.

GUO Yue Yangek, millennial belaunaldiaren sortzaile gisa, komunikabide bisualak sortu eta erabili ditu azken urteotan, eta tribuen komunitatea hartu du bere sorkuntzaren oinarritzat. Bere sorkuntzaren kontzeptua eta espiritua herri tribalaren ekintzen eta garapenaren ingurukoa da, eta, aldi berean, lurraren, herriaren, kulturaren eta bizitzaren iraunkortasunaz arduratzen da. Bere lanen bidez, gazte indigenen gaitan zentratzen da, etengabe "gazte indigena garaikidea" sortuz, oraindik aukera eta aurrerapen berriak izan ditzakeena tradizioaren esparruan.

Guo Yue Yang (ljalje'elan patadalj), como creador de la generación milenial, ha estado creando utilizando medios visuales en los últimos años y ha tomado a la comunidad tribal como base para su creación. El concepto y el espíritu de su creación giran en torno a las acciones y el desarrollo de los pueblos tribales, al tiempo que se preocupa por la sostenibilidad de la tierra, la gente, la cultura y la vida. A través de sus obras, se centra en los problemas de la juventud indígena, creando continuamente la "juventud indígena contemporánea", que aún puede tener nuevas posibilidades y avances dentro del marco de la tradición.

GUO Yue-Yang (ljalje'elan patadalj) began a 10-year video art creation project in 2018, attempting to interpret the essence of traditional Paiwan culture through contemporary visual language. GUO Yue-Yang takes the contemporary indigenous youth as the starting point, using the issues and difficulties faced by the contemporary indigenous tribes and the continuation of the beauty of



Paiwan culture as the creative context. Previous works have all used the life stories of "the people of the tribe" as the creative theme. In this new work of 2024, the video artist GUO Yue-Yang (ljalje'elan patadalj) hopes to convey the nourishment and life experiences from the land through his own presence, deconstructing the imagery of contemporary youth facing issues of identity and cultural change. The readymade objects in the video, such as iron pots, animal hides, and woven mats of pandanus leaves, are connected to the spiritual symbols of traditional Paiwan culture in different eras and periods. The contact with different cultures and colonial history has also influenced the transformation of material culture. What role, perspective, and interpretation can the contemporary indigenous youth artist take? Artist GUO Yue-Yang (ljalje'elan patadalj) will integrate the experiences that were rarely encountered in the past into the video work, connecting it with the contemporary tribal environment, in the hope that the "youth" in the post-contemporary era can use history as a mirror, and express the "self-image of the Paiwan people" in different time and space through different forms and levels of visual language and values.

GUO Yue-Yangek (ljalje 'elan patadalj) 2018an hasi zuen bideo-arte sortzeko 10 urteko proiektua, Paiwango kultura tradizionalaren esentzia ikusizko hizkuntza garaikidearen bidez interpretatu nahian. GUO Yue-Yangek gazte indigena garaikideak hartzen ditu abiapuntutzat, gaur egungo tribu indigenek dituzten arazoak eta zailtasunak eta Paiwango kulturaren edertasunaren jarraipena testuinguru sortzaile gisa erabiliz. Aurreko lan guztiek "tribuko jendearen" bizitzako istorioak erabili dituzte gai sortzaile gisa. 2024ko lan berri honetan, GUO Yue-Yang (ljalje 'elan patadalj) bideo-artistak bere presentziaren bidez lurretik elikadura eta bizi esperientziak transmititzea espero du, identitate eta kultura aldaketei aurre egiten dieten gazte garaikideen irudiak deseraikituz. Bideoan irakurri diren objektuak, hala nola burdinazko eltzeak, animalien gordelekuak eta hosto pandanoz ehundutako matazak, Paiwango kultura tradizionalaren sinbolo espiritualekin lotuta egon direnak garai ezberdinetan. Kultura eta historia kolonial desberdinak ukitzeak kultura materialaren eraldaketan ere eragina izan du. Zer rol, ikuspegi eta interpretazio har dezake gazte artista indigena garaikideak? GUO Yue-Yang artistak (ljalje 'elan patadalj) iraganean gutxitan aurkitzen ziren esperientziak txertatuko ditu bideoan, eta ingurune tribal garaikidearekin lotuko du, aro post-garaikidean "gaztaroak" historia ispilu gisa erabili ahal izango duelakoan, eta "Paiwango herriaren auto-irudia" denbora eta espazio ezberdinetan adierazteko, lengoia eta balio bisualen forma eta maila ezberdinen bidez.

GUO Yue-Yang (ljalje'elan patadalj) inició un proyecto de creación de videoarte de 10 años en 2018, intentando interpretar la esencia de la cultura tradicional Paiwan a través del lenguaje visual contemporáneo. GUO Yue-Yang toma a la juventud indígena contemporánea como punto de partida, utilizando los problemas y dificultades que enfrentan las tribus indígenas contemporáneas y la continuidad de la belleza de la cultura Paiwan como contexto creativo. Todas las obras anteriores han utilizado las historias de vida de "la gente de la tribu" como tema creativo. En esta nueva obra de 2024, el videoartista GUO Yue-Yang (ljalje'elan patadalj) espera transmitir la nutrición y las experiencias de vida de la tierra a través de su propia presencia, deconstruyendo las imágenes de la juventud contemporánea que enfrenta problemas de identidad y cambio cultural. Los objetos prefabricados del video, como ollas de hierro, pieles de animales y esteras tejidas con hojas de pandano, están conectados con los símbolos espirituales de la cultura tradicional Paiwan en diferentes épocas y períodos. El contacto con diferentes culturas y la historia colonial también ha influido en la transformación de la cultura material. ¿Qué papel, perspectiva e interpretación puede asumir el artista indígena juvenil contemporáneo? El artista GUO Yue-Yang (ljalje'elan patadalj) integrará en su obra de vídeo experiencias que rara vez se encontraban en el pasado, conectándolas con el entorno tribal contemporáneo, con la esperanza de que los "jóvenes" de la era poscontemporánea puedan utilizar la historia como espejo y expresar la "autoimagen del pueblo Paiwan" en diferentes tiempos y espacios a través de diferentes formas y niveles de lenguaje visual y valores.

## CHEN Chih-Ming (陳志明)



CHEN Chih-Ming, "Stitching Up the Wounds in My Heart", 2024, Single channel video, Color/Sound, 2K, 7'20"

CHEN Chih-Ming, "Stitching Up the Wounds in My Heart", 2024, kanal bakarreko bideoa, Kolorea/Soinua, 2K, 7'20"

Master's Degree in Audio-Visual Creation and Digital Media Industry, National Taiwan University of Arts. He used to work as a professional colorist in a post-production company. His works are mainly based on collage art and experimental video, and are inspired by the phenomena and experiences around him. His works are diversified in forms, and he likes to use sound to outline the reality and dreams of his works in an attempt to find a ray of light and warmth in the darkness.

His short film "Memory Train" is an award-winning documentary: His short film "The Train of Memories" is an award-winning record: 2024 | 46th Golden Harvest Awards & Short Film Festival | Best Student Experimental Film; 2023 | Vision Get Wild, VGW | Best in Film and Television Category; 2023 | Sundance Film Festival Asia | Selected; 2023 | Rising of Lusitania-AnimaDoc Film Festival", Poland, Best Student Animated; Documentary Competition | Special Jury Student Award; 2022 | CINECINA "New York Chinese Film Festival" Experimental Short Film Competition | Finalist; 2022 | Beijing Queer Film Festival - Abstract Section | Selected.

Gradu-ondoa Ikus-entzunezko Sorkuntza eta Baliabide Digitalen Industrian, Taiwango Arteen Unibertsitate Nazionalan. Kolorista profesionala zen post-produkzio enpresa batean. Bere lanak collage artean eta bideo esperimentalean oinarritzen dira batez ere, eta inguruan dituen fenomenoetan eta bizipenetan oinarritzen dira. Bere lanak formetan desberdinak dira, eta soinua erabiltzea gustatzen zaio bere lanen errealitatea eta ametsak marrazteko, iluntasunean argi eta bero izpi bat aurkitzeko ahaleginean.

Bere "Memory Train" film laburra saritua da | "The Train of Memories" bere film laburrak hainbat sari ditu, 2024 | Urrezko Uzta Sariak eta Film Laburren Jaialdia | Ikasleen Film Esperimental Onena; 2023 | Vision Get

Wild, VGW | Zinema eta Telebistako Kategoria Onena; 2023 | Sundance Film Festival Asia | Hautatua; 2023 | Rising of Lusitania- AnimaDoc Film Festival", Polonia, Ikasleentzako Animazio Dokumental Onenaren Lehiaketa | Ikasleen Epaimahaiaren Sari Berezia; 2022 | CINECINA "New York Chinese Film Festival" Experimental Short Film Competition | Finalista; 2022 | Beijing Film Festival - Abstract Sectioner | Hautatua.

Máster en Creación Audiovisual e Industria de Medios Digitales, Universidad Nacional de Artes de Taiwán. Solía trabajar como colorista profesional en una empresa de posproducción. Sus obras se basan principalmente en el arte del collage y el video experimental, y se inspiran en los fenómenos y experiencias que lo rodean. Sus obras se diversifican en formas, y le gusta usar el sonido para delinear la realidad y los sueños de sus obras en un intento de encontrar un rayo de luz y calidez en la oscuridad. Su cortometraje "Memory Train" es un documental premiado: Su cortometraje "The Train of Memories" tiene un récord de premios: 2024 | 46th Golden Harvest Awards & Short Film Festival | Mejor Película Experimental Estudiantil; 2023 | Vision Get Wild, VGW | Mejor Categoría de Cine y Televisión; 2023 | Sundance Film Festival Asia | Seleccionado; 2023 | Rising of Lusitania- AnimaDoc Film Festival", Polonia, Mejor Competencia de Documentales de Animación Estudiantil | Premio Especial del Jurado para Estudiantes; 2022 | CINECINA "New York Chinese Film Festival" Competencia de Cortometrajes Experimentales | Finalista; 2022 | Beijing Queer Film Festival - Sección Abstracta | Seleccionado.

I have a younger sister who has been very spooky since she was a kid. We used to play together when we were little, catching chicken legs to eat and playing dodgeball together, until she fled to Hong Kong to live with her boyfriend for love. Suddenly one day she came back to Taiwan, and I don't know why she was like a monster emotionally, one second happy the next, she would explode with a temper and even depression. One day on the train, I got a call from my mother saying "my sister jumped to her death". My mind went blank and I thought, "If I could give her wings, she wouldn't have chosen to fall like that ..."

Ahizpa gazteago bat daukat, oso beldurtia izan dena txikitatik. Umetan elkarrekin jolasten ginen, oilasko hankak harrapatuz horiek jateko eta dodgeballean aritzen, harik eta Hong Kongera ihes egin zuen arte bere mutil-lagunarekin bizitzera, maitasunagatik. Halako batean, Taiwanera itzuli zen, eta ez dakit zergatik emozionalki munstro bat bezalako zen, segundo bat zoriontsu hurrengoan, lehertu egingo zen jenio eta depresioarekin. Egun batean, trenean, amaren deia jaso nuen esanez "arrebak bere burua akabatu du". Burua hutsik geratu zitzaidan eta pentsatu nuen: "Hegoak eman ahal izan banizkio, ez zukeen horrela erortzerik aukeratuko..."

Tengo una hermana menor que ha sido muy asustadiza desde que era niña. Solíamos jugar juntos cuando éramos pequeños, atrapando patas de pollo para comer y jugando al balón prisionero juntos, hasta que huyó a Hong Kong para vivir con su novio por amor. De repente, un día regresó a Taiwán y no sé por qué era como un monstruo emocionalmente, un segundo feliz y al siguiente explotaba de mal humor e incluso de depresión. Un día en el tren, recibí una llamada de mi madre diciendo "mi hermana se arrojó al vacío". Mi mente se quedó en blanco y pensé: "Si pudiera darle alas, no habría elegido caer de esa manera..."



## WU Yi-Hua (吳宜樺)



WU Yi-Hua, “Spider Girl”, 2024, Single channel video, Color/Sound, 4K, 8’00”

WU Yi-Hua, “Spider Girl”, 2024, kanal bakarrek bideoa, Kolorea/Soinua, 4K, 8’00”

WU Yi-Hua is an artist whose work integrates new media installations and performances, focusing on exploring contemporary variations of historical imagery. Wu holds a Ph.D. in Aesthetics, Science, and Art Technology from Paris 8 University, as well as a post-diploma in Interactive Art Studio from the École Nationale supérieure des Arts Décoratifs in Paris. Her works have been featured in numerous art festivals and exhibitions, including the 2023 Taoyuan Arts and Technology Festival, Taipei Museum of Contemporary Art in 2020, the 2007 Asian Art Biennale, and the 2005 Festival Pocket Films at Forum des Images and Centre Pompidou in Paris.

WU Yi-Huaren lanak komunikabideetako instalazio eta emanaldi berriak barne hartzen ditu, irudi historikoen aldaera garaikideak aztertuz. Wuk doktorego bat dauka, Parisko 8 Unibertsitateko Estetika, Zientzia eta Arte Teknologietan, baita Parisko École Nationale supérieure des Arts Décoratifs-eko Arte Interaktiboaren Estudioko post-diploma ere. Bere lanak arte jaialdi eta erakusketa ugarian nabarmendu dira, horien artean 2023ko Taoyuan Arts and Technology Festival, 2020ko Taipei Museum of Contemporary Art, 2007ko Asian Art Biennale eta 2005eko Festival Pocket Films in Forum des Images eta Parisko Centre Pompidou.

WU Yi-Hua es una artista cuyo trabajo integra instalaciones y performances de los nuevos medios, centrándose en la exploración de variaciones contemporáneas de imágenes históricas. Wu tiene un doctorado en Estética, Ciencia y Tecnología del Arte de la Universidad París 8, así como un posgrado en Estudio de Arte Interactivo de la École Nationale supérieure des Arts Décoratifs de París. Sus obras se han mostrado en numerosos festivales y exposiciones de arte, incluido el Festival de Arte y Tecnología de Taoyuan de 2023, el Museo de Arte Contemporáneo de Taipei en 2020, la Bienal de Arte Asiático de 2007 y el Festival Pocket Films de 2005 en el Forum des Images y el Centro Pompidou de París.

"Spider Girl" is a Gothic-style fairy tale performance video creation. It uses the legendary lives of two pioneering artists in modern dance history, Loie Fuller (1862-1928) and Isadora Duncan (1877-1927) - as its thematic context. Through a fairy tale performance by an Asian dancer, it employs historical re-imagining as an approach to artistic decolonization.

"Spider Girl" gotiko estiloko maitagarrien ipuinen emanaldiko bideo sorkuntza bat da. Dantzaren historia modernoan aitzindari izan diren bi artista aitzindariren bizitza mitikoa erabiltzen du testuinguru tematiko gisa: Loie Fuller (1862-1928) eta Isadora Duncan (1877-1927). Asiako dantzari baten maitagarrien-ipuin baten bidez, deskolonizazio artistikoaren hurbilketa gisa berrirudikatze historikoa erabiltzen du.

"Spider Girl" es una creación de video de performance de estilo gótico, que se inspira en un cuento de hadas. Utiliza las vidas legendarias de dos artistas pioneras en la historia de la danza moderna, Loie Fuller (1862-1928) e Isadora Duncan (1877-1927), como contexto temático. A través de una actuación de cuento de hadas a cargo de una bailarina asiática, utiliza la reinvención histórica como un enfoque para la descolonización artística.

## WU Chia Yun (吳家昀)



WU Chia-Yun, “darkness within darkness”, 2021, Moving image, Color/Sound, HD, 6’30”

WU Chia-Yun, “darkness within darkness”, 2021, argazki mugikorra, Kolorea/Soinua HD, 6’30”

WU Chia Yun is an artist and filmmaker based in New York City. Her work has expanded from film to installation to conceptual art. She has applied cinematic language to experiments with moving images, mixed media, and photography. Her works have been internationally exhibited at ICA (UK), BilbaoArte Fundazioa (ES), York Art Gallery (UK), Royal Scottish Academy (UK), Museu Nacional de Arte Contemporânea (PT) and more. She is the recipient of the Director’s Fellowship from the International Center of Photography (USA).

WU Chia Yun New Yorkeen bizi den artista eta zinemagilea da. Bere lana zinematik instalaziora eta arte kontzeptualera hedatu da. Lengoia zinatografikoa aplikatu du mugimenduzko irudiekin, komunikabide mistoekin eta argazkilaritzarekin egindako esperimentuetan. Haren lanak nazioartean ICA (Erresuma Batua), BilbaoArte Fundazioa (ES), York Art Gallery (Erresuma Batua), Royal Scottish Academy (Erresuma Batua), Museu Nacional de Arte Contemporânea (PT) eta abarretan erakutsi dira. Nazioarteko Argazkilaritza Zentroko (AEB) Zuzendariaren Bekaren jasotzailea da.

WU Chia Yun es una artista y cineasta radicada en la ciudad de Nueva York. Su trabajo se ha expandido del cine a la instalación y al arte conceptual. Ha aplicado el lenguaje cinematográfico a experimentos con imágenes en movimiento, medios mixtos y fotografía. Sus obras se han exhibido internacionalmente en ICA (Reino Unido), BilbaoArte Fundazioa (España), York Art Gallery (Reino Unido), Royal Scottish Academy (Reino Unido), Museu Nacional de Arte Contemporânea (Portugal) y más. Ha recibido la beca de dirección del International Center of Photography (EE. UU.).

The work divided the digital video into the film ratio of 24-frame-per-second. Through replacing the method of exposing and projecting with the technique of printing and scanning, the work is composed of papers frame-by-frame in between movement and stillness, virtual and concrete, digital and physical. It is a continuous-still-image that derives from the persistence of vision, which

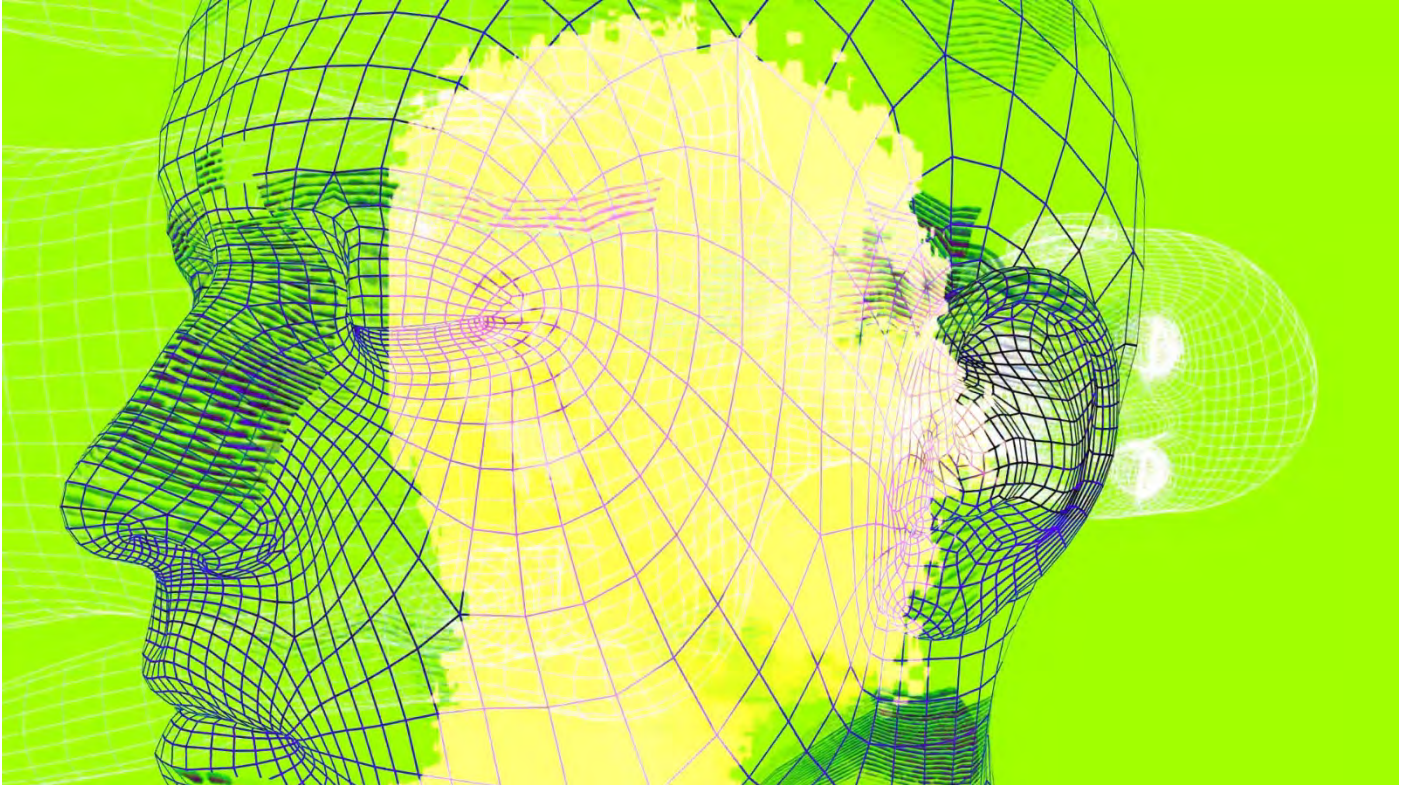
can be seen as moving image. During the process of media transformation, the concept of “one body with two sides” is empty yet inexhaustible, hidden but always present. The work darkness within darkness visualizes the abstract natural law and mystic Oriental philosophy through primitive percipience, reliving the time of the image in the digital era where the physical materials are dissipating.

Lanak bideo digitala 24 fotograma segundoko pelikula ratioan banatu zuen. Aurkezteko eta proiektatzeko metodoa inprimatzeko eta eskaneatzeko teknikarekin ordezkatzuz, lana fotogramaz-fotograma osatuta dago mugimenduaren eta gelditasunaren, birtual eta konkretuaren, digitalaren eta fisikoaren artean. Ikusmenaren iraupenetik eratortzen den etengabeko irudi finkoa da, mugimenduko irudi gisa ikus daitekeena. Komunikabideen eraldaketa prozesuan zehar, “gorputz bat bi alde dituen” kontzeptua hutsa da, baina agortezina, ezkutua, baina beti presente. “Iluntasunaren barneko iluntasuna” lana lege natural abstraktua eta Ekialdeko filosofia mistikoa ikusarazten du pertzepzio primitiboaren bidez, material fisikoak desagiten ari diren aro digitaleko irudiaren garaia biziz.

La obra dividió el video digital en una relación de aspecto cinematográfica de 24 fotogramas por segundo. Al reemplazar el método de exposición y proyección por la técnica de impresión y escaneo, la obra se compone de papeles fotograma a fotograma entre el movimiento y la quietud, lo virtual y lo concreto, lo digital y lo físico. Es una imagen fija continua que deriva de la persistencia de la visión, que puede verse como una imagen en movimiento. Durante el proceso de transformación de los medios, el concepto de "un cuerpo con dos lados" es vacío pero inagotable, oculto pero siempre presente. La obra “Darkness Within Darkness” visualiza la ley natural abstracta y la filosofía oriental mística a través de la percepción primitiva, reviviendo el tiempo de la imagen en la era digital donde los materiales físicos se están disipando.



## HUANG Meng-Chin (黃盟欽)



HUANG Meng-Chin , “The Body Divergent”, 2024, Single channel video, Generate AI, Color/Sound, 5’20

HUANG Meng-Chin , “The Body Divergent”, 2024, kanal bakarreko bideoa, AI sortzailea, Kolorea/Soinua, 5’20

HUANG Meng-Chin’s creations focus on how technology intervenes in shaping bodily perception, considering the displacement and imaging relationships of visual media, and weaving a multi-intertextual bodily landscape. His works have received numerous accolades, including the Ministry of Culture’s 7th Public Art Award, the Asian Cultural Council Taiwan Fellowship, the Fulbright Foundation’s Artist Creation Award, the Ministry of Culture’s International Exhibition and Competition Grant Program, and the Taipei-Munich Art Exchange Residency Program. Recent exhibitions include: " All-Seeing Eye—2024 Randomize Intl. Unstable Media Art Festival," "Cyber-Hug 2018 Taoyuan Technology Art Festival," "RITUELS DE LUMIERE Arles Art Festival," and " A body of Mobile Machine : Taiwan -Turkey Istanbul Contemporary Art Exchange Exhibition".

HUANG Meng-Chin-en sorkuntzek, teknologiak gorputz-pertzepzioa nola moldatzen duen aztertzen dute, ikusizko euskarrien lekualdatze eta irudi-harremanak kontuan hartuta, eta testu-arteko gorputz-paisaia ehuntzen. Bere lanek sari ugari jaso dituzte, besteak beste, Kultura Ministerioaren 7. Arte Publikoaren Saria, Asiako Kultura Kontseiluaren Taiwan Beka, Fulbright Fundazioaren Artisten Sorkuntza Saria, Kultura Ministerioaren Nazioarteko Erakusketa eta Lehiaketaren Beka Programa eta Taipei-Munich Arte Truke Egoitza. Egitaraua Azken erakusketetako batzuk hauek dira: " All-Seeing Eye—2024 Randomize Intl. Unstable Media Art Festival", "Cyber-Hug 2018 Taoyuan Technology Art Festival", "RITUELS DE LUMIERE Arles Art Festival" eta " A body of Mobile Machine : Taiwan - Turkia Istanbulgo Arte Garaikidearen Truke Erakusketa".

Las creaciones de HUANG Meng-Chin se centran en cómo la tecnología interviene en la configuración de la percepción corporal, considerando el desplazamiento y las relaciones de imagen de los medios visuales y tejiendo un paisaje corporal multi-intertextual. Sus obras han recibido numerosos galardones, incluido el 7º Premio de Arte Público del Ministerio de Cultura, la Beca de Taiwán del Consejo Cultural Asiático, el Premio a la Creación de Artistas de la Fundación Fulbright, el Programa de Becas para Exposiciones y Competencias Internacionales del Ministerio de Cultura y el Programa de Residencia de Intercambio



de Arte Taipei-Munich. Entre sus exposiciones recientes se incluyen: "All-Seeing Eye—2024 Randomize Intl. Unstable Media Art Festival", "Cyber-Hug 2018 Taoyuan Technology Art Festival", "RITUELS DE LUMIERE Arles Art Festival" y "A body of Mobile Machine: Exposición de Intercambio de Arte Contemporáneo Taiwán-Turquía-Estambul".

Using AI to generate images through computational models of multiple states, the primary focus is on self-portraiture as a sensory medium to create symbolic forms contrasting the virtual and the real. This process guides the viewer into a continuous loop of "image – memory – dream - reality." By employing generative technology to train and interpret metadata, the program combines algorithmic computation with database learning to produce fluid, liquid-like images, revealing the diverse appearances of multiple bodies. In these images, the multiple bodies move between the interplay of reality and illusion. Virtuality is used to create a de-territorialized state of bodiless forms, leading viewers to experience an imaginative landscape of mental reality. This prompts reflection on how AI-generated images transcend the habitual cognition of physical bodies, exploring the unknown potential of human-machine co-creation in artistic creation.

AI erabiliz, egoera anitzen konputazio-ereduen bidez irudiak sortzeko, autorretratu ardatz sensorial gisa erabilia, birtuala eta erreala kontrastatuz forma sinbolikoak sortzeko. Prozesu honek ikuslea "irudia - memoria - ametsa - errealtatea" etengabeko begizta batean gidatzen du. Meta-datuak prestatzeko eta interpretatzeko teknologia sortzailea erabiliz, programak konputazio algoritmikoa eta datu-basearen ikaskuntza konbinatzen ditu irudi fluidoak eta likidoak sortzeko, gorputz anitzen itxura anitza agerian utziz. Irudi hauetan, gorputz anitzak errealtatearen eta ilusioaren arteko elkarreraginaren artean mugitzen dira. Birtualitatea gorputzik gabeko formen egoera desterritorializatu bat sortzeko erabiltzen da, ikusleak errealtate mentalaren irudimenezko paisaia bizitzera eramanez. Horrek AI-k sortutako irudiek gorputz fisikoen ohiko ezagutza nola gainditzen duten hausnartu egiten du, sorkuntza artistikoan giza-makinaren ko-sorkuntzaren potentzial ezezaguna arakatzuz.

Utilizando la IA para generar imágenes a través de modelos computacionales de estados múltiples, el enfoque principal se centra en el autorretrato como medio sensorial para crear formas simbólicas que contrastan lo virtual y lo real. Este proceso guía al espectador a través de un bucle continuo de "imagen - memoria - sueño - realidad". Al emplear tecnología generativa para entrenar e interpretar metadatos, el programa combina computación algorítmica con aprendizaje de bases de datos para producir imágenes fluidas, como líquidos, que revelan las diversas apariencias de múltiples cuerpos. En estas imágenes, los múltiples cuerpos se mueven entre la interacción de la realidad y la ilusión. La virtualidad se utiliza para crear un estado desterritorializado de formas incorpóreas, lo que lleva a los espectadores a experimentar un paisaje imaginativo de realidad mental. Esto incita a la reflexión sobre cómo las imágenes generadas por IA trascienden la cognición habitual de los cuerpos físicos, explorando el potencial desconocido de la co-creación entre humanos y máquinas en la creación artística.

## LIEN Po-Hung (練柏宏)



LIEN Po-Hung , “Fortuna”, 2024, Single channel video, Color/Sound, 4K, 7’08”

LIEN Po-Hung , “Fortuna”, 2024, kanal bakarreko bideoa, Kolorea/Soinua, 4K, 7’08”

LIEN Po-Hung is Studying for master's degree at National Taiwan University of Arts. LIEN Po Hung interested in Occult and Hellenistic Astrology. His works are mainly videos and installations, and the contents often wander between mysticism, the internet, and technological mediums, reflecting on the blurring of sensibility and rationality between the two, and using these as a means of transforming the phenomena he sees in his life into works. Recently, he has participated in awards such as the Taiwan Emerging Art Awards and ALIEN Art Centre Video Sandbox, and his works have been exhibited in Taipei, Yilan, Taoyuan, and Italy.

LIEN Po-Hung masterra egiten ari da Taiwango Arteen Unibertsitate Nazionalean. Okultismo eta Astrologia Helenistikoan interesatua, bere lanak, batez ere, bideoak eta instalazioak dira, eta edukiak, askotan, mistizismoaren, interneten eta bitarteko teknologikoen artean ibiltzen dira, bien arteko sentiberatasun eta arrazionaltasunaren lausotzeaz hausnartuz, eta bere bizitzan ikusten dituen fenomenoak obra bihurtzeko bide gisa erabiliz. Duela gutxi, Taiwango Arte Emergentearen Sariak eta Alien Art Centre Video Sandbox sarietan parte hartu du, eta bere lanak Taipei, Yilan, Taoyuan eta Italian erakutsi dira.

LIEN Po-Hung está estudiando un master en la Universidad Nacional de Artes de Taiwán. LIEN Po Hung está interesado en la astrología helenística y oculta. Sus obras son principalmente videos e instalaciones, y los contenidos a menudo deambulan entre el misticismo, Internet y los medios tecnológicos, reflexionando sobre la difuminación de la sensibilidad y la racionalidad entre los dos, y utilizando estos como un medio para transformar los fenómenos que ve en su vida en obras. Recientemente, ha participado en premios como los Premios de Arte Emergente de Taiwán y el Video Sandbox del Centro de Arte ALIEN, y sus obras se han exhibido en Taipei, Yilan, Taoyuan e Italia.

Religion, witchcraft, and rituals are ways of coping with the unknown or the uncontrollable, and even though these traditions are now regarded as superstitions that deserve to be disenchanting in modern society, we can still use beliefs to reflect the spiritual needs of a particular region/era.

Nowadays, science and rationality are regarded as the mainstream of objectivity, but people still rely on divination, amulet, and prayers, etc., and there are many ambiguities between belief and disbelief in these actions. Whether they are truthful and effective, or simply soothing to the mind, it seems that the act of praying can lead to the pathway of desires, does the so-called 'superstition' always accompany the fervent desires of mankind?

Erljioa, sorginkeria eta erritualak ezezagunari edo kontrolaezinari aurre egiteko moduak dira, eta gaur egun tradizio horiek gizarte modernoan desengainatzea merezi duten sineskeriatzat hartzen diren arren, oraindik ere sinesmenak erabil ditzakegu eskualde/garai jakin bateko behar espiritualak islatzeko.

Gaur egun, zientzia eta arrazionaltasuna objektibotasunaren korrontetzat hartzen dira, baina jendea oraindik ere iragarpenean, kutunean, otoitzean eta abarretan oinarritzen da, eta anbigutasun asko daude sinesmenaren eta sinesgabetasunaren artean ekintza horietan. Egiazkoak eta eraginkorrak izan edo, besterik gabe, gogoarentzat lasaigarriak izan, badirudi otoitz egiteak desiren bidera eraman ditzakeela, eta sineskeria deritzonak beti laguntzen al die gizateriaren gurari sutsuei?

La religión, la brujería y los rituales son formas de enfrentarse a lo desconocido o lo incontrolable, y aunque estas tradiciones hoy se consideran supersticiones que merecen ser desencantadas en la sociedad moderna, todavía podemos usar las creencias para reflejar las necesidades espirituales de una región o era en particular.

Hoy en día, la ciencia y la racionalidad se consideran la corriente principal de la objetividad, pero la gente todavía confía en la adivinación, los amuletos y las oraciones, etc., y existen muchas ambigüedades entre la creencia y la incredulidad en estas acciones. Ya sean verdaderas y efectivas, o simplemente tranquilizadoras para la mente, parece que el acto de rezar puede conducir al camino de los deseos. ¿Acaso la llamada "superstición" siempre acompaña a los deseos fervientes de la humanidad?