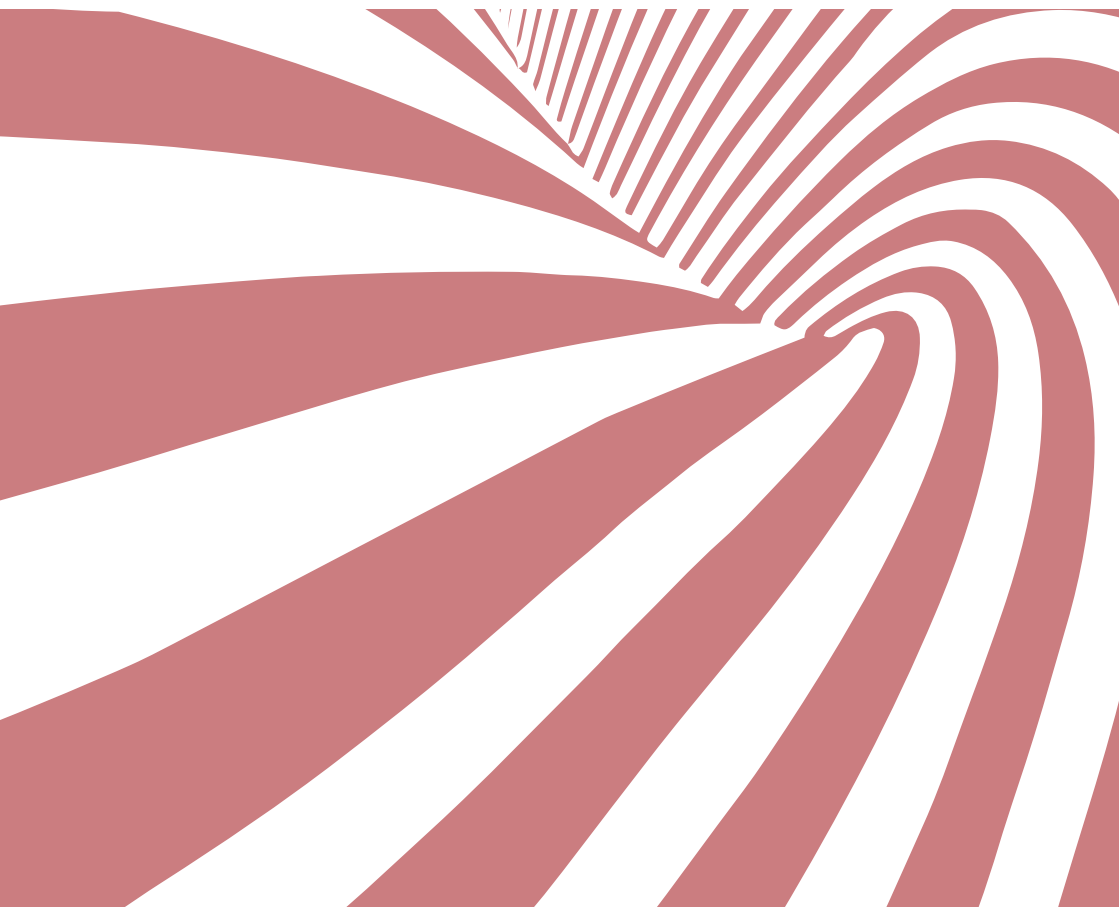


VIDEOsPAIN

ITINERANCIAS TRANSVISUALES



MUESTRA ITINERANTE DE VIDEOARTE ESPAÑOL

CRÉDITOS

Título del proyecto /
VIDEoS PAIN

Comisario /
Iury Lech

Textos /
Iury Lech

Traducción /
Maggie Schmitt, Zenobia Traducciones

Diseño y maquetación /
Ignacio Sagrario Furest

Coordinación técnica AECID /
Sara Díez Ortiz de Uriarte y María Jesús de Domingo

© de las obras / sus autores

Los textos de esta publicación se editan bajo licencia Creative Commons:

Reconocimiento del autor

Sin fines de lucro

Sin obra derivada



Esta publicación ha sido posible gracias a la Cooperación Española a través de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID). El contenido de la misma es responsabilidad exclusiva de sus autores.



Catálogo general de publicaciones oficiales: www.publicacionesoficiales.boe.es

Impresión: Copysell

Edita: AECID. Dirección General de Relaciones Culturales y Científicas

Depósito Legal: M-6285-2015

NIPO papel: 502-15-020-2

NIPO en línea: 502-15-021-8

Edición 2015

CONTENIDO

Presentación	6
Prefacio	7
VIDEOSPAIN. Itinerancias transvisuales	8
Acerca de MADATAC	15
Artistas y obras	16

PRESENTACIÓN

La Dirección de Relaciones Culturales y Científicas (DRCC), en su labor de promoción y difusión internacional del arte y las nuevas tecnologías, viene realizando desde hace años una apuesta firme por el videoarte y la internacionalización de nuestros creadores audiovisuales que se ha traducido en tres grandes líneas de acción: el apoyo a proyectos de investigación en torno al vídeo, la participación de videoartistas en festivales y encuentros profesionales y la difusión y presencia en circuitos internacionales de exposiciones de videoarte y nuevos medios.

La muestra itinerante de videoarte español «VIDEOsPAIN. Itinerancias transvisuales», comisariada por Iury Lech, se enmarca en esta trayectoria y es fruto de la colaboración iniciada en 2013 entre la DRCC y la Muestra de Arte Digital Audiovisual y Tecnologías Contemporáneas (MADATAC), lo que la convierte en una cita de referencia plenamente consolidada en el panorama español. Ese año, la DRCC prestó su apoyo a la organización de la quinta edición de la muestra que, bajo el título «Realidades transmutadas», reunió en Madrid a más de 150 artistas de 40 países para presentar sus últimos e innovadores trabajos.

«VIDEOsPAIN. Itinerancias transvisuales» integra más de una veintena de obras audiovisuales de arte español pertenecientes al fondo MADATAC y pretende dar a conocer más allá de nuestras fronteras algunos de los trabajos más transgresores, inclasificables y visionarios producidos por nuestros creadores en el fructífero campo del arte de los nuevos medios.

PREFACIO

Epicuro propuso que la visión era una forma de tacto a distancia y sus contemporáneos creían que Medusa podía matar con la mirada. Entre estas dos formas radicales de sinestesia se acota la fascinación clásica hacia la mirada, hacia su estímulo y sus percepciones. El videoarte, liberado de las coerciones comerciales de las artes del espectáculo que dominan nuestra cultura mercantilizada, constituye un espacio de experimentación y libertad que invita a tejer sinfonías de píxeles que pueden erigirse en monumentos virtuales. Tras haber padecido durante milenios las restricciones de diferentes cánones –verosimilitud, equilibrio, composición, simetría, elegancia–, la imagen ha alcanzado por fin su auténtica libertad y autonomía expresiva en la era de la cultura digital.

Un recorrido por las propuestas ofrecidas en «VIDEOsPAIN: Itinerancias trans-visuales» nos revela que la vista humana, en su prosaica cotidianeidad, vive presa de ciertas rutinas ópticas, pero que puede ser liberada y expandida gracias a las tecnologías de la virtualidad, capaz de quebrar o de metamorfosear los corsés de las viejas prácticas de la creación audiovisual. Del encuentro entre la imaginación en libertad y las tecnologías digitales están naciendo nuevas propuestas mediáticas en las que las formas ya no son informes, los ritmos ya no son monopolio del arte de la música y los colores se han liberado del uso de los cánones cromáticos de las arcaicas producciones artesanales. En las fantasmagorías de sus texturas, con sus provocaciones e hibridaciones, se está urdiendo el arte de un futuro que ya está aquí, para quedarse.

Román Gubern

VIDEOsPAIN ITINERANCIAS TRANSVISUALES

VIDEOsPAIN es un programa de videoarte de itinerancia internacional que pretende tomarle el pulso a lo más actual y vanguardista en la diversa escena audiovisual española y proponer una temática inspiradora que cautive la atención de un público amplio y heterogéneo.

Esta amplia selección presenta un cáustico, peculiar y crítico tributo a veintiún proyectos producidos por videocreadores españoles, cuyas obras parten del fondo de archivo de la Muestra MADATAC, en la que muchos de los artistas seleccionados han obtenido algunos de los galardones que anualmente otorga esta Muestra de Arte Digital Audiovisual y Tecnologías Avanzadas Contemporáneas.

El motivo del subtítulo «Itinerancias transvisuales» alude a la temática de las videocreaciones presentes en esta selección, que perfilan los dilemas de las actuales sociedades fragmentadas, las cuales experimentan una transición hacia nuevos modelos aún no señalizados, así como al reconocimiento del cambiante territorio en el que existimos y creamos, readaptando paisajes y objetos derivados de una cultura audiovisual digital inexplorada.

Aquí, las visiones oníricas y las realistas, orientadas por las redes de lo intangible, chocan con texturas orgánicas de gran intensidad plástica para expandirse hacia diferentes formas con las que observar los disímiles paisajes de las sensaciones y emociones cautivas, así como aquellas que exponen al cuerpo desvelado.

APROXIMACIONES TEÓRICAS A UN CONTEXTO EXPOSITIVO

Con esta premisa, podemos comenzar identificando el núcleo creativo de Albert Merino, que a través de un lenguaje personal, intimista y experimental nos ofrece *La esencia de la piedra*, un trabajo que indaga sobre los elementos imperceptibles, y a la vez presentes, dentro de un lugar demarcado por la ausencia de lugar. La pieza juega con espacios de dimensiones no euclidianas que el artista deconstruye y ensambla, a la manera de un palimpsesto óptico, para descubrir vacíos y suturas que se impregnan con cualidades olfativas que, por lo general, pasan desapercibidas al espectador. El espacio y los personajes son presentados, recorridos y, en última instancia, «olfateados» desde una perspectiva fascinada que deambula empleando una mirada figadora, desarrollando un nutrido imaginario donde el video es utilizado como una herramienta para intervenir sobre la cotidianidad, rozando a menudo, el absurdo y la ironía.

Opus Nigrum, de Isabel Pérez del Pulgar, es una pieza audiovisual de tintes preciosistas y barrocos que, mediante la pantalla dividida en varios planos, abre tragaluces por donde se atisban claroscuros que esconden más de lo que revelan y a un personaje desdoblado, abismado en actos y actitudes intrigantes que, en una primera impresión, parecerían estar conjurando la idiosincrasia del inframundo,

pero que tras reubicar el punto focal de nuestra atención se comienza a percibir la belleza en estado líquido que transmuta lo ominoso en una sugerente ceremonia taumatúrgica. De esta manera, la artista –que prefiere considerarse una médium cuyas decisiones en el plano estético no son producto de un acto consciente– invita al espectador a presenciar un despliegue de capas que, siguiendo la tradición de los alquimistas, depura de impurezas en una sublime secuencia cinemática en la que pareciera que la Alicia de Lewis Carroll accede a través del espejo en el desconcertante mundo de Jan Švankmajer.

La fábula digital en torno al cuerpo trans-objeto es donde establecen su marco dual de referencia las artistas Ana Marcos y Ángela Ruiz. Porque entreVELADAS propone una imagen creada como coletazo visual de tiempos que se inundan de formas, de cuerpos que se aproximan, que se bifurcan, que se desvanecen o dispersan con el deseo y la urgencia de mostrar la piel, lo evidente, el surco, la aprensión casi táctil de su identidad. Así, exhibiendo un primitivismo estético al servicio de mecanismos de acción visual «aformal», la pantalla deja de serlo para convertirse en una persiana a través de cuyas celosías percibimos, en la actitud de poder ver sin ser vistos, sugerentes apariciones, desnudos calcinados por la exposición a la turbiedad, deslices de una evidencia vulnerable y vulnerada a uno y otro lado de la cámara.

Al otro lado, o mejor dicho, en el anverso de la imagen se encuentra el cuerpo como albergue de su otredad en el mundo natural. Es el que indaga Rocío López Zarándieta con su video-boudoir *Within*, mediante el cual descubre las entretelas de su propia femineidad ligada al secreto de su interioridad. El formato renacentista «tondo», enmarcado por piel y miembros y elegido por la artista para centrar su discurso videográfico, ejerce como centro magnético para articular desde dentro la individualidad del artista, la naturaleza entera, con sus ciclos, sus ritmos y su movimiento eterno. A esto se refiere el simbolismo del círculo, utilizado para comprender la totalidad y la realización, ya sea de la creación humana o de la obra de arte. Si el círculo es un punto extendido, en este caso es una matriz circular lo que envuelve la redondez de la mujer embarazada, igual que las células o átomos se encuentran encerrados en la materia o como los planetas gravitan circundados por el universo. La mujer alberga útero y óvulo, y es la que representa el círculo a la perfección por sus redondeces físicas, siendo un reflejo terreno de la Tierra. Si la pantalla habitual de cine, creada por el hombre, ha sido siempre rectangular, ¿por qué no ha de ser esférica la imagen que examine el papel femenino en la creación?

Esta aparente propensión hacia planteamientos «dentro de lo humano», no impide que los creadores agrupados abran la caja de Pandora distópica de la cultura cibernética para extraer nuevos procesos radicales con los que irrumpir en la creación audiovisual y saturar la pantalla con píxeles y sonidos inéditos que redescubran una esclarecida asimilación de la relación entre arte, tecnología y materia. En este apartado podemos ubicar la mirada periférica a la evolución darwiniana que Elena Gaztelumendi plantea sobre las relaciones interpersonales. La temática de su serie multidisciplinar recae en la incipiente construcción del yo digital, en la identidad «online» y principalmente en la pérdida del cuerpo como objeto

mediante la modulación «foucaultiana» a la que está sometido el ser humano a raíz del cambio de la sociedad disciplinaria por la actual sociedad de control. A la artista le interesa la deconstrucción que sufre el cuerpo en su navegar por Internet, como se convierte en información, en signo o en palabra, para apartarse cada vez más de la trascendencia de lo físico. Esta velocidad de adaptación del *homo informaticus* conllevará, probablemente, imprevistas mutaciones y transformaciones resultantes de los nuevos formatos tecnológicos, que convergirán en una progresiva construcción de formas identitarias revolucionarias.

A este aspecto evolutivo posthumano se aproxima Fernando García Malmierca con su futurista propuesta *Neonova*, mediante la cual, parafraseando a Richard Dawkins en «El gen egoísta», propone un mundo donde los cuerpos son meros portadores-transmisores de genes y de «memes». Para ello, su trabajo se construye en torno a ciborgs que presentan prótesis, implantes, morfologías vegetales y animales y una idea biológica alternativa. Si la humanidad nunca ha estado tan cerca de auto-diseñarse, la propuesta de «Neonova» ubica esta evolución futura en los recursos de la tecnología aplicada a lo natural. Para este artista, el futuro genético no es comprensible sin la intervención del factor humano y, en este sentido, *Neonova* explora los retos éticos y existenciales a los que nos enfrentamos y las disyuntivas que se presentan con el poder de modificar «lo humano» y la alteración de la cada vez más lejana evolución natural.

En *Ingenio*, Marina Núñez se une al tema del ciborg post-humano en el que el movimiento perpetuo es el verdadero protagonista, paralelamente a la finitud del eterno retorno al que ha sido sentenciada la mujer-artefacto. En su obra representa a un ser diferente, aberrante, monstruoso, que existe al margen o en contra de los preceptos. Es un cuerpo anómalo que nos habla de una identidad metamórfica, híbrida, múltiple. Recrea una subjetividad desestabilizada e impura para la que la otredad no es algo ajeno, sino que constituye básicamente al ser humano.

Los procesos estocásticos en *Minuison*, a cargo del atajo performativo bicéfalo Ohn, formado por Berio Molina y María Roja, revelan, mediante una sucesión de acciones aleatorias, una performance interdisciplinar que se adentra en los conceptos de cartografía cognitiva e imagen ambiental, acuñados por el geógrafo estadounidense Kevin Lynch, donde la intervención de la gestualidad facial de la performer deriva en señales visuales y auditivas como réplica a la percepción del medio interactivo.

Las *Realidades transmutadas* de Iury Lech buscan, en última instancia, desde su focalización de la otredad camuflada de disfuncionalidad, no solo abrir fisuras en la percepción humana, sino también en las rugosidades de la pantalla, por donde poder desplegar una iconografía cartográfica, representativa de la belleza indómita e ilimitada de bits y píxeles.

La cartografía del lugar como forma de aprehenderlo, medirlo, catalogarlo y definirlo, extrayéndole lo singular para dejarlo en un genérico plural, o la arqueología de los territorios mentales, artificiales, inaccesibles o existentes, el paisajismo

(*landscapes*) de los confines inusuales, o en las antípodas, vienen aquí lúcidamente representados por *Develop*, la primera parte de la serie de los tres movimientos de David Rodríguez Gimeno, reconstrucción de la memoria fraccionada del recorrido. La cartografía actual dependiente de la construcción cartesiana del mundo, según propone el artista, se centra en la forma y ha evidenciado su subjetividad en la representación que se hace de un territorio tan inabarcable y sin forma como el reconocido por el artista, quien se centra en los aspectos del tiempo, la luz o el tránsito por su superficie, y cómo todo ello construye la imagen del lugar: «ese momento en el que lo único que pasa es tiempo, en el que la mirada ha dejado de definirse en su recorrido, en el que hay luz sin sol, en el que la noche construye los volúmenes y el tiempo pasa sin dirección, sin acontecer más allá del estar pasando».

City of Caves, la pieza de Belén Patón, situándose en otro contexto del devenir topográfico, puede hacernos recordar a las interpretaciones de antiguos monumentos de la Roma de Piranesi, que mezclaban imágenes fidedignas de las ruinas existentes con otras imaginarias de los antiguos edificios; también a las fantasmagóricas fotografías de Eugène Atget sobre un París que ya no existe. La comparación viene a colación de las inquietudes de la artista, que explora la conexión entre la arquitectura urbana y la pervivencia del espacio edificado a fin de plasmar de forma plástica una reinterpretación de sus cualidades intrínsecas mediante el paso del tiempo para que, de alguna manera, consiga espolear la percepción del espectador.

Por derroteros históricos paralelos transita el trabajo de Alfredo Barroso, *Pictorialismo*, en clara referencia al movimiento fotográfico que abogaba por una desnaturalización de la realidad mediante técnicas como el desenfoque o la manipulación de la imagen, a fin de evitar que estas fuesen una mera reproducción de lo real. En el caso de esta obra, que como apunta el mismo artista bien podría haberse titulado *Digitalismo* –es decir, relativo a la cultura digital– nos propone una desmitologización de la innovación y el cambio aportado por las tecnologías digitales, de los «beneficios» imaginarios invocados por la narrativa digitalista, a través de la apropiación subjetiva de los mitos históricos, con los que diseña una sinuosa trama de bits, a modo de negativo obtenido mediante una cámara estenopeica.

Ya dentro del campo de la abstracción digitalizada, *Efecto 02*, de Julio Fernández Arpón, presenta en la pantalla un objeto en movimiento en un formato que imita, horizontalmente, a la simetría de un caleidoscopio, pero que también puede leerse como un metáfora acerca de la percepción de la igualdad de los opuestos, o como la sucesión de imágenes de un test de Rorschach, en la que la luz y las formas «bailan» para crear poesía visual. La deslocalización del componente geométrico se traduce en la creación de una especie de planisferio en movimiento que permite acceder, contrariamente a lo que sucede al visualizar una naturaleza muerta, a una realidad desconocida que anida en la estructura de las cosas orgánicas.

A diferencia de este planteamiento de idiosincrasia conceptual, Juan Carlos Sánchez Duque acomete la factura de su *Naturaleza muerta* a partir de la resolución de una planificación antitética con el concepto de «lo inerte», para indagar en com-

portamientos e incógnitas inhabituales de la materia orgánica y microorgánica a través del empleo de herramientas informáticas que inciden en un entorno de desarrollo integrado. El resultado es una sucesión de acontecimientos, en apariencia corrientes, que debido a la exacerbación de lo cotidiano y a la manipulación digital se magnifican y emergen de la pantalla dotados de una alteridad dimensionada.

Life, o quemando sombras, de Rose Present, es una alegoría audiovisual de compleja clasificación, debido a que versa sobre la capacidad transformadora y catártica de los elementos sobre la sustancia, donde el fuego y la sombra son utilizados como sustitutos a la necesidad de luz para la gestación de lo audiovisual en estos tiempos ultra-eónicos de la imagen cinética, desprovista ya de lo previsible y ataviada con lo intemporal.

Lisi Prada, con *Haiku Time*, despliega una sucesión de arquetipos visuales metafóricos, apoyados en un juego de lenguas, que desafían al espectador con las sensaciones de desasosiego y de lo transitorio, para reflexionar sobre el devenir de la esencia del ser humano y de su entorno.

Con *The Last Supper*, Miguel Ángel Concepción pone en práctica una experiencia colectiva en red de apropiación y recreación mediante la interrelación virtual de conceptos artísticos con otros artistas, si bien recayendo en él toda la tarea de ensamblaje y superposición de estas imágenes cedidas. Por medio de la programación digital, deformará y metamorfoseará estos retratos para construir un corpus eidético de imágenes intuitivas, sensoriales, casi mnemónicas, es decir esas representaciones que aún retenemos en la memoria pero que poseen unas características de indefinición, como aquellas de nuestra infancia, «con una gran carga ectoplástica y agresiva, que pueden sugerir las famosas caras de Bélmex, incluso otras imágenes de carácter más ectoplasmáticas con formaciones más plásticas o cercanas a la pintura o la fotografía, como el caso de la Sabana Santa».

Ensueño, de las hermanas Laura y Sira Cabrera, es un trabajo de vídeo-danza que recurre tanto a la estética del cine expresionista como a las figuras improbables y a los espacios paradójicos que desafían a los modos habituales de representación de M.C. Escher.

Yurei, the ghost misconception, de Alex de la Croix, explora los conceptos de la belleza y de lo inquietante desde su fragilidad, filtrando la descomposición de los relatos de terror en una fábula audiovisual moderna que condensa el exotismo de las creencias alucinadas en una sintética y perturbadora mirada frontal de las señales de identidad que afloran como una transformación sin posibilidad de taxonomías.

La deriva emocional de los personajes en la videocreación de Javier Lloret *Detached Series*, lleva hasta la exacerbación los actos más anodinos hasta convertirlos en acciones de una relevancia inquietante, rayanas con una tajante declaración de intenciones que anuncia la sorda vehemencia de lo inexplicable. Comparte esta ausencia de expresión el simulacro de estatismo performático del proyecto audiovisual de

Luis Bezeta, *The Factory*, donde mediante un plano secuencia muestra la acinesia de las figurantes a través de una estilizada plasticidad. En ambos casos es la cámara la que se desplaza y, mediante largos planos, comunica a la audiencia el estado de ataraxia escénica de actores que se mantienen imperturbables, serenos, desnudando el anverso de sus almas en una atmósfera de opresión. A pesar de su aparente simplicidad, las dos obras experimentan con la imagen de forma preclara e incitan a quien las mira a experimentar con la mirada una visión desemejante y renovadora de lo frecuente.

EL ARTE DE VER

Con esta condición fundamental de ausencia-presencia, los artistas seleccionados construyen una especie de memoria temporal sin anclajes con la que orientarse a través de un arte que aborda espacialidades invisibles, tratando de incorporar información como creación. Este flujo de transformación de lo real a lo virtual (y viceversa) como una forma de capturar el pasado a fin de que el presente se muestre como una compleja y exótica entidad poliédrica, permite enmarcar las obras seleccionadas dentro de una imperceptible metamorfosis imagista en la que nada permanece inmutable, pues todo varía para reajustar y remover la conciencia y la imaginación del espectador-observador.

El videoartista es lo más parecido que hay a un pintor, que concibe sus imágenes a partir de la premisa de que fuera de ella no existe nada. O a un poeta, que en vez de una herramienta de escritura empuña una cámara. O a un científico, cuyo microscopio revela cosas invisibles al ojo humano. Todos ellos actúan como si ninguna acción existiese fuera de aquella que su herramienta desea captar.

Ha habido, y seguirá habiendo, muchos cambios estilísticos en la evolución de la videocreación desde sus orígenes. Como siempre ha sucedido ante una incipiente tendencia artística, se corre la tentación de que los nuevos referentes del videoarte sean marcados únicamente por las galerías, los museos, o las ferias de arte. La tarea inmediata reside en estimular las iniciativas de los nuevos videoartistas mediante el apoyo institucional a iniciativas como VIDEOSPAIN, a alternativas independientes fomentadas por patrocinios a la producción, a la activación del coleccionismo o a la exhibición programática de sus obras, a fin de que el arte destaque a partir del mérito de los propios artistas y no por el sometimiento a las leyes del mercado. La inspiradora variedad de expresiones del actual arte audiovisual de los nuevos medios, donde confluyen convulsos procesos de desmontaje creativo, dispersiones de la tradición estética o sutiles relevos de las estructuras morfo-videográficas, contrasta con el extravío de nuestra capacidad de percepción como sociedad evolucionada.

Del mismo modo en que los fluidos circulan, se evaporan, se licuan y se congelan, la programación activada por VIDEOSPAIN actúa como sonda abisal en las turbulentas profundidades de la psique humana mediante un ciclo de captación, enmascaramiento y proyección, en forma de ondas capilares (espirales), del objeto

observado e investigado, es decir, la obra de arte audiovisual en progresión. Este reconocimiento nos conduce a contemplar cómo se fabrican recónditas perspectivas que albergan visuales antiutópicos, juegos de opacidades de narrativas abstractas, realidades simuladas de animaciones y paisajismos transitorios o reinventados, así como rastros espacio-sonoros y derivas geolocalizadas de lugares abandonados. También hay cabida para la observación social comprometida y las circunstancias derivadas del objeto visualmente explorado, o para la identidad de género manipulada, sin olvidarnos de la amalgama interdisciplinar entre el mundo de la técnica con el de la imaginación.

VIDEoSPAIN es un proyecto que se gesta ante la necesidad de elaborar un trabajo de campo sobre una zona tan resbaladiza y subjetiva como lo es el actual arte audiovisual (o videoarte), para abordar un estimulante e infrecuente acercamiento al estudio de la imagen cinética por medio de los usos y deshabituaciones del llamado dispositivo videográfico. En la actualidad, el cine, la televisión y el vídeo están sometidos a un inexorable «proceso de hibridación», de fusión y convergencia, que volatiliza la idea de arte y espectáculo como expresiones diferenciadas y ahonda en su interdependencia. La imagen-vídeo representa en nuestra época no sólo una azarosa e ilimitada progresión de nuevas imágenes, sino que lo videográfico auspicia flexibilidad, interactividad, reflexión, indagación, transgresión, y se encuentra, por su «cualidad liminar», en un espacio fronterizo y contaminado, determinado a cautivar.

El videoarte, como cultura de un arte intrínsecamente afín al pensamiento automático, se erige en una forma de aglutinar la esencia visual en una metáfora de la expresión lúdica, metafísica o metamórfica, incluso matemática. La videocreación es una disciplina que tiene objetivos de afinidad con la comunicación esotérica, que reflexiona transversalmente acerca de una existencialidad perturbadora, desgarradora, que la sitúa en un extremo de las artes al no buscar ni grandes narraciones, ni identificaciones, ni argumentos conceptuales, ni planteamientos maniqueos, sino que proyecta visiones poéticas cargadas de hiperrealidad o surrealidad para proporcionar una experiencia distópica sobre la imagen legitimada. Pero, en el fondo, además de ser un arte realizado con una cámara de video o un arte en movimiento, el videoarte es esencialmente el arte de ver.

AGRADECIMIENTOS

Este programa de arte audiovisual español no hubiese sido posible sin la clara convicción, el aliento y el aval de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID), especialmente por parte del Departamento de Cooperación y Promoción Cultural, a cargo de Guillermo Escribano Manzano y su equipo, así como al compromiso activo de los artistas participantes y las sinergias realizadas desde MADATAC.

Iury Lech
Director de MADATAC y comisario de la Muestra VIDEOSPAIN.



ACERCA DE MADATAC

MADATAC, la Muestra de Arte Digital Audiovisual y Tecnologías Avanzadas Contemporáneas, es una plataforma para la cultura audiovisual de los nuevos medios experimentales que tiene lugar cada año en Madrid, con sesiones diarias de proyecciones de videoocreaciones en formato cine, instalaciones audiovisuales interactivas, simposios en torno a la cibercultura, debates, conferencias, mesas redondas, talleres, performances audiovisuales, subastas, premios a la excelencia creativa y sesiones paralelas en torno a arte, belleza y creatividad.

MADATAC alberga un evento internacional independiente y de acceso libre, único en España, que tiene como objetivo servir de faro y proyección a videoartistas y creadores audiovisuales que se encuentran inmersos en la articulación de propuestas dirigidas a renovar el lenguaje de la narrativa audiovisual convencional y que trabajan con las herramientas de los nuevos medios digitales. Se trata de un proyecto con una filosofía abierta, que pone especial énfasis en la innovación, la originalidad y el riesgo de proyectos enfocados hacia el New Media Art (Arte de los Nuevos Medios).

La Muestra fomenta la participación de la ciudadanía en los ámbitos del arte audiovisual y el videoarte e impulsa el intercambio de conocimientos entre profesionales de diferentes disciplinas, para servir de laboratorio colectivo en el que los artistas puedan presentar a público, crítica, comisarios, gestores culturales, coleccionistas, galeristas, instituciones, así como a otros artistas, sus más recientes creaciones, para generar una intangible estrategia de envoltura que contenga los principios de creatividad, experimentación y vanguardia.

En última instancia, MADATAC apoya y descubre trabajos de investigación en este campo, tanto prácticos como teóricos, que emplean los recursos de las nuevas tecnologías, con el propósito de construir puentes planetarios entre artistas y organizaciones volcadas hacia el arte audiovisual más transformador.

*muestra itinerante
de videoarte español
artistas y obras*



Albert Merino

La esencia de la piedra

ficha técnica

Título original
La esencia de la piedra

Autor
Albert Merino

Año
2013

Duración
7' 53"

País de producción
España

Actores
Michela Aiello
Iury Lech
Pauline Sherer
Lies Jancovic

Banda sonora
Miguel Angel Merino
Pedro Aznar
Leon Dane (Alcalica)
Albert Merino

www.albertmerino.com

Se trata de un recorrido a través de los elementos arquitectónicos de un espacio donde las cualidades olfativas y sus muros son evocados a partir de la aparición de objetos descontextualizados, presencias insólitas y elementos pesados. Dos figuras se buscan entre pasillos, cámaras y jardines en una persecución estática a lo largo de la cual el espacio se va desnudando, dejando al descubierto sus fragmentos y heridas en un despliegue que desborda la mirada y trasciende los sentidos. Las imágenes de este espacio arquitectónico en concreto reflejan una visión geométrica próxima a los planos y a su concepción «ideal». Sin embargo, el espacio se haya también compuesto por toda una serie de elementos que no están presentes en su concepción ideal, perceptibles desde un plano subconsciente y no visible. Entre estos componentes se encuentran las visiones que una vez transitaron por allí durante algún instante; momentos que se acumularon unos encima de otros a través de diferentes estratos temporales dejando un poso en ellos. Por este motivo, el espacio se ve desbordado y repleto de elementos extraños que evocan cualidades como el olor o la ausencia.



Albert Merino (Barcelona, 1979)

Es videocreador, licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona y la Kunsthochschule Berlin Weißensee. De su trayectoria caben destacar las exposiciones individuales «La esencia de la piedra» (Madrid, 2013) o «La sombra de Lot» (Santander, 2012), y las proyecciones monográficas en el Arts Santa Mónica de Barcelona (Flux 2011 / 2013) y en el Ateneu Barcelonès. Ha participado en varias exposiciones colectivas como VIDEOSPAIN (Taiwán, 2014), «Languages and Aesthetics of Spanish Video Art» (Corea del Sur, 2013), «On Videos» (Italia, 2012), la muestra «Lumen Ex» (Badajoz, 2011) y en las bienales de Wrocław (Polonia, 2013) y Cerveira (Portugal, 2011). Su obra ha sido mostrada en festivales internacionales como Region 0 Latino Video Festival of New York (2012), Traverse Video (Francia, 2012-2013), Oslo Screen Festival (2012), Japan Media Arts Festival (2014), Now and After (Rusia, 2012) o FIVA III (Argentina, 2013), en los que ha obtenido varios primeros premios, como el Premio MADATAC a la mejor obra de videoarte (2012), el Premio Videoakt '03, el Biennial de Videoarte (2013) y el Premio Minimaciones LUMEN-EX (2011). Forma parte de colecciones privadas en varios países y ha sido presentado en ferias como Estampa (2008/13), Los Angeles Art Fair (2011) o Art Beijing (2013).



Alex de la Croix

Yurei, the ghost misconception

ficha técnica

Título original
Yurei, the ghost misconception

Autor
Alex de la Croix

Año
2012

Duración
2' 13"

País de producción
España

Actores
Soraya Gartova

Banda sonora
Alex de la Croix

www.videos.alexdelacroix.com

Videoarte conceptual extraído de la concepción que posee el «fantasma o espíritu» dentro del folclore japonés y el sintoísmo. En esta pieza, el artista desarrolla la figura de un personaje a través de las influencias del denominado «J-Horror» o «Japanese Horror» (término utilizado para referirse a las películas de terror psicológico japonesas), como del misticismo japonés donde, haciendo uso de técnicas de composición experimental y abstracta, muestra un sentimiento tenebroso, de desasosiego y tensión. Un sentimiento propio del Yurei –nombre específico dado en la cultura nipona a este tipo de ente– apartado de una existencia sosegada tras su muerte debido a algo inadecuado ocurrido en vida, así como de los Borei o Shiryo, espíritus con características diferentes, aunque igualmente desconcertantes. Aquí, como alude el título de la pieza, la modelo se muestra como un espectro confuso, inmovilizada y desplazada de su impenetrable hábitat, confinada a un espacio diáfano que recorta su silueta para exponer no sólo su vulnerabilidad, sino una invisible pero latente amenaza.



Alex de la Croix (Cádiz, 1993)

Videoartista experimental y performer, en 2012 dirigió la webserie *Nadia en Cuesta* con la directora de cine Chus Gutiérrez, para la plataforma online de Telecinco, participando como asistente en otras de sus producciones propias. Colabora habitualmente con firmas de moda (kreativakollective o Kotté) y otros artistas (Sansanonasnas, 13), realiza performances teatrales (kabuki y butoh) en eventos puntuales y lleva a cabo proyecciones para eventos y clubes. En 2013, sus obras de videoarte fueron seleccionadas para la Sección Oficial de MADATAC 05 (*Yurei, the ghost misconception*, 2012) y de NOTODOFILMFEST (*Diario de una superviviente*, 2013) y en 2012 recibió el primer premio en el certamen «Cuando el roce no hace el cariño», por su cortometraje *Lo que no quieres ver* (2011). En la actualidad cursa el Grado de Comunicación Audiovisual en la Facultad de Comunicación de Sevilla.



Alfredo Barroso

Pictorialismo

ficha técnica

Título original
Pictorialismo

Año
2012

País de producción
España

Autor
Alfredo G. Barroso

Duración
2' 30"

Banda sonora
Destroboy

www.amandrosso.com

Digitalismo bien podría haber sido el título de esta obra que imita la forma en que los primeros dispositivos de imagen en movimiento reproducían, en bucle, ciclos de animación. El título, por otro lado, hace referencia al estilo académico practicado por la fotografía de finales del siglo diecinueve y principios del veinte que, apropiándose de los géneros pictóricos, hicieron del cuerpo su principal motivo de representación. Este hecho transmedia equivaldría, en esta obra audiovisual, a la reciente asimilación analógica que ha producido el medio digital, donde lo gráfico y lo simbólico vuelve a tener una importancia frente a lo real. La ingenuidad de vivificar una iconografía mediante un gesto –fotografías desaturadas y reveladas en tono erótico por la cámara que transita la escena– permite aquí el estudio visual de técnicas tradicionales dentro de un contexto digital. En este trabajo, el fotograma constituye entornos, más que líneas de tiempo. La perspectiva se vuelve fractal y una transición, independientemente de su narrativa, se resuelve entre morfismos. Además de un medio, lo digital, es un paradigma y un ámbito de acción cultural.



Alfredo G. Barroso (Madrid, 1975)

Licenciado en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid, desempeña su labor creativa y docente en torno al lenguaje audiovisual y la infografía en 3D. Inició su trayectoria en 1999, con la exposición colectiva «Kairos» (Galería AELE, Madrid) que reunió a tres generaciones de artistas y en la que presentó *Go Ahead*, una instalación con forma de tumba compuesta de un largo neón verde y en donde la luz y el espacio se convertían ya en elementos fundamentales de su discurso estético. Recibió una beca para estudiar en Londres, donde descubrió el lenguaje del videoarte y las posibilidades del medio digital, que incorporó a la exposición individual «Silver Star» (Galería AELE) a través de imágenes de Manhattan captadas en vídeo digital anamórfico. Realizó un Máster en Arte Contemporáneo por la Universidad Complutense de Madrid, lo que le permitió investigar los procesos de escaneado 3D y abrir un campo de experimentación en torno a la escultura audiovisual que se ha mostrado en MADATAC. Su obra se ha expuesto también en ferias como ARCO (2004), Estampa (Madrid, 2009) y Art Beijing (China, 2013).



Ana Marcos & Ángela Ruiz

entreVELADAS

ficha técnica

Título original
entreVELADAS

Autor
Ana Marcos & Ángela Ruiz

Año
2014

Duración
4' 07"

País de producción
España

Actores
Ángela Ruiz Cupeiro

Ana María Marcos Herrero

Banda sonora
ELM _ Experimental Little
Monkey Córcega e Formosa
del álbum Wasted & Lo-Fi

www.3dinteractivo.com

Dos artistas de dos generaciones distintas proponen una mirada abierta y dinámica a su cuerpo de mujer entrevelado por una pátina que pretende compartir el tiempo y la experiencia, en un acto performativo en el que el cuerpo es mostrado como se quiere: sujeto y no objeto de sus propias miradas. La imagen entera ha sido procesada, perturbada, pero envuelta en afectos. El cuerpo se construye mediante pliegues y pieles que con sus gestos multiplicados generan signos de resistencia, identidades repetidas detrás de varias capas que se hacen presentes en un cuerpo colectivo como soporte de experiencias vitales. En la búsqueda de ficciones que nos habitan y tratando de incorporar conceptos actuales de identidad, estas artistas de generaciones distintas se interrogan sobre cómo el lenguaje emocional-artístico en torno a la mujer les/nos afecta. *entreVELADAS* es un cuento sobre cómo el ser humano actual tiene la posibilidad de diseñar su cuerpo ex(in)terno. Mostrar los conflictos entre un cuerpo ideal, abierto, vivo y cambiante a diferencia de un cuerpo que no habla, sexuado, cerrado, pornografiado, que es un falso re-conocimiento. Difícilmente podemos saber qué buscamos a menos que reconozcamos lo opuesto.



Ana Marcos (Palencia, 1965)

Es Ingeniero Técnico Industrial por la Universidad Politécnica de Madrid y Grado en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Su carrera artística se inició en la pintura, interesada en procesos pictóricos basados en el uso de materiales y la representación abstracta. Sus últimos proyectos se articulan en otros medios como el vídeo o las instalaciones cinéticas, donde combina su experiencia técnica y artística. Ha realizado exposiciones individuales en Hannover (Alemania), MADATAC (Madrid) y Palencia, participando también en múltiples muestras colectivas en centros de arte contemporáneo como los Museos Universitarios de Alicante y Valladolid, el Museo Provincial Palacio del Infantado (Guadalajara), el Museo del Arte del Banco de la República (Colombia), el Museo de Narni (Italia), el Centro de Arte Contemporáneo de Alcobendas o el Círculo de Bellas Artes de Madrid. Su obra ha sido expuesta en Italia, Alemania, Portugal, Venezuela, Ecuador y Chile.

Ángela R. Cupeiro (Madrid, 1987)

Es Técnico Superior en Imagen y Graduada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Especializada en fotografía, trabaja también con otros medios como el vídeo o la pintura para representar sus proyectos artísticos, que giran en torno al discurso del tiempo, el cuerpo y la identidad. Ha participado en muestras como la del XIV Premio de Fotografía Universidad de Murcia, habiendo sido expuesta en espacios como Interludio (Madrid), el Museo del Arte del Banco de la República (Colombia), la Sala de Arte Joven de la Comunidad de Madrid, la Sala La Trasera o la Universidad Complutense de Madrid. En 2014 ha recibido el Primer Premio en el Certamen Aesteria de creación artística.



Belén Patón

City of Caves

ficha técnica

Título original
City of Caves

Duración
6' 45"

Actores
Maya Brinner

Autor
Belén Patón

País de producción
UK

Banda sonora
Belén Patón

Año
2012

www.belenpaton.com

City of Caves es una videodanza que forma parte del proyecto *Cities Interpreted (Road Closed)*, desarrollado por Belén Patón. Éste es un proyecto interdisciplinar que conjuga fotomontaje, pintura y audiovisual, buscando una reinterpretación de la atmósfera de diferentes ciudades y sus características intrínsecas: la vida, su arquitectura y el mantenimiento de su identidad en el tiempo. La obra, realizada en Nottingham, se centra en la compleja red de cuevas que existe bajo el casco urbano, revelando su pasado medieval y su desarrollo a lo largo de los siglos como ciudad preindustrial. La recreación final es un espacio onírico a través de composiciones digitales. El punto de partida del proyecto es el collage, animado digitalmente para dotar a la obra de sensaciones ambientales que nos sitúen en el espacio (luz, movimiento, sonido, tiempo). De esta manera, se genera un ámbito surrealista, aunque basado en elementos reales, donde la percepción del individuo y la perspectiva varían continuamente. Además, *City of Caves* cuenta con Maya Brinner como performer, lo que añade a la pieza un elemento corporal que la dota de una segunda mirada sobre nuestra interacción con el espacio que nos rodea.



Belén Patón (Ciudad Real, 1983)

Artista digital dedicada al videoarte, a las instalaciones audiovisuales y al arte sonoro, es licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Granada y Máster en Arte y Tecnología por la Universidad Politécnica de Valencia. Ha realizado estudios de Arte en Espacio Público en la Académie Royale des Beaux Arts de Bruxelles y recibido diferentes reconocimientos, tanto nacionales como internacionales, entre los que destacan el Premio Alonso Cano de Nuevas Tecnologías de la Imagen (2006) y las becas de residencia Park in Progress (Inglaterra) y Digital Art Studios (Irlanda del Norte). Su obra se ha visto en exposiciones y festivales de todo el mundo, como MADATAC (Madrid), Royal Ulster Academy of Arts 133rd Annual Exhibition (Irlanda del Norte), F.I.L.E. (Brasil), Aesthetica Art Prize Exhibition (York), [.BOX] Videoart Project Space (Italia), 17th Japan Media Arts Festival, Belfast Film Festival, Miden Festival (Grecia), Picknic Festival (Santander), Certamen de Jóvenes Creadores de la Comunidad de Madrid, Le Cube Centre de Création Numérique (Francia), MA Studio (China), World Event Young Artists (Inglaterra) o Espacio Enter (Tenerife). Actualmente trabaja como creativa audiovisual.



David Gimeno

Develop/Movement N°1

ficha técnica

Título original
Develop/Movement N°1

Año
2011

País de producción
España

Autor
David Rodríguez Gimeno

Duración
3' 00"

Banda sonora
Grabación de campo

www.davidrg-art.com

Esta serie de tres piezas grabadas en la Antártida versa sobre el proceso de acercamiento al territorio a través de la estructura proyectada sobre él, formando un conjunto en el que se aborda el acceso con el cuerpo, la mirada y la noción del tiempo, desde tres construcciones de geometría que se van desplegando paulatinamente de la esférica a la panorámica, de forma análoga a lo que acontece en los procesos cartográficos. De hecho, la Antártida cambia drásticamente de forma de presentación al modificar el punto de atención, pasando de ser una masa informe en la parte inferior de una geometría desplegada del globo a representarse unida y como centro de dicha geometría sin desplegar. Esto no deja de ser un reflejo del proceso que ha puesto a la Antártida en el punto de mira y que ha proyectado sobre este lugar expectativas, mitos y fábulas. Y es que el tiempo transcurre aquí en otra escala, situando al observador en una situación inabarcable, lo que produce una experiencia estética de lugar. De esta manera, el recorrido del cuerpo marca el esquema aplicado al espacio en la primera pieza, la mirada recorre la segunda y el tiempo transcurre en la tercera.



David Rodríguez Gimeno (Huesca, 1975)

Licenciado en Bellas Artes, desarrolla su carrera artística desde 1997. Sus proyectos engloban la escultura móvil, la foto, el vídeo, el cine expandido y los medios interactivos. Ha participado en exposiciones como «Los géneros. El cuerpo. Conceptos y representaciones» (Caja Madrid, 2004), «Contemporánea Giovanni» (Italia, 2005), «Cuaderno de viaje» (Zaragoza, 2005), «Sense in Place» (Letonia, 2006), «Naturaleza Remix» (Huesca, 2007) o «Sur Polar III» (Argentina, Cuba, España y Londres, 2011). Premiado en MADATAC, formó parte de Spanish Video Art Exhibition 2012 (Taiwán), N-Minutes Video Art Festival-Unit II «Spanish Video Selection» (China), VIDEOSPAIN (Taiwán), 17th Japan Media Arts Festival, Exis Experimental Film and Video Festival (Corea del Sur), «Diez Buscando a Diez» (Instituto Cervantes de Pekín) y Art Beijing. Ha sido premiado en festivales como Close Up Vallarta (México) o Cine Dans (Holanda) y participado en otros como Danube Videoart Festival (Austria), Internacional Dancefilmfestival (Bélgica), 6th Videoeolica 2013 (Bulgaria), LOOP (Barcelona) o Video Formes (Francia). Asimismo, ha participado en ferias como ARCO, Art Madrid o Puro Arte.



Elena Gaztelumendi

Leak Out / Defacebook Serie

ficha técnica

Título original
Leak Out / Defacebook Serie

Duración
4' 08"

Actores
Luna Tristá

Autor
Elena Gaztelumendi

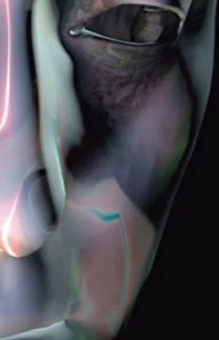
País de producción
España

Banda sonora
ITT - Track: X-RAYS

Año
2013

www.elenagaztelumendi.com

Defacebook es una reflexión acerca de la velocidad de adaptación a la que está sometida la personalidad en nuestra época. El bombardeo de transformaciones constantes en los modelos de interacción y comunicación social, que viene dado por la comercialización de los avances científicos y tecnológicos, convierte el proceso de búsqueda de la identidad y su evolución en una deformación grotesca de la personalidad, encontrando así mutaciones inesperadas, ya que el ser humano no consigue integrar completamente todos estos nuevos avances. En esta serie, la artista utiliza el vídeo y la animación 3D para crear entornos fantásticos. Para ello, se nutre de las animaciones que utilizan los científicos para comunicar a la sociedad los descubrimientos que han hallado pero que no pueden ser vistos, que ella utiliza para interpretar aspectos de la psique que tampoco pueden ser vistos de otro modo. Su trabajo se basa en la re-creación de entornos simbólicos, ya que los símbolos son un lenguaje perenne a las épocas y a las lenguas, extrayendo ideas de la mitología y del simbolismo de las culturas ancestrales, las cuales apelan al despertar del lenguaje inconsciente y a poder comunicarse mediante sus procesos.



Elena Gaztelumendi (Ponferrada, 1980)

Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Salamanca, fue al comenzar su investigación doctoral en Artes Visuales y Multimedia en la Universidad Politécnica de Valencia cuando llevó a cabo una serie de obras bajo el título *Soy señal comprimida. Soy residuo tecnológico*, reflexión que, tras años de investigación, dio lugar a la serie *Defacebook*. Ha recibido múltiples menciones y premios y su obra se ha mostrado en museos e instituciones de España, Alemania, Francia, Portugal, Grecia, Perú y Rusia. Ganadora del Premio Arte Joven 2008 de la Junta de Castilla y León, recientemente ha obtenido el premio a la Obra Digital más Innovadora en la Sección Oficial Internacional de MADATAC 05. Su trabajo también se ha podido ver en instituciones como el Museo Patio Herreriano (Valladolid) o el Museo Hong-Gah de Taipéi (Taiwán) y en festivales como Explorafoto 2004 (Salamanca), Japan Media Arts Festival, Miden Festival (Grecia) o N-Minutes Video Art Festival (China).



Fernando G. Malmierca

Neonova

ficha técnica

Título original

Neonova

Autor

Fernando García Malmierca

Año

2012

Duración

8' 55"

País de producción

España

Banda sonora

Ethan Moloidia

Voz en off

Michelle Leis

Edición

Twins Factory

www.undergroundangels.net

Neonova es un trabajo de construcción y simulación de la futura evolución humana. En los seres representados la altura es mayor, la curva dorsal pronunciada, el cráneo sobredimensionado, la pérdida del cabello y la atrofia de los dedos de los pies nos pueden indicar una lógica natural de comportamiento evolutivo, pero sobre todo, se toca en este trabajo el tema de la manipulación genética. La idea es la creación de seres que son arquetipos de futuros humanos evolucionados (post-humanos), tanto de forma natural como por ingeniería genética y con elementos tecnológicos incorporados. Los Neonova llevan implantadas auténticas ósmosis mecánicas subcutáneas que aumentan su especialización y funcionalidad, recordando a los «dioses con prótesis» de Freud, aquellas personas con elementos artificiales e incluso hibridación animal que aumentan sus potencias y habilidades. No son seres que tengan una identidad sexual definida: los órganos sexuales desaparecen o aparecen carentes de función y se conservan, como elemento estético o recuerdo de la fase evolutiva anterior. El diseño morfológico y la elección del color de la piel hacen que no tenga sentido el antiguo concepto de raza.



Fernando García Malmierca (Salamanca, 1965)

Utiliza la fotografía, el vídeo y la instalación como principales medios de expresión. Su carrera artística ha estado presidida por la exploración de la realidad y sus distintas formas de simulación o re-creación. Entre sus trabajos más destacados están *Bosque Sagrado* (2004), *Underground Angels* (1998-2009), *Forgotten Dolls* (2008) y *Neonova* (2008-2011), trabajo éste por el que recibió el Premio Especial del Público de MADATAC (2012). Su actividad expositiva abarca las principales ferias artísticas nacionales e internacionales, como Art Madrid, Madrid Foto, Art Salamanca o Art Beijing y centros de arte como el Da2 (Salamanca), el Digital Center de Taipéi (Taiwán) o el MUSAC (León), de cuyo archivo forma parte. Cuenta con numerosas publicaciones teóricas en distintos medios que van desde la revista *Mombaça* a las colaboraciones en las plataformas digitales *Ícaro Incombustible* o *Culturamas*. Asimismo, acumula una larga trayectoria docente, en la que ha impartido cursos y seminarios sobre arte y fotografía.



Isabel Pérez del Pulgar

Opus Nigrum

ficha técnica

Título original
Opus Nigrum

Duración
7' 32"

Actores
Isabel Pérez del Pulgar

Autor
Isabel Pérez del Pulgar

País de producción
España

Banda sonora
Rey Eisen

Año
2014

www.isaperezdelpulgar.blogspot.com.es

La alquimia tiene como objeto lograr –o al menos intentar– a través de un complicado pensamiento o codificación laberíntica, el proceso que lleva a purificar lo impuro y, mediante esta purificación, obtener el conocimiento de lo absoluto. *Opus Nigrum* es la fórmula alquímica que señala la fase de separación y disolución de la materia. La artista toma la definición del proceso alquímico como metáfora del proceso creativo, a modo de campo de batalla dónde el acto de la deconstrucción y construcción del yo subjetivo e inconsciente es empujado de manera permanente por la insatisfacción, la frustración y la duda, lo que obliga a una permanente búsqueda de respuestas no codificadas. Marcel Duchamp, en su ensayo *El acto creativo* dice: «Aparentemente, el artista actúa como un médium que, desde el laberinto más allá del tiempo y el espacio, busca su camino hacia un claro». En el acto creativo, el artista transita desde las intenciones a la realización a través de una cadena de reacciones totalmente subjetivas. Su pelea hacia la consumación es una serie de esfuerzos, dolores, satisfacciones, negaciones y decisiones que no pueden y no deben ser plenamente conscientes, al menos en el plano estético.



Isabel Pérez del Pulgar (Granada, 1959)

Licenciada en Geografía e Historia con la especialidad de Arte por la Universidad de Granada. A mediados de la década del 2000 adopta como medio expresivo el vídeo dentro de un proceso evolutivo de investigación y trabajo, sin por ello abandonar cualquier otro medio procesual que apoye el trabajo. Su obra se ha mostrado en numerosas exposiciones y festivales, entre ellos MADATAC (Madrid), International Video Festival VIDEOMEDEJA (Serbia), FUTUREIDENTITIES (Italia), Il Festival Internazionale de Performance Acciones al Margen (Colombia), NeMaf (Corea del Sur), CologneOFF X (India), IVAHM (Madrid), Fest Miden (Grecia), DÍMPROVISATION (Francia), INCUBARTE (Valencia), BANG (Barcelona), MAGMART (Italia), VIDEOFORMES (Francia). Ha desarrollado proyectos con compositores y videoartistas internacionales, entre los que destacan *Daily Actions*, con W. Matthies; *Pool Pearls & Streampearls*, con W. Matthies, P. Chagas y J. M. Sebastián; *La Topologie des 9 Cercles* y *Stabat Mater*, con R. Quelven y Rey Eissen; *Estanca*, con R. Quelven y *Exquisite What!* Forma parte de colecciones como artE ALTER, CTFC - Total Art - Alienated Territories, Bop Decameron, MAGMART Permanent collection of CAM Casoria Contemporary Art Museum o MADATAC. Recientemente ha obtenido una mención de honor en la Bienal de Videoarte y Animación VEA (México).



Iury Lech

Realidades transmutadas

ficha técnica

Título original

Realidades transmutadas

Autor

Iury Lech

Año

2013

Duración

1' 50"

País de producción

España

Actores

Tania Garrido

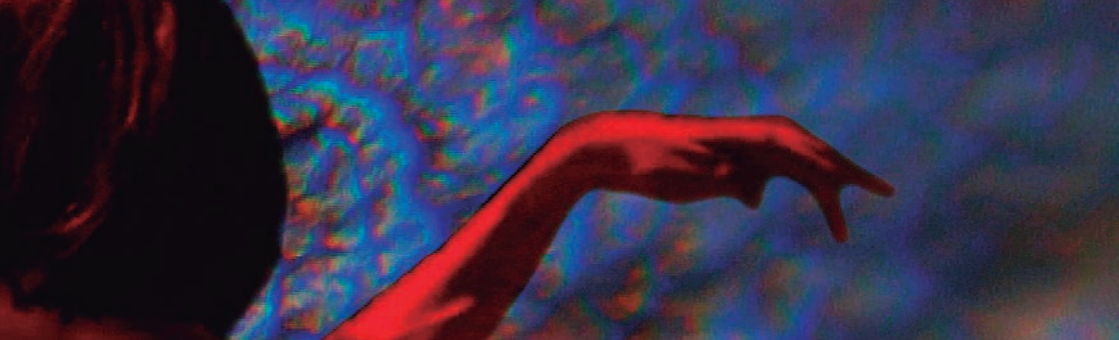
Maite Larrañeta

Banda sonora

Iury Lech

www.vimeo.com/iurylech

Cuando a nuestro alrededor todo se manifiesta más inalterable, es quizás cuando más susceptible se encuentra la realidad de ser transformada en algo visualmente arrebatador y mutante. Las realidades transmutadas aluden a este flujo de transformación de lo real a lo virtual y viceversa, como una forma de capturar el pasado a fin de que el presente obtenga una compleja y exótica entidad poliédrica. La imperceptible metamorfosis de lo visible hace que nada permanezca inmutable, que todo varíe para reajustar y remover la conciencia y la imaginación del espectador-observador. Estas realidades aleatorias se debaten entre la perplejidad y la hipertrofia, para convivir como un huésped tolerado en la retina de quien a su vez se encuentra rodeado de un mundo pasivo que parcializa el concepto de una práctica creativa basada en el constante cuestionamiento de los fundamentos de la cultura dominante del espectáculo, la cual pretende que la revolución del arte audiovisual no ha tenido lugar.



Iury Lech (1958)

Artista transdisciplinar, ha desarrollado su creatividad en los ámbitos de la videocreación, la música y la literatura, siendo uno de los pioneros en el panorama español audiovisual electrónico y digital que en los años 80 comenzó a desarrollar obras de videoarte y performances musicales acompañadas de un apoyo visual. De entre sus producciones en este campo destacan los cuadros cinéticos con técnica propia para la obra de videoarte *Dye a V(east)* (2005-2007) o la videoinstalación *Domesticados Demonios Domésticos* (2011), disciplinas sobre cuya contemporaneidad reflexiona en el ensayo *La imagen encapsulada: El videoarte como espiral* (2009). Sus performances y piezas de videoarte se han exhibido en Art Futura, Sonar (ambas en Barcelona), ISEA (Holanda), Ars Electrónica (Austria), Videoformes (Francia), Festival de Nuevas Músicas (Madrid y Sevilla), LEM (Barcelona), Knitting Factory (Nueva York), Pop Komm (Colonia), Experimenta (Madrid), DAFT (Taiwán), Art Beijing (China), EXIS (Corea del Sur), JMAF (Japón) o en el Museo Hong-Gah de Taipéi (Taiwan). En 2013 recibió el Premio a la Mejor Instalación de Videoarte en la 2ª Bienal de Arte de Izmir (Turquía).

Javier Lloret

Detached Series

ficha técnica

Título original
Detached Series

Autor
Javier Lloret

Año
2013

Duración
4' 16"

País de producción
Países Bajos

Actores
Danej Kelher Seljak

Marlon Harder
Joseph Knierzinger
Alberto Matallana
Janis Klimanovs

Banda sonora
Sonido ambiente

www.javierlloret.com

Detached Series es una sucesión de vídeos artísticos y evocativos, en la que sus personajes presentan síntomas de alienación. Su falta de expresividad crea un alto contraste con la violencia de las transformaciones generadas por las repetidas acciones que realizan. Una serie de personajes secundarios observan e interfieren en el desencadenamiento de los acontecimientos. Esta pieza hace uso de una puesta en escena de carácter minimalista, donde la austeridad de los escenarios contrasta con los lentos y controlados movimientos de cámara, de carácter fílmico. El lento y progresivo desenlace de las situaciones, con un alto grado de ambigüedad, crea una tensión que aumenta por momentos. La ausencia de diálogo y de banda sonora incrementa el efecto de los sonidos generados por las acciones de los personajes.



Javier Lloret (Alicante, 1983)

Cursó estudios en arte, diseño y nuevos medios en la Universidad de Arte y Diseño de Linz (Austria) y en el Piet Zwart Institute (Holanda). Actualmente trabaja como investigador y profesor en The Patching Zone (Holanda). También ha impartido clases y talleres relacionados con nuevos medios en universidades y centros culturales como la Willem de Kooning Academy (Holanda), Medialab-Prado (Madrid), Ciant (Praga) y Banff Centre (Canadá). Ha obtenido el segundo premio de videoarte Almacén de las Artes (Astillero), premio nacional CREA 2014 (Valencia), SEGD Global Design Award y Creativity Award (ambos en EE.UU.), European Design Award (Alemania), :output 2014 Distinction Award (Holanda) y Applied Arts Student Award (Canadá). Su obra forma parte de la colección permanente de arte contemporáneo del gobierno de Cantabria y ha sido expuesta en Ars Electronica Festival (Austria), Enter 5 Biennale (República Checa), Media Facades Festival Europe (Alemania), TENT y Worm (Holanda), MADATAC (Madrid), Simultan Festival (Rumanía), Santral Istanbul (Turquía), Medialab-Prado y Matadero (Madrid), Athens Video Art Festival (Grecia), Box Video Art Project Space (Italia), Galería Santa Clara (Portugal) y Museo Belber Jiménez (México).



Juan Carlos S. Duque

Naturaleza muerta

ficha técnica

Título original
Naturaleza muerta

Año
2011

País de producción
España

Autor
Juan Carlos Sánchez Duque

Duración
9' 11"

Banda sonora
J.C.Sánchez Duque

www.duqueart.com

En esta pieza se ven elementos naturales animados que han sido captados durante la noche en un frenesí de movimiento y actividad, pero iluminados por una luz fatua que los convierte en seres más cercanos a la muerte que a la vida. Los bodegones o naturalezas muertas, género tan recurrente en la pintura, representan objetos inanimados y naturales –animales, frutas, flores o plantas– que se sirven del cromatismo y la iluminación para producir un efecto de serenidad, bienestar y armonía. En contraposición, pero también de manera consecuente a lo anterior, las imágenes aquí mostradas exhalan un halo misterioso evidenciando lo esencial de los extremos opuestos.



Juan Carlos Sánchez Duque (Puertollano, 1969)

Trabaja con Arte de los Nuevos Medios desde 2003. Es ingeniero industrial y profesor. Ha expuesto con la Galería Rafael Ortiz (Sevilla), la Galería Texu (Oviedo, 1otherSpace) y, más frecuentemente, con la Galería Aleph (Ciudad Real), estando asimismo incluido en el catálogo de la Galería OB-ART (Barcelona). Premiado en varias ediciones de MADATAC (Madrid), del que fue ponente durante la tercera edición, ha participado en festivales como Art Beijing (China, 2013), Digital Art Center (Taiwán), LOOP (Barcelona), Miden (Grecia), Videoformes (Francia), Internacional de Video Óptica (Gijón) o VAD (Girona), así como en diversas exposiciones, entre las que destacan «Oro líquido» (Galería Aleph. Almagro, Ciudad Real), la permanente del Museo de la Mercé (Ciudad Real), la del Espacio Enter (Canarias) o la del certamen Rendibú (Murcia). Asimismo, ha sido premiado en el Festival Picnick (Santander) y ha recibido una Mención Especial en la Conferencia Internacional Technarte (Bilbao), reconocimientos que se han sumado a otros logrados en el campo de las videoinstalación, la fotografía y el arte digital.



Julio Fernández Arpón

Efecto 02

ficha técnica

Título original
Efecto 02

Año
2013

País de producción
España

Autor
Julio Fernández Arpón

Duración
3' 21"

Banda sonora
FiguMusic

www.vimeo.com/user12232427

Se trata de un video-collage formado a partir de la grabación del movimiento de las hojas de los árboles. Siendo éstas símbolo de la transformación cíclica de la materia, componen una nueva forma en constante metamorfosis. *Efecto 02* pertenece a una serie iniciada en 2011 que aún sigue en proceso, pues cada otoño, con la caída de las hojas, se realiza un nuevo conjunto con sutiles cambios de color y movimiento. Utiliza el medio como tema y contenido propio, alejándose de las fórmulas convencionales e indagando en terrenos que no han sido explorados con anterioridad. Sus imágenes se caracterizan por mezclar la mirada cercana hacia los objetos con especial sentido táctil y la distancia que aporta lo imaginario.



Julio Fernández Arpón (Madrid, 1987)

Graduado en Bellas Artes, realiza la mayor parte de su obra en vídeo, trabajando con medios precarios en torno a la importancia del lenguaje visual y la autonomía de las imágenes para construir un discurso completo. Ha participado en exposiciones colectivas como la de la Fundación FIART (Madrid), «Pantalla Global» (Museo San Telmo, San Sebastián), en una coproducción con el CCCB (Barcelona), en la exposición itinerante «Universo Vídeo» (Laboral Centro de Arte, Gijón) y en festivales y ferias como MasQueLibros o los especializados en audiovisual PROYECTOR14, MADATAC 05 o EMERGE 13 (todos ellos en Madrid). Ha recibido el premio FILMO en Laboral Centro de Arte y Creación Industrial (Gijón).



Laura & Sira Cabrera

Ensueño

ficha técnica

Título original
Ensueño

Autor
Laura & Sira Cabrera

Año
2013

Duración
7' 06"

País de producción
España

Danza
Amelia Caravaca

Banda sonora
De la sombra y de la espuma
de Juan Manuel Cidrón.
Soprano: Laura Moyano

www.lauracabreradiaz.blogspot.com

Esta pieza alude al bien y al mal, a lo bello y a lo oscuro, al baile de la vida y de la muerte, al tiempo subjetivo y simultáneo, al abismo de lo inconsciente, a la finitud y a la transformación hacia el futuro inexorable y desconocido. Son espacios, tiempos y movimientos imposibles, no realistas. Imágenes mentales de una mujer conformadas por partes de ella misma, como extraídas de un estado de duermevela o quizás de un sentimiento humano múltiple y ubicuo, que nos hace enfrentarnos al más allá. La técnica se basa en la superposición de las filmaciones mediante las que se unen los diferentes tiempos de la danza, en la que se juega con los tamaños y las transparencias, con los rebatimientos del suelo o las transposiciones, tratando de que el contenido del vídeo prevalezca sobre la técnica y ésta, a su vez, se subordine a la expresividad del tema tratado. Con una figura que baila en un tiempo subjetivo donde puede desaparecer, paralizarse, transformarse en varias figuras de sí misma, minimizarse, ampliarse o multiplicarse como en los sueños, caemos en un magma negro que lo va cubriendo todo, conduciéndonos a la insondable profundidad del destino y de la muerte.



Laura Cabrera Díaz y Sira Cabrera Díaz (Cáceres, 1947)

Licenciadas en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid, ambas son profesoras, a la vez que realizan exposiciones de pintura, escultura y grabado. Desde 2009 han realizado 22 obras de videoarte juntas, por las que han obtenido algunos premios. Su obra ha podido verse en MADATAC 04 y 05 (Madrid, obteniendo una mención en el primero), Metrópolis TVE, Façade Video Festival Plovdiv (Bulgaria), X Muestra de Mujeres en Cine-TV (México), CologneOFF IX y X (Alemania), Instants Vidèò Poétiques (Francia), Fiva II (Argentina), XXII Festival de la Imagen Universidad de Caldas (Colombia), Brave New World 01 (Alemania), «SurPoemas underFilm» (Málaga), In-Out (Valencia), XXI Feria Estampa (Madrid), V Espacio Enter (Tenerife), II Maratón MAV del II Festival Miradas de Mujeres (Madrid), Intergeneracionarte (Cáceres, Primer Premio), VII Festival de Videoarte BANG (Barcelona), Pantalla Global CCCB (Barcelona y Museo San Telmo de San Sebastián), I Festival «Ellas Crean» (Madrid), Galería UKAMA (Torremolinos), Espacio Función Lenguaje (Madrid) y Galería El Torco (Suances).



Lisi Prada

Haiku Time

ficha técnica

Título original
Haiku Time

Autor
Lisi Prada

Año
2012

Duración
5' 07"

País de producción
España

Banda sonora
In-garden de Hatori Yumi.
EP Omega_Brusio netlabel

www.produccionesinmateriales.com

www.vimeo.com/lisiprada

Haiku Time es una metáfora de supervivencia que cuestiona la tradicional separación entre naturaleza y cultura, entre lo humano y lo que no lo es, entre lo masculino y lo femenino, entre nacionalidades e idiomas –incluyendo otros lenguajes como el poético o el científico– y que propone abolir las fronteras de lo que nos aleja del otro y de lo otro en favor de lo que nos une, cuestionando la alienación de la actual vida en las ciudades, donde nos desenvolvemos como ovejas, hormigas o peones en un tablero de ajedrez, obligados al sinsentido de la rutina diaria bajo la ley de los relojes. Presentado como un «vídeo-haiga», estas imágenes acompañan un haiku precedido por un texto poético que es recitado de forma simultánea en inglés y en alemán. Algunos versos se escuchan como un coro griego también en japonés, noruego, italiano, portugués o español, enfatizando que lo que se relata le sucede a cualquiera en cualquier lugar. Fundado en observaciones simples y profundas de la vida cotidiana e imágenes poéticas entre las que aparecía con frecuencia la luna y otras referencias a la naturaleza, el haiga es un estilo de pintura del que derivan los haikús, cuya estructura poética se compone de tres versos de 5-7-5 moras, representados aquí simbólicamente mediante la utilización de tres divisiones de pantalla, con subtítulos en tres lenguas y una duración de 5 min. 7 seg. 5 mseg.



Lisi Prada (León, 1956)

Desde 2009, compagina su labor creativa con su trabajo como Asesora en Enseñanzas Artísticas y Musicales. Sus actividades más recientes a nivel nacional son las exposiciones individuales «ELECTRONIC wáter» (Fundación Santander Creativa) y «Movimiento Perpetuo» (Galería Texu, Oviedo), la presentación de su trayectoria en el ciclo «Artistas en la Universidad» (Universidad Nebrija, Madrid) y el comisariado de «surPoemas underFilm» (La Térmica, Málaga). A nivel internacional, destacan muestras colectivas en Düsseldorf, New York, Tokio y Reykjavík. Sus obras se han programado en ferias como Art Beijing (China, 2013) y diversas muestras de videoarte español («EXIS», Seúl; «N-Minutes», chi K11 Shanghai o Japan Media Arts), así como en festivales y exhibiciones colectivas como MADATAC, MNCARS, Cinetea-Matadero, Ateneo, CentroCentro, Tabacalera, Conde Duque, La Casa Encendida (todas ellas en Madrid), CCCB (Barcelona), Museo San Telmo (San Sebastián), TEA (Tenerife), Ágora (La Coruña), Museo del Puerto (Málaga) o Filmoteca de La Rioja. Ha sido distinguida en el ámbito del videoensayo (selección «Otras Historias», 2014), las *poetry films* (ZEBRA. Alemania, 2012), el videoarte (MADATAC y TRANSFERA. MNCARS, 2011), el *visual-music* (Punto y Raya. MNCARS, 2011) y el cortometraje (Movifilm. Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España, 2009).



Luis Bezeta

The Factory

ficha técnica

Título original
The Factory

Autor
Luis Bezeta

Año
2013

Duración
3' 45"

País de producción
España

Banda sonora
John Cale

Actores
Cristina Tejero Taboada
Margarita Leonore Göbel
Laura Crespo Pratginestós
Silvia López de Lapuente Agra

www.sitehevistonomeacuerdo.com

The Factory (42764203), es un proyecto que hace referencia al videoarte y al cine experimental, corrientes que tienen sus orígenes en los años 60. Un plano secuencia muestra un espacio creativo como la Silver Factory de Nueva York, fundada en 1963, donde Andy Warhol comenzó a hacer sus primeras películas en las que mostraba hechos de la vida cotidiana (dormir, comer, cortar el pelo, beber). Siguiendo su estela, el trabajo audiovisual de Luis Bezeta aborda desde un punto de vista simple y directo temas de su vida cotidiana, si bien poco nos dicen sobre su rutina diaria, sus paseos, sus reflexiones personales, cerniéndose más a una disertación poética en torno a actos muy sencillos. Todo esto lo realiza desde una óptica muy personal, cuya aproximación visual sorprende por su imprevisibilidad. Casi no hay separación entre vida y trabajo. Su propuesta, entre el videoarte y el cine, es contar una historia con muchas capas, con un resultado mucho más complejo de lo que en un principio pueda aparentar.



Luis Bezeta (Santander, 1976)

Ha cursado estudios en el Instituto de Medios Cinematográficos de Berlín, en la Escuela Superior de Cine y Audiovisuales de Cataluña (ESCAC) y Realización y Producción de Cine-Video-TV en la Escuela Superior Universitaria de Imagen y diseño de Barcelona (IDEP). Sus trabajos han sido seleccionados y premiados en diversos certámenes de artes plásticas y festivales de cine, siendo expuestos en galerías, museos y centros de arte, además de formar parte de diversas colecciones. Es director y fundador de la galería Demolten Video Project, director del Picknic Film Festival, profesor de Edición y Montaje y ha publicado dos guiones como libro de artista. En su trabajo ha conseguido establecer una sostenida y significativa interpelación de temas clave en el mundo de la creación del vídeo con proyectos que, a través de un registro muy cercano a él, a su cotidianidad y a las condiciones performativas que él mismo genera, proponen una revisión y un cuestionamiento de las grandes estructuras y supuestos cinematográficos. Su apropiación de esa gran narrativa le ha ayudado a abrir un espacio propio y autónomo desde el que establecer una base relacional con un lenguaje que, por su complejidad material, estructural e histórica, puede llegar a alienarnos.



Marina Núñez

Ingenio

ficha técnica

Título original
Ingenio 3 (Inés)

Autor
Marina Núñez

Año
2010

Duración
3' 15"

País de producción
España

Actores
Inés Mogollón
Dirección de fotografía
Volando Vengo
Banda sonora
Marina Núñez

www.marinanunez.net

Hace mucho que los discursos sobre el inconsciente pusieron de manifiesto que la otredad no es algo externo, sino la forma en que estamos constituidos. Ciertos adelantos tecnobiológicos están acelerando el proceso de desmantelamiento de las viejas representaciones del cuerpo y, por tanto, de las anquilosadas definiciones del individuo. Si nuestros cuerpos son reconstruidos mediante ingenios mecánicos, químicos, genéticos o electrónicos, resulta difícil mantener la imagen del canon. Más bien se impone la de un cuerpo collage en el que las fronteras con el mundo y con otros seres se revelan porosas y difusas. Pero entonces ese cuerpo posee el mismo conjunto de características que el imaginario popular ha atribuido tradicionalmente a los monstruos, que siempre nos han fascinado –atrayéndonos o repeliéndonos– precisamente por hacernos sentir que no eran sino un reflejo ligeramente distorsionado.



Marina Núñez (Palencia, 1966)

Ha realizado exposiciones individuales en galerías de España, México, Bélgica, EE.UU. e Italia. También en centros públicos como el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, la Casa de América (ambas en Madrid), la Fundación Pilar y Joan Miró (Mallorca), el Centro de Arte de Salamanca, el Instituto Cervantes de París, La Panera (Lleida), el MUSAC (León), el Centre del Carme (Valencia) o la Sala Rekalde (Bilbao). Es autora de artículos como «Jackson Pollock y las máquinas de dibujar» (en Gómez Molina: *Las estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. Cátedra, 1999), «Del conservadurismo como una de las Bellas Artes» (en Gloria Picazo: *Impasse Dos*. Ayuntamiento de Lleida, 2000), «Nosotros, los ciborgs» (en José Jiménez: *El arte en una época de transición*. Diputación de Huesca, 2001), «Carne» (en África Vidal: *La feminización de la cultura*. Centro de Arte de Salamanca, 2002) o «La puesta en escena del yo» (VVAA. Diputación de Pontevedra, 2004). Su obra figura en colecciones de varias instituciones, entre las que destacan el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, el Artium (Vitoria), el MUSAC (León), el Patio Herreriano (Valladolid), el TEA (Tenerife), la Fundación «La Caixa» o la Corcoran Gallery of Art (Washington, DC).



Miguel Ángel Concepción

The Last Supper

ficha técnica

Título original
The Last Supper

Año
2012

País de producción
España

Autor
Miguel Ángel Concepción

Duración
3' 14"

Banda sonora
Miguel Ángel Concepción

miguelangelconcepcion.blogspot.com.es

Partiendo de la obra de Leonardo da Vinci *La Última Cena* y de la conjugación entre religión, gastronomía y creación / destrucción, se invitó a doce artistas a participar en *The next last supper*, una reunión en torno a una mesa llena de comida y de conceptos en la que los invitados juegan el papel de los apóstoles y de Jesucristo. Cada artista debía realizar un autorretrato y entregárselo al anfitrión, cediéndole todos los derechos de manipulación y uso. Enfrentar la creación –artistas representando una última cena, la imagen de una pintura clásica, el autorretrato como forma de creación– a la destrucción –el fuego, Savonarola– es un tema fascinante, teniendo en cuenta que la religión ha sido, paradójicamente, la mayor forma de mecenazgo creativo, y a la vez de revulsivo, hacia el arte: desde los maravillosos encargos de la Iglesia para la decoración de pórticos, capillas o retablos, hasta su retrógrada actitud en algunos momentos de la historia, muy especialmente en la actualidad.



Miguel Ángel Concepción (Isla Cristina, 1966)

Artista multidisciplinar, su obra ha podido verse en foros internacionales de arte como ARCO y Estampa, así como en distintos museos y galerías de Arte. Entre sus exposiciones destacan la del Instituto Cervantes de Bruselas (Bélgica), el Parlamento Europeo de Estrasburgo (Francia) o la Feria del Libro de Frankfurt (Alemania). Ha recibido numerosos reconocimientos, entre los que destacan la beca de la Fundación Joan Miró (Mallorca) por el proyecto de video-instalación *El día que Arcimboldo me invitó a comer*, realizado con Rocío López Zarandíeta, el Primer Premio en el Salón de Otoño de Huelva y tres Becas Daniel Vázquez Díaz (Diputación Provincial de Huelva). Ha publicado los libros *Reflexiones Mojadas*, *Dormidos Ahogados* y *Santos y Postales desde la Atlántida* y participado en varias muestra internacionales de Videoarte como MADATAC. Sus últimas exposiciones han sido «Limo» (Sala de Blas, Córdoba), «La Culpa la tienen los ojos» (Museo Provincial de Huelva), «Eye-Land» (ARCO, Madrid) y «The next last supper» (Galería de Blanco a Tinto, Huelva).

Ohn

Minuison

ficha técnica

Título original
Minuison

Autor
Ohn (María Roja & Berio Molina)

Año
2013

www.mariaroja.com

www.beriomolina.com

Duración
4' 36"

País de producción
España

Actores
María Roja

Cámara
Miguel Vidal

Banda sonora
Fragmento de la obra
Insomnia de Maja Ratkje por
cortesía de Rune Grammofon.

El título de la pieza *Minuison* está constituido por tres conceptos: *Min-*, que significa minúsculo; *-ui-*, que hace referencia a User Interface y *-son*, que significa sonido en gallego. *Minuison* juega con la idea de lo minúsculo en relación al maquillaje aumentado, la gestualidad corporal y el dibujo sonoro. Todas las acciones visuales y acústicas se originan a partir de los micromovimientos faciales realizados por la *performer*: parpadeos, aperturas de labios, deformaciones de la boca, estiramientos de piel y agitaciones del propio cuerpo. Dichos movimientos cambian la forma del dibujo trazado con maquillaje sobre la piel, a la par que generan y modulan el sonido en tiempo real. Esto va creando un grupo de capas visuales que son proyectadas sobre su cara, en una interacción digital portadora de sugerencias emocionales cambiantes. El sistema de «tracking» está realizado con Devuison, un software propio basado en openframeworks. Utiliza técnicas de Computer Vision y Color Tracking. Parte del código utilizado



está extraído del proyecto L.A.S.E.R Tag, realizado por The Graffiti Research Lab. El sonido ha sido generado y modulado en tiempo real con Supercollider. Se emplean muestras de la voz de la *performer* grabados previamente. Los sonidos son transformados en función de los datos enviados por openframeworks a través del protocolo OSC.

María Roja (Lugo, 1982)

Artista visual y performer, es licenciada en Bellas Artes y Máster en Artes Escénicas por la Universidad de Vigo y titulada superior en Arte Dramático por la ESAD de Galicia. Su obra ha sido exhibida en distintas muestras individuales y colectivas. Es co-fundadora del colectivo *áIntemperie* y de *Ohn*, proyectos situados en el campo de la performance y de la creación escénica experimental. Actualmente compagina la docencia con su labor creativa en los ámbitos de las artes visuales y escénicas.

Berio Molina (A Fonsagrada, 1979)

Artista y programador, es licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Vigo y graduado por el Rochester Institute of Technology de Nueva York, así como por la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona. Entre 1999 y 2004 perteneció al colectivo de acciones *Flexo* y desde 2004 a *escoitar.org*, colectivo ligado al paisajismo sonoro. Fue co-fundador de la comunidad de arte y acción libre *alg-a* y administrador del *netlabel alg-a*. Actualmente forma parte de *Ohn* y *Pumpún* (estudio de desarrollo de software interactivo) y es uno de los impulsores de *Adtlantida.tv* (sistema de radiotelevisión libre).

Rocío López Zarandieta

Within

ficha técnica

Título original	Año	País de producción
Within	2013	España
Autor	Duración	Actores
Rocío López Zarandieta	3' 03"	Rocío López Zarandieta

rociolopezzarandieta.blogspot.com.es

Within es un autorretrato, donde la artista utiliza su propia imagen embarazada como una ventana, como una pantalla interior donde suceden cosas que no se ven a simple vista. En la mayoría de las producciones que ha realizado utilizando su cuerpo –«mi propio yo», como lo define– a veces lo ha convertido en ojos, en nidos, en portador de obstáculos y, en este último, en pantalla, en ojo de buey, donde es posible mirar el interior mostrando el exterior. Nadie como una mujer puede sentir lo que en algún momento le acontece dentro, de la mutación que está sufriendo a escondidas. El cuerpo desnudo de la artista está dentro de la ventana –dentro de su propio cuerpo– como una bipolaridad, como una simbiosis entre lo exterior (estático) y lo interior (dinámico). Al vivir cerca de una playa, la artista siente y escucha cómo el viento mueve el océano y la arena, y es esta última la que la entierra y la descubre, desvelando así el cuerpo doméstico, el cuerpo continente, el cuerpo crisálida, el cuerpo lavadora.



Rocío López Zarandieta (Isla Cristina, 1967)

Es licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla, en la especialidad de diseño y grabado. Desde 1990, su obra se ha podido ver en todo el panorama español (Estampa, ARCO, etc.), así como en México, en el Consejo General y en el Parlamento Europeo de Estrasburgo (Francia) y en el Instituto Cervantes de Bruselas (Bélgica). Ha recibido diferentes premios, destacando el que la Fundación Joan Miró (Mallorca) otorgó a su proyecto *El día que Arcimboldo me invitó a comer*, realizado en colaboración con Miguel Ángel Concepción. Recientemente ha participado en los IX Encuentros Internacionales de Arte y Género, exponiendo en CentroCentro (Madrid), Museo Picasso (Málaga), CICUS (Universidad de Sevilla), Centro Cultural Cajasol (Sevilla) y CAMON (Alicante). Ha participado con MADATAC en Art Beijing (China, 2013) y ha sido seleccionada en el programa especial de videoarte español en EXIS Experimental Film and Video Festival Seúl (Corea del Sur) y en la V edición de MADATAC (Madrid). Asimismo, participó en la exposición BIPOLART (Francia) junto con Miguel Ángel Concepción.



Rrose Present

Life, o quemando sombras

ficha técnica

Título original	Año	País de producción
Life, o quemando sombras	2013	España
Autor	Duración	Banda sonora
Roser Gerona Ribas	3' 16"	Muda

<http://www.rroserpresent.eu>

El ritual colectivo de las hogueras de San Juan, en donde los ciudadanos queman objetos viejos para limpiarse del pasado y renovarse de cara al solsticio de verano, es aquí transformado en un ritual individual para «dar luz» a nuestra sombra. Una mano enciende una llama que da vida a la sombra de una silueta que crece, se mueve, baila con el fuego hasta que éste se consume y muere; una metáfora de los tres estados de la vida. O bien un acto ritual de dar luz a nuestra sombra; esa sombra que es un elemento psíquico que representa nuestros peores sueños, monstruos o demonios escondidos bajo el manto del miedo en la oscuridad del inconsciente individual o colectivo y que es iluminada por el fuego «transformador» para exorcizar los propios miedos, nuestros peores enemigos.



Roser Gerona Ribas (Barcelona, 1962)

Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona, es Máster en Filosofía del Arte Contemporáneo por la Universidad Autónoma de Barcelona y la Fundació Miró. Su trabajo combina producción artística, videográfica y reflexión teórica, siendo en sus últimas producciones donde se plantea la producción de imágenes como fruto de un diálogo entre la crítica y la producción artística, buscando lugares de confluencia entre el «sentir / actuar» y el «pensar / reflexionar» sobre los sistémicos regímenes escópicos en las «políticas» de la imagen. Ha participado en festivales como ARKIPEL (Indonesia, 2014), LOOP (Barcelona, 2014), FONLAD (Portugal, 2014), FLUX (Barcelona 2014), NONBIENNALE The WAC (Web Art Center, 2014), MADATAC (Madrid, 2013), International Film Poetry Festival (Grecia, 2013); VIDEO-LOOKING (Barcelona, 2012) CINE TORO (Colombia, 2012), FIVA (Argentina, 2012), CologneOFF (Alemania), Ex Teresa Arte Actual (México, 2012) e International Festival of Video Art in Camagüey (Cuba, 2009-2011).

INTRODUCTION

The Direction of Cultural and Scientific Relations (*Dirección de Relaciones Culturales y Científicas*, DRCC), in its efforts to promote and disseminate art and new technologies internationally, has energetically backed video art for some years to promote the international visibility of our audiovisual authors. This support has been channeled into three main fields of activity: support for research projects related to video work, support for video artists allowing them to participate in festivals and professional events, and the dissemination in international circuits of shows featuring video art and new media.

The itinerant screening of Spanish video art “VIDEOsPAIN. Transvisual crossings,” curated by Iury Lech, forms part of this trajectory and is the result of the collaboration, beginning in 2013, between the DRCC and the Audiovisual Digital Art and Contemporary Technologies Festival (Muestra de Arte Digital Audiovisual y Tecnologías Contemporáneas: MADATAC). MADATAC is now a fully consolidated point of reference within the Spanish scene. This year, the DRCC supported the organization of the festival’s fifth year, which—under the title “Transmuted Realities”—brought together over 150 artists from 40 countries to present their most recent and innovative work.

“VIDEOsPAIN. Transvisual crossings” includes over twenty audiovisual works of art from Spain, all belonging to the MADATAC collection. It aspires to introduce viewers beyond our borders to some of the most transgressive, unclassifiable and visionary works produced by our artists in the fruitful field of new media art.

PREFACE

Epicurus held that vision was a form of touch at a distance, and his contemporaries believed that Medusa could kill with a look. The classical fascination with the gaze — its stimulus and its perceptions — finds itself between these two radical forms of synaesthesia. Video art, free of the commercial coercions that our commodified culture brings to bear on the arts of the spectacle, constitutes a space of freedom and experimentation that invites us to weave symphonies of pixels, to erect virtual monuments. After suffering throughout millennia the restrictions of various canons— authenticity, balance, composition, symmetry, elegance — the image has finally attained true liberty and expressive autonomy in the age of digital culture.

A tour through the artistic proposals proffered up by “VIDEOsPAIN: Transvisual crossings” demonstrates to us that the human eye, in its prosaic daily life, is trapped in certain optical habits, but that it may be liberated and expanded thanks to the technologies of the virtual, which may rupture or transform the hidebound practices of audiovisual creation. The meeting between digital technologies and the liberated imagination is spawning new uses of media, in which form is not limited to a mere recounting of reality, rhythm is no longer the monopoly of music, and colors have been set free from the chromatic canons of archaic artisan production. In the phantasmagoria of their textures, in their provocations and hybridizations, the art of a future is being woven, a future which is here to stay.

Román Gubern

VIDEOsPAIN TRANSVISUAL CROSSINGS

VIDEOsPAIN is an international program of video art that aims to exhibit the most avant-garde and up-to-date elements in the varied Spanish audiovisual scene today, with a theme compelling enough to capture the attention of a broad and diverse audience.

This broad selection of works offers a caustic, unusual and critical tribute to twenty-one works produced by Spanish video artists, whose works form part of the MADATAC archive. Many of these artists have been awarded the prestigious annual prizes given by MADATAC Festival.

The subtitle "Transvisual crossings" alludes to the themes addressed by the video creations in this selection, which describe the dilemmas of fragmented societies in transit into yet-unidentified new models, and recognize the changing terrain in which we exist and create, readapting landscapes and objects derived from an unexplored audiovisual digital culture.

Here both dreamlike visions and realistic ones, oriented by networks of the intangible, encounter organic textures of great sculptural intensity and expand into different forms through which we may observe the dissimilar landscapes of captive sensations and emotions, as well as the one that expose the wakeful body.

THEORETICAL APPROACHES TO THIS SHOW

We begin by looking at Albert Merino's work, which uses a personal, intimate and experimental language to offer us *La esencia de la piedra*, a work that explores elements which are imperceptible yet present within a place defined by the absence of place. The piece plays with spaces with non-Euclidean dimensions that the artist deconstructs and assembles, like an optical palimpsest, in order to discover empty spaces and sutures that become impregnated with olfactory qualities, generally unnoticed by the spectator. Space and characters are presented, reviewed, and ultimately "smelled" from an enchanted perspective, a gaze which wanders around, snooping, developing a rich imaginary in which video is used as a tool for taking part daily life, frequently bordering on the absurd or ironic.

Opus Nigrum, by Isabel Pérez del Pulgar, is an audiovisual piece tending towards the precious and baroque, using a screen divided in various planes to open windows through which to glimpse *chiaroscuros* hiding more than they reveal, and a *doppelgänger* absorbed in intriguing acts and gestures that at first appear to conjure the idiosyncrasy of an underworld. When the focus of our attention shifts we begin to perceive a liquid beauty transforming what seemed ominous into a suggestive ceremony of wonder working. Thus the artist, who prefers to consider herself a medium whose aesthetic decisions are not the product of conscious acts, invites the spectator to witness an unfolding of layers which — in the al-

chemical tradition — purges impurities in a sublime cinematic sequence, as if Lewis Carroll's Alice were to cross through the looking glass into the unsettling world of Jan Svankmajer.

The artists Ana Marcos and Ángela Ruíz establish their dual frames of reference in the digital fable of the trans-object body. Their *entreVELADAS* sets forth an image created as a visual swan song in times inundated by forms, by bodies which approach each other, bifurcate, vanish or scatter with desire and the urgency to show their skin: that which is apparent, the wrinkle, the nearly tactile apprehension of their identity. Thus, with an aesthetic primitivism at the service of "non formal" mechanisms of visual action, the screen ceases to be a screen, becoming a blind through the slats of which we perceive—watching without being seen—suggestive apparitions, naked bodies charred by exposure to turbidity, indiscretions which are both vulnerable and violated on both sides of the camera.

On the flip side of this image we find the body as the refuge of its otherness in the natural world. This is what Rocío López Zarandieta explores in her video-boudoir *Within*, in which she parts the veils of her own femininity, bound up with the secret of her interiority. The renaissance format of the tondo, framed by skin and limbs and chosen by the artist to center her videographic language, serves as a magnetic pole binding the individuality of the artist with all of nature, its cycles, its rhythms and its eternal movement. To this advocates the symbolism of the circle, used to describe totality and fulfillment, whether of human creation or of an artwork. If the circle is an extended point, in this case it is a circular womb that envelops the roundness of the pregnant woman, just as cells or atoms are enclosed in matter, or as planets are ringed by the universe. The woman houses both uterus and ovule, and it is she who perfectly represents the circle due to her physical roundnesses, an earthly reflection of the Earth. If the cinema screen, made by men, has always been rectangular, why shouldn't the image that examines the feminine role in creation be spherical?

The apparent propensity for addressing the human does not prevent these creators from opening the dystopian Pandora's box of cybernetic culture. From it they draw new radical processes with which to burst into audiovisual creation, saturating the screen with pixels and new sounds that illuminate the relationship between art, technology and matter.

In this section we might situate the peripheral view provided by Elena Gaztelumendi on the Darwinian evolution of interpersonal relationships. The subject of her multidisciplinary series is the incipient creation of a digital self in the "online" age, principally the loss of the body as an object through the Foucaultian modulations to which the human being is subjected in the shift from a disciplinary society to the present society of control. The artist is interested in the deconstruction that the body experiences when surfing the web: how the body is converted into information, into signs and words, ever more distant from the transcendence of the physical. The speed of adaptation of *homo informaticus*

will probably generate unforeseen mutations and transformations arising from new technological formats, converging in the gradual construction of revolutionary forms of identity.

Fernando García Malmierca similarly approaches post-human evolution in his futuristic piece *Neonova* which, referencing Richard Dawkins in *The Selfish Gene*, anticipates a world in which bodies are mere bearers/transmitters of genes and memes. This work is built around cyborgs that boast prostheses, implants, animal and vegetable morphologies and an alternative notion of the biological. If humanity has never before come so close to designing itself, *Neonova* looks at the future of evolution through the application of technology to nature. For this artist, the genetic future can't be conceived without human intervention. Thus *Neonova* explores the ethical and existential narratives that we confront and the dilemmas that arise from our ability to modify "the human" and alter the (ever more remote) natural course of evolution.

In *Ingenio*, Marina Núñez also takes up the question of the cyborg post-human. The protagonist is perpetual motion, while in parallel the piece explores the eternal return to which the woman-artifact has been sentenced. The artist's work represents a different kind of being, an abomination, a monster, which exists outside of all precepts, or against them. It is an anomalous body that speaks to us of metamorphic, hybrid, plural identities. It recreates a destabilized and impure subjectivity for which alterity is not something alien but rather an elemental part of human beings.

Through a series of arbitrary actions, the stochastic processes in *Minuison* — made by the two-headed performance team *Ohn* (comprised of Berio Molina and María Roja) — give shape to an interdisciplinary performance that explores the concepts of mental mapping and environmental psychology, as described by the North American geographer Kevin Lynch. The facial gestures of the performer become visual and auditory signals in response to his/her perception of the interactive environment.

lury Lech's Realidades Transmutadas seek not only to open cracks in human perception by focusing upon alterity camouflaged as disfunctionality, but also to crack open the texture of the screen in order to unfurl cartographic iconography, representative of the untamed and unlimited beauty of bits and pixels.

Develop, the first part of a series in three movements by David Rodríguez Gimeno, lucidly represents the use of mapping as a way of apprehending a place, measuring it, cataloguing it and defining it, as a way of extracting what is singular from it and turning it into a generic plural. The piece explores mapping as an archeology of artificial, inaccessible or nonexistent mental territories, landscapes of unusual boundaries, of the antipodes, reconstructing the fragmentary memories of a trajectory. According to this artist, present day cartography based on the Cartesian construction of the world focuses on form and has revealed its subjectivity

through the ways in which it represents a territory as vast and formless as the one the artist here confronts. The artist himself focuses upon aspects of time, light, and movement across surfaces, and how these things construct the image of a place: "That moment in which the only thing which moves is time, in which the gaze has ceased to define itself in its wanderings, in which there is light without sun, in which the night gives shape to volumes and time passes without direction, without anything occurring apart from its mere passage."

City of Caves, the piece by Belén Patón, is situated in another context of topographic transformation. It brings to mind Piranesi's interpretations of the ancient monuments of Rome, which mix genuine images of existing ruins with imaginary pictures of the old buildings. Or it suggests the phantasmagorical photography by Eugène Atget, documenting a Paris that no longer exists. This contrast arises from the artist's interest in exploring the relationship between urban architecture and the survival of built space in order visually to reinterpret the intrinsic qualities of these elements over time and thus, in some way, to spur the spectator's perception.

The work of Alfredo Barroso in Pictorialismo follows a parallel historical course, clearly referencing the photographic movement which advocated denaturalizing reality through the use of techniques such as blurring and manipulating images in order to avoid that the photographic image be a mere reproduction of the real. In this work, which the artist points out might have just as well been called Digitalismo — that is, related to digital culture — he demythologizes the innovations and changes brought on by digital technology, the imaginary "benefits" invoked by digitalist narratives, through the subjective reappropriation of historical myths. These he uses to shape a sinuous weave of bits, much like the negative obtained from a pinhole camera.

Continuing with digitalized abstraction, Efecto 02, by Julio Fernández Arpón, brings to the screen an object in motion in a format which horizontally imitates the symmetry of a kaleidoscope, but which might also be read as a metaphor for how opposites are perceived as equal, or else as a series of images in a Rorschach test in which light and shapes "dance", creating visual poetry. Shifting the location of the geometrical component creates a sort of world map in motion, allowing the spectator to access an unknown reality nested within the structure of organic things: precisely the opposite of what occurs upon viewing a still life.

In contrast to this conceptual peculiarity, Juan Carlos Sánchez Duque undertakes his *Naturaleza muerta* from a perspective hostile to the notion of "the inert", exploring the unusual and unknown behaviours of organic and micro-organic materials using computer tools which play out in an integrated environment. The result is a series of apparently unremarkable occurrences, but when the ordinary is intensified and digitally manipulated it is magnified and emerges on the screen with an otherness of scale.

Life, o quemando sombras, by Rose Present, is an audiovisual allegory that is difficult to classify as it addresses the transformative and cathartic capacity of the elements over substance. Fire and shadow are used to substitute the light that the gestation of audiovisuals requires in these ultra-aeonian times of the moving image, stripped of predictability and cloaked in timelessness.

In Haiku Time Lisi Prada deploys a series of metaphoric visual archetypes relying upon word play, challenging the viewer with feelings of disorientation and provisionality in order to reflect upon the changing essence of the human being and his environment.

With The Last Supper, Miguel Ángel Concepción puts into practice a collective experiment in appropriation and recreation through the virtual interrelation of artistic concepts with other artists. The artist himself took on the task of assembling and overlaying these borrowed images. Through digital programming, he deforms and transforms the ceded portraits, constructing an eidetic body of intuitive, sensory, almost mnemonic images, such as those representations we retain in our memory but which are undefined, like those of our childhood: "Loaded with an aggressive and ectoplasmic charge, suggestive of the famous faces of Bélmez, or even of other more ectoplasmic images with more sculptural qualities, closer to painting or photography, such as the Shroud of Turin."

Ensueño by the sisters Laura and Sira Cabrera, is a video-dance work which invokes both the aesthetics of expressionist cinema and the improbable figures and paradoxical spaces with which M.C. Escher challenged habitual modes of representation.

Yurei, the ghost misconception by Alex de la Croix explores concepts of beauty and the uncanny from the perspective of their fragility, transmitting the breakdown of tales of terror in a modern audiovisual fable that condenses the exoticism of hallucinatory beliefs in one concentrated and disturbing look at the signs of identity which surface as a transformation which defies classification.

The emotional itinerary of the characters in Javier Lloret's video creation Detached, Series takes harmless ordinary acts and intensifies them to the point of turning them into disturbingly relevant actions, bordering on a clear declaration of intentions that proclaims the deaf vehemence of the inexplicable.

This absence of expression is shared by the simulation of performative motionlessness we see in Luis Bezeta's project The Factory. Through a long take he shows the akinesia of the characters in a stylized sculptural tableau. In both works it is the camera which moves and which, through long takes, transmits to the audience the state of theatrical ataraxia of the actors, who remain unperturbed, serene, laying bare the obverse of their souls in an oppressive atmosphere. Despite their apparent simplicity, the two works experiment with images lucidly, inciting those who view them to take a different and refreshing look at the ordinary.

THE ART OF SEEING

Within the fundamental condition of absence-presence, the selected artists construct a sort of unmoored temporary memory with which to orient themselves in an art that addresses invisible spatial relations and attempts to incorporate information in creation. The flux which transforms the real into the virtual and vice versa as a way of capturing the past to reveal the present as a complex and exotic many-sided thing, allows us to frame the selected works within an imperceptible imagist metamorphosis. Nothing remains unchanged and everything varies in order to readjust and unsettle the consciousness and the imagination of the spectator-observer.

The video artist is the closest thing there is to a painter, who conceives images as if nothing were to exist outside of them. Or a poet, who instead of holding a pen holds a camera. Or a scientist, whose microscope reveals things invisible to the naked eye. All of them behave as if no action were to exist outside of that which their tool might apprehend.

There have been, and there continue to be, many stylistic changes in the evolution of video creation since its inception. As always occurs with an emerging artistic tendency, the temptation arises to allow galleries, museums and art fairs to determine the new points of reference in the field of video art. Our immediate task is to stimulate the initiatives of new video artists through institutional support for projects such as VIDEOSPAIN: independent alternatives which provide economic support for production, promote collecting, and provide for the systematic exhibit of these works in order that the art being produced may be acclaimed on the basis of the artists' own merits and not the dictates of the market. The inspiring variety of audiovisual artistic expressions in new media — in which convulsive processes of creative dismantling converge with dispersions of aesthetic traditions and subtle updates in morpho-videographic structures — is in stark contrast with the loss of our capacity for perception in an advanced society.

Just as fluids circulate, evaporate, liquefy and freeze, so the programming initiated by VIDEOSPAIN acts as a sonar in the turbulent depths of the human psyche through a cycle of collecting, disguising and projecting, making ripples (in spiral) around the object being observed and studied, that is, the audiovisual artwork in process. This provokes a reflection on how unexplored perspectives are created, perspectives that harbour anti-utopian visuals and play with opacity in abstract narratives.

Where do simulated realities of animation or temporary or reinvented landscapes come from? Whence these soundscapes and geo-located wanderings through abandoned places? In this program there is also room for committed social observation and for the circumstances derived from the object being explored visually, and for the manipulation of gender identity. Nor should we leave out the interdisciplinary crucible that lies between the world of technology and that of the imagination.

VIDEOsPAIN is a project born out of the need to establish fieldwork in as slippery and subjective a terrain as contemporary video art, in order to promote a fresh approach to the study of the moving image through the uses of what we call videography device. Today, cinema, television and video are all subject to an inexorable “process of hybridization,” a process of fusion and convergence, which destabilizes the very notions of art and the spectacle as distinct expressions, and delves into their interdependence. The video image today represents not only a random and limitless progression of new images; rather, videography presages flexibility, interactivity, reflexivity, inquiry and transgression, and finds itself — thanks to its “liminal character” — in an impure borderland, determined to exercise its fascination.

Video art, as a culture of art that is intrinsically affine to automatic thinking, emerges as a way of shaping visual essence into a metaphor for playful, metaphysical, metamorphic, even mathematical expression. Video creation is a discipline close to esoteric communication, which reflects existence in ways that are disturbing, heartrending. This situates it at one extreme in the spectrum of arts, as it neither seeks out grands récits nor identifications nor conceptual arguments nor Manichean notions, but rather projects poetic visions charged with hyperreality or surrealism in order to offer a dystopian take on the legitimized image. In addition to being an art carried out with a video camera or an art in motion, video art is essentially the art of seeing.

ACKNOWLEDGEMENTS

This program of Spanish audiovisual art would not have been possible without the clear conviction, encouragement and backing of the Spanish Agency for International Cooperation for Development (AECID), and especially from its Department of Cultural Cooperation and Promotion led by Guillermo Escribano Manzano and his team, as well as the active commitment of the participating artists in synergy with MADATAC.

Iury Lech

Director of MADATAC and curator of the program VIDEOsPAIN



ABOUT MADATAC

MADATAC, the Platform of Contemporary Audiovisual Digital Art and Advanced Technologies (Muestra de Arte Digital Audiovisual y Tecnologías Avanzadas Contemporáneas) is a forum for audiovisual culture in new experimental media which takes place every year in Madrid, with daily screenings of video creations in a cinema format as well as interactive audiovisual installations, symposia related to cyberculture, debates, conferences, panel discussions, workshops, audiovisual performances, auctions, awards for creative excellence and parallel sessions addressing art, beauty and creativity.

MADATAC hosts an independent international event, open to all, which is unique in Spain. It hopes to serve as a beacon and as a launchpad for video artists and audiovisual creators involved in projects which update conventional audiovisual narrative language and which work with new digital media. The project has an open philosophy and places special emphasis upon the innovation, originality and riskiness of projects in New Media Art.

The Platform promotes citizen participation in the field of audiovisual art and video art, and encourages exchanges between professionals of different disciplines in the hopes of serving as a collective laboratory in which artists might present their most recent creations to the public, to the critics, to curators, cultural managers, collectors, gallery owners, institutions and to other artists, generating an intangible packaging strategy which enfolds creativity, experimentation and the avantgarde.

Lastly, MADATAC supports and provides exposure for both practical and theoretical research in this field, particularly explorations that makes use of new technologies in order to build global bridges between artists and organizations dedicated to the most transformative kind of audiovisual art.

ALBERT MERINO

THE ESSENCE OF THE STONE

This is a journey through the architectural elements of a space in which the olfactory qualities and the walls are evoked through the appearance of decontextualized objects, unexpected presences and heavy elements. Two figures seek each other through the hallways, chambers and gardens in a static chase, while the space itself gradually undresses itself, leaving its fragments and wounds exposed in a display that overwhelms the gaze and transcends the senses. The images of this specific architectural space reflect a geometrical vision similar to blueprints and their "ideal" conception of space. However the space is also comprised of a series of elements that do not form part of its ideal conception, which are only perceptible at an unconscious or non-visible level. Among these components are all the visions that ever transited that space, moments that accumulate one on top of another through different temporal strata, leaving traces. Therefore the space is overflowing and replete with strange elements that evoke qualities such as aroma or absence.

BASIC INFORMATION

Original Title: *La esencia de la piedra*

Author: Albert Merino

Year: 2013

Country: Spain

Length: 7' 53"

Actors: Michela Aiello, Iury Lech, Pauline Sherer, Lies Jancovic

Soundtrack: Miguel Angel Merino, Pedro Aznar, Leon Dane (Alcalica), Albert Merino

www.albertmerino.com

ALBERT MERINO (Barcelona, 1979)

Is a video artist. He holds a 5 year university degree in Fine Arts from the Universidad de Barcelona and the Kunsthochschule Berlin Weißensee. He has had two solo shows, "The Essence of Stone" (Madrid, 2013) and "The Shadow of Lot" (Santander, 2012), and has been featured in monographic screenings at Arts Santa Mónica in Barcelona (Flux 2011/2013) and at the Ateneu Barcelonès. He has participated in various group shows such as VIDEOSPAIN (Taiwan, 2014), "Languages and Aesthetics of Spanish Video Art" (South Korea, 2013), "On Videos" (Italy, 2012), the program "Lumen Ex" (Badajoz, 2011) and in the biennales in Wrocław (Poland, 2013) and Cerveira (Portugal, 2011). His work has been shown in international festivals such as Region 0 Latino Video Festival of New York (2012), Traverse Video (France, 2012-2013), Oslo Screen Festival (2012), Japan Media Arts Festival (2014), Now and After (Russia, 2012) or FIVA III (Argentina, 2013) in which he has been awarded several first prizes, such as the MADATAC Award for best video art work (2012), the Videoakt '03 Award, the Biennale of Video Art (2013) and the Minimaciones Award at LUMEN-EX (2011). His work forms part of private collections in various countries, and has been presented in fairs such as Estampa (2008/13), The Los Angeles Art Fair (2011), and Art Beijing (2013).

ALEX DE LA CROIX

YUREI, THE GHOST MISCONCEPTION

Conceptual video art drawn from the concept of the “phantasm or spirit” in Japanese folklore and Shintoism. In this piece, the artist develops a character using influences from what is called “J-Horror” or “Japanese Horror” (a term used to describe Japanese psychological thrillers) and from Japanese mysticism, making use of experimental and abstract compositional techniques to create a sinister feeling of disorientation and tension. This is the feeling of the Yūrei (the specific name in Japanese culture for this kind of being) who cannot be in peace after his death due to something incorrect which occurred in his life, as is also the case of the Borei or the Shiryo, spirits with different but equally disturbing characteristics. Here, as the title of the piece suggests, the character is shown as a confused spectre, immobilized and displaced from his impenetrable habitat, confined to a diaphanous space which outlines her silhouette exposing not only her vulnerability but also an invisible but latent menace.

BASIC INFORMATION

Original title: *Yurei, the ghost misconception*

Author: Alex de la Croix

Year: 2012

Country: Spain

Duration: 2'13"

Actors: Soraya Gartova

Soundtrack: Alex de la Croix

www.videos.alexdelacroix.com

ALEX DE LA CROIX (Cádiz, 1993)

Experimental video artist and performer, in 2012 he directed the web series *Nadia en Cuesta* with the film director Chus Gutiérrez for the online platform of Telecinco. He also participated as assistant in other productions of hers. He collaborates regularly with various fashion labels (kreativa-kollective or Kotté) and with other artists (Sansanonasnas, 13), as well as doing theater performances (kabuki and butoh) for events. He also curates video projections in events and clubs. In 2013 his video art works formed part of the Official Selection of MADATAC 05 (*Yurei, the Ghost Misconception*) and for NOTODOFILMFEST (*Diario de una superviviente*, 2013). In 2012 he received the first prize in the contest “When touch doesn't lead to affection” for his short film *Lo que no quieres ver* (2011). He is currently completing a BA in Audiovisual Communication at the School of Communication in Seville.

ALFREDO BARROSO

PICTORIALISM

Digitalism might just as well have been the title of this work, which imitates the form of the first moving image devices which reproduced animation cycles in a loop. The title also makes reference to the academic style in photography practiced in the late 19th and early 20th centuries that, appropriating pictorial genres, made the body its principle object of representation. This trans-media fact is equivalent, in this audiovisual work, to the recent effort by digital media to assimilate to analogical forms, in which the graphic and the symbolic once again take on importance in contrast with the real. The ingenuity of bringing new life to iconography through a gesture—desaturated photographs, developed in erotic tones by a camera which passes through the scene—here allows us a visual study of traditional techniques within a digital context. In this piece, each frame constitutes an environment more than a timeline. The perspective becomes fractaloid, and a transition, independent of narrative, is resolved through morphism. More than a medium, the digital is a paradigm and a field of cultural action.

BASIC INFORMATION

Original title: *Pictorialismo*

Author: Alfredo G. Barroso

Year: 2012

Country: Spain

Duration: 2'30"

Soundtrack: Destroboy

www.amandrosso.com

ALFREDO G. BARROSO (Madrid, 1975)

He holds a 5 year university degree in Fine Arts from the Universidad Complutense de Madrid. His creative work and teaching activity is focused on audiovisual language and 3D infographics. He began his career in 1999 with the group show "Kairos" (Galería AELE, Madrid) which brought together three generations of artists, and in which he presented Go Ahead, an installation in the form of a tomb comprised of a long green neon light, in which light and the space had already become fundamental elements in his aesthetic discourse. He received a scholarship to study in London where he discovered the language of video art and the possibilities of digital media, which he put to use in his solo show "Silver Star" (Galería AELE) using images of Manhattan captured in anamorphic widescreen format using digital video. He completed a Masters Degree in Contemporary Art at the Universidad Complutense de Madrid which allowed him to investigate the processes of 3D scanning and to open up a field of experimentation in audiovisual sculpture. This work has been exhibited in MADATAC. His work has also been shown in fairs such as ARCO (Madrid, 2004), Estampa (Madrid, 2009), and Art Beijing (China, 2013).

ANA MARCOS & ANGELA RUIZ

betweenVEILS

Two artists of two different generations here present a frank and dynamic look at their female bodies, partially seen through a patina of time and experience, in a performative act in which the body shows itself as it wants to be shown: subject and not object of its own gaze. The whole image has been processed, perturbed, but swathed in emotions. The body is constructed in folds and surfaces that, in the multiplication of their gestures, generate signs of resistance, identities that are repeated in various layers manifest in a collective body, bearer of life experiences. In search of fictions that inhabit us and in dialogue with contemporary notions of identity, these artists of different generations ask themselves how the emotional and artistic language about women affects them/us. *entreVELADAS* is a tale of how human beings of the present have the option to design their own in/external bodies. They show the conflict between an ideal, open, living and changing body and a silenced, sexualized, closed and pornographized body. We cannot know what we seek unless we recognize its contrary.

BASIC INFORMATION

Original title: *entreVELADAS*

Author: Ana Marcos & Angela Ruíz

Year: 2014

Country: Spain

Duration: 4' 07"

Actors: Angeles Ruíz Cupiero and Ana María Marcos Herrero

Soundtrack: Experimental Little Monkey. «Córcega e Formosa», from the album

Wasted & Lo-Fi

www.3dinteractivo.com

ANA MARCOS (Palencia, 1965)

She is an Industrial Engineer graduated from the Universidad Politécnica de Madrid, and also holds a BA in Fine Arts from the Universidad Complutense de Madrid. Her artistic career began in painting, with an interest in pictorial processes based on abstract representation and the use of diverse materials. Her most recent projects use other media such as video and kinetic installations in which she combines her technical and artistic experience. She has held solo shows in Hannover (Germany), MADATAC (Madrid, Spain), and Palencia (Spain), and has participated in a number of collective shows in contemporary art centers such as the University Museums of Alicante and of Valladolid (Spain), the Museo Provincial Palacio del Infantado (Guadalajara, Spain), the Museo del Arte del Banco de la Republica (Colombia), the Narni Museum (Italy), the Centro de Arte Contemporáneo de Alcobendas (Spain) and the Círculo de Bellas Artes in Madrid. Her work has been exhibited in Italy, Germany, Portugal, Venezuela, Ecuador and Chile.

ÁNGELA R. CUPIERO (Madrid, 1987)

She holds an Advanced Technical Degree in Image and a BA in Fine Arts from the Universidad Complutense de Madrid. Specialized in photography, she also works with other media such as video and painting to develop artistic projects that address issues of time, identity and the body. She has participated in shows such as the University of Murcia 14th Annual Photography Award, and has been exhibited in spaces such as Interludio (Madrid), the Museo del Arte del Banco de la Republica (Colombia), the Sala de Arte Joven de la Comunidad de Madrid, Sala la Trasera (Madrid) and the Universidad Complutense. In 2014 she was awarded first place in the Aesteria Prize for Artistic Creation.

BELÉN PATÓN

CITY OF CAVES

City of Caves is a video dance that forms part of the larger project *Cities Interpreted (Road Closed)*, developed by Belén Patón. This is an interdisciplinary project which brings together photo-montage, painting and video, seeking to reinterpret the atmosphere of different cities and their intrinsic characteristics: their life, architecture, and the continuity of their identity over time. This work, carried out in Nottingham, focuses on the complex web of caves underneath the city center, which reveal its medieval past and the city's development over the centuries as a pre-industrial center. The final product is a dream-like space composed of digital compositions. The point of departure for this product is collage, digitally animated to endow the work with atmospheric sensations that situate us in space (light, movement, sound, time). Thus an environment is generated which is surreal in effect but based upon real elements, in which the perception of the individual and the perspective vary continuously. Maya Brinner performs in the piece, lending it a corporeal element that compels us to look again at our interaction with the space around us.

BASIC INFORMATION

Original title: *City of Caves*

Author: Belén Patón

Year: 2012

Country: U.K.

Duration: 6' 45"

Actors: Maya Brinner

Soundtrack: Belén Patón

www.belenpaton.com

BELÉN PATÓN (Ciudad Real, 1983)

She is a digital artist working in video art, audiovisual installations and sound art. She holds a 5 year university degree in Fine Arts from the Universidad de Granada and a Masters in Art and Technology from the Universidad Politécnica de Valencia. She has studied Art in Public Space in the Académie Royale des Beaux Arts in Brussels and has received various awards, both nationally and internationally. Notable among these are: the Alonso Cano Award for New Image Technology (2006) and resident fellowships at Park in Progress (England) and Digital Art Studios (Northern Ireland). Her work has been shown in exhibits and festivals all over the world, such as MADATAC (Madrid), Royal Ulster Academy of Arts 133rd Annual Exhibition (Northern Ireland), F.I.L.E. (Brazil), Aesthetica Art Prize Exhibition (York), [BOX] Video Art Project Space (Italy), 17th Japan Media Arts Festival, Belfast Film Festival, Miden Festival (Greece), Picknic Festival (Santander), Madrid Regional Young Artists Award, Le Cube Centre de Création Numérique (France), MA Studio (China), World Event Young Artists (England) and Espacio Enter (Tenerife). She presently works as an ideas person in the audiovisual field.

DAVID GIMENO

DEVELOP / MOVEMENT N°1

This series of three pieces filmed in Antarctica addresses the process of approaching a territory through a structure projected upon it, exploring the access of the body, the gaze and the notion of time through three geometrical constructions which gradually open out from the spherical to the panoramic in direct analogy to cartographic projections. Indeed, the appearance of Antarctica changes dramatically depending upon the perspective from which it is seen: it goes from seeming a formless mass at the bottom of a flattened cartographic representation of the globe to appearing as the center of that geometry in a spherical representation. This is a reflection of the process that has drawn interest to Antarctica, and layered the place with expectations, myths and fables. Time passes differently here, on another scale; it situates the observer in a situation without limits: from this derives the distinct aesthetic experience of the place. In the first piece the movement of the body defines the schema applied to this space, in the second it is the gaze, and in the third it is the passage of time.

BASIC INFORMATION

Original title: *Develop / Movimiento N°1*

Author: David Rodríguez Gimeno

Year: 2011

Country: Spain

Duration: 3' 00"

Soundtrack: Field recording

www.davidrg-art.com

DAVID RODRÍGUEZ GIMENO (Huesca, 1975)

He holds a 5 year university degree in Fine Arts. His artistic career has been underway since 1997. His projects include mobile sculpture, photography, video, expanded cinema and interactive media. He has participated in exhibits such as "Genders: The body, Concepts and Representations" (Caja Madrid, 2004), "Contemporary Giovanni" (Italy, 2005), "Travel notebooks" (Zaragoza, 2005), "Sense in Place" (Latvia, 2006), "Nature Remix" (Huesca, 2007), or "Polar South II" (Argentina, Cuba, Spain and London, 2011). A prize winner at MADATAC, he formed part of the Spanish Video Art Exhibit 2012 (Taiwan), the N-Minutes Video Art Festival Unit II "Spanish Video Section" (China), VIDEOSPAIN (Taiwan), 17th Japan Media Arts Festival, Exis Experimental Film and Video Festival (South Korea), "Ten looking for ten" (Cervantes Institute in Beijing) and Art Beijing. He has received awards in festivals such as Close Up Vallarta (México) or Cine Dans (Holland) and has participated in other such as the Danube Video Art Festival (Austria), International Dance Film Festival (Belgium), 6th Videoeolica 2013 (Bulgaria), LOOP (Barcelona) and Video Forms (France). He has also participated in fairs such as Arco, Art Madrid and Puro Arte.

ELENA GAZTELUMENDI

LEAK OUT / DEFACEBOOK SERIE

Defacebook is a reflection on the speed of adaptation to which character is subjected in our times. The constant transformation of models of social interaction and communication, spurred on by the commercialization of technological and scientific advances, has turned the process of identity formation into a grotesque deformation of personality. This generates unexpected mutations, as human beings do not quite manage to fully integrate these new advances. In this series the artist uses video and 3D animation to create fantastical environments. She draws upon the kind of animations used by scientists to communicate their discoveries to society when those discoveries cannot be seen. She uses this to interpret aspects of the psyche that also are unseen until represented. Her work is based on the re-creation of symbolic environments, as symbols are a language which works over time and across languages: she extracts ideas from mythology and the symbolism of ancestral cultures which called upon us to waken unconscious languages and to communicate through their processes.

BASIC INFORMATION

Original title: *Leak Out / Defacebook Serie*

Author: Elena Gaztelumendi

Year: 2013

Country: Spain

Duration: 4'08"

Actors: Luna Tristán

Soundtrack: ITT, «X-RAYS»

www.elenagaztelumendi.com

ELENA GAZTELUMENDI (Ponferrada, 1980)

She holds a 5 year university degree in Fine Arts from the Universidad de Salamanca, and went to the Universidad Politécnica de Valencia to begin work on a doctoral thesis in Visual and Multimedia Arts when she made a series of works titled *Soy señal comprimida. Soy residuo tecnológico*. This work entailed a process of reflection that — after three years of research — gave rise to the series *Defacebook*. She has received a number of awards and honors, and her work has been shown in museums and institutions in Spain, Germany, France, Portugal, Greece, Peru and Russia. Winner of the Young Artist Award of 2008 from the Regional Government of Castile y Leon, she recently received an award for the Most Innovative Digital Work in the Official International Section of MADATAC 05. Her work can also be seen in institutions like the Museo Patio Herreriano (Valladolid), the Hong-Gah Museum of Taipei (Taiwan) and in festivals such as Exploraphoto 2004 (Salamanca), Japan Media Arts Festival, Miden Festival (Greece), and N-Minutes Video Art Festival (China).

FERNANDO G. MALMIERCA

NEONOVA

Neonova is a work that constructs and simulates future human evolution. The beings herein represented are taller, their dorsal curve is more pronounced, their cranium is oversized, and the loss of hair and the atrophying of the toes might suggest a natural logic of evolution. Above all, however, this work looks at the issue of genetic engineering. The idea is the creation of beings that are archetypes of future evolved humans (post-humans), both through natural evolution and through genetic engineering with the incorporation of technological elements. The Neonova have subcutaneous osmotic mechanisms that increase their specialization and functionality, in a wink to Freud's "gods with prostheses" those persons with artificial elements or even hybridization with animals to increase their abilities and powers. These are not beings with a defined sexual identity: sexual organs disappear or persist without any function, conserved as an aesthetic element or as nostalgia for an earlier phase of evolution. The morphological design and choice of skin color mean that older concepts of race become meaningless.

BASIC INFORMATION

Original title: *Neonova*

Author: Fernando García Malmierca

Year: 2012

Country: Spain

Duration: 8' 55"

Voice over: Michelle Leis

Soundtrack: Ethan Moloidia

Publication: Twins Factory

www.undergroundangels.net

FERNANDO GARCÍA MALMIERCA (Salamanca, 1965)

He uses photography, video and installation as his principle media. His artistic career is dominated by the exploration of reality and different ways of simulating or recreating it. Among his most notable works are Sacred Forest (2004), Underground Angels (1998-2009), Forgotten Dolls (2008) and Neonova (2008-2011). The last of these won the Special Audience's Choice award from MADATAC (2012). He has exhibited in the principle domestic and international art fairs such as Art Madrid, Madrid Foto, Art Salamanca or Art Beijing, as well as art centers such as Da2 (Salamanca), the Taipei Digital Center (Taiwan) or MUSAC (Leon), which also acquired some of his work. He has published numerous theoretical contributions in different media, from the magazine Mombaça to collaborations with digital platforms such as Ícaro Incombustible or Culturamas. He has also taught widely, leading courses and seminars on art and photography.

ISABEL PEREZ DEL PULGAR

OPUS NIGRUM

The objective of alchemy is to achieve—or at least to attempt—through a complex and labyrinthine process of thought and codification, the purification of the impure and through this purification to obtain knowledge of the absolute. Opus Nigrum is the alchemical formula that indicates the phase of separation and dissolution of matter. The artist takes the definition of this alchemical process as a metaphor for the creative process, a battlefield in which the construction and deconstruction of the subjective and unconscious self is continually pushed onwards by dissatisfaction, frustration and doubt, impelling a permanent search for fresh answers. Marcel Duchamp, in his essay “The creative act” says: “Apparently the artist acts as a medium that, from the labyrinth beyond time and space, seeks his path towards a clearing.” In the creative act, the artist transits from intentions to creation through a chain of totally subjective reactions. Her struggle towards fulfillment is a series of efforts, pains, satisfactions, negations and decisions that cannot and should not be fully conscious, at least at an aesthetic level.

BASIC INFORMATION

Original title: *Opus Nigrum*

Author: Isabel Pérez del Pulgar

Year: 2014

Country: Spain

Duration: 7' 32"

Actors: Isabel Pérez del Pulgar

Soundtrack: Rey Eisen

www.isaperezdelpulgar.blogspot.com.es

ISABEL PÉREZ DEL PULGAR (Granada, 1959)

She holds a 5 year university degree in Geography and History with a specialization in Art from the Universidad de Granada. In the mid-2000s she adopted video as a medium in the course of an evolving process of research and work, while not abandoning any of the other media in the process of developing her work. Her work has been shown in numerous exhibits and festivals, among them MADATAC (Madrid), International Video Festival VIDEOMEDEJA (Serbia), FUTUREIDENTITIES (Italy), The 2nd International Festival of Performance Actions al Margen (Colombia), NeMaf (South Korea), CologneOFF X (India), IVAHM (Madrid), Fest Miden (Greece), DIMPROVISATION (France), INCUBARTE (Valencia), BANG (Barcelona), MAGMART (Italy), VIDEOFORMES (France). She has developed projects with international composers and video artists, notably: Daily Actions, with W. Matthies; Pool Pearls & Streampearls, with W. Matthies, P. Chagas y J. M. Sebastián; La Topologie des 9 Cercles and Stabat Mater, with R. Quelven and Rey Eisen; Estanca, with R. Quelven and Exquisite What! Her work forms part of collections such as artE ALTER, CTFC - Total Art - Alienated Territories, Bop Decameron, MAGMART Permanent collection of CAM Casoria Contemporary Art Museum and MADATAC. She recently was awarded an honorable mention at the Video Art and Animation Biennale VEA (Mexico).

IURY LECH

TRANSMORPH REALITIES

Just when everything around us presents itself as inalterable is perhaps when reality is most susceptible to being transformed into something visually stirring and mutant. Transmorph realities make reference to the current of transformation from the real to the virtual and vice versa as a way of capturing the past in order to lend the present a complex and exotic many-sided existence. The imperceptible metamorphosis of the visible means that nothing remains unchanged, everything varies in order to readjust and stir up the consciousness and the imagination of the spectator/observer. These random realities waver between perplexity and hypertrophy, living like a barely-tolerated guest on the retina, which in turn is surrounded by a passive world that marginalizes a creative practice based on constantly questioning the foundations of the dominant culture of the spectacle, which in turn pretends that the revolution of video art never occurred.

BASIC INFORMATION

Original title: *Realidades transmutadas*

Author: Iury Lech

Year: 2013

Country: Spain

Duration: 1' 50"

Actors: Tania Garrido / Maite Larrañeta

Soundtrack: Iury Lech

www.vimeo.com/iurylech

IURY LECH (1958)

A transdisciplinary artist, he has developed his creativity in the fields of video creation, music and literature, and was one of the pioneers on the Spanish scene in electronic and digital audiovisuals, which in the 1980s began to produce video art works and musical performances accompanied by a visual backup. Among his productions in this field are the kinetic paintings he made using his own technique for the video art work *Dye a V(east)* (2005-2007) or the video installation *Domesticated Domestic Demons* (2011). His essay "The encapsulated image: Video art as a spiral" (2009) reflects upon the contemporaneity of these disciplines. His performances and video art pieces have been exhibited at Art Futura, Sonar (both in Barcelona), ISEA (Holland), Ars Electrónica (Austria), Videoformes (France), New Music Festival (Madrid and Seville), LEM (Barcelona), Knitting Factory (Nueva York), Pop Komm (Cologne), Experimenta (Madrid), DAFT (Taiwan), Art Beijing (China), EXIS (South Korea), JMAF (Japan) and in the Hong-Gah Museum in Taipei (Taiwan). In 2013 he received the Best Video Art Installation award at the 2nd Art Biennale in Izmir (Turkey).

JAVIER LLORET

DETACHED SERIES

Detached Series is a succession of evocative and artistic videos in which the characters show symptoms of alienation. Their lack of expression stands in marked contrast to the violence of the transformations generated by their repeated actions. A series of secondary characters observe this and interfere in the unfolding events. This piece makes use of a minimalist mise en scène, in which the austerity of the stage contrasts with the slow and controlled movement of the camera, cinematic in style. The slow and gradual unfolding of the highly ambiguous situations creates a tension that builds by the moment. The lack of dialogue or of music increases the impact of the sounds generated by the characters' actions.

BASIC INFORMATION

Original title: *Detached Series*

Author: Javier Lloret

Year: 2013

Country: Netherlands

Duration: 4'16"

Actors: Daniel Kelher Seljak, Marlon Harder, Joseph Knierzinger, Alberto Matallana, Janis Klimanovs

Soundtrack: Ambient sound

www.javierlloret.com

JAVIER LLORET (Alicante, 1983)

He studied art, design and new media in the University of Art and Design in Linz (Austria) and in the Piet Zwart Institute (Holland). He presently works as a researcher and professor at The Patching Zone (Holland). He has also taught classes and workshops on new media at universities and cultural centers like the Willem de Kooning Academy (Holland), Medialab-Prado (Madrid), Ciant (Prague), and the Banff Center (Canada). He received the second prize for video art from the Almacén de las Artes (Astillero), the National CREA Prize 2014 (Valencia), the SEGD Global Design Award and Creativity Award (both in the USA), the European Design Award (Germany), :output 2014 Distinction Award (Holland) and the Applied Arts Student Award (Canada). His work forms part of the permanent collection of contemporary art of the Regional Government of Cantabria and has been exhibited at the Ars Electronica Festival (Austria), Enter 5 Biennale (Czech Republic), Media Facades Festival Europe (Germany), TENT and Worm (Holland), MADATAC (Madrid), Simultan Festival (Romania), Santralistanbul (Turkey), Medialab-Prado and Matadero (Madrid), Athens Video Art Festival (Greece), Box Video Art Project Space (Italy), Galería Santa Clara (Portugal) and the Museo Belber Jiménez (Mexico).

JUAN CARLOS S. DUQUE

STILL LIFE

In this piece we see an animation of natural elements that have been filmed throughout the night in a frenzy of movement and activity, but are illuminated by a ghostly light that transforms them into beings closer to death than to life. The still life (or *naturaleza muerta*), so frequent in painting, represents inanimate natural objects—animals, fruit, flowers, plants—relying on color and light to produce a sensation of serenity, wellbeing and harmony. In contrast but in direct dialogue with this tradition, the images displayed here have a mysterious aura that brings to light the shared essence of extreme opposites.

BASIC INFORMATION

Original title: *Naturaleza Muerta*

Author: Juan Carlos Sánchez Duque

Year: 2011

Country: Spain

Duration: 9'11"

Soundtrack: J.C. Sánchez Duque

www.duqueart.com

JUAN CARLOS SÁNCHEZ DUQUE (Puertollano, 1969)

He has been working with New Media since 2003. An industrial engineer and a professor, he has exhibited work with Galería Rafael Ortiz (Seville), the Galería Texu (Oviedo, 10th-erSpace), and more frequently in Galería Aleph (Ciudad Real). He is also included in the catalogue of the Galería OB-ART (Barcelona). He has won awards from MADATAC (Madrid), and was a speaker at this festival in its third year. He has participated in fairs and festivals such as Art Beijing (China, 2013), Digital Art Center (Taiwan), LOOP (Barcelona), Miden (Greece), Videoformes (France), International Optical Video Festival (Gijón) or VAD (Girona), as well as in various shows, notably "Liquid Gold" (Galería Aleph, Almagro, Ciudad Real), the permanent collection of the Museo de la Mercé (Ciudad Real), that of the Espacio Enter (Canary Islands), and of the Rendibú award (Murcia). He has also received awards at the Picknic Festival (Santander) and a Special Mention at the Technarte International Conference (Bilbao). These honors join others he has received in the fields of video installation, photography and digital art.

JULIO FERNÁNDEZ ARPÓN

EFFECT 02

This piece is a video collage made with footage of the movement of leaves on trees. As a symbol of the cyclical transformation of matter, they compose a new form in constant metamorphosis. Effect 02 pertains to a series begun in 2011 that continues in process to this day, as every autumn, with the falling of the leaves, the piece is re-edited with subtle changes in color and movement. The piece uses its medium as both theme and content, distancing itself from conventional formulas and exploring new terrains. Its images mix a close observation of objects with a special tactile sensitivity and the distance that the imaginary provides.

BASIC INFORMATION

Original title: *Efecto 02*

Author: Julio Fernández Arpón

Year: 2013

Country: Spain

Duration: 3' 21"

Soundtrack: FiguMusic

www.vimeo.com/user12232427

JULIO FERNÁNDEZ ARPÓN (Madrid, 1987)

With a BA in Fine Arts, he principally works in video, using minimal equipment to work on the importance of visual language and the autonomy of images in the construction of a complete discourse. He has participated in group shows such as that of the FIART Foundation (Madrid), "Global Screen" (Museo San Telmo, San Sebastian), and in a coproduction with the CCCB (Barcelona), as well as in the itinerant exhibit "Video Universe" (Laboral Centro de Arte, Gijón) and in festivals and fairs like MasQueLibros or those which are specialized in audiovisual work like PROYECTOR14, MADATAC 05 and EMERGE 13 (all in Madrid). He received the FILMO award at the Laboral Centro de Arte y Creación Industrial (Gijón).

LAURA & SIRA CABRERA

DREAMWORLD

This piece alludes to good and evil, to the beautiful and the dark, to the dance of life and death, to subjective time and simultaneous time, to the abyss of the unconscious, to finitude and the transformation that pushes forward into an inexorable and unknown future. These are impossible spaces, times and movements, not realistic ones. Mental images of a woman made up of parts of herself, as if drawn from a drowsing state, or perhaps from a human sentiment as multiple as it is ubiquitous which confronts us with the beyond. The technique is based on the overlapping of footage through which different moments of dance are joined, playing with sizes and transparencies, with the angles of earth and transpositions, such that the content of the video prevails over its techniques and that the techniques subordinate themselves to the theme addressed. With a figure dancing in subjective time, in which she may disappear, become paralyzed, transform herself into various replicas of herself, shrink, enlarge or multiply as in dreams, we fall into a black magma which gradually covers everything, leading us into the bottomless depths of destiny and death.

BASIC INFORMATION

Original title: *Ensueño*

Author: Laura & Sira Cabrera

Year: 2013

Country: Spain

Duration: 7' 06"

Actors: Amelia Caravaca

Soundtrack: "De la sombra y de la espuma" by Juan Manuel Cidrón.

Soprano: Laura Moyano.

www.lauracabreradiaz.blogspot.com

LAURA CABRERA DÍAZ AND SIRA CABRERA DÍAZ (Cáceres, 1947)

Both hold 5 year university degrees in Fine Arts from the Universidad Complutense de Madrid and are now professors, while also exhibiting painting, sculpture and engraving. Since 2009 they have made 22 works of video art together, receiving various honors. Their work has been viewed in MADATAC 04 and 05 (Madrid, receiving a special mention in 04), Metropolis TVE, Façade Video Festival Plovdiv (Bulgaria), 10th Festival of Women in Cinema-TV (Mexico), CologneOFF IX and X (Germany), Instants Vidéo Poétiques (France), Fiva II (Argentina), XXII Caldas University Festival of the Image (Colombia), Brave New World 01 (Germany), «SurPomas underFilm» (Malaga), In-Out (Valencia), XXI Feria Estampa (Madrid), V Espacio Enter (Tenerife), 2nd MAV Marathon at the 2nd Miradas de Mujeres Festival (Madrid), Intergeneracionarte (Caceres, First Prize), 7th Video Art Festival BANG (Barcelona), CCCB Global Screen (Barcelona and Museo San Telmo, San Sebastian), 1st «Ellas Crean» Festival (Madrid), Galería UKAMA (Torremolinos), Espacio Función Lenguaje (Madrid) and Galería El Torco (Suances).

LISI PRADA

HAIKU TIME

Haiku Time is a metaphor of survival which questions the traditional separation between nature and culture, between what is human and what is not, between the masculine and the feminine, between nationalities and languages—including languages such as poetic or scientific language—proposing an abolition of the borders and boundaries which distance us from the other and from otherness, in favor of all that unites us. It questions the alienation of contemporary urban life in which we behave like sheep, ants or pawns on a chessboard, obliged to continue in a meaningless daily routine imposed by the rule of the clock. In the form of a “video-haiga”, these images accompany a haiku preceded by a poetic text, which is recited simultaneously in English and German. Some verses are heard like a Greek chorus in Japanese, Norwegian, Italian, Portuguese or Spanish, emphasizing that what is being recounted could happen to anyone, anywhere. Based on simple and profound observations of daily life and poetic images among which references to the moon and to nature predominate, the haiga is a painting style from which the haiku poetic form is derived, with its three verses of 5-7-5 syllables, here represented symbolically through the use of three divisions of the screen, subtitles in three languages, and a total length of 5 minutes, 7 seconds and 5 micro seconds.

BASIC INFORMATION

Original title: *Haiku Time*

Author: Lisi Prada

Year: 2012

Country: Spain

Duration: 5' 07"

Soundtrack: “In-garden” by Hatori Yumi. EP Omega Brusio netlabel

www.produccionessinmateriales.com

www.vimeo.com/lisiprada

LISI PRADA (León, 1956)

Since 2009 she combines her creative work with her work as a consultant in Artistic and Musical Education. Her most recent activities are the solo show "ELECTRONIC wáter" (Fundación Santander Creativa) and "Movimiento Perpetuo" (Galería Texu, Oviedo), a presentation of her career within the cycle "Artists in the University" (Nebrija University, Madrid), and curating "surPoemas underFilm" (La Térmica, Málaga). Internationally, she has taken part in group shows in Düsseldorf, New York, Tokyo and Reykjavik. Her work has been programmed in fairs such as Art Beijing (China, 2013) and various showings of Spanish video art ("EXIS" in Seoul; "N-Minutes"; chi K11 Shanghai and Japan Media Arts), as well as in festivals and group shows such as MADATAC, MNCARS, Cineteca-Matadero, Ateneo, Centro-Centro, Tabacalera, Conde Duque, La Casa Encendida (all in Madrid), the CCCB (Barcelona), San Telmo Museum (San Sebastian), TEA (Tenerife), Ágora (La Coruña), Museo del Puerto (Málaga) or the Film Archive of La Rioja. She has been recognized in diverse fields: for video essays (selection: "Otras Historias"; 2014), poetry films (ZEBRA, Germany, 2012), video art (MADATAC and TRANSFERA. MNCARS, 2011), visual music (Punto y Raya. MNCARS, 2011) and short film (Movifilm. Spanish Academy of Cinematic Arts and Sciences, 2009).

LUIS BEZETA

THE FACTORY

The Factory (42764203) is a project that makes reference to video art and experimental cinema, both tendencies that arose out of the 1960s. A long take shows a creative space like the New York Silver Factory, founded in 1963, where Andy Warhol began to make his first films showing elements of daily life (sleeping, eating, cutting hair, drinking). In this spirit, the video work of Luis Bezeta uses a simple and direct point of view to approach issues of his daily life. The piece tells us little of his daily routine, his walks, or his personal reflections; rather it comes closer to a poetic dissertation on very simple acts. All of this is shot from a very personal perspective, the visual strategies of which are surprising and unpredictable. There is virtually no separation between life and work. This piece, between video art and film, aims to tell a story with many layers, with a final result that is much more complex than it might at first seem.

BASIC INFORMATION

Original title: *The Factory*

Author: Luis Bezeta

Year: 2013

Country: Spain

Duration: 3'45"

Actors: Cristina Tejero Taboada, Margarita Leonore Göbel,
Laura Crespo Pratginestós, Silvia López de Lapuente Agra

Soundtrack: John Cale

www.sitehevistonomeacuerdo.com

LUIS BEZETA (Santander, 1976)

He studied at the Institute of Cinematography of Berlin, in the School for Advanced Study of Film and Audiovisual of Catalonia (ESCAC) and specialized in Direction and Production of Film-Video-TV in the Barcelona University School for the Advanced Study of Image and Design (IDEP). His work has been selected and awarded in various art competitions and film festivals, has been exhibited in galleries, museums and art centers, and forms part of various collections. He is the director and founder of the gallery Demolden Video Project, director of the Picknic Film Festival, professor of editing and montage, and has published two screenplays as an artists' book. Throughout his work he makes a sustained and significant interpellation of key issues in the world of video creation, with projects that—using a register close to his own person, his daily life and performative conditions that he himself generates—revise and question the dominant structures and assumptions in film. His appropriation of this metanarrative has helped him open his own autonomous space from which to build a relational base using a language which, due to its material complexity—both structural and historical—might otherwise alienate us.

MARINA NUÑEZ

DEVICE 3 (Inés)

A mechanical gizmo, in which mutant and illogical heads might fit, holds the head of a woman immobilized on the floor. Perhaps they are her doubles, chimera arisen from her unconscious, or else real but ill-advised scientific ventures. We witness the end of the canonical body, so thoroughly represented in our culture as restrained and stable matter, consistent with the unitary human being, lord of the world and of himself. In the age of the post-human these foundations crumble. It has been some time now since the discourses about the unconscious made it clear that otherness is not external to us but rather something that constitutes us. Certain technical advances, especially in the field of biotechnology, accelerate the dismantling of old representations of the body and with them, obsolete definitions of the individual. If our bodies are reconstructed through mechanical, chemical, genetic and electronic inventions, it is difficult to maintain the image of bodily integrity. It becomes inevitable to think of the body as a collage, in which the boundaries between the self, the world and other beings become porous and blurry. This kind of body possesses the whole cumulous of characteristics which popular imagination has traditionally attributed to monsters, which have always fascinated us—attracting us and repelling us at the same time—precisely because they force us to see them as an only very slightly distorted reflection of ourselves.

BASIC INFORMATION

Original title: *Ingenio 3 (Inés)*

Author: Marina Núñez

Year: 2010

Country: Spain

Duration: 3' 15"

Actors: Inés Mogollón

Cinematography: Volando Vengo

Soundtrack: Marina Núñez

www.marinanunez.net

MARINA NÚÑEZ (Palencia, 1966)

She has had solo shows in galleries in Spain, Mexico, Belgium, the United States and Italy. She has also been exhibited in public institutions like the Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía and the Casa de América (both in Madrid), the Pilar and Joan Miró Foundation (Majorca), the Salamanca Art Center, the Cervantes Institute of Paris, La Panera (Lleida), the MUSAC (León), the Centro de Carme (Valencia) or the Sala Rekalde (Bilbao). She is author of articles such as “Jackson Pollock and the drawing machines” (in Gómez Molina, *Las estrategias del dibujo en el arte contemporáneo*. Cátedra, 1999), “On conservatism as one of the Fine Arts” (in Gloria Picazo, *Impasse Dos*. Lleida City Hall, 2000), “We, the cyborgs” (in José Jiménez, *El arte en una época de transición*. Huesca City Hall, 2001), “Flesh” (in África Vidal, *La feminización de la cultura*, Salamanca Art Center, 2002) or “The mise en scène of the self” (Various authors, Pontevedra City Hall, 2004). Her work forms part of the collections of various institutions, notably the Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Artium (Vitoria), the MUSAC (León), the Patio Herreriano (Valladolid), the TEA (Tenerife), La Caixa Foundation, or the Corcoran Gallery of Art (Washington DC).

MIGUEL ÁNGEL CONCEPCIÓN

THE LAST SUPPER

Inspired by Leonardo da Vinci's The Last Supper and the conjugation of religion, gastronomy and creation/destruction, the artist invited twelve other artists to participate in The next last supper, a meeting around a table filled with food and concepts, in which the artists played the role of the apostles and of Jesus Christ. Each artist was to make a self-portrait and give it to the host, along with all the rights to its use and manipulation. Confronting creation (artists enacting the last supper, the classical painted image, the self-portrait as a form of creation) and destruction (the fire, Savonarola) is a fascinating subject, considering that religion has paradoxically served as the greatest form of creative patronage and also the greatest suppressant of art: from the magnificent commissions for the decoration of Church porticos, chapels and altarpieces to the Church's retrograde attitude in various historical moments, quite particularly in the present.

BASIC INFORMATION

Original title: *The Last Supper*

Author: Miguel Ángel Concepción

Year: 2012

Country: Spain

Duration: 3'14"

Soundtrack: Miguel Ángel Concepción

Miguelangelconcepcion.blogspot.com.es

MIGUEL ÁNGEL CONCEPCIÓN (Isla Cristina, 1966)

A multidisciplinary artist, his work has been shown in international art forums such as ARCO and Estampa, as well as in various museums and art galleries. Among his exhibits we should note one at the Cervantes Institute in Brussels (Belgium), one at the European Parliament in Strasbourg (France), and one at the Frankfurt Book Fair (Germany). He has received numerous honors, notably a scholarship from the Joan Miró Foundation (Majorca) for the video installation project *El día que Archimboldo me invitó a comer*, created with Rocío López Zarandieta, the first prize in the Autumn Fair in Huelva, and three Daniel Vázquez Díaz awards (from the Huelva City Hall). He has published the books *Reflexiones Mojadas*, *Dormidos Ahogados y Santos*, and *Postales desde la Atlántida*, and has participated in various international video art shows, such as MADATAC. His most recent exhibits have been "Limo" (Sala de Blas, Cordoba), "La eyes are to blame" (Huelva Provincial Museum), "Eye-land" (ARCO, Madrid) and "The next last supper" (Galería de Blanco a Tinto, Huelva).

OHN

MINUISON

The title of the piece Minuison is made up of three concepts: min-, meaning miniscule; -ui- which refers to User Interface, and -son, which means sound in Galician. Minuison plays with the idea of the miniscule in relation to exaggerated make-up, body gestures and sound drawing. All the visual and acoustic actions arise from the facial micro-movements made by the performer: blinks, opening of the lips, deformations of the mouth, stretchings of the skin and agitations of the body. These movements change the form of the drawing traced with make-up over the skin, while they also generate and modulate the sound in real time. This creates visual layers that are projected over the performer's face in a digital interaction of changing emotional suggestions. The tracking system is done with Devuison, a self-made software based on openframeworks. It uses techniques of Computer Vision and Color Tracking. Part of the code being used is drawn from the project L.A.S.E.R. Tag, by the Graffiti Research Lab. The sound is generated and modulated in real time using Supercollider. Previously recorded samples of the performer's voice are used. These sounds are transformed as a function of the data sent by openframeworks using OSC protocol.

BASIC INFORMATION

Original title: *Minuison*

Author: Ohn (María Roja & Berio Molina)

Year: 2013

Country: Spain

Duration: 4' 36"

Actors: María Roja

Camera: Miguel Vidal

Soundtrack: Fragment of Insomnia by Maja Ratkje, courtesy of Rune Grammofon.

www.mariaroja.com

www.beriomolina.com

MARÍA ROJA (Lugo, 1982)

A visual artist and performer, she holds a 5 year university degree in Fine Arts and a Masters degree in Performing Arts from the Universidad de Vigo, as well as an advanced diploma in Dramatic Arts from the ESAD of Galicia. Her work has been exhibited in various solo and group shows. She is the co-founder of the collective áIntemperie and of Ohn, both projects situated in the field of performance and experimental performing arts. She currently combines her creative activities in the visual and performing arts with teaching.

BERIO MOLINA (A Fonsagrada, 1979)

An artist and programmer, he holds a 5 year university degree from the Universidad de Vigo and diplomas from the Rochester Institute of Technology in New York and from the Universitat Pompeu Fabra in Barcelona. Between 1999 and 2004 he belonged to the Flexo action collective, and from 2004 on he has participated in escoitar.org, a collective working in soundscapes. He was co-founder of the community of art and free action alg-a and the administrator of the net label alg-a. He presently forms part of Ohn and Pumpún (a studio for the development of interactive software) and is one of the driving forces behind Adlantida. tv (system of free radio-television).

ROCÍO LÓPEZ ZARANDIETA

WITHIN

Within is a self-portrait in which the artist uses her own pregnant image as a window and as an interior screen in which things occur which might not be seen by the naked eye. In the majority of the productions she has made using her own body, "my own self" as she says, she has transformed it into eyes, into nests, into a bearer of obstacles and, in this most recent work, into a screen or porthole, from which it is possible to look into the inside while showing the outside. There is nothing like a woman's feeling in certain moments that something is taking place inside, a mutation she is secretly undergoing. The artist's naked body is inside the window—inside her own body—like bipolarity, like a symbiosis between the static exterior and the dynamic interior. Living near the beach, the artist feels and hears how the wind moves the ocean and the sand, which buries her and uncovers her, thus revealing the domestic body, the container body, the cocoon body, the body on spin cycle.

BASIC INFORMATION

Original title: *Within*

Author: Rocío López Zarandieta

Year: 2013

Country: Spain

Duration: 3' 03"

Soundtrack: Rocío López Zarandieta

Rociolopezzarandieta.blogspot.com.es

ROCÍO LÓPEZ ZARANDIETA (Isla Cristina, 1967)

She holds a 5 year university degree in Fine Arts from the Universidad de Sevilla, specialized in engraving and design. Since 1990 her work has been shown throughout the Spanish scene (Estampa, ARCO, etc.) as well as in Mexico, in the European Parliament and Council of Europe in Strasbourg (France) and in the Cervantes Institute in Brussels (Belgium). She has received numerous honors, notably the one awarded by the Joan Miró Foundation (Majorca) to her project *El día que Archimboldo me invitó a comer*, made in collaboration with Miguel Ángel Concepción. Recently she participated in the 11th Annual Art and Gender International Encounter and has exhibited in CentroCentro (Madrid), the Museo Picasso (Málaga), CICUS (Universidad de Sevilla), Centro Cultural Cajasol (Seville) and CAMON (Alj-cante). With MADATAC she participated in Art Beijing (China, 2013) and her work was selected to form part of the special program on Spanish video art in the EXIS Experimental Film and Video Festival in Seoul (South Korea) and in the 5th edition of MADATAC. She also participated in the exhibit BIPOLART (France) with Miguel Ángel Concepción.

ROSE PRESENT

LIFE, OR BURNING SHADOWS

The collective ritual of the bonfires of San Juan, in which citizens burn old objects in order to purge themselves of the past and renew themselves for the summer solstice, is here transformed into an individual ritual for bringing light (giving birth) to our own shadows. A hand lights a flame that gives life to a silhouette's shadow. It grows, moves, dancing with the flame until the flame consumes itself and dies: a metaphor for the three phases of life. Or is it a ritual act of giving birth to our shadow; the shadow which is a psychic element representing our worst nightmares, the monsters and demons hidden under a mantle of fear in the darkness of the individual or collective unconscious, which is then illuminated by the "transforming" fire in order to exorcise our own fears and worst enemies.

BASIC INFORMATION

Original title: *Life, o quemando sombras*

Author: Roser Gerona Ribas

Year: 2013

Country: Spain

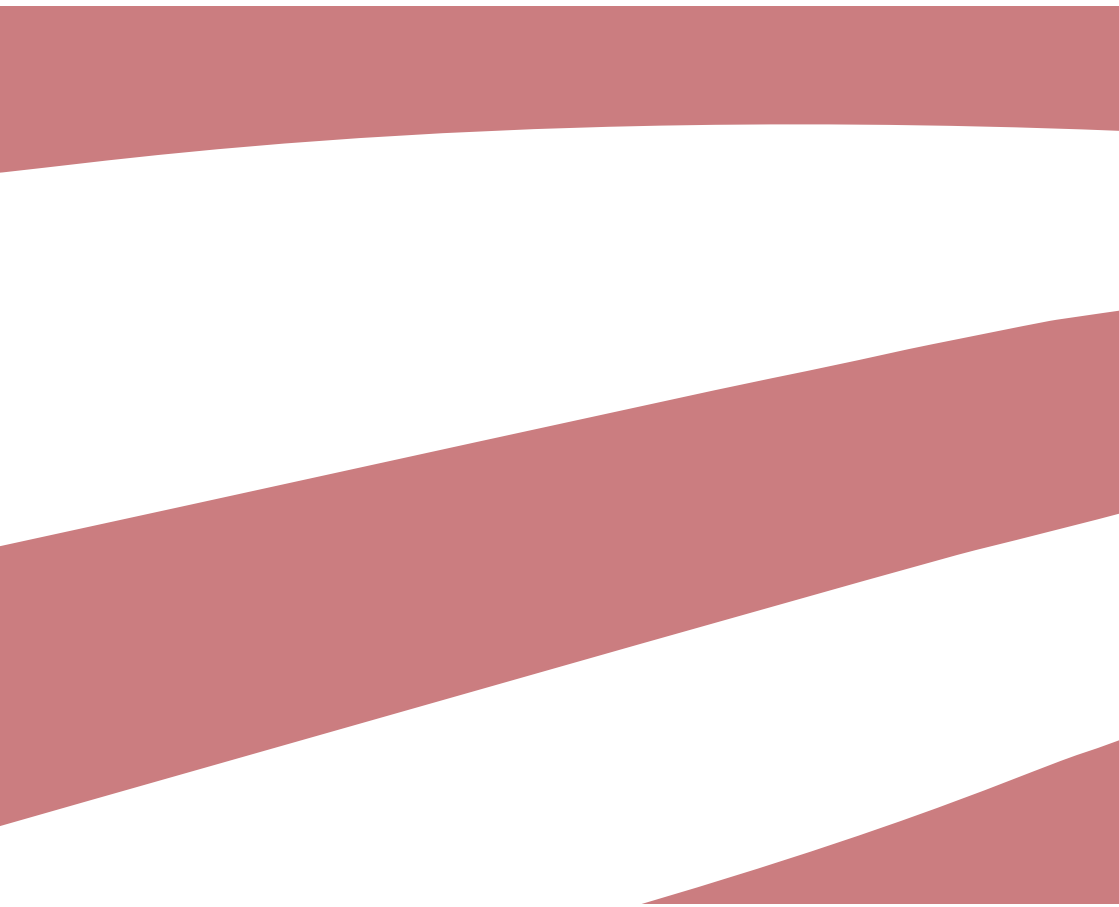
Duration: 3' 16"

Soundtrack: silent

www.rroserpresent.eu

ROSER GERONA RIBAS (Barcelona, 1962)

She holds a 5 year university degree in Fine Arts from the Universidad de Barcelona and a Masters in Philosophy of Contemporary Art from the Universidad Autónoma de Barcelona and the Miró Foundation. Her work combines artistic production, videography and theoretical reflection. Recent works look at the production of images as the result of a dialogue between criticism and artistic production, seeking convergences between "feeling / acting" and "thinking / reflecting" with respect to the systematic presence of scopic regimes in the politics of the image. She has participated in festivals such as ARKIPEL (Indonesia, 2014), LOOP (Barcelona, 2014), FONLAD (Portugal, 2014), FLUX (Barcelona 2014), NONBIENNALE The WAC (Web Art Center, 2014), MADATAC (Madrid, 2013), the International Film Poetry Festival (Greece, 2013), VIDEOLOOKING (Barcelona, 2012), CINE TORO (Colombia, 2012); FIVA (Argentina, 2012), CologneOFF (Germany), Ex Teresa Contemporary Art (Mexico, 2012) and the International Festival of Video Art in Camagüey (Cuba, 2009-2011).



cooperación
española