

BIDEODROMO

NAZIOARTEKO ZINE ETA BIDEO ESPERIMENTALEN JAIALDIA
FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE Y VIDEO EXPERIMENTAL
INTERNATIONAL EXPERIMENTAL FILM AND VIDEO FESTIVAL
國際實驗電影與錄像藝術節

www.bideodromo.com

BILBAO. 2026 URRIA - OCTUBRE

ORGANIZADORES / ANTOLATZALEAK

GEZI

PATROCINADORES / BARRILEAK

Bizkaia
FACULTAD

COLABORADORES / LAGUNTZALEAK

eitb

hika
atenco

Bilbao
FACULTAD

kuna
bbk

(blank)
experimental film festival



2026/10/20

17:45 h. CMD San Francisco. Plaza Corazón de María s/n 48003 Bilbao

01 "Pheromone" 09'35. Alireza Abdi (IR)



Organismo batek bere metamorfosi ziklo propioa sartzen du.

Filmak gorputz bat prozesu biologikoen, sistema mekanikoen eta portaera instintiboen artean nabigatzen ikusten du. Intsektuen, haragiaren, egitura industrialen, soinuaren eta mugimendu errepikakorren irudi zatikatuen bidez, Pheromonak esperientzia sensorial bat eraikitzen du, narrazio lineal baten ordeztu.

Eraldaketa prozesu fisiko eta pertzepzional gisa garatzen da, non behaketa gorpuzte bihurtzen den eta kontrola sena desagitzen den. Metamorfosia ez da metafora gisa aurkeztu, baizik eta material eta saihestezin gisa.

Filma Gestalt-ean oinarritutako ikuspegi formal baten bidez sortu da, non esanahia elementuen arteko harremanetik sortzen den, eszena indibidualetatik edo narrazioaren jarraitutasunetik baino. Kapitulu bakoitzak unitate pertzepzional osatugabe gisa funtzionatu du; haien elkarrekintza kolektiboaren bidez bakarrik bihurtzen da eraldaketa irakurgarri.

Proiektua lau elementu zentraletan egituratzen da: gorputza, argia, haragia eta lurra/intsektuak, filmaren kapituluetan konfigurazio desberdinetan agertzen direnak. Elementu hauek abiarazle sensorial gisa funtzionatu dute, sinbolo gisa baino, pertzepzioa maila prelinguistikokoan aktibatuz.

Metamorfosia ez da argumentu-gailu gisa tratatu, printzipio formal gisa baizik. Organismoaren eraldaketa errepikapenaren, aldakuntzaren eta formaren hausturaren bidez garatzen da. Filmak nahita saihesten du narrazioaren ebazpena, ezegonkortasuna, obsesioa eta osatzearen porrota azpimarratuz.

Ikuspegi hau Gestalt pertzepzioaren printzipioekin bat dator, non ikusleak informazio zatikatua esperientzia koherente batean antolatzen duen aktiboki. Filmak ez du esanahi amaiturik aurkeztu; ikusleak osatu behar duen pertzepzio-sistema bat eraikitzen du.

An organism enters its own cycle of metamorphosis.

The film observes a body navigating between biological processes, mechanical systems, and instinctual behaviors. Through fragmented images of insects, flesh, industrial structures, sound, and repetitive movement, Pheromone constructs a sensory experience rather than a linear narrative.

Transformation unfolds as a physical and perceptual process, where observation turns into embodiment and control dissolves into instinct. Metamorphosis is presented not as metaphor, but as material and inevitable.

The film is conceived through a Gestalt-based formal approach, where meaning emerges from the relationship between elements rather than from individual scenes or narrative continuity. Each chapter functions as an incomplete perceptual unit; only through their collective interaction does the transformation become legible.

The project is structured around four central elements: **body, light, flesh, and soil/insects**, which recur in varying configurations across the film's chapters. These elements operate as sensory triggers rather than symbols, activating perception on a pre-linguistic level.

Metamorphosis is treated not as a plot device but as a formal principle. The organism's transformation unfolds through repetition, variation, and disruption of form. The film deliberately avoids narrative resolution, emphasizing instead instability, obsession, and the failure of completion.

This approach aligns with Gestalt principles of perception, where the viewer actively organizes fragmented information into a coherent experience. The film does not present a finished meaning; it constructs a perceptual system that the viewer must complete.

Un organismo entra en su propio ciclo de metamorfosis.

*La película observa un cuerpo que transita entre procesos biológicos, sistemas mecánicos y comportamientos instintivos. A través de imágenes fragmentadas de insectos, carne, estructuras industriales, sonido y movimientos repetitivos, *Pheromone* construye una experiencia sensorial más que una narrativa lineal.*

La transformación se despliega como un proceso físico y perceptivo, donde la observación se convierte en encarnación y el control se disuelve en instinto. La metamorfosis no se presenta como metáfora, sino como algo material e inevitable.

El filme se concibe mediante un enfoque formal basado en la Gestalt, donde el significado surge de la relación entre elementos y no de escenas individuales o de la continuidad narrativa. Cada capítulo funciona como una unidad perceptiva incompleta; solo a través de su interacción conjunta la transformación se vuelve legible.

El proyecto se estructura en torno a cuatro elementos centrales —cuerpo, luz, carne y tierra/insectos— que reaparecen en diversas configuraciones a lo largo de los capítulos de la película. Estos elementos operan como detonantes sensoriales más que como símbolos, activando la percepción en un nivel prelingüístico.

La metamorfosis no se aborda como un recurso argumental, sino como un principio formal. La transformación del organismo se desarrolla mediante la repetición, la variación y la ruptura de la forma. La película evita deliberadamente la resolución narrativa, enfatizando en su lugar la inestabilidad, la obsesión y la imposibilidad de alcanzar una conclusión definitiva.

Este enfoque se alinea con los principios de la percepción Gestalt, según los cuales el espectador organiza activamente la información fragmentada para crear una experiencia coherente. La película no ofrece un significado acabado, sino que construye un sistema perceptivo que el espectador debe completar.



Trivakra haur baten oroitzapenen artean mugitzen da; oroitzapen horiek zeharkatzen dituzte haren gorputza eta historia birmoldatzen dituzten genero-bioteknologiak. Hormona-transmutazioko *travesti* erritual bateko xiringa jario-emaileak arrakala bat irekitzen du generoaren eta bideoaren matrizean; bertan, hezurrak eta azalak desmaterializatu egiten dira ziberespazioan.

Trivakra moves through the memories of a child, crossed by gender biotechnologies that reshape their body and their history. The gushing syringe of a travesti ritual of hormonal transmutation opens a glitch in the matrix of gender and video, where bones and skins are dematerialized into cyberspace.

Trivakra se desplaza a través de los recuerdos de una infancia atravesada por biotecnologías de género que reconfiguran su cuerpo y su historia. El chorro de la jeringa, en un ritual travesti de transmutación hormonal, abre una falla en la matriz del género y el video, donde huesos y pieles se desmaterializan hacia el ciberespacio.



Batzuetan, bideek joan nahi dugun lekura edo nahi dugun zerbaitetara eramaten gaituzte, baina galarazi ere egin diezagukete. Garrantzitsuena bidaia bera da: abiapuntuaren eta helmugaren artean gertatzen den argitasun-une hori.

Errepidean (General Paz etorbidea, Argentina) garai desberdinetan filmatua; bertan auto-istripua izan nuen duela urte batzuk, eta konortetik gabe geratu nintzen, heriotzaren atarian egotearen esperientzia biziz.

Sometimes the roads connect us to somewhere we want to go or with something we want, but they can also get us lost. The most important thing is the trip, that epiphany between the starting point and the end of the line.

Filmed through different periods of time on the road (Avenida General Paz, Argentina) where I suffered a car accident years ago, ending with me unconscious and having a near-death experience.

A veces, los caminos nos llevan a donde queremos ir o hacia algo que deseamos, pero también pueden hacernos perder el rumbo. Lo más importante es el viaje, esa epifanía que surge entre el punto de partida y el final del trayecto.

Filmado a lo largo de distintos momentos en la carretera (Avenida General Paz, Argentina) —el lugar donde sufrí un accidente automovilístico hace años que me dejó inconsciente y me llevó a vivir una experiencia cercana a la muerte—.

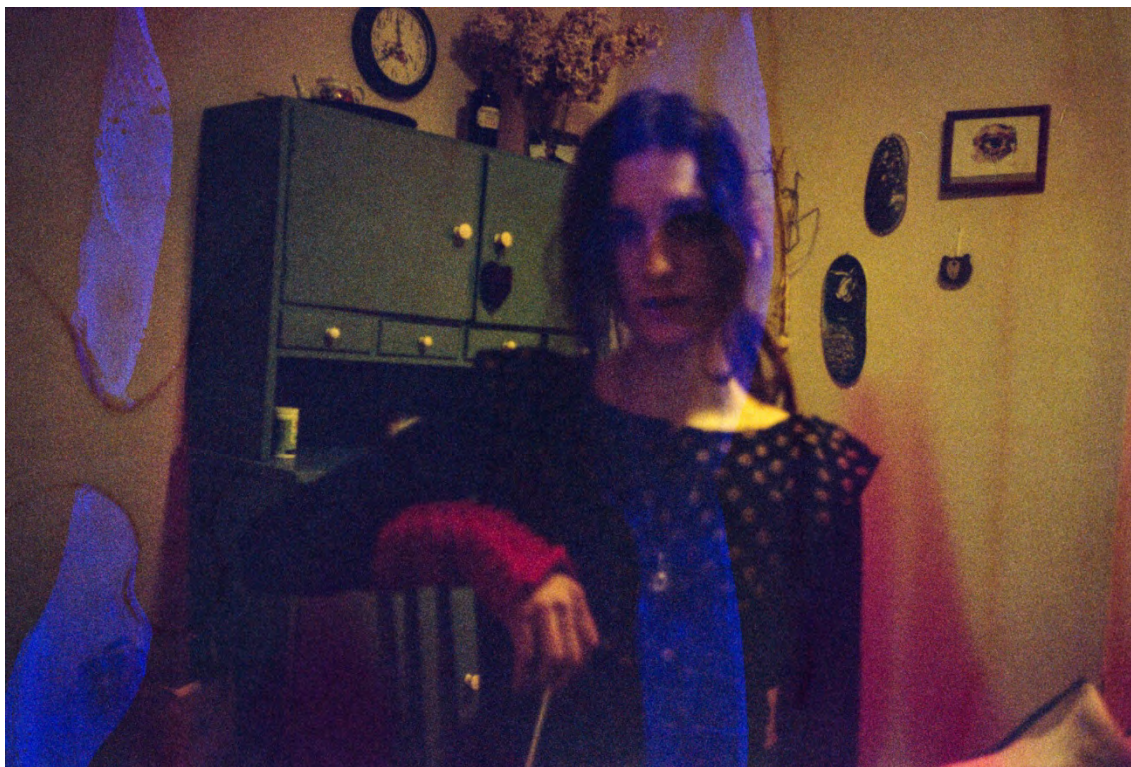


16 mm-ko filmean grabatua, lan experimental hau San Laurendi ibaiaren ertzetako material harritsuen eta uretakoen arteko harremanei buruzko azterketa-sorta bat da. Presentzia batek ehundura anitzen artean egiten du bidea, mikro-giro organiko horiek nabarmenduz. Ingurunearekiko dugun porositatearen bidez, gai horiekin elkarrizketa intuitibo eta sensorial bati ekiten diogu, gure giza subjektibotasunari bide emanez.

Shot on 16mm film, this experimental work is a series of studies on the relationships between rocky and aqueous materials along the shores of the Saint Lawrence River. A presence weaves through the multiple textures, punctuating these organic micro-atmospheres. Through our porosity to the environment, we embrace an intuitive and sensory dialogue with these subjects, giving free rein to our human subjectivity.

Rodada en película de 16 mm, esta obra experimental constituye una serie de estudios sobre las relaciones entre elementos rocosos y acuosos a lo largo de las orillas del río San Lorenzo. Una presencia se entreteje a través de las múltiples texturas, puntuando estas microatmósferas orgánicas. A través de nuestra porosidad ante el entorno, entablamos un diálogo intuitivo y sensorial con estos elementos, dando rienda suelta a nuestra subjetividad humana.

05 "Taking space" 06'36. Natalija Sari Djiakovic & Helio León (FI/ES/IE)



Natalija Sari Djiakovicen (finlandiar-serbiarra) erretratu experimental eta ameslaria; bera da, halaber, filmaren egilekidea. Natalijaren oroitzapenen, fantasien, barne-gatazkaren eta genero-disforiaren esplorazioa, trantze-egoera baten antzekoa. Super 8 formatuan filmatua, urak kaltetutako zatiekin. Filmaren bi egileak, aldi berean, dira protagonistak eta behatzaileak.

An experimental, oneiric portrait of Natalija Sari Djiakovic (Finish/Serbian), who's also the coauthor of the film. A trance-like exploration of Natalia's memories, fantasies, inner conflict, and gender dysphoria. Shot on Super 8, with sections damaged by water. Both authors of the film are at the same time subjects and observers.

Un retrato experimental y onírico de Natalija Sari Djiakovic (finlandesa/serbia), quien también es coautora de la película. Una exploración, en estado de trance, de los recuerdos, fantasías, conflictos internos y la disforia de género de Natalia. Filmada en Super 8, con fragmentos dañados por el agua. Ambos autores de la película son, al mismo tiempo, sujetos y observadores.



*Denboraren alderdiak *DOUBLE SPEED HALF TIME* film labur experimentalaren forma zehazten du. Mugimendu-sekuentzien abiaduraren aldaketek eta filmatze-abiaduraren eraldaketak irudiaren eta denboraren arteko elkarrekintza sortzen dute. Aukeratutako ikuspegiak espazio ukiezin bat sortzen dute. Mugimenduaren, denboraren, espazioaren eta soinuaren konbinazioa irudi mugikorraren oinarritzko elementuekiko hurbilketa experimental gisa uler daiteke. Baliabide analogikoekin eta digitalekin lan egitearen arteko mugak lausotu egiten dira, digitalki eraldatzen den Super 8 material analogikoa erabiltzearen ondorioz.*

The element of time defines the form of the experimental short film DOUBLE SPEED HALF TIME. Changes in the speed of the movement sequences and alteration in the shooting speed create an interplay of image and time. The chosen perspectives create a space that is not tangible. The combination of movement, time, space and sound can be understood as an experimental approach to the basic elements of the moving image. The boundaries between working with analog and digital means become blurred by using analog Super 8 material which is digitally transformed.

*El elemento temporal define la forma del cortometraje experimental *DOUBLE SPEED HALF TIME*. Las variaciones en la velocidad de las secuencias de movimiento y la alteración de la velocidad de filmación generan una interacción entre imagen y tiempo. Las perspectivas elegidas crean un espacio intangible. La combinación de movimiento, tiempo, espacio y sonido puede entenderse como un enfoque experimental de los elementos fundamentales de la imagen en movimiento. Los límites entre el trabajo con medios analógicos y digitales se difuminan mediante el uso de material analógico en Super 8 que es transformado digitalmente.*



Iraupen luzeko performance baten bidez, Giulia Nomi artista bere gorputz fisikoa inguruko espazioarekin uztartzen saiatzen da. Eraldaketaren gailurrera hurbildu ahala, eraikinaren sentrazioen inguruan duen pertzepzioa gero eta finagoa bihurtzen da; azkenean, biak gorputz bakar eta partekatu batean bat egiten duten arte.

Through a durational performance, artist Giulia Nomi attempts to merge her physical body with the surrounding space. As she approaches the peak of her transformation, her perception of the building’s sensations becomes increasingly refined – until the two merge into one shared body.

A través de una performance de larga duración, la artista Giulia Nomi intenta fusionar su cuerpo físico con el espacio circundante. A medida que se acerca al punto culminante de su transformación, su percepción de las sensaciones del edificio se vuelve cada vez más refinada, hasta que ambos se funden en un único cuerpo compartido.

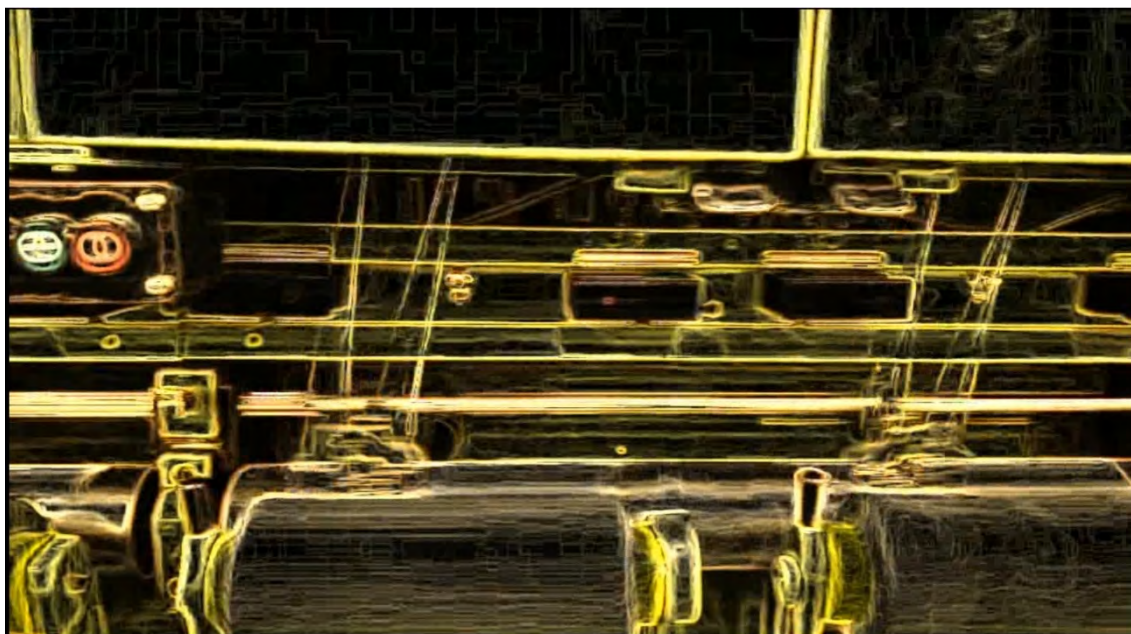
08 "3cm of complexity" 21'49. Anna Vasof (AT/GR)



"3 cm-ko konplexutasuna" 20 minutuko filma da; umore-, ironia- eta introspekzio-uneen bidez, konponketaren, erresilientziaren eta gaur egungo bizitzaren anbiguitateen inguruko esplorazio metaforiko gisa garatzen da.

"3cm of Complexity" is a 20-minute film that, through moments of humor, irony, and introspection, unfolds as a metaphorical exploration of repair, resilience, and the ambiguities of contemporary existence.

"3cm de complejidad" es una película de 20 minutos que, a través de momentos de humor, ironía e introspección, se despliega como una exploración metafórica de la reparación, la resiliencia y las ambigüedades de la existencia contemporánea.



Industria-irudiek ekoizpen hutsa izateari uzten diote eta koreografia bisual bihurtzen dira. Makinen mugimenduak elkarriketa hipnotiko batean murgiltzen da pulsu sonikoarekin.

Industrial images transcend mere production to become visual choreography. The movement of the machines engages in a dialogue with the sonic pulse in hypnotic synchrony.

Las imágenes industriales dejan de ser sólo producción y se convierten en coreografía visual. El movimiento de las máquinas dialoga con el pulso sonoro en una sincronía hipnótica.

10 “Fixing the rare: Breeder A” 14’11. Jiha Jeon (KR)



“Arraroa Konpontzen: A Hazlea” film hibridoa da; urrezko arrain perfektua lortzeari emandako hazle fikziozko baten ahaleginak jarraitzen ditu. Benetako hazleen elkarrizketetan eta egunkarietan oinarrituta, filmak bere ideal iheskorren bila —kontserbazioaren eta metamorfosiaren artean etenik gabe— aurrera egiten duen gizon baten obsesioa jasotzen du. Bilaketa esperimental horren bidez, ikusleak zeharka dira bizitzaren sorreraren, hautaketaren, fintzearen eta desagertzearen lekuko. LoRA bidez entrenatutako difusio-ereduen bidez sortutako AI-ko urrezko arrainak eta akuarioen barruan filmatutako irudi errealak uztartuz, filmak hazkuntza biologikoaren zein sorrera algoritmikoaren oinarrian dagoen desio estetikoaren logika aztertzen du.

Fixing the Rare: Breeder A is a hybrid film following the struggles of a fictional breeder devoted to the pursuit of the ultimate goldfish. Inspired by interviews and diaries of real breeders, the film captures the obsession of a man pressing forward—suspended between preservation and metamorphosis—toward his elusive ideal. Through his experimental quest, the audience indirectly witnesses life being born, selected, refined, and extinguished. Interweaving AI-generated goldfish produced through LoRA-trained diffusion models with live-action footage shot inside fish tanks, the film explores the logic of aesthetic desire that underlies both biological breeding and algorithmic generation.

“Reparando lo raro: Criador A” es una película híbrida que sigue las vicisitudes de un criador ficticio dedicado a la búsqueda del pez dorado definitivo. Inspirada en entrevistas y diarios de criadores reales, la obra captura la obsesión de un hombre que avanza —suspendido entre la preservación y la metamorfosis— hacia su ideal esquivo. A través de esta búsqueda experimental, el espectador presencia indirectamente cómo la vida nace, se selecciona, se refina y se extingue. Al entrelazar imágenes de peces dorados generadas por IA —mediante modelos de difusión entrenados con LoRA— con secuencias de acción real filmadas en acuarios, la película explora la lógica del deseo estético que subyace tanto en la cría biológica como en la generación algorítmica.

2026/10/20

19:1500 h.CMD San Francisco. Plaza Corazón de María s/n 48003 Bilbao

11 "The boy who cheated Death" 05'17. Pipou Phuong Nguyen (VN/FR/ES)



Mutiko txiki bat bere ama Heriotzaren begietatik ezkutatzeko saiatzen da. Lurreko izaki gisa ezkutaketa-jolasean murgiltzen dira; Heriotza da haien harrapari nekaezina. Azkenean, Heriotza azken harrapari bihurtzen da: Denbora.

A little boy tries to hide his mother from Death. They embark on a hide-and-seek game as creatures of earth, Death being their relentless predator. Finally, Death becomes the ultimate predator: Time.

Un niño pequeño intenta ocultar a su madre de la Muerte. Ambos emprenden un juego del escondite como criaturas de la tierra, con la Muerte actuando como su implacable depredador. Finalmente, la Muerte se transforma en el depredador supremo: el Tiempo.



Gauerdia. Jaimek, txikitatik okinak, bere azken dantzari aurre egin behar dio. Establezimenduko okindegiko makinak orkestra baten antzera funtzionatzen du. Espazioarekin elkarrizketa intimo batean, gizonak bere bizitzaren zatirik handiena eman duen lekua berrikusten du, bere eguneroko jardueren ekintzak bere oroitzapenekin nahasten diren bitartean. Haur batek pilotan jokatzeko du eta eraikinaren inguruan jolasten ondo pasatzen du.

Midnight. Jaime, a baker since he was a child, faces his last dance. The bakery machinery at the establishment work like an orchestra. In an intimate dialogue with the space, the man revisits the place where he has spent most of his life, as the actions of his everyday activities mix together with his memories.

A child plays pelota vasca, basque ball and has fun playing around the building.

Medianoche. Jaime, panadero desde niño, se enfrenta a su último baile. La maquinaria de la panadería funciona como una orquesta. En un diálogo íntimo con el espacio, el hombre rememora el lugar donde ha pasado la mayor parte de su vida, mientras las acciones de su día a día se mezclan con sus recuerdos.

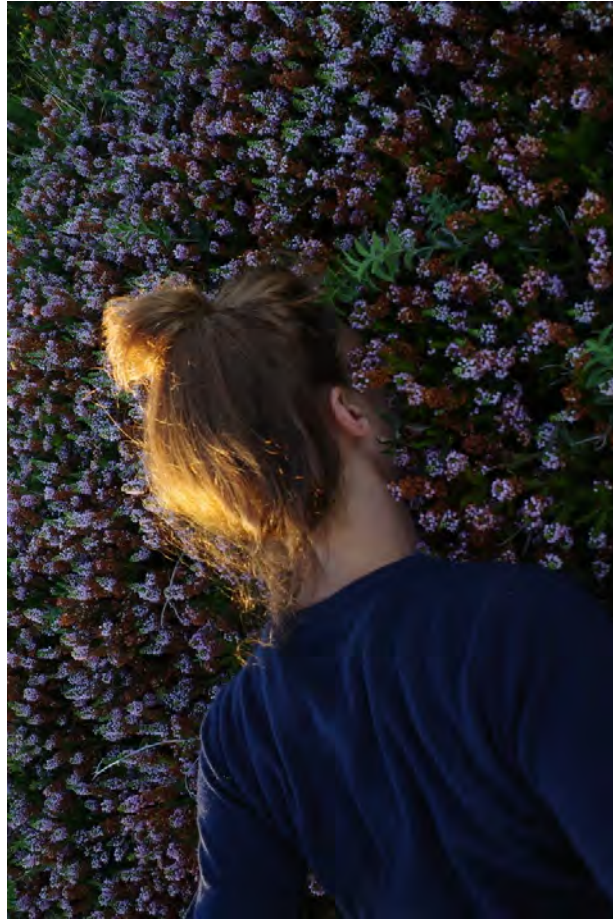
Un niño juega a la pelota vasca y se divierte alrededor del edificio.



Bilbo, 2050. Hiria hiltzen ari da. Euri azidoa, ibai beltza, smog toxikoz betiko zigilatutako zerua. Alde Zaharreko kale estuetan nonbait, espazio-jantzi zahar bat daraman astronauta anonimo batek udal-zaborrontzi bat aurkitzen du — betidanik hor egon den motakoa, "B" berde lodia duen pegatina obal zuri batekin soilik markatua. Zaborrontziaren barruan, zaborraren azpian lurperatuta: bi suziri-bultzatzaile inprobisatu. Instalatu ditut. Tapa ixten du. Kalezoa isildu egiten da. Lau ke-arrasto anbar koloreko zeruan zehar igotzen dira eta desagertzen dira.

Bilbao, 2050. The city is dying. Acid rain, a black river, a sky permanently sealed by toxic smog. Somewhere in the narrow streets of the Casco Viejo, an anonymous astronaut in a worn retro spacesuit finds a municipal dumpster — the kind that has always been there, marked only with a white oval sticker bearing a bold green "B". Inside the dumpster, buried under the garbage: two improvised rocket boosters. He installs them. He closes the lid. The alley goes quiet. Four smoke trails rise through the amber sky and disappear.

Bilbao, 2050. La ciudad agoniza. Lluvia ácida, un río negro, un cielo permanentemente cubierto de smog tóxico. En algún lugar de las estrechas calles del Casco Viejo, un astronauta anónimo con un desgastado traje espacial retro encuentra un contenedor municipal, de esos que siempre han estado ahí, marcados solo con una pegatina ovalada blanca con una "B" verde en negrita. Dentro del contenedor, enterrados bajo la basura: dos propulsores de cohete improvisados. Los instala. Cierra la tapa. El callejón queda en silencio. Cuatro columnas de humo se elevan a través del cielo ámbar y desaparecen.



Denboraren Oihartzuna gauzen finitutasuna azpimarratzen duen poema bisuala da, haien balioaren kontzientzia handiagoa proposatuz.

Amets-esperientzia bat eskaintzen du paisaia ozilagarri baten bidez. Beren presentzia inposatu gabe, bi gorputzek inguratzen dituzten erritmo naturaletara sintonizatzen dira. Naturan murgiltzen dira bertatik ateratzeko.

The Echo of Time is a visual poem that emphasizes the finitude of things by proposing a greater awareness of their value. It offers a dreamlike experience through an oscillating landscape. Without imposing their presence, two bodies tune into natural rhythms that surround them. They immerse themselves in nature in order to emerge from it.

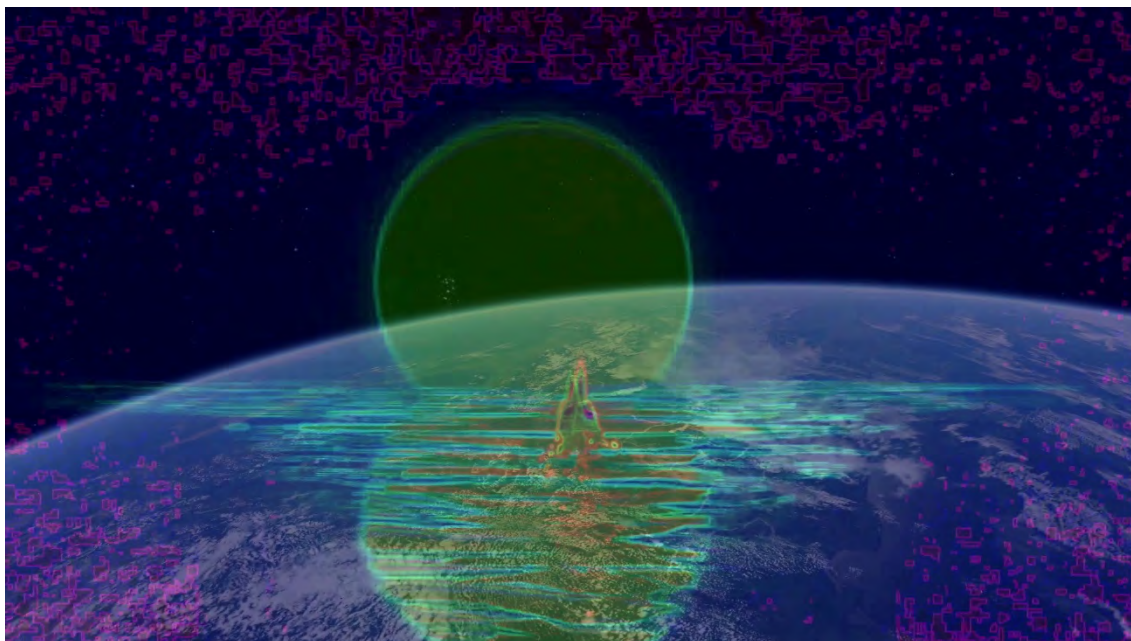
El Eco del Tiempo es un poema visual que enfatiza la finitud de las cosas al proponer una mayor conciencia de su valor. Ofrece una experiencia onírica a través de un paisaje oscilante. Sin imponer su presencia, dos cuerpos se sintonizan con los ritmos naturales que los rodean. Se sumergen en la naturaleza para emerger de ella.



Nora doaz oroitzapenak, eta zer gertatzen da haiekin? Pantaila-grabaketa bat agertzen da, Google-k urteetan zehar mimosa zuhaitzaren bilduma erakusten duena, nire haurtzaroan etengabeko presentzia izan dena, eta bere gainbehera, azkenean bere oroitzapenarekin batera ihartu eta desagertu arte. Grabaketa hau uneko bideo batekin tartekatzen da, tokian bertan filmatua, oroitzapen horiekin zer gertatu den eta lekuak nola lotzen diren erakusten duena.

Where do memories reside, and what becomes of them? A screen recording appears, showing the compilation Google has gathered over the years of the mimosa tree—which accompanied much of my childhood—and its decline, until it eventually withered and vanished, taking the memory of it along. This footage is interwoven with a contemporary, on-site video that reveals the fate of those memories and how places remain bound to them.

¿Dónde se encuentran los recuerdos y qué sucede con ellos? Aparece una grabación de pantalla en la que vemos la recopilación que google ha ido registrando durante los años de la mimosa, el árbol que ha acompañado gran parte de mi niñez, y de su declive, hasta que acaba marchita y desaparece junto a su recuerdo. A su vez, la grabación se mezcla con un video actual, in situ, enseñando lo que ha sido de esos recuerdos y como los lugares están atados a ellos.



*Zure abestian arrazoiak aurkituko ditut sinesteko,
arrazoi ondo oinarrituak sinesteko...*

Ez da ziurtasunari buruzkoa, berehalako ziurtasunari buruzkoa, baizik eta otoitz-sorginkeria, epifania eta katarsis bihurtzen den bilaketa bati buruzkoa.

José Blancoren "Deialdia" poemak inspiratuta, bere "Amulet" liburutik, 2019an Baile del Sol-ek (Tenerife) argitaratua.

*In your song, I will find reasons to believe
well-founded reasons to believe...*

*It is not a matter of immediate certainty, but rather a quest that transforms into a prayer-incantation, an epiphany, and a catharsis.
Inspired by the poem "Invocation" by José Blanco, from his book *Amulet*, published in 2019 by Baile del Sol (Tenerife).*

*En tu canto hallaré razones para creer
fundadas razones para creer...*

No se trata de una certeza de una certeza inmediata, sino una búsqueda que se transforma en plegaria-conjuro en una epifanía y una catarsis.

Inspirado en el poema "Invocación" de José Blanco, de su libro "Amuleto", publicado en 2019 por la editorial Baile del Sol (Tenerife).



1975ean, Martha Roslerrek “Sukaldearen semiotika” ikus-entzunezko pieza aurkeztu zuen. Bideoartearen hastapenen ikono bihurtu zenez eta, denborarekin, artean erreferentzia feminista bihurtuz, 50 urte geroago bideoa ikuspegi garaikide batetik berrikusi nahi izan genuen.

In 1975, Martha Rosler presented the audiovisual piece *Semiotics of the Kitchen*. Having become an icon of the early days of video art and, over time, a feminist reference in art, 50 years later we wanted to revisit the video from a contemporary perspective.

En 1975, Martha Rosler presentó la obra audiovisual “Semiótica de la cocina”. Convertida en un icono de los inicios del videoarte y, con el tiempo, en un referente feminista en el arte, 50 años después quisimos retomar el vídeo desde una perspectiva contemporánea.

18 "Zu edo ni" 04'06. Irati Pérez Urbina (EUS)

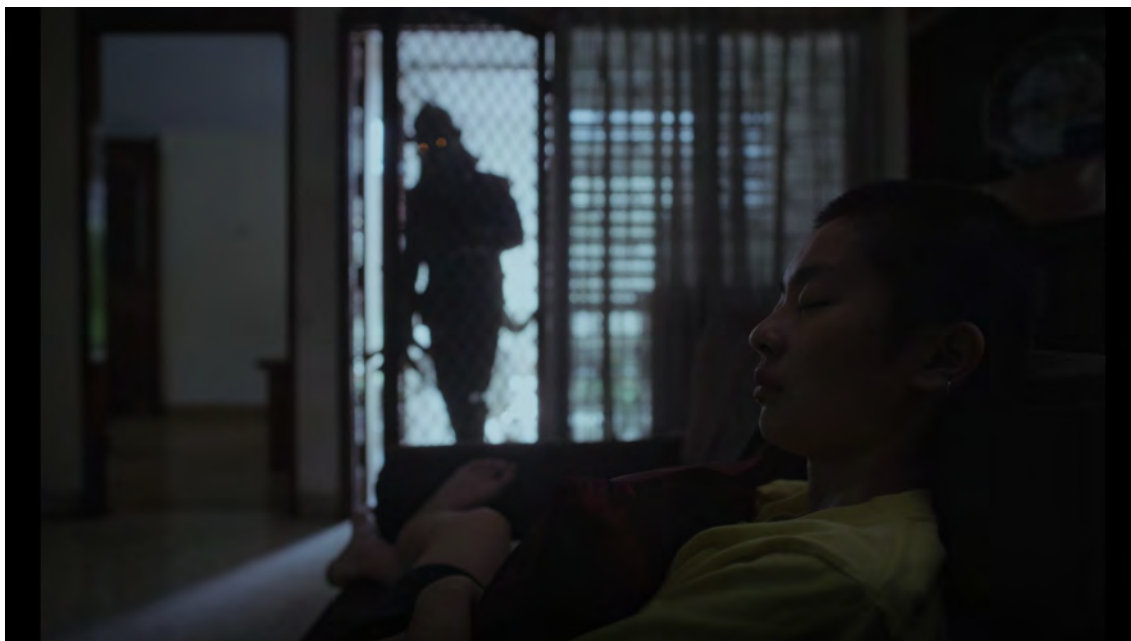


Edizio zehatzaren eta soinu-diseinu murgilgarri baten bidez, "Zu edo ni" filmak ikuslea egia deseroso batekin aurrez aurre jartzen du. Prestaketa edo, agian, erretiratze erritual intimo batean murgiltzen gara; autopertzepzioaren, besteen pertzepzioaren eta elkarrekiko pertzepzioaren inguruko limboan; gorputzaren beraren esku-hartzean, funtzioan oinarritutako gizarte bat bere adierazpen teatralenean, itxuraz normaltasunez bizitzeko.

Through precise editing and an immersive sound design, "You or me" confronts the viewer with an uncomfortable truth. We are drawn into an apparently intimate ritual of preparation or, perhaps, withdrawal; into the limbo surrounding self-perception, perception of others, and mutual perception; into the intervention of the body itself in order to inhabit, with apparent normality, a society grounded in function in its most theatrical expression.

Mediante un montaje preciso y un diseño de sonido envolvente, "Tú o yo" confronta al espectador con una verdad incómoda. Nos vemos inmersos en un ritual aparentemente íntimo de preparación o, quizás, de retirada; en el limbo que rodea la autopercepción, la percepción de los demás y la percepción mutua; en la intervención del propio cuerpo para habitar, con aparente normalidad, una sociedad basada en la funcionalidad en su expresión más teatral.

(blank) “Gecko” 14’00. Owen Effendi (ID)



Lan honek merkataritza-guneetan —zehazki, Queensway Shopping Centre-n, jabetza-erregimen mistoko (strata-title) garapen bat eta Singapurreko zaharrenetakoa den gunean— denbora hautemateko eta adierazteko modu desberdinak aztertzen ditu. Artistak landa-grabazioak, aurkitutako irudiak eta behatzaile isil gisa hartutako bideo-zatiak uztartzen ditu denbora eta espazioa dokumentatzeko; horrela, denboraren neurketarekin dugun harremana aztertzen du, eta zikloi, aldaketari zein errepikapenari buruzko hausnarketa bultzatzen du.

Lan honek bikain islatzen ditu Singapurreko merkataritza-guneen klaustrofobia eta bertako bizitzaren erritmo bizia. Hala ere, dokumental esperimentalaren ikuspegitik aurkezten da, eta, aldi berean, garai honetako Singapurreko merkataritza-gune zaharrenen denbora-kapsula gisa balio du; izan ere, gune horiek desagertzeko zorian daude, eraispenak eta hirigintza-garapena direla eta. Gozatu pantailan Singapurreko hiri-historiaren zati honekin.

Hong Shu-ying-ek irudiak eta istorioak biltzen ditu, gauzak nola ikasten eta transmititzen diren ulertzeko. Mugimendudun irudiekin, estanzioekin eta inprimatutako materialekin lan egiten du; haren jarduna zirkulazioan dauden irudietan, oharretan eta eguneroko lan-dokumentuetan oinarritzen da. Bakarkako erakusketak egin ditu, baita talde-erakusketetan eta jaialdietan parte hartu ere, bai bere herrialdean bai atzerrian. Gaur egun, Singapurreko Arte Museoan (Singapore Art Museum) egoiliarra da.

This work explores different ways of time-telling in malls—specifically Queensway Shopping Centre, a strata-title development and one of the oldest malls in Singapore. The artist combines field recordings, found footages, and fly-on-the-wall clips to document time and space, examining our relationship with timekeeping and inviting reflection on cycles, change, and repetition.

This work is a great encapsulation of the claustrophobia of Singaporean malls, as well as the hectic pace of living in Singapore. It is viewed however, through an experimental documentary lens and also serves as a time capsule of the older malls in Singapore during this era, which would soon be lost due to demolition and urban development. Please enjoy this slice of Singaporean urban history onscreen.

Hong Shu-ying 方舒颖 hoards images and stories to make sense of how things are learned and passed on. Working across moving images, prints, and printed matter, her practice begins with images, notations and other vernacular working documents in circulation. She has presented solo exhibitions and participated in shows and festivals at home and abroad. She is currently a resident at the Singapore Art Museum.

*Esta obra explora diversas formas de percibir y marcar el paso del tiempo en los centros comerciales, centrándose específicamente en el Queensway Shopping Centre, un complejo de propiedad compartida (*strata-title*) y uno de los centros comerciales más antiguos de Singapur. La artista combina grabaciones de campo, material de archivo encontrado y secuencias de observación discreta para documentar el tiempo y el espacio; así, examina nuestra relación con la medición temporal e invita a reflexionar sobre los ciclos, el cambio y la repetición.*

Esta obra captura a la perfección la sensación de claustrofobia propia de los centros comerciales de Singapur, así como el ritmo frenético de la vida en la ciudad-estado. No obstante, el enfoque es el de un documental experimental que actúa también como cápsula del tiempo de los centros comerciales más antiguos de Singapur —espacios destinados a desaparecer pronto debido a la demolición y el desarrollo urbano—. Les invitamos a disfrutar en pantalla de este fragmento de la historia urbana de Singapur. Shu-Ying Hong recopila imágenes e historias para comprender cómo se aprenden y transmiten las cosas. Su práctica artística abarca la imagen en movimiento, la obra gráfica y las publicaciones impresas, partiendo siempre de imágenes, anotaciones y otros

documentos de trabajo cotidianos que circulan en el entorno. Ha realizado exposiciones individuales y participado en muestras y festivales tanto en su país como en el extranjero. Actualmente, es artista residente en el Singapore Art Museum.

19 "The goddess of Potong Pasir" 07'57. Sze-Wei Chan (SG)



Film hau ama batek bere alaba txikiarekiko duen maitasunaren erretratu intimoa da; ama horrek emakumeen indarra eta independentzia irakasten dizkio alabari, Durga-Kali jainkosaren agerpenen bidez. Haien erritualak edertasunaren, indarraren, bizitzaren eta hori guztiaren iragankortasunaren ospakizuna dira. Fedearen eta maitasunaren adierazpen berezia ikusten dugu hemen, Indiako iparraldeko, hegoaldeko eta ekialdeko tradizio askotarikoen bidez; tradizio horiek modu berezian elkartzen dira Singapurreko indiar diasporan.

Sze dokumentalak eta dantza-film esperimentalak egiten dituen zinemagilea da; gorputzaren, mugimenduaren eta artearen bidez adierazitako historia alternatiboak, nortasunak eta gizarte-arazoak aztertzen ditu. Dantza-sortzailea, arte-kazetaria, aktibista eta gurasoa ere bada. Jeremy Chuak eta Elysa Wendik sortutako Cinemovement Collective (Singapur) taldeko kidea da.

This film is an intimate portrait of a mother's love for her young daughter, as she teaches her about women's strength and independence via the manifestations of the goddess Durga-Kali. Their rituals are a celebration of beauty, strength, life and the impermanence of it all. We see a unique expression of faith and love across diverse traditions from North, South and East India., that meet uniquely in the Indian diaspora in Singapore.

Sze is a documentary and experimental dance filmmaker who observes alternate histories, identities and social issues as expressed in the body, movement and art. They are also a dance maker, arts journalist, activist, and parent. He's a member of the Cinemovement Collective (Singapore) founded by Jeremy Chua and Elysa Wendi.

Esta película es un retrato íntimo del amor de una madre por su hija pequeña, a quien transmite enseñanzas sobre la fortaleza y la independencia femeninas a través de las manifestaciones de la diosa Durga-Kali. Sus rituales constituyen una celebración de la belleza, la fuerza, la vida y la naturaleza efímera de todo ello. Somos testigos de una expresión singular de fe y amor que abarca diversas tradiciones del norte, el sur y el este de la India, las cuales convergen de manera única en la diáspora india de Singapur. Sze es cineasta de danza documental y experimental; su obra explora historias alternativas, identidades y cuestiones sociales tal como se manifiestan en el cuerpo, el movimiento y el arte. Asimismo, es creador de danza, periodista cultural, activista y progenitor. Forma parte del colectivo Cinemovement Collective (Singapur), fundado por Jeremy Chua y Elysa Wendi.

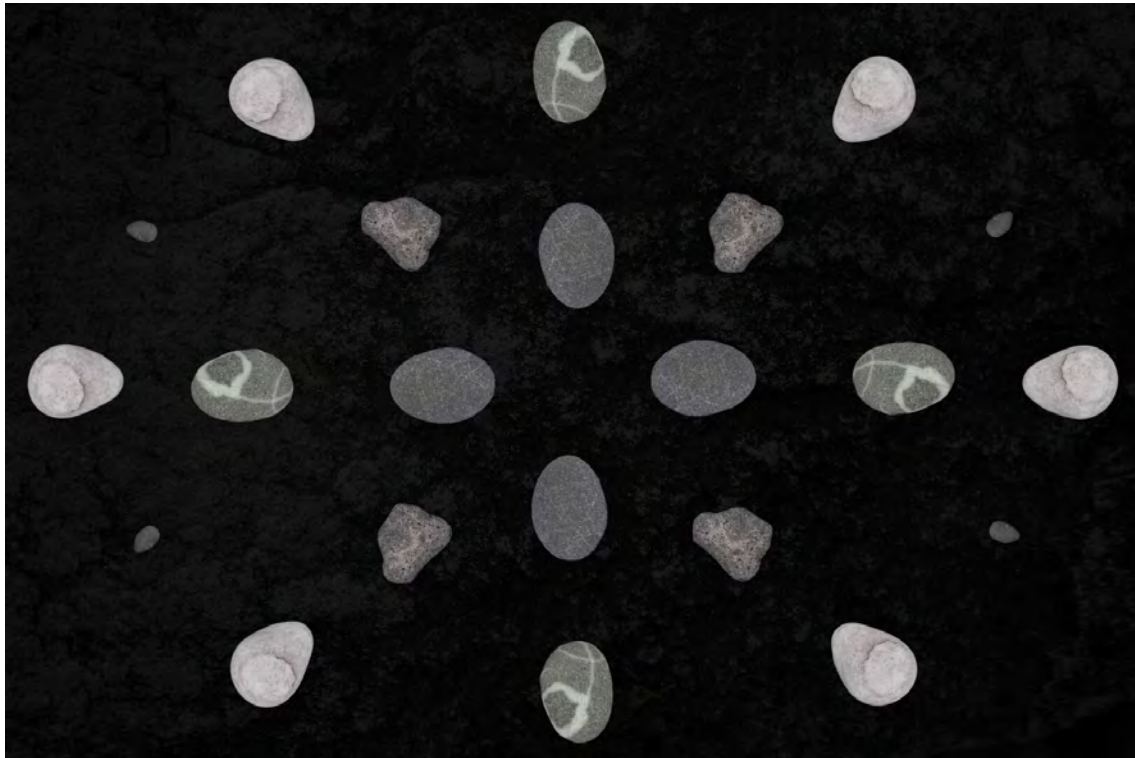
20 “20 Tatum” 08’49. Alesandra Kumala (ID/US)



1998ko maiatzeko tragedia hartan txinatar jatorriko indonesiarren etxeak erre eta suntsitu zituzteneko irudiei buelta emanez, zinemagileak hileta eta errazketa bat dokumentatzen ditu; 1998ko basakeria haiek gertatu eta hogeitaz urtera oraindik ere jasaten duen arraza-gorritoari eskainitakoak, hain zuzen.

Flipping the image on the burning and destruction of Chinese-Indonesian homes in the May 1998 Tragedy, the filmmaker documents a funeral and cremation she held for the ethnic hate still spoken to her 20 years after the 1998 atrocities.

Dando un giro a las imágenes de la quema y destrucción de hogares de sino-indonesios durante la tragedia de mayo de 1998, la cineasta documenta el funeral y la cremación que organizó para el odio étnico del que todavía se habla, veinte años después de aquellas atrocidades.



*Harriak naturan aukeraz beteriko izakiak dira —hareatik hasi eta mendietaraino—; lurraren gainean mugitzen dira eta munduko dena besarkatzen dute. Amis herriak lotura sakona du lurrarekin; belaunaldiz belaunaldi zaindu du eta harekin harmonian bizi da. Azter ditzagun berriro harriak beste ikuspegi batetik, eta ezagut ditzagun sakonean Amis herriaren bihotz sendo zein samurrak. Raito Low Jing-Yi —jatorriz Malaysiakoa eta gaur egun Taiwanen bizi dena— *stop-motion* teknikako sortzailea da, Raito's Art Studio-ren sortzailea eta Treasure Hill Artist Village-ko Wemen Project-eko kidea. Naturako elementuak erabiltzen ditu oinarritzko material gisa, bizitzako esperientzia pertsonalen eta mundu naturalaren arteko loturak bilatuz.*

Stones are existences full of possibilities in nature, from sand to mountains, flowing on the land and embracing everything in the world. The Amis people have a profound connection with the land, guarding it for generations and living in harmony with it. Let us re-understand stones from another angle and re-understand the firm but soft hearts of the Amis.

Raito Low Jing-Yi, originally from Malaysia and now based in Taiwan, is a stop-motion creator, founder of Raito's Art Studio, and a member of the Wemen Project at Treasure Hill Artist Village. She uses natural objects as her primary material, searching for common connections between personal life experiences and the natural world.

Las piedras son elementos de la naturaleza cargados de posibilidades; desde la arena hasta las montañas, fluyen por la tierra y abrazan todo cuanto existe en el mundo. El pueblo amis mantiene un vínculo profundo con la tierra, a la que ha protegido durante generaciones y con la que vive en armonía. Acerquémonos a las piedras desde una nueva perspectiva y redescubramos el corazón del pueblo amis: firme, pero a la vez tierno.

*Raito Low Jing-Yi, originaria de Malasia y actualmente radicada en Taiwán, es creadora de animaciones *stop-motion*, fundadora de Raito's Art Studio e integrante del proyecto Wemen en el Treasure Hill Artist Village. Utiliza elementos naturales como material principal, buscando conexiones entre sus vivencias personales y el mundo natural.*



1975eko Super 8 mm-ko kamera batekin filmatutako poesia-film experimentalak.

Poesiarekin, irudi abstraktuekin eta kameraren mugimendu biziekin esperimentatzen duen filma da.

Bidaia batean, gizon eta emakume batek noraezean dabiltzan sentimenduak eta poesia partekatzen dituzte, absurdoaren edertasuna ospatzeko.

Rendro Aryo zinemagintzarekiko grina handia duen Indonesiako zinema-zuzendaria da. Batam-en (Indonesia) jaio zen, eta Jakartako Arte Institutuko Zinema eta Telebista Fakultatean ikasi zuen zinema-zuzendaritza.

Haren film laburrek zinema poetikoaren esperimentuak arakutzen dituzte; absurdoaren edertasunarekin jolasten dute eta errealismo magikoaren askatasuna ospatzen dute.

Rendro diziplina anitzeko artista ere bada: poesia idazten du, ipuin-bildumak sortzen ditu, argazkigintza analogikoan aritzen da, pintura abstraktuak egiten ditu eta bitarteko sortzaileak erabiliz film esperimentalak sortzen ditu.

2019an, "Cahaya Films" bere ekoiztetxea sortu zuen. Film laburrak, dokumentalak eta iragarkiak egiten jarraitzen du, eta gaur egun bere lehen film luzea prestatzen ari da.

Experimental poetry film shot using a super 8 mm camera from 1975's.

A film that experimenting with poetry, abstract imagery and wild camera movement.

On a journey, a man and a woman share wandering feelings poetry to celebrate the beautiful absurdity.

Rendro Aryo is an Indonesian Film Director with a big passion for filmmaking. He was born in Batam, Indonesia. He studied film directing at the Faculty of Film and Television, Jakarta Institute of the Arts.

His short films explore poetic cinema experiments, playing with beautiful absurdism and celebrating the freedom of magical realism.

Rendro is also a multi-disciplinary artist who actively writes poetry, creates collections of short stories, plays with analog photos, makes abstract paintings and creates experimental films using creative medium.

In 2019 he established his own production company "Cahaya Films". He continues making short films, documentaries and commercials and is now preparing his first feature film.

Un filme de poesía experimental rodado con una cámara Super 8 de los años 70.

Una obra que experimenta con la poesía, las imágenes abstractas y movimientos de cámara desenfrenados.

Durante un viaje, un hombre y una mujer comparten sentimientos errantes y poesía para celebrar el hermoso absurdo de la vida.

Rendro Aryo es un director de cine indonesio apasionado por el séptimo arte. Nacido en Batam (Indonesia), estudió dirección cinematográfica en la Facultad de Cine y Televisión del Instituto de las Artes de Yakarta.

Sus cortometrajes exploran la experimentación cinematográfica poética, jugando con un hermoso absurdismo y celebrando la libertad del realismo mágico.

Rendro es también un artista multidisciplinar que escribe poesía, crea colecciones de relatos cortos, experimenta con la fotografía analógica, realiza pinturas abstractas y crea películas experimentales utilizando diversos medios creativos.

En 2019 fundó su propia productora, «Cahaya Films». Continúa realizando cortometrajes, documentales y anuncios publicitarios, y actualmente prepara su primer largometraje.

2026/10/21

17:30 h. CMD San Francisco. Plaza Corazón de María s/n 48003 Bilbao

23 “Antichambre” 06’21. Nicolas Gaillardon (FR)



Denbora eten egiten den erretzaileentzako areto batetik, emakume batek poliki-poliki zigarroa erretzen du, bere gogoa beste nonbaitera doala. Pixkanaka, espazioa lausotzen hasten da. Kandela pitzatzaile bat gainean duen harri enigmatiko batek gidatuta, argi urdin elektriko distiratzaren korridoreetatik jaisten da, eraldatutako amets-espazioetara. Atalase bakoitzak esanahi iheskorrak dituzten pasabideetara irekitzen da. Gaueko haluzinazioen eta barne-musika baten deiaren artean, Aurreganbera esperientzia sensorial hipnotiko bat bihurtzen da, non errealtatea eta inkontzientea nahasten diren, errealtaren eta bere barne-bilaketaren pertzepzio guztiak asaldatur.

From a smoking lounge where time seems suspended, a woman slowly consumes her cigarette while her mind drifts elsewhere. Little by little, the space begins to blur. Guided by an enigmatic stone topped with a crackling candle, she descends through corridors glowing with electric blue light toward transformed dreamlike spaces. Each threshold opens onto passages with elusive meaning. Between nocturnal hallucination and the call of an inner music, Antichambre becomes a hypnotic sensory experience where reality and the unconscious merge, unsettling every perception of the real and of her own inner quest.

Desde una sala de fumadores donde el tiempo parece detenido, una mujer consume lentamente su cigarrillo mientras su mente divaga hacia otros lugares. Poco a poco, el espacio comienza a desdibujarse. Guiada por una enigmática piedra coronada por una vela crepitante, desciende por pasillos bañados en una luz azul eléctrica hacia espacios oníricos y transformados. Cada umbral da paso a corredores de significado esquivo. Entre la alucinación nocturna y la llamada de una música interior, “Antesala” se convierte en una experiencia sensorial hipnótica donde la realidad y el inconsciente se funden, alterando toda percepción de lo real y de su propia búsqueda interior.



Espirala fantasiazko film laburra da.

Honako Basoan bizi den neskato bakarti baten bizitza aldatu egiten da barraskilo misteriotso bat agertzean, eta aldaketa horretatik ihes egitea oso zaila dela ikusten du.

Espiralaek tonu poetiko eta surrealista du, baita erritmo bisual indartsua ere. Modu esperimentalean, filmeko pertsonaia bakarraren nortasunerako barne-bidaia bat irudikatzen saiatu nintzen; horretarako, espazio bisualak eta espazializazioa erabili nituen, elkarrizketarik gabe.

SPIRAL is a Fantasy Short film.

The life of a lonely young girl in the forest changes after the arrival of a mysterious snail and escaping that change proves to be very difficult.

SPIRAL has a Poetic, Surreal tone and a strong visual rhythm. I tried to portray, in an experimental way, an inner journey into the personality of the film's only character using visual spaces and spatialization and without dialogue.

Espirál es un cortometraje de fantasía.

La vida de una joven solitaria en el bosque cambia tras la llegada de un caracol misterioso, y escapar de esa transformación resulta muy difícil.

Espirál posee un tono poético y surrealista, así como un marcado ritmo visual. Intenté plasmar, de manera experimental, un viaje interior hacia la personalidad del único personaje de la película, utilizando espacios visuales y la espacialización, y prescindiendo de diálogos.

25 "Flesh!" 07'42. Ophelia (MX)



Gerraren indarkeriatik zentsuraren isiltasunera doan kontrolaren anatomia aztertuz, patriarkatuak, botereak eta erlijioak gorputzean nola txertatzen diren erakusten du; horrela, kontrol-mekanismoak eta haren haragian eraikitako sistemen indarkeria azaleratzen ditu.

Dissecting the anatomy of control from war's violence to censorship's silence it exposes how patriarchy, power, and religion inscribe themselves upon the body, revealing the machinery of control and the violence of systems built upon her flesh.

Al diseccionar la anatomía del control —desde la violencia de la guerra hasta el silencio de la censura—, se expone cómo el patriarcado, el poder y la religión se inscriben en el cuerpo, revelando la maquinaria de control y la violencia de los sistemas erigidos sobre su carne.

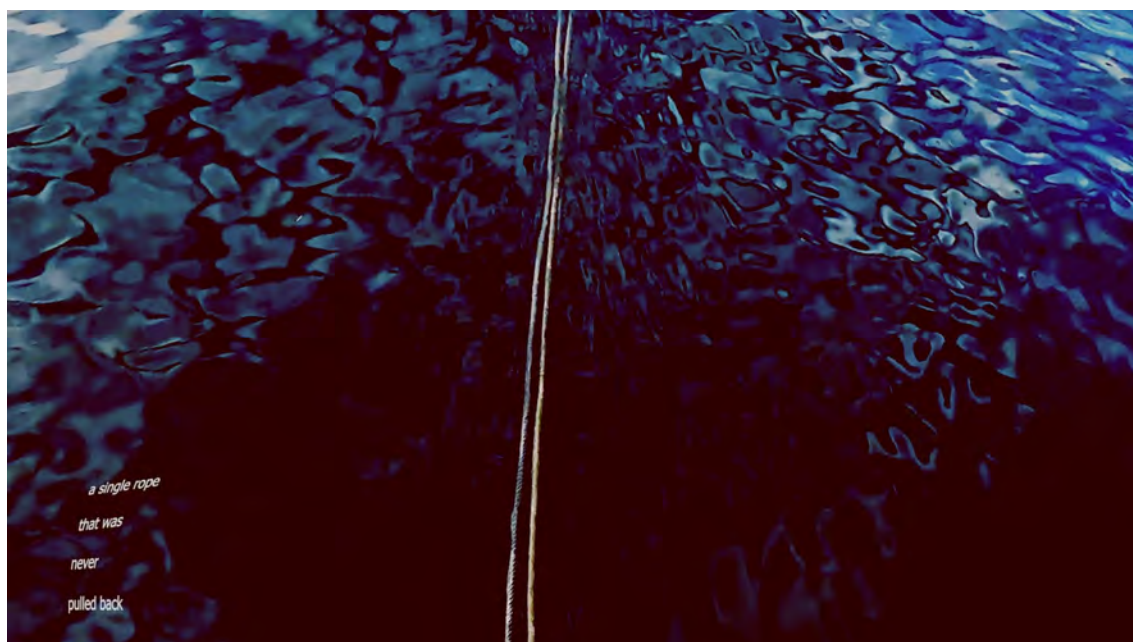
26 "Tactile light diary" 05'50. Callon Murphy (CA)



*Ukimena ikus-entzunezkoen bidez errepikatua.
Oihal-egiturak agerian eta handituta.
Ehunak mikrofonoaren eta pantailaren gainean dantzan.
Irudiak lehen planora lehertzen dira.
Lehenik hondartza bat, gero igerileku zikin bat.
Uda udazkenara sartzen da.
Xehetasunak ahaztu edo gaizki gogoratzen dira.
Objektu taktilaren memoria atxikia. 8 mm-ko filma soinu-banda asinkrono batekin aurkeztua.
Callon Murphy zinemagile eta software garatzaile amateurra da, gaur egun Kitchener-en (Ontario) bizi dena, laga gabeko lurretan.
Bere lanak oroitzapen pertsonalak eta esperimentu formalak nahasten ditu hainbat DIY teknika digital eta analogikoren bidez.
Soinu-diseinu urria eta normalean narrazioarik gabe aurkeztuta, Callonen film eta bideoek irudiak sortzearen faltsukeria, teknologiararen alferrikakotasuna eta subjektibotasun historikoa jorratzen dituzte.*

Touch replicated through audiovisual means.
Fabric structures exposed and magnified.
Textiles dance over microphone and screen.
Images burst to the forefront.
First a beach, then an unclean pool.
Summer slips into fall.
Details are forgotten or misremembered.
The retained memory of tactile objects.
8mm film presented with an asynchronous soundtrack.
Callon Murphy is an amateur filmmaker and software developer currently residing in Kitchener, Ontario on unceded land. His work blends personal memories and formal experiments through various DIY digital and analog techniques. Delivered with sparse sound design and typically without narration, Callon's films and videos deal with the falsity of image-making, the futility of technology, and historical subjectivity.

*El tacto, recreado mediante medios audiovisuales.
Estructuras textiles expuestas y magnificadas.
Los tejidos danzan sobre el micrófono y la pantalla.
Las imágenes irrumpen en primer plano.
Primero una playa, luego una piscina descuidada.
El verano se desliza hacia el otoño.
Los detalles se olvidan o se recuerdan de forma imprecisa.
El recuerdo persistente de objetos táctiles.
Película en 8 mm presentada con una banda sonora asíncrona.
Callon Murphy es un cineasta aficionado y desarrollador de software que reside actualmente en Kitchener, Ontario, en territorio no cedido. Su obra combina recuerdos personales y experimentos formales mediante diversas técnicas digitales y analógicas de creación propia (*DIY*). Caracterizadas por un diseño sonoro minimalista y, por lo general, sin narración, las películas y vídeos de Callon abordan la falsedad de la creación de imágenes, la futilidad de la tecnología y la subjetividad histórica.*



Umbiliko-kordoi artifizial bat marrazki bizidunetako burbuila bihurtzen da, fetu baten enbrioi-mailako pentsamenduak barnean hartuz.

*Baraba-pe Peikert zinemagile eta artista bisual suitzarra txikitatik sentitu zen erakarrita fikziozko munduarekiko, eta mugikor-egiturekin apaintzen zuen bere gela. "1000 O" eta "The Cormorant's Shadow" dira Baraba-peren film esperimental bitxi berriak; horietan, mugimenduaren, zinema-argiaren eta ekintzaren munduan gertatzen diren jokabide fikziozko eta abstraktuen inguruko ikerketa artistikoa jasotzen da. Hurrengo atalak ekoizpen-fasean daude dagoeneko; orain arte, Suitzan duen *Atelier a./f.* enpresak finantzatu ditu bere kabuz. Aurreko film esperimentalekin ("WavesWaterWall" (2023), "Snowhsine" (2021), "Periplaneta" (2020), "AF_SO_MONT_NB" (2019) eta "MI DI WORM no.10" animazio-film laburra) gertatu bezala, lan hauek ere interesa duen publikoaren bila dabilta etengabe.*

An artificial umbilical cord inflates into cartoon bubbles with embryonic thoughts of a fetus.

Baraba-pe Peikert, Swiss filmmaker and visual artist, had a fondness for the fictional world from an early age and decorated her room with mobile figures. "1000 O" and 'The Cormorant's Shadow' are the new eccentric experimental films that document Baraba-pe's artistic research into abstract fictitious behavior in the world of movement, cinematic light and action. The next episodes are already in production and so far self-financed by her single company Atelier a./f. in Switzerland and also, as with the previous experimental films WavesWaterWall (2023), Snowhsine (2021), Periplaneta (2020), AF_SO_MONT_NB (2019), short animation MI DI WORM no.10... in constant search of an interested audience.

Un cordón umbilical artificial se infla transformándose en burbujas de estilo caricaturesco que contienen los pensamientos embrionarios de un feto.

Baraba-pe Peikert, cineasta y artista visual suiza, sintió fascinación por los mundos de ficción desde temprana edad y decoraba su habitación con móviles. «1000 O» y «The Cormorant's Shadow» son sus nuevas y excéntricas películas experimentales; estas obras documentan su investigación artística sobre comportamientos ficticios abstractos en el ámbito del movimiento, la luz cinematográfica y la acción. Los siguientes episodios ya están en fase de producción y, hasta la fecha, han sido autofinanciados por su propia empresa, Atelier a./f. (Suiza), al igual que sus anteriores filmes experimentales — "WavesWaterWall" (2023), "Snowhsine" (2021), "Periplaneta" (2020), "AF_SO_MONT_NB" (2019) y el corto de animación "MI DI WORM no.10"—, siempre en busca de una audiencia interesada.



Gure begien aurrean, gizaki eta hegazti arteko hibrido bitxi bat etengabeko eraldaketa-prozesuan murgiltzen da, mehatxu ekonomiko, ideologiko, militar eta klimatikoaren tentsio orojakileei aurre egiteko.

Mira Yankova artista bisual, zuzendari eta ekoizle bulgariarra da. Arte Ederren Akademia Nazionalean graduatu zen, eta Bulgariako Unibertsitate Berrian "Zinema eta Telebistako Zuzendaritza" arloko masterra lortu zuen. 2021etik, animazioa irakasten du Bulgariako Unibertsitate Berrian.

Filmaren istorio nagusia eta xehetasun asko marrazketa automatikoaren printzipioan oinarrituta sortu dira, inkontzientearen edukien isuri gisa. Prozesu horretan, orri zurian marrazten hasten naiz, nora iritsiko naizen jakin gabe. Kasu honetan, egindakoari erreparatuta, identitatea eta trauma bezalako gaien ikerketan murgildu nintzen, alderdi soziologikoaren eta irudimenezkoaren arteko mugan mugituz. Horrela, disoziazioaren eta integrazioaren inguruko istorio bat moldatu nuen; istorio horrek, absurdoaren eta hizkuntza sinbolikoaren bidez, mundu globaleko gero eta tentsio handiagoen aurrean sentitzen dudana antzietate pertsonala islatzen du.

Gaur egungo gizaki ezegonkorren irudia da hau. Aurrerapen teknologiko izugarriak lortu eta planetako adimen handienaren jabe dela aldarrikatzen duen arren, kontraesanek urratzen dute, eta oraindik ere bere barne-mundu ilunetik datozen eragin inkontziente ugariren mende dago.

“DISTURBIA” lanean, heroi moderno hori HEGAZTI-GIZAKIaren irudi kolektiboaren bidez aurkezten da. Neurotikoki menpeko da, bai ingurune presio sozialekiko, bai bere psikismoko inkontzientearen olatu indartsuekiko. Kanpotik —gizartearengandik— ez ezik, barrutik ere jasaten ditu mehatxuak; gizartea baso gisa irudikatzen da hemen, bere borondate eta emozioen hastapenak dituen, eta jendetza baten inkontziente kolektibo indartsua sinbolizatzen duena (haurtzaroko jarrera ezabaezinez, estereotipo zurrunez eta histeria latentez betetakoa). Mehatxua barrutik ere badator: bere izaera aitortu gabearengandik eta baztertutako alderdietatik; horiek tentsioz eta gatazka moralaz betetzen dute haren arima. Barne-bulkada gatazkatsuek kanpo-adierazpenak hartzen dituzte, eta heroiak, modu absurdoan, fisikoki biderkatzen eta zatitzen hasten da; urratu, eraldatu, xurgatu eta sublimatu egiten da... Bere burua gorrotatu eta maite du, baztertu eta onartzen du, eta horrek argi eta garbi eragiten dio bere gorputzaren formari. Horrela, kanpo-erlaldaketa nahiko mingarri eta bitxietatik igarota, HEGAZTI-GIZONAK azkenean lortzen du —ia modu alkimikoan— bere osotasuna eta gizatasuna erdiestea.

Filma gure mundu zoroak bere erotasunetik sendatzeko duen aukerari buruzkoa da.

Before our very eyes a strange human-bird hybrid undergoes constant transformation to cope with the omnipresent tensions of economical, ideological, military, and climatic threats.

Mira Yankova is Bulgarian visual artist, director and producer. She graduated from the National Academy of Fine Arts and has a Master degree from New Bulgarian University in ‘Cinema and TV Directing’. Since 2021 she has been teaching animation at the New Bulgarian University.

The main story-line and many of the details in the film are created on the principle of automatic drawing as a leakage of unconscious contents. It's a process where I just go somewhere drawing on the white sheet without knowing where I will end up. In this case, looking at what was done, I dived into an investigation of subjects like identity and trauma, moving on the line between the sociological and the imaginary. Thus I shaped a story of dissociation and integration, which through absurdity and symbolic language represents my personal anxieties about the increasing tensions of the global world.

This is a picture of the restless modern man. Having achieved enormous technological advances and claiming to be the bearer of the highest intelligence on the planet, he is torn by contradictions and still subject to countless unconscious influences coming from his inner dark world.

In DISTURBIA, this modern hero is presented in the collective image of BIRD-MAN. He is neurotically dependent both on the

social pressures of his environment and on the powerful waves of the unconscious in his own psyche. Threats to him come not only from outside, from society, represented in this case as a forest with the beginnings of its own will and emotions, that symbolizes the powerful collective unconscious of the crowd, clogged with ineradicable childhood attitudes, petrified stereotypes and latent hysteria. The threat also comes from within, from his own unrecognized nature and rejected parts that fill his soul with tension and moral conflict. The internal conflicting impulses receive external manifestations and the hero, in an absurd way, begins to physically multiply and divide, tear, transform, absorb, sublimate... He hates and loves himself, rejects and accepts himself, and this clearly affects the form on his body. Thus, passing through rather painful and strange external transformations, the BIRD-MAN finally succeeds in an almost al-chemical way to reach his wholeness and humanity.

This film is about the chance our crazy world to heal itself from its own madness.

Ante nuestros propios ojos, un extraño híbrido de humano y ave experimenta una transformación constante para hacer frente a las tensiones omnipresentes derivadas de amenazas económicas, ideológicas, militares y climáticas. Mira Yankova es una artista visual, directora y productora búlgara. Se graduó en la Academia Nacional de Bellas Artes y posee un máster en «Dirección de Cine y Televisión» por la Nueva Universidad Búlgara. Desde 2021, imparte clases de animación en dicha universidad.

La trama principal y gran parte de los detalles de la película se crearon basándose en el principio del dibujo automático como vía de escape para contenidos del inconsciente. Es un proceso en el que simplemente empiezo a dibujar sobre la hoja en blanco sin saber adónde llegaré. En este caso, al observar lo realizado, me sumergí en la exploración de temas como la identidad y el trauma, moviéndome en la frontera entre lo sociológico y lo imaginario. Así di forma a una historia de disociación e integración que, a través del absurdo y el lenguaje simbólico, representa mis propias inquietudes ante las crecientes tensiones del mundo global. Esta es una imagen del inquieto hombre moderno. A pesar de haber logrado enormes avances tecnológicos y de proclamarse portador de la inteligencia más elevada del planeta, se ve desgarrado por contradicciones y sigue sujeto a innumerables influencias inconscientes provenientes de su propio mundo interior oscuro.

En "DISTURBIA", este héroe moderno se presenta bajo la imagen colectiva del HOMBRE-PÁJARO. Muestra una dependencia neurótica tanto de las presiones sociales de su entorno como de las poderosas oleadas del inconsciente en su propia psique. Las amenazas no solo provienen del exterior —de la sociedad, representada aquí como un bosque que empieza a desarrollar voluntad y emociones propias, simbolizando el poderoso inconsciente colectivo de la multitud, saturado de actitudes infantiles arraigadas, estereotipos petrificados e histeria latente—, sino también del interior: de su propia naturaleza no reconocida y de facetas rechazadas que llenan su alma de tensión y conflicto moral. Los impulsos internos en conflicto se manifiestan externamente y el héroe, de manera absurda, comienza a multiplicarse y dividirse físicamente, a desgarrarse, transformarse, absorber y sublimar... Se odia y se ama, se rechaza y se acepta, y esto repercute claramente en la forma de su cuerpo. Así, tras atravesar transformaciones externas bastante dolorosas y extrañas, el HOMBRE-PÁJARO logra finalmente, de una manera casi alquímica, alcanzar su plenitud y su humanidad.

Esta película trata sobre la oportunidad que tiene nuestro mundo loco de sanarse de su propia locura.



“Berdina” Richard Serraren izen bereko eskulturaren —gaur egun Arte Modernoko Museoan ikusgai dagoena— ikus-entzunezko esplorazio bat da.

Eskultura forjatutako altzairuzko zortzi blokek osatzen dute, binaka pilatuta. Bloke angeluzuzen bakoitzak 5 x 5,5 x 6 oineko neurriak ditu eta 40 tonako pisua du. Blokeak biratu eta pilatu egin dira, goiko eta beheko blokeak modu desberdinean lerrokatuta gera daitezzen; hala ere, lau pilen altuera 11 oinekora da kasu guztietan.

Forma simple horrek espazioaz, masaz, pisuaz eta denboraz hausnartzera bultzatzen nau. Eskulturak bezala, nire filmak ikuslea hunkitu eta, aldi berean, hausnarketara gonbidatu nahi du.

Film hau bolumen handian eta gela ilun batean ikusi behar da.

EQUAL is a cinematic exploration of Richard Serra’s sculpture of the same name on display at the Museum of Modern Art.

The sculpture consists of eight forged-steel blocks stacked in pairs. Each rectangular block measures 5 feet by 5 and 1/2 feet by 6 feet and weighs 40 tons. The blocks are rotated and stacked so that the top and bottom blocks align differently. Yet the four stacks are each 11 feet tall.

This simple form makes me think about space, mass, weight, and time. Like the sculpture, my film seeks to both overwhelm the viewer and invite contemplation.

This film should be played loud in a dark room.

“Igual” es una exploración cinematográfica de la escultura homónima de Richard Serra, expuesta en el Museo de Arte Moderno (MoMA). La obra consta de ocho bloques de acero forjado apilados por parejas. Cada bloque rectangular mide 5 pies por 5 pies y medio por 6 pies, y pesa 40 toneladas. Los bloques están dispuestos y apilados de tal manera que los elementos superiores e inferiores quedan desalineados entre sí; no obstante, cada una de las cuatro pilas alcanza una altura de 11 pies.

Esta forma sencilla me lleva a reflexionar sobre el espacio, la masa, el peso y el tiempo. Al igual que la escultura, mi película busca tanto sobrecoger al espectador como invitarlo a la contemplación.

Esta película debe proyectarse a un volumen elevado en una sala oscura.



Barne-espazioaren eta kanpo-espazioaren arteko borroka. Bihotz zauritua izan daiteke indartsuena, baita kanpo-dimentsio mehatxagarri baten erasoen aurka borrokatzeko gai dena ere. Globulu gorriak giza gorputz bihurtzen dira; gorputz horiek agureen aurpegi erraldoiak uxatu behar dituzte. Baina mina bera ere eraso-egileak urruntzeko arma izan daiteke, urpeko dantza bat ere baden borroka anbiguo horretan. Amildegian murgiltzeko arriskua.

Turinen (Italia) jaio zen 1967an. Hainbat erakunderekin lan egin du: Archimedes Centre of Visual Arts-ekin (Turingo barruti bateko kultur zentroa), non bideo-lantegiak eman zituen; Erresistentziako Film-artxibo Nazionalekin (Turin), non Bigarren Mundu Gerrari, Erresistentziari, langileen borrokari eta artxiboaren jarduerarako garrantzitsuak diren beste gai batzuei buruzko dokumentalak egin zituen; eta Turingo Juvarra Antzokiarekin, multimedia-ikuskizunak eta bideo-performanceak sortzen. Horrez gain, bideo-lengoaia eta -praktikako irakaslea da Turingo Unibertsitateko DAMS sailean. Bideo-arteari, bideo-teknikei eta arte elektronikoen estetikari buruzko hainbat liburu idatzi ditu. 1989az geroztik, bideo esperimentalak, musika-bideoak, bideo-instalazioak, multimedia-ikuskizunak, dantza-emanaldietarako bideo-eszenografiak eta argazki digitalak sortzen ditu.

The struggle between the inner space and the outer space. A wounded heart can be the most powerful one, and able to fight the assaults of a threatening external dimension. Red blood cells transform in human bodies that have to ward off gigantic faces of old men. But even the pain can be a weapon to send away the aggressors, in an ambiguous fight that is also an underwater dance. The risk of plunging ourselves in the abyss.

Born in Torino (Italy) in 1967. He worked with the Archimedes Centre of Visual Arts (a cultural centre of a District in Torino), where he held workshops on video, with the National Film Archives of Resistance (Torino), where he realized documentaries about the Second World War, the Resistance, about workers struggle and other subjects relevant to the activity of the Archive, and with Theater Juvarra in Torino in the realization of multimedia shows and videoperformances. He is also professor of video language and practice in DAMS, University of Torino. He wrote several books about videoart; video technics and aesthetics of electronic arts. Since 1989 he produces experimental videos, music videos, videoinstallations, multimedia shows, videoscenographies for dance performances and digital photographs.

La lucha entre el espacio interior y el espacio exterior. Un corazón herido puede ser el más poderoso, capaz de combatir los embates de una dimensión externa amenazante. Los glóbulos rojos se transforman en cuerpos humanos que deben ahuyentar los rostros gigantes de ancianos. Pero incluso el dolor puede convertirse en un arma para alejar a los agresores, en una lucha ambigua que es, a la vez, una danza submarina. El riesgo de precipitarnos al abismo.

Nacido en Turín (Italia) en 1967. Ha colaborado con el Centro de Artes Visuales Arquímedes (un centro cultural de un distrito de Turín), donde impartió talleres de video; con el Archivo Nacional de Cine de la Resistencia (Turín), realizando documentales sobre la Segunda Guerra Mundial, la Resistencia, las luchas obreras y otros temas relevantes para la actividad del archivo; y con el Teatro Juvarra de Turín en la creación de espectáculos multimedia y videoperformances. Asimismo, es profesor de lenguaje y práctica del video en el DAMS de la Universidad de Turín. Ha escrito varios libros sobre videoarte, técnicas de video y estética de las artes electrónicas. Desde 1989 produce videos experimentales, videoclips, videoinstalaciones, espectáculos multimedia, videoscenografías para espectáculos de danza y fotografía digital.

31 “Pop Marilyn” 03’21. Luis Carlos Rodríguez García (ES)

Pop Marilyn-ek ikerketa artistiko_instrumentala duen lan bat da Inteligencia Artificial-ekin eta Artes Audiovisuales-en ikerketa-proiektu baten forma parte hartzen du.

Pop Marilyn is an artistic_instrumental research work with Artificial Intelligence and is part of a research project, in Audiovisual Arts, that tries to transfer expressive and emotional concepts to the screen with moving images, which is why it deliberately lacks formal, narrative and structural aspects.

Pop Marilyn es un trabajo de investigación artístico_instrumental con Inteligencia Artificial y forma parte de un proyecto de investigación, en Artes Audiovisuales, que trata de trasladar conceptos expresivos y emocionales a la pantalla con imágenes en movimiento, por lo que carece deliberadamente de aspectos formales, narrativos y estructurales.





Arrain-neska batek askapena aurkitzen du bakardade alai batean; istorioa Brasilgo kostaldeko herri bateko hondartza batean kokatzen da, hondamendi baten aurreko giroan.

Isabela Costa Rio de Janeiron jaioetako zinemagilea da; haren lanek belaunaldi gazteenen antsietate eta irrikek moldatutako unibertso poetiko eta sentsorialak sortzen dituzte. 16 mm-ko eta formatu digitaleko lanak egiten ditu, eta CalArts-en Zinema/Bideo arloko Arte Ederretako Masterra (MFA) du. Haren filmak hainbat jaialditan proiektatu dira; besteak beste, Lausanne Underground Film & Music Festival, Melbourne International Film Festival, Aesthetica Short Film Festival eta Atlanta Film Festival jaialdietan. Argazkigintza eta moda arloko kontakizunetan, hainbat artista ageri dira; hala nola, Sloppy Jane taldeko Haley Dahl, Luna Li, Daphne Blunt eta Isabella Lalonde.

Garai eta leku guztietan, emakumeak sarritan plazererako eta ikuskizunerako izaki gisa irudikatu izan dira, eta haien bizitzak pribatutasunik gabe idatzi dira. “Arrain bizia” lanean, ondare hori azaleratzen da Brasilgo kostaldeko herri bateko hondartza batean —hondamendi baten aurreko giroan— noraezean dabilen arrain-neska baten bidez; neskak bere uretako feminitateaz apaintzen ditu hondartzaren ertzak. Hasieran isileko amore-emate bat dirudiena, berez, bakardade alaia sortzeko ekintza matxinatua da.

Fish-girl finds liberation in joyful solitude, set against a pre-apocalyptic beach in a Brazilian coastal village.

Isabela Costa is a filmmaker born in Rio de Janeiro whose work conjures poetic, sensory universes shaped by the anxieties and longings of younger generations. Working across 16mm and digital formats, she holds an MFA in Film/Video from CalArts. Her films have screened at festivals including Lausanne Underground Film & Music Festival, Melbourne International Film Festival, Aesthetica Short Film Festival, Atlanta Film Festival, among others. Her photographic and fashion storytelling features artists such as Sloppy Jane’s Haley Dahl, Luna Li, Daphne Blunt, and Isabella Lalonde.

Across time and place, women have so often been cast as creatures of pleasure and spectacle, their lives scripted in the absence of privacy. In Living Fish, this legacy surfaces through a Fish-girl who drifts along a pre-apocalyptic beach in a Brazilian coastal village, adorning its edges with her watery femininity. What might first appear as quiet resignation is instead the insurgent act of shaping a joyful solitude.

Una «chica-peze» encuentra la liberación en una soledad gozosa, en el escenario de una playa preapocalíptica de un pueblo costero brasileño.

Isabela Costa es una cineasta nacida en Río de Janeiro cuya obra evoca universos poéticos y sensoriales, moldeados por las inquietudes y anhelos de las generaciones más jóvenes. Trabaja tanto en formato de 16 mm como en digital y posee un máster en Bellas Artes (MFA) en Cine y Video por CalArts.

A lo largo del tiempo y el espacio, a menudo se ha retratado a las mujeres como seres destinados al placer y al espectáculo, con vidas guionizadas y carentes de intimidad. En “Pez vivo”, este legado aflora a través de una «chica-peze» que vaga por una playa preapocalíptica de un pueblo costero brasileño, adornando sus orillas con su feminidad acuática. Lo que en un principio podría parecer una resignación silenciosa resulta ser, en realidad, el acto insurgente de construir una soledad gozosa.

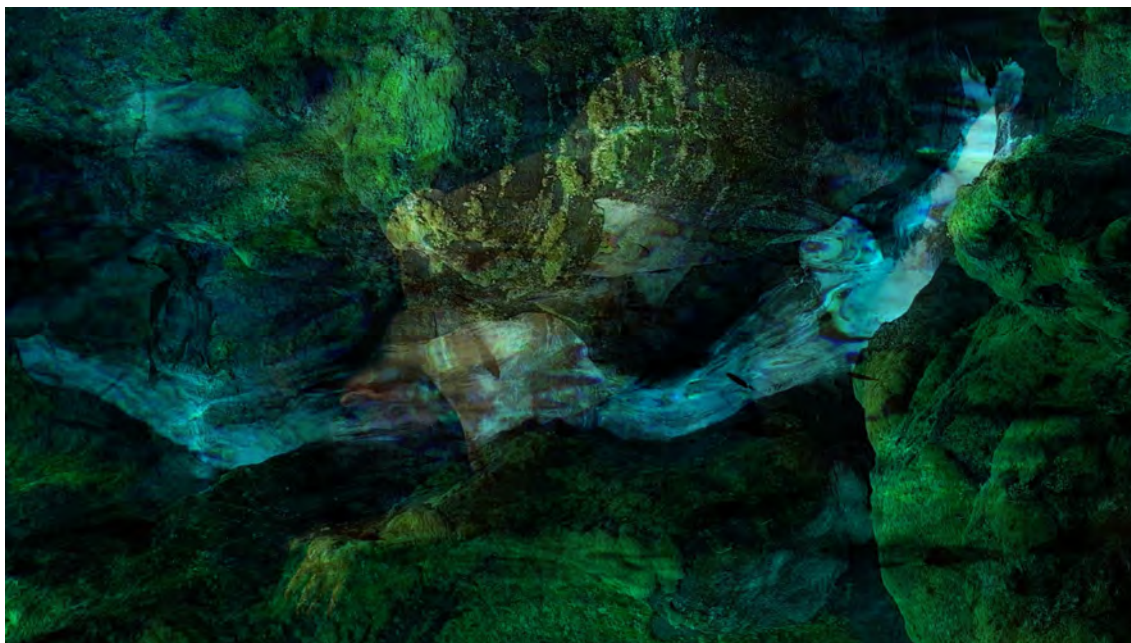


"Mutazioak" 2022ko udan bizi izan nuen esperientzia bati buruzko proiektua da, nire aita Mexikotik Espainiara bisitan etorri zenean, baina bidaian gaixotu eta ia hil zenean. Ez genuen inorgana jotzeko, eta ospitalean eduki behar izan nuen egonkortzeko eta Mexikora itzuli eta han arreta hobe jaso zezan ziurtatzeko, hemen laguntza ukatu baitziguten bere gaixotasunaren kostu osoa estaltzen zuen aseguruik ez genuelako. Lan hau gure harremanaren azterketa bat da, nire familia galtzeko beldurretik, hazteko beldurretik eta bizi izan dugun esperientziari aurre egiteko eta hori leku zehatz batekin nola lotzen dugun aurre egiteko. Nire aitagana hurbilketa bat da, gure harremanaren hurbiltasun eta distantziara, galeraren beldurraren bidez elkar ulertzeko modu bat, nire familia ulertzeko modu bat bideo-gutun experimental baten bidez, gure artean inoiz esan gabeko pentsamendu eta sentimenduen aitoren gisa.

Nire izena Mont Carver da eta argazkilaria, zinemagilea eta idazlea naiz. Zinema Digitalean eta Postprodukzioan lizentziatura ikasi nuen, eta Argazkilaritza Profesionalean masterra dut, non prozesu alternatiboak, analogikoak eta digitalak aztertu nituen.

"Mutations" is a project about an experience I lived through in the summer of 2022 when my father came from Mexico to visit me in Spain but fell ill during the trip and almost died. We had no one to turn to, and I had to keep him in the hospital to stabilize him and ensure he could return to Mexico to receive better care there, since we were denied assistance here because we didn't have insurance that covered the total cost of his illness. This work is an exploration of our relationship from the fear of losing my family, the fear of growing up, and facing the experience we have lived through and how we associate that with a specific place. It's an approach to my father, to the closeness and distance in our relationship, a way to understand each other through the fear of loss, a way to understand my family through an experimental video-letter as a confession of thoughts and feelings never before spoken between us. My name is Mont Carver and I am a photographer, filmmaker, and writer. I studied a bachelor's degree in Digital Cinema and Postproduction, and I have a master's degree in Professional Photography, where I explored alternative, analog, and digital processes.

"Mutaciones" es un proyecto sobre una experiencia que viví en el verano de 2022, cuando mi padre viajó desde México para visitarme en España, pero enfermó durante el viaje y estuvo a punto de morir. No teníamos a quién acudir; tuve que mantenerlo hospitalizado para estabilizarlo y asegurar que pudiera regresar a México para recibir una mejor atención, ya que aquí se nos negó la asistencia al no contar con un seguro que cubriera el coste total de su enfermedad. Esta obra explora nuestra relación a través del miedo a perder a mi familia y a crecer, así como del enfrentamiento a la experiencia vivida y la asociación de esta con un lugar concreto. Es un acercamiento a mi padre —a la cercanía y la distancia de nuestro vínculo— y una forma de comprendernos mutuamente a través del miedo a la pérdida; una manera de entender a mi familia mediante una videocarta experimental que funciona como confesión de pensamientos y sentimientos nunca antes expresados entre nosotros. Me llamo Mont Carver y soy fotógrafo, cineasta y escritor. Cursé la licenciatura en Cine Digital y Posproducción y cuento con un máster en Fotografía Profesional, formación en la que exploré procesos alternativos, analógicos y digitales.



“Uholde” film experimental bat da, giza gorputzaren eta mundu naturalaren arteko korapilo ezegonkorra aztertzen duena, klima-eraldaketa bizkortzen ari den heinean. Murgiltze, higadura eta azaleratze hizkuntza bisual aldakor baten bidez, filmak haragiaren eta paisaiaren arteko bereizketak higatzen ditu, gorputza materia porotsu gisa hautemanez, lurra, ura eta atmosfera moldatzen dituzten indar elemental berberei erantzunez.

Filmak denborazkotasun fluido batean zehar garatzen da, non iragana, oraina eta etorkizun espekulatiboak elkarren aurka estutzen diren. Gorputzak agertu eta desagertzen dira, zatitu eta birmoldatzen dira, uren igoerak, atzera egiten ari diren glaziarretatik sortutako izotz mendien urtea, sedimentazioa eta haustura ekologiko motelak islatuz. Natura ez da kanpoko eszena gisa kokatzen, baizik eta gorputz-baldintza gisa, azalaren, arnasketaren eta mugimenduaren bidez sentitzen dena.

Manipulazio digitala eta irudi-teknika experimentalak irudi elementalekin ehuntzen dira, teknologiak aldaketa-prozesu ikusezinak agerian uzten dituen kanal gisa funtziona dezan. Irudia eta soinua harreman estuan lan egiten dute, sentorialki-eremu bat sortuz, non eraldaketa bibrazio, presio eta noraezean erregistratzen den. Hemen, metamorfosia etengabeko egoera gisa agertzen da —ez kolapsoa ez berritzea bakarrik, baizik eta haien etengabeko baterako presentzia.

Uholdea lekuko izatearen ekinetan bizi da, ikuslea ziurgabetasunarekin eta iraupenarekin geratzera gonbidatuz. Iragazten, higatzen eta itzultzen dena ez da konpontzen, baizik eta arreta jartzen zaio. Arreta iraunkor honetan, erantzukizuna ez da narrazioaren itxieraren bidez sortzen, baizik eta gorputzutako pertzepzioaren eta presentzia iraunkorraren bidez —non lekuko izatea dagoeneko parte hartzea den, eta gogoratzea erantzun modu bat den.

Laurel Jóhannesson artista eta zinemagile experimental kanadarra da. Bere praktikak gorputza eguraldiaren, erritmoaren eta noraezean dabilen gune gisa jorratzen du, iraupen eta prozesuan oinarritutako formen bidez zabalduz. Mugimendu sotilari eta eraldaketa isilei erreparatuz, bere filmek denbora askatzen den, pertzepzioa noraezean dabilen eta esanahia poliki-poliki sortzen den espazioak sortzen dituzte, arnasa edo itsasgora bezala.

Deluge is an experimental film that explores the unstable entanglement of the human body and the natural world amid accelerating climate transformation. Through a shifting visual language of immersion, erosion, and emergence, the film erodes distinctions between flesh and landscape, sensing the body as porous matter—responsive to the same elemental forces that shape land, water, and atmosphere.

The film unfolds through a fluid temporality in which past, present, and speculative futures press against one another. Bodies appear and disappear, fragment and re-form, mirroring landscapes altered by rising waters, melting icebergs calved from receding glaciers, sedimentation, and slow ecological ruptures. Nature is not positioned as an external scene but as a corporeal condition, felt through skin, breath, and movement.

Digital manipulation and experimental imaging techniques are woven with elemental imagery, allowing technology to function as a conduit that reveals invisible processes of change. Image and sound work in close relation, producing a sensorial field where transformation is registered as vibration, pressure, and drift. Here, metamorphosis emerges as an ongoing state—neither collapse nor renewal alone, but their continual co-presence.

Deluge dwells in the act of witnessing, inviting the viewer to remain with uncertainty and duration. What seeps, erodes, and returns is not resolved but attended to. In this sustained attention, responsibility arises not through narrative closure but through embodied perception and sustained presence—where to witness is already to participate, and to remember is a form of response.

Laurel Johannesson is a Canadian artist and experimental filmmaker. Her practice traces the body as a site of weather, rhythm, and drift, unfolding through durational and process-based forms. Attentive to subtle motion and quiet transformation, her films create spaces where time loosens, perception wanders, and meaning emerges slowly, like breath or tide.

“Diluvio” es una película experimental que explora la inestable imbricación entre el cuerpo humano y el mundo natural en medio de una transformación climática acelerada. A través de un lenguaje visual cambiante basado en la inmersión, la erosión y la emergencia, el filme disuelve las fronteras entre la carne y el paisaje, percibiendo el cuerpo como materia porosa, sensible a las mismas fuerzas elementales que moldean la tierra, el agua y la atmósfera.

La película se desarrolla en una temporalidad fluida donde el pasado, el presente y los futuros especulativos convergen y se presionan mutuamente. Los cuerpos aparecen y desaparecen, se fragmentan y se recomponen, reflejando paisajes alterados por la crecida de las aguas, el desprendimiento de icebergs de glaciares en retroceso, la sedimentación y las lentas rupturas ecológicas. La naturaleza no se presenta como un escenario externo, sino como una condición corporal que se experimenta a través de la piel, la respiración y el movimiento.

La manipulación digital y las técnicas de imagen experimental se entrelazan con elementos visuales primordiales, permitiendo que la tecnología actúe como un conducto que revela procesos de cambio invisibles. La imagen y el sonido operan en estrecha relación, generando un campo sensorial donde la transformación se registra como vibración, presión y deriva. Aquí, la metamorfosis surge como un estado continuo: no se trata simplemente de colapso o renovación, sino de la coexistencia constante de ambos.

“Diluvio” se centra en el acto de testimoniar, invitando al espectador a habitar la incertidumbre y la duración. Aquello que se filtra, erosiona y retorna no busca una resolución, sino ser atendido. En esta atención sostenida, la responsabilidad no surge de un cierre narrativo, sino de la percepción encarnada y la presencia constante; allí donde ser testigo implica participar, y recordar constituye una forma de respuesta.

Laurel Johannesson es una artista y cineasta experimental canadiense. Su práctica aborda el cuerpo como un espacio de clima, ritmo y deriva, desplegándose a través de formas basadas en la duración y el proceso. Atenta al movimiento sutil y a la transformación silenciosa, sus películas crean espacios donde el tiempo se distiende, la percepción divaga y el sentido emerge lentamente, como la respiración o la marea.

2026/10/21

19:00 h. CMD San Francisco. Plaza Corazón de María s/n 48003 Bilbao

35 "Dear Kevin" 04'57. Kate Ferguson (US)



Lotura bat izateko nahiak emakume bat bere benetako izaerarekin berriro lerrokatzera bultzatzen du.

Kate Ferguson (AEB) idazlea, zinemagilea eta argazkilari analogikoa da; Los Angelesen eta Mexiko Hirian bizi eta lan egin du. Bere diziplina anitzeko jarduna eraldaketa gertatzen den eta errealitateak lausotzen diren muga-uneak balioesteko jarreran oinarritzen da.

A desire for connection compels a woman to realign with her true self.

Kate Ferguson (USA) is a writer, filmmaker, and analog photographer who has lived and worked in Los Angeles and Mexico City. Her multidisciplinary practice is rooted in an appreciation for the threshold moments where transformation occurs and realities blur.

El deseo de conexión impulsa a una mujer a reencontrarse con su verdadero ser.

Kate Ferguson (EE. UU.) es escritora, cineasta y fotógrafa analógica; ha vivido y trabajado en Los Ángeles y Ciudad de México. Su práctica multidisciplinaria se fundamenta en la valoración de esos momentos liminales en los que se produce la transformación y las realidades se difuminan.



Zinema-lengoaia erabiliz logika eta emozioaren, zein teknologia eta elementu organikoaren arteko lotura aztertzeko, "Gorputz eta gogo osasuntsua" lanak zinema-esperientzia paregabea eskaintzen du. Burmuinaren bidez kontrolatutako software batek artistaren garun-uhinak baliatzen ditu soinua, argia, ekintza zinetikoak eta musika-konposizioa modelatzeko, artistak dantza egiten eta mugitzen diren bitartean. Filmak garun-uhinen eraginpeko inprobisazio berezia jasotzen du; bertan, bulkada neuronalek ausazkotasunean oinarritutako algoritmoak aktibatzen dituzte, eta algoritmo horiek soinuen, musika-noten eta argi-pultsazioen ereduak zein konbinazioak zehazten dituzte.

Gordon Monahanen lanek —pianoa, bozgorailuak, bideoa, eskultura zinetikoa eta ordenagailuz kontrolatutako soinu-inguruneak uztartzen dituztenak— genero ugari hartzen dituzte barne: abangoardiako kontzertu-musikatik hasi eta multimedia-instalazio zein soinu-arteraino.

Bill Coleman koreografo eta artista da. Haren koreografia-lanak leku hauetan aurkeztu dira: Glasgowko Tramway, New Yorkeko Dance Theatre Workshop, Montrealgo Place des Arts, San Petersburgoko (Errusia) Alexandrinsky Antzokia eta Edinburgoko Fringe Festival jaialdia. Colemanen lanak antzerki-esparru tradizionalak gainditu ditu, eta mendi-gailurrak, oihan tropikalak, belardiak eta hiriko eraikuntza-guneak ere hartu ditu barne. Eskala handiko eta leku jakin baterako propio sortutako ("site-specific") lanen bilduma ausarta osatu du, talde askotarikoekin elkarlanean arituz; hala nola, Bigarren Mundu Gerlako veteranoekin, jatorrizko herrietako komunitateekin, arrantza-leku herrieekin, abeltzaintza-herrieekin eta hiriko auzoekin.

Using the cinematic language to explore the connection between logic and emotion, technology and the organic, Sound of Mind and Body presents a unique film experience. Mind-controlled software harnesses a performer's brainwaves to sculpt sound, light, kinetic actions, and musical composition while they move and dance. The film captures a unique brainwave-influenced improvisation, where neural impulses trigger chance-based algorithms, which then determine patterns and combinations of sounds, musical notes, and light pulsations.

Gordon Monahan's works for piano, loudspeakers, video, kinetic sculpture, and computer-controlled sound environments span various genres from avant-garde concert music to multi-media installation and sound art.

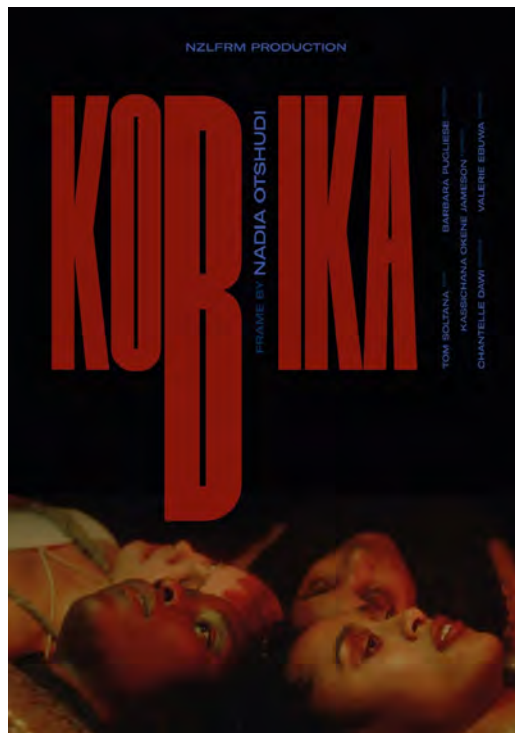
Bill Coleman is a choreographer and performer. His choreographic work has been presented at the Tramway in Glasgow, New York's Dance Theatre Workshop, Place Des Arts, Montreal, Alexandrinsky Theatre, St. Petersburg, Russia and the Edinburgh Fringe Festival. Coleman's work has transcended traditional theatrical settings to include mountain tops, rainforests, prairies and urban construction sites. He has created a bold collection of large-scale, site-specific works, collaborating with diverse groups including WWII veterans, Aboriginal communities, fishing villages, ranching towns and urban neighbourhoods.

Mediante el uso del lenguaje cinematográfico para explorar la conexión entre lógica y emoción, así como entre tecnología y lo orgánico, "Mente y cuerpo sanos" ofrece una experiencia cinematográfica única. Un software controlado por la mente aprovecha las ondas cerebrales del intérprete para modelar el sonido, la luz, las acciones cinéticas y la composición musical mientras este se mueve y baila. La película captura una improvisación singular influida por las ondas cerebrales, en la que los impulsos neuronales activan algoritmos basados en el azar que, a su vez, determinan patrones y combinaciones de sonidos, notas musicales y pulsaciones lumínicas.

La obra de Gordon Monahan —que abarca piano, altavoces, vídeo, escultura cinética y entornos sonoros controlados por ordenador— recorre diversos géneros, desde la música de concierto de vanguardia hasta las instalaciones multimedia y el arte sonoro.

Bill Coleman es coreógrafo e intérprete. Su obra coreográfica se ha presentado en espacios como el Tramway de Glasgow, el Dance Theatre Workshop de Nueva York, la Place des Arts de Montreal, el Teatro Alexandrinsky de San Petersburgo (Rusia) y el Festival Fringe de Edimburgo. El trabajo de Coleman ha trascendido los escenarios teatrales tradicionales para desarrollarse en cimas de montañas, selvas tropicales, praderas y obras de construcción urbanas. Ha creado una audaz colección de obras de gran formato diseñadas para espacios específicos ("site-specific"), colaborando con grupos diversos que incluyen veteranos de la Segunda Guerra Mundial, comunidades aborígenes, pueblos pesqueros, localidades ganaderas y barrios urbanos.

37 "Kobika" 08'53. Nadia Otshudi (CD/FR/GB)



"Kobika" oroimenaren eta abstrakzioaren artean dabil, azaltzen dutena baino gehiago arnasten duten irudietan zehar mugituz. Ahotsak eta isiltasunak gidatuta, keinuen arteko espazioei entzuten die. Oihartzunek, mugimenduak eta soinu zatiek hitzek ezin dutena esaten duten lekuan. Bere ehundura aldakorretan, filmak mina eta samurtasuna nola bizikide izan daitezkeen erakusten du, sendatzea nola hasten den gogoratzearen ekintzan. "Kobika" xuxurlatutako erritual baten antzera garatzen da. Gorpuzteari eta galerari buruzko meditazio bat, non isiltasuna lekuko eta askapen bihurtzen den, oraindik entzuten ikasten ari direnentzat. Nadia Otshudi Bartzelonan bizi den frantziar kongoar zuzendaria, artista bisuala eta argazkilaria da. Bere lana zinemaren, argazkilaritzaren eta memoria politikoaren artean mugitzen da, bizitza beltzean, Kongon eta diasporan arreta jarritz. Bere filmek trauma, entzutea eta erresistentzia aztertzen dituzte, protestan eta zaintzan errotutako DIY hizkuntza bisual intimoa erabiliz.

"Kobika" drifts between memory and abstraction, moving through images that breathe more than they explain. Guided by voice and silence, it listens to the spaces between gestures. Where echoes, movement, and fragments of sound speak what words cannot. Through its shifting textures, the film reveals how pain and tenderness can coexist, how healing begins in the act of remembering. "Kobika" unfolds like a whispered ritual. A meditation on embodiment and loss, where silence becomes both witness and release, for those still learning to listen.

Nadia Otshudi is a Congolese French director, visual artist and photographer based in Barcelona. Her work moves between film, photography and political memory, focusing on Black life, Congo and diaspora. Her films explore trauma, listening and resistance, using a DIY, intimate visual language rooted in protest and care.

«Kobika» oscila entre la memoria y la abstracción, transitando por imágenes que respiran más de lo que explican. Guiada por la voz y el silencio, la obra escucha los espacios entre los gestos; allí donde los ecos, el movimiento y los fragmentos sonoros expresan aquello que las palabras no pueden. A través de sus texturas cambiantes, el filme revela cómo pueden coexistir el dolor y la ternura, y cómo la sanación comienza en el acto de recordar. «Kobika» se despliega como un ritual susurrado: una meditación sobre la encarnación y la pérdida, donde el silencio se convierte tanto en testigo como en liberación para quienes aún están aprendiendo a escuchar.

Nadia Otshudi es una directora, artista visual y fotógrafa congoleña-francesa radicada en Barcelona. Su obra transita entre el cine, la fotografía y la memoria política, centrándose en la vida negra, el Congo y la diáspora. Sus películas exploran el trauma, la escucha y la resistencia, empleando un lenguaje visual íntimo y de creación propia (*DIY*), arraigado en la protesta y el cuidado.



Alyss biluzik doa, ingurunearen eraginpean eta elementu naturalen mende. Bidaia nekagarri hori norberaren benetakotasuna bilatzeari buruz hausnartzeko aitzakia bihurtzen da.

«NU•E•S» nire esperientzia pertsonaletan oinarritutako animaziozko film labur esperimental da. Lan honetan, metaforikoki aztertzen ditut nortasunaren gaia eta gizabanakoei bizi diren gizartearen egokitzeko sortzen dituzten maskarak kentzearena. Bidaia emozionala da; ikusleak norberaren burua ezagutzeko bideari buruz hausnartzera gonbidatzen ditu, gizartearen itxaropenak, benetakotasunaren bilaketa eta norberaren benetako izatea besarkatzeko muga jakin batzuetatik askatzeko beharra aztertuz. Bigarren proiektu honen sorreran islatzen da nire esperientzia pertsonala: genero-nortasuna zalantzan jartzea eta lanbide eroso batetik bizitza artistiko zintzoago eta betegarriago baterako trantsizioa egitea.

Belgikakoa jatorriz, Max Vannienschootek Supinfocom-en graduatu zen, ekoizpen digitalean, 2007an. Animazio-estudio ezberdinetan bederatzi urtez lan egin ondoren, ibilbide profesional berri bati ekin zion, eta bere lehen film laburra idatzi zuen: “Oskar”. Esperientzia pertsonalak dira haren sormen-prozesuaren oinarria, eta giza izaeraren alderdi ugarietako interesa piztu diote.

Alyss runs bare, exposed to their environnement and affected by their surrounding elements. Their exhausting journey becomes a pretext to reflect on a quest for personal authenticity.

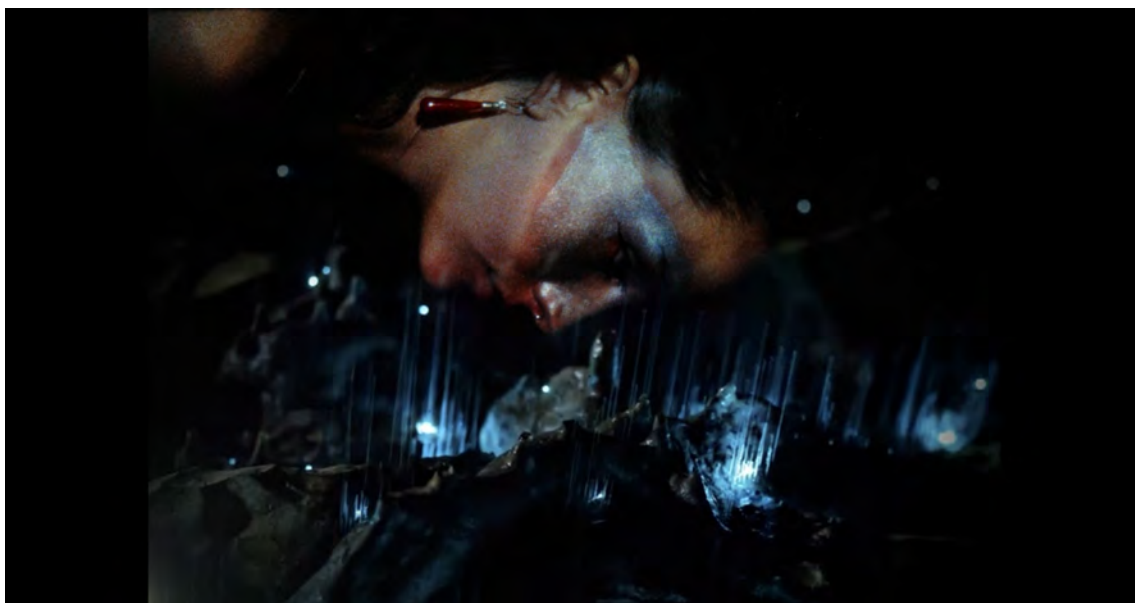
‘NU•E•S’ is an experimental animated short film inspired by my personal experiences. In this piece, I metaphorically explore the themes of identity and the shedding of masks that individuals create to conform to the society they evolve in. It is an emotional journey that invites viewers to reflect on their own paths to self-discovery by exploring social expectations, the quest for authenticity, and the need to free oneself from certain constraints to embrace one’s true self. My own personal experience, marked by questioning my gender identity and transitioning from a comfortable career to a more sincere and fulfilling artistic life, is reflected in the creation of this second project.

Originally from Belgium, Max Vannienschoot graduated from Supinfocom, in digital production, in 2007. After nine years spent working for various animation studios, he embarked on a new career path, writing his first short film: Oskar. His personal experiences are the basis for his creative process and have led him to take an interest in the many facets of human nature. He is also passionate about analog photography, painting, and drawing, but through animation he has found the ideal medium for expressing his thoughts.

Alyss corre desnuda, expuesta al entorno y afectada por los elementos que la rodean. Su agotador viaje se convierte en un pretexto para reflexionar sobre la búsqueda de la autenticidad personal.

«NU•E•S» es un cortometraje de animación experimental inspirado en mis vivencias personales. En esta obra, exploro metafóricamente temas como la identidad y el despojo de las máscaras que los individuos crean para adaptarse a la sociedad en la que se desarrollan. Es un viaje emocional que invita al espectador a reflexionar sobre su propio camino de autodescubrimiento, explorando las expectativas sociales, la búsqueda de la autenticidad y la necesidad de liberarse de ciertas ataduras para abrazar el propio ser. Mi experiencia personal —marcada por el cuestionamiento de mi identidad de género y la transición de una carrera cómoda hacia una vida artística más sincera y plena— se refleja en la creación de este segundo proyecto.

Originario de Bélgica, Max Vannienschoot se graduó en producción digital por Supinfocom en 2007. Tras nueve años trabajando para diversos estudios de animación, emprendió una nueva trayectoria profesional escribiendo su primer cortometraje: «Oskar». Sus experiencias personales constituyen la base de su proceso creativo y le han llevado a interesarse por las múltiples facetas de la naturaleza humana.



70eko hamarkadako LGBTQIA+ zinema esperimentalean inspiratuta, film honek desio lesbikoaren loraldia aztertzen du ikuspegi estetiko eta ameslariaren bidez; hala nola, estatua baten sentsualitatetik hasi eta emakumeen arteko erotismo erreprimituraino. Camille Zéhenne Paris-Cergyko Arte Ederren Eskolan graduatu zen, eta Sorbona Unibertsitateko GRIPIC taldeko ikertzaile elkartua da. “Lilith-en apaingarriak” ekimeneko programatzailea izateaz gain, zinemagile gisa hizkuntza eta irudien estatusa aztertzen ditu. Hori bereziki nabaria da “found footage” (aurkitutako irudien) teknikaz egindako filmetan. Horrez gain, Emmanuelle Fantinekin batera “Jean Baudrillard protagonista den liburua” lana idatzi zuen; Editions MFK argitaratutako fikzio interaktiboa da, eta Edgar Morinen hitzaurrea du.

Inspired by the experimental LGBTQIA+ cinema of the 70s, this film questions the blossoming of lesbian desire through an aesthetic and dreamlike approach, from the sensuality of a statue to the repressed eroticism of the women between them. Camille Zéhenne graduated from the Beaux-Arts de Paris-Cergy and is an associate researcher at GRIPIC, Sorbonne University. In addition to being a programmer for Les Froufrous de Lilith, her work as a filmmaker explores language and the status of images. This is particularly evident in her found footage films. Additionally, she co-authored *Le livre dont Jean Baudrillard est le héros* with Emmanuelle Fantin, an interactive fiction published by Editions MF and prefaced by Edgar Morin.

Inspirada en el cine experimental LGBTQIA+ de los años 70, esta película explora el florecimiento del deseo lésbico mediante un enfoque estético y onírico, que abarca desde la sensualidad de una estatua hasta el erotismo reprimido entre las mujeres. Camille Zéhenne se graduó en la Escuela de Bellas Artes de París-Cergy (Beaux-Arts de Paris-Cergy) y es investigadora asociada en el GRIPIC de la Universidad de la Sorbona. Además de su labor como programadora para “Los Volantes de Lilith”, su trabajo como cineasta explora el lenguaje y la naturaleza de las imágenes. Esto se hace patente en sus películas de “found footage” (metraje encontrado). Por otra parte, es coautora —junto a Emmanuelle Fantin— de “El libro del que Jean Baudrillard es el héroe”, una obra de ficción interactiva publicada por Editions MF y prologada por Edgar Morin.



Emakume gazte bat izotzezko aintzira batean esnatzen da; ezin da bertatik atera. Ez daki nola iritsi den hara, baina ihes egiten saiatzen den bakoitzean hasierara itzultzen da. Ihes egingo al du bere zigorretik?

*COCITO Espainiaren eta Frantziaren arteko koprodukzioa izan da, baliabide handiak erabili dituen. Nazioarteko talde batek aurrera eramane du proiektu handinahi hori; dantza, fikzioa eta esperimendazioa uztartzen ditu, eta *Jainkotiar Komedia*ko Infernuaren bederatzigarren kapituluaren ikusizko egokitapena da. Izotzezko aintzira bihurtzen den infernua.*

A young woman wakes up in an icy lake from which she cannot get out. She does not know how she has arrived, but every time she tries to flee she returns to the beginning. Will she escape her conviction?

COCITO has been a co-production between Spain and France with a great deployment of media. An international team that has managed to carry out this ambitious project that mixes dance, fiction and experimental. A visual adaptation of the ninth chapter of Hell from the Divine Comedy. A hell that becomes a frozen lake.

Una joven despierta en un lago helado del que no puede salir. No sabe cómo ha llegado allí, pero cada vez que intenta huir, regresa al punto de partida. ¿Logrará escapar de su condena?

*COCITO es una coproducción entre España y Francia que ha contado con un gran despliegue de medios. Un equipo internacional ha logrado llevar a cabo este ambicioso proyecto que fusiona danza, ficción y cine experimental. Se trata de una adaptación visual del noveno círculo del Infierno de *La Divina Comedia*: un infierno convertido en un lago helado.*



Abstrakzio mamutsu batean hasita eta ehunduraz ehundura metatuz meditazio-trantze monotono batean, Monument intentsitate bisual eta soniko batera iristen da, Super 8 filma bideo-irudiekin nahastuz protesta eta aldarrikapenaren tentsioarekin topaketa konplexu eta geruzatu bat sortzeko. Erresistentzia eta ospakizun kolektiboaren esperientzia bizia, energetikoa eta iraunkorra. Presidents Parkeko (Croaker, VA) monumentu hondatuen Super 8 irudiak Monument Avenue-n (Richmond, VA) 2020ko Covid-19 pandemiaren eta Black Lives Matter protesten garaian grabatutako bideo-irudiekin geruzatzen dira. Erregistroaren eta birkalibrazioaren gaiak formaren eta edukiaren bidez eta erabilitako komunikabideen ezaugarri bereizgarrien bidez aztertzen dira. Jeremy Drummond artista, zinemagilea, landa-grabatzaileria eta film/bideo programatzailea da, Edmontonen (Alberta) jaio eta Vancouverren (Britainiar Kolonbia) eta Toronton (Ontario, Kanada) hazi zena. Drummond gaur egun Richmonden (Virginia) bizi da, non zinema esperimentalak, bideo-arteak eta komunikabide alternatiboak irakasten dituen Richmondeko Unibertsitatean. Zinema eta bideo kanal bakarrean errotuta, Drummond lan dokumentalaren eta esperimentu-euskarrien artean kokatzen da eta argazkilaritza, soinua eta instalazioa zeharkatzen ditu. Bere praktikaren muinean diziplina arteko ikerketa eta lehen pertsonan egindako landa-lanarekiko konpromisoa daude, pertsonen eta lekuaren arteko harreman kulturalak, historikoak eta soziopolitikoak aztertzen dituenak.

Bakarkako lana egiteaz gain, Drummond David Poolman artistarekin lan egiten du *Never Met A Stranger* izeneko proiektuan. Plataforma kolaboratiboa da artea eta komunikabide esperimentalak ekoizteko, arte eta kultura bernakularren argitaratzaile gisa, eta grabazio, elkarrizketa eta baliabide dokumentalen artxibo jarraitu bat. Grabazio, elkarrizketa eta baliabide dokumentalen artean pertzepzioa eta ordezkartza, industria eta ingurumena, eta paisaia eta kulturaren arteko harremanak aztertzen dituzte Apalatxe erdialdean eta Ipar Amerikako hegoaldeko landa eremuetan.

Drummond urteroko artisten film eta bideo programaren antolatzailea eta komisarioa da, eta bertan komunikabide nagusien konbentzio eta ideologiei aurre egiten dieten artistak eta artelanak erakusten dira; narratibarekiko ikuspegi sortzaile eta berritzaileak eta denboran oinarritutako komunikabideetako esperimentuak aztertzen dira; eta ikuspuntu, ikuspegi edo erreferentzia marko bereziak bereganatzen dituzte.

Beginning in ghostly abstraction and accumulating texture by texture into a droning meditative trance, Monument deepens to a visual and sonic intensity, mixing Super 8 film with video footage to create a complicated, multilayered encounter with the tension of protest and reclamation. A vivid and energetic durational experience of collective resistance and celebration.

Super 8 footage of the decaying monuments of Presidents Park (Croaker, VA) are layered with video footage captured on Monument Avenue (Richmond, VA) during the Covid-19 pandemic and Black Lives Matter protests of 2020. Themes of registration and re-calibration are explored through form and content and the distinct features of the media employed.

Jeremy Drummond is an artist, filmmaker, field recorder, and film/video programmer who was born in Edmonton, Alberta and

grew-up in Vancouver, British Colombia and Toronto, Ontario, Canada. Drummond currently lives in Richmond, Virginia where teaches experimental film, video art, and alternative media at the University of Richmond. Rooted in single-channel film and video, Drummond's work is positioned between documentary and experimental media and extends across photography, sound, and installation. At the core of his practice is interdisciplinary research and a commitment to sustained, first-person fieldwork that explores cultural, historical, and socio-political relationships between people and place.

In addition to his solo work, Drummond works extensively with artist David Poolman as Never Met A Stranger -- a collaborative platform for the production of art and experimental media, a publisher of vernacular arts and culture, and an ongoing archive of field recordings, interviews, and documentary resources that collectively explore relationships between perception and representation, industry and the environment, and landscape and culture throughout central Appalachia and the rural North American south.

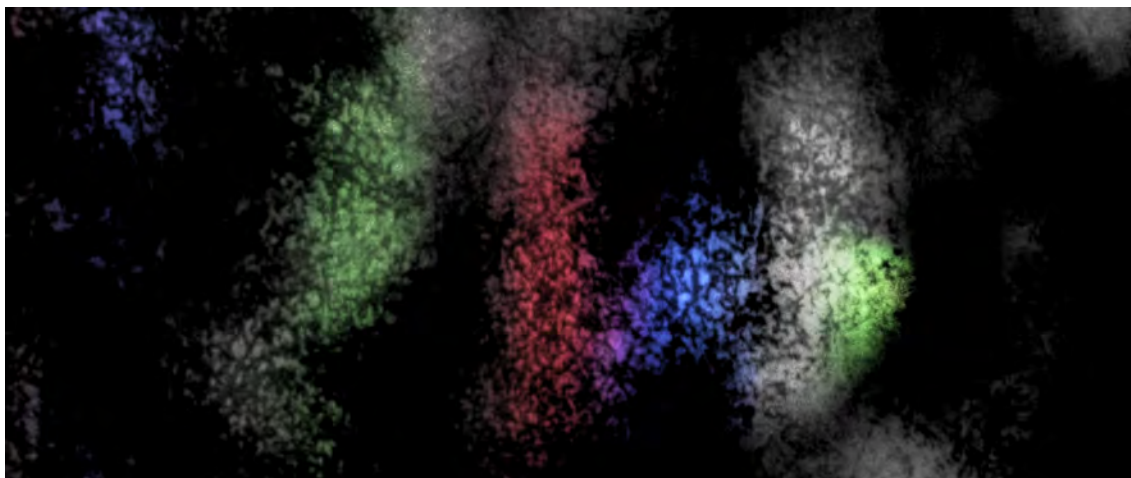
Drummond is the organizer and curator of the Frames of Reference annual program of artists' film and video, that showcases artists and artworks that resist conventions and ideologies of mainstream media; explore creative, innovative approaches to narrative and experiments in time-based media; and embrace unique viewpoints, perspectives, or frames of reference.

*Comenzando con una abstracción fantasmal y acumulando textura tras textura hasta alcanzar un trance meditativo de sonido continuo (*drone*), "Monumento" se adentra en una intensidad visual y sonora, combinando película en Super 8 con grabaciones de video para crear un encuentro complejo y multidimensional con la tensión de la protesta y la reivindicación. Es una experiencia perdurable, vívida y energética, de resistencia y celebración colectiva.*

*Las imágenes en Super 8 de los monumentos en decadencia de Presidents Park (Croaker, Virginia) se superponen a grabaciones de video captadas en Monument Avenue (Richmond, Virginia) durante la pandemia de COVID-19 y las protestas de *Black Lives Matter* de 2020. A través de la forma, el contenido y las características distintivas de los medios empleados, se exploran temas como el registro y la recalibración.*

Jeremy Drummond es artista, cineasta, especialista en grabación de campo y programador de cine y video; nació en Edmonton (Alberta) y creció en Vancouver (Columbia Británica) y Toronto (Ontario), Canadá. Actualmente reside en Richmond (Virginia), donde enseña cine experimental, videoarte y medios alternativos en la Universidad de Richmond. Con una base en el cine y video de canal único, la obra de Drummond se sitúa entre el documental y los medios experimentales, abarcando también la fotografía, el sonido y la instalación. El núcleo de su práctica es la investigación interdisciplinaria y el compromiso con un trabajo de campo sostenido y en primera persona, que explora las relaciones culturales, históricas y sociopolíticas entre las personas y los lugares. Además de su trabajo individual, Drummond colabora extensamente con el artista David Poolman bajo el nombre de Never Met A Stranger, una plataforma colaborativa dedicada a la producción de arte y medios experimentales, a la publicación de contenidos sobre arte y cultura vernáculos, y al mantenimiento de un archivo continuo de grabaciones de campo, entrevistas y recursos documentales. Estos materiales exploran colectivamente las relaciones entre percepción y representación, industria y medio ambiente, y paisaje y cultura en la región central de los Apalaches y el sur rural de Norteamérica.

*Drummond es el organizador y comisario de *Frames of Reference*, un programa anual dedicado al cine y video de artistas que presenta a artistas y obras que desafían las convenciones e ideologías de los medios convencionales; explora enfoques creativos e innovadores de la narrativa y la experimentación en medios basados en el tiempo; y acoge puntos de vista, perspectivas o marcos de referencia singulares.*



*"Arnasketaren aldi-berekotasuna" lanean, Mersolis Schöne film esperimentalen ekoizpena topagune gisa irudikatzen du; bertan, Lisa Est artista austriarraren marrazkiak eta prentsa-argazkiak zein Thomas Ballhausenen poesia elkartzen dira, esperimentu filosofiko partekatu batean. Apollina Smaragd (alemanez) eta James Delaneyren (ingelesez) ahotsen bidez, "beti bizirik mantentzen gaituzten / hitzak" bezalako lerroek arnas-hartze semantiko baten atarira garamatza. Filma bera izaki bizi eta poetiko gisa eratzen da; errealitatea eta aukera arnas-hartzeen arteko lausotasunean elkartzen diren une iheskor horiek arakatzeko ditu. Mersolis Schöne topaketa, entzute eta pentsamendu partekatuen forma poetiko gisa lantzen du zinema. Zinemagilea eta artista da, baita *Moving Thought* ekimen artistiko independentearen sortzailea ere; ekimen horrek poesiaren, filosofiaren eta ikerketa artistikoaren arteko elkargunean zinema-praktikak sustatzea du helburu. Haren praktika artistikoak zinema esperimentala, saiakera-filma, dokumentala eta zinema parte-hartzailea hartzen ditu barne.*

In "The Simultaneity of Breathing", Mersolis Schöne envisions experimental film production as a place of encounter where drawings and press photos by Austrian artist Lisa Est and Thomas Ballhausen's poetry come together in a shared philosophical experiment. Through the voices of Apollina Smaragd (German) and James Delaney (English), lines such as "words / that always keep us alive" lead us to the threshold of a semantic breath. The film itself takes shape as a living, poetic being that explores those fleeting moments when reality and possibility meet in the blur between breaths.

Mersolis Schöne works with film as a poetic form of encounter, listening, and shared thinking. He is a filmmaker, artist, and founder of Moving Thought, an independent artistic initiative dedicated to cultivating cinematic practices at the intersection of poetry, philosophy, and artistic research. His artistic practice spans experimental film, essay film, documentary, and participatory cinema.

En "La simultaneidad de la respiración", Mersolis Schöne concibe la producción de cine experimental como un espacio de encuentro donde los dibujos y las fotografías de prensa de la artista austriaca Lisa Est y la poesía de Thomas Ballhausen convergen en un experimento filosófico compartido. A través de las voces de Apollina Smaragd (en alemán) y James Delaney (en inglés), versos como «palabras / que siempre nos mantienen con vida» nos conducen al umbral de un aliento semántico. La película misma cobra forma como un ser poético y vivo que explora esos instantes fugaces en los que la realidad y la posibilidad se encuentran en la difuminación entre una respiración y otra.

Mersolis Schöne trabaja el cine como una forma poética de encuentro, escucha y pensamiento compartido. Es cineasta, artista y fundador de Moving Thought, una iniciativa artística independiente dedicada a cultivar prácticas cinematográficas en la intersección de la poesía, la filosofía y la investigación artística. Su práctica artística abarca el cine experimental, el cine ensayo, el documental y el cine participativo.

2026/10/22

17:30 h. Kuna. Urazurrutia Kalea, 3. 48003 Bilbao La Vieja

43 "Organising principles of experience" 13'00. Gabriela Tropa (BR/GB)



"Esperientziaren antolaketa-printzipioak" film labur experimental da; bertan, Maya Derenen idazki eta sentikortasunera egokitutako IA (Adimen Artifiziala) eredu batek zinemagilearekin elkarlanean jarduten du film berriak irudikatzeko. Obrak memoria, jabetza eta hil osteko bizitza digitala aztertzen ditu; hala, galderak planteatzen ditu iragana datu bihurtzen denean zer geratzen den eta artistak nola aldarrika dezakeen bere heroi absentea.

Gabriela Tropa zinemagilea da, eta haren lana zinemaren, performancearen eta koreografiaren arteko elkargunean kokatzen da. T.H.E Dance Company eta Singapurreko Museo Nazionalak enkarguak egin dizkiote. Haren proiektuen artean daude "Jam Series" —inprobisazioan oinarritutako zinemagintza-esperimentua— eta ikerketa artistiko gisa adimen artifiziala erabiliz egiten den zinemagintzari buruzko etengabeko azterketa. Horrez gain, irakaslea da Central Saint Martins-en (University of the Arts London).

Organising Principles of Experience is an experimental short in which an AI model, tuned to the writings and sensibilities of Maya Deren, collaborates with the filmmaker to imagine new films. It explores memory, possession, and the digital afterlife, questioning what remains when the past becomes data and how an artist might lay claim to her absent hero.

Gabriela Tropa is a filmmaker whose work lies at the intersections of film, performance and choreography. She has been commissioned by T.H.E Dance Company and the National Museum of Singapore. Her projects include the Jam Series, an experiment in improvised filmmaking, and an ongoing exploration of AI filmmaking as a form of artistic research. She is also a lecturer at Central Saint Martins, University of the Arts London.

"Principios organizadores de la experiencia" es un cortometraje experimental en el que un modelo de IA, ajustado a los escritos y la sensibilidad de Maya Deren, colabora con la cineasta para imaginar nuevas películas. La obra explora la memoria, la posesión y la vida digital después de la muerte, cuestionando qué permanece cuando el pasado se convierte en datos y cómo una artista puede reivindicar a su héroe ausente.

Gabriela Tropa es una cineasta cuya obra se sitúa en la intersección del cine, la performance y la coreografía. Ha realizado encargos para T.H.E Dance Company y el Museo Nacional de Singapur. Entre sus proyectos figuran la "Jam Series" —un experimento de creación cinematográfica improvisada— y una exploración continua del cine generado por IA como forma de investigación artística. Además, es docente en Central Saint Martins (University of the Arts London).



*"Begira ikusi zintudan" lanak laugarren horma haustea —sarritan "zuzeneko helbideratze" edo *direct address* gisa ezaguna— aztertzen du; teknika hori tradizionalaki emakumearen begirada gorpuzteko erabili izan da, botere-harremanak aldatuz eta emakumezko pertsonaiei erabakitze gaitasuna (agentzia) emanez.*

Hala ere, film honetan, Erin O'Rourke dantzaria beste dantzaririk gabeko espazio abstraktu batzuetan mugitzen da. Horrek voyeurismoa zalantzan jartzen du eta "zuzeneko helbideratzearen" kontzeptua bultzatzen du; hau da, zaurgarritasun-sentsazioa ikusleengana itzultzen da "zu begiratzen/ni begiratzen" dinamika baten bidez, non laugarren horma eta emakumearen begirada gurutzatzen diren.

Filmak galderak sortzen ditu: Zergatik ari da dantzan hemen? Norentzat ari da dantzan? Zergatik ari gara bera begiratzen? Nola sentitzen gara hark bere begirada zuzenean guregana itzultzen duenean?

Claire Marshall sariak irabazitako koreografo eta dantza-zinemagile australiarra da. Haren lanen artean daude zuzeneko ekoizpen independenteetarako koreografiak, espazio jakin baterako sortutako dantza-lanak eta dantza-filmak, baita musika-bideoetarako eta artista ezagunen biretarako koreografiak ere.

Clairek Arteetako Gradua (Dantza) du QUTn, eta Arte Ederretako Masterra (Dantza) VCA-n (Melbourneko Unibertsitatea, ohore gorenekin); bertan, dantza-zinemagintzako metodo esperimentalak ikertu zituen.

Azken hamarkadan, Clairek dantza-filmaren arte-forma ebolutiboan jarri du arreta, kamera eta kokapen zehatz bat kontuan hartuta koreografiak sortuz. Claire bereizten duena teknika zinematografikoa eta konposizio koreografikoa uztartzeko gaitasuna da; izan ere, estuki lankidetzan aritzen da zinema-argazkilariekin, esperientzia murgiltzailea eta emozionalki eragingarria eskaintzen duten eta pantailarako propio sortutako lanak egiteko.

I Saw You Watching explores breaking the fourth wall – often called the ‘direct address’ – a technique traditionally used to embody the female gaze by shifting power and giving female characters agency.

However, in this film, dancer Erin O'Rourke inhabits a series of abstract spaces devoid of other dancers. This challenges voyeurism and pushes the concept of the 'direct address' - the sense of vulnerability switched back to the audience in a 'watching you/watching me' dynamic where the fourth wall and the female gaze intersect.

The film summons questions: Why is she dancing here? Who is she dancing for? Why are we watching her? How do we feel as she directs her gaze directly back at us?

Claire Marshall is an award-winning Australian choreographer and dance filmmaker whose work comprises choreography of independent live productions, site-specific dance works, dance films, as well as choreography of music videos and tours for recording artists.

Claire holds a Bachelor of Arts (Dance) from QUT and a Master of Fine Arts (Dance) VCA, University of Melbourne (First-class honours), where she investigated experimental methods in dance filmmaking.

Over the past decade, Claire has turned her focus toward the evolving art form of dance film, choreographing specifically for the camera and location. What sets Claire apart is her ability to meld cinematic technique with choreographic composition, collaborating closely with cinematographers to craft work that is immersive, emotionally resonant, and crafted specifically for screen.

“Te vi mirando” explora la ruptura de la cuarta pared —a menudo denominada «interpelación directa»—, una técnica utilizada tradicionalmente para encarnar la mirada femenina mediante el desplazamiento del poder y la atribución de agencia a los personajes femeninos.

Sin embargo, en esta película, la bailarina Erin O'Rourke habita una serie de espacios abstractos desprovistos de otros bailarines. Esto desafía el voyeurismo y lleva más allá el concepto de «interpelación directa»: esa sensación de vulnerabilidad que se revierte hacia el público en una dinámica de «tú me miras / yo te miro», donde se cruzan la cuarta pared y la mirada femenina.

La película plantea interrogantes: ¿Por qué baila ella aquí? ¿Para quién baila? ¿Por qué la observamos? ¿Qué sentimos cuando ella nos devuelve la mirada directamente?

*Claire Marshall es una galardonada coreógrafa y cineasta de danza australiana. Su obra abarca la coreografía de producciones independientes en vivo, piezas de danza *site-specific* y películas de danza, así como coreografías para videos musicales y giras de artistas discográficos.*

Claire posee una Licenciatura en Artes (Danza) por la QUT y un Máster en Bellas Artes (Danza) por la VCA de la Universidad de Melbourne (con matrícula de honor), donde investigó métodos experimentales en la creación de películas de danza.

Durante la última década, Claire ha centrado su atención en la disciplina en evolución del cine de danza, creando coreografías específicamente para la cámara y la localización. Lo que distingue a Claire es su capacidad para fusionar la técnica cinematográfica con la composición coreográfica, colaborando estrechamente con directores de fotografía para crear obras inmersivas, de gran resonancia emocional y concebidas específicamente para la pantalla.



Lurpeko garaje batean, ahots-mezu bat airean geratutako maitasun baten lekukotza bihurtzen da; bitartean, irudi iragankorrek egoera hori eragin zuen unea gogorarazten dute.

Vasilios Papaioannu zinemagilea, argazkilaria eta teknika mistoetako artista da; gaur egun Washingtonen (DC) bizi da. Bere lanean, errealitatearen amets-giro iragankorrak aztertzen ditu, zarata, mugimendua eta asaldura baliatuz. Zinema-egiteko modu desberdinak uztartzen ditu, euskarri anitzak —batez ere 16 mm-ko filma, bideo digitala eta artxiboko irudiak— bateratuz. Papaioannuk Komunikazioan, Testu-semiotikan eta Zineman egindako Masterra (MA) du Italiako Sienako Unibertsitatean, eta Zineman eta Zinematografian egindako Arte Ederretako Masterra (MFA) New Yorkeko Syracuse Unibertsitatean. Gaur egun, irakasle laguntzailea da Howard Unibertsitateko Cathy Hughes Komunikazio Eskolako Komunikabide, Kazetaritza eta Zinema Sailean.

In an underground garage, a voice message becomes the testament of a love left in limbo, while fleeting images allude to the moment that led to it.

Vasilios Papaioannu is a filmmaker, photographer and mixed media artist currently based in Washington, DC. In his work Papaioannu explores the fleeting dreamscapes of reality using noise, movement and disturbance. He hybridizes different modes of filmmaking, unifying variegated media, primarily 16mm film, digital video and archival footage. Papaioannu holds an MA in Communication, Text Semiotics and Cinema from the University of Siena in Italy and an MFA in Film and Cinematography from Syracuse University in New York. Papaioannu is currently an Assistant Professor at the Cathy Hughes School of Communications, Department of Media, Journalism, and Film at Howard University.

En un garaje subterráneo, un mensaje de voz se convierte en el testimonio de un amor que ha quedado en el limbo, mientras imágenes fugaces aluden al momento que condujo a esa situación.

Vasilios Papaioannu es cineasta, fotógrafo y artista de técnica mixta radicado actualmente en Washington D. C. En su obra, Papaioannu explora los paisajes oníricos y efímeros de la realidad mediante el uso del ruido, el movimiento y la alteración. Combina diversos modos de creación cinematográfica e integra medios heterogéneos, principalmente película de 16 mm, vídeo digital y material de archivo. Papaioannu posee un máster en Comunicación, Semiótica del Texto y Cine por la Universidad de Siena (Italia) y un máster en Bellas Artes (MFA) en Cine y Cinematografía por la Universidad de Syracuse (Nueva York). Actualmente, ejerce como profesor adjunto en el Departamento de Medios, Periodismo y Cine de la Cathy Hughes School of Communications de la Universidad Howard.



Filma honek beste zerbaiti buruzkoa izan behar zuen, baina bizitzak bere gidoia idatzi zuen... Sortu zena gabezia, hutsunea, irrika eta ezintasunetik jaio zen. Ulertu ezina nola ulertu eta onartezina dirudiena nola onartu galderei erantzuna bilatzeko saiakera bat da.

Zinemagilea eta dantzaren zalea naiz. Ikasketak hainbat lekutan egin ditut: Musikologia Varsoviako Unibertsitatean; Zinema eta telebistako ekoizpenaren antolakuntza Łódźko PWSFiTv eskolan; Dantzaren teoria Varsoviako FCUMen; eta edizio zein zinema-tailerrak New Yorken (Manhattan Edit Workshops). Dantza, zinema eta musikaren arteari buruzko hainbat bienal, ikastaro eta prestakuntza-saiotan parte hartu dut, bai Polonian bai atzerrian (Txinan barne).

Poloniako zinemagintzan egiten dut lan. 2010etik, gidoi-gainbegirale eta jarraitutasun-arduradun gisa aritu naiz filmaketetan. Poloniako zuzendari eta sortzaile garrantzitsuenekin lan egiten dut film luzeetan zein telesailetan (besteak beste, A. Wajda, A. Holland, G. Zgliński, K. Dębska, B. Lankosz, J. Holoubek, P. Vega, F. Zylber, Ł. Palkowski, A. Panek eta B. Kowalski). Dantza-zinema nire pasioa da, baita nire interes profesionalen ardatz garrantzitsu bat ere.

This film was supposed to be about something different, but life wrote its own script... What came into being was born from lack, absence, longing, and helplessness. It is an attempt to find an answer to the question of how to understand the incomprehensible, to accept what seems unacceptable.

I am a filmmaker and dance lover. I graduated from Musicology at the University of Warsaw, Film Production Organization and TV PWSFiTv in Łódź, Dance Theory of the FCUM in Warsaw, Manhattan Edit Workshops and Cinema Workshops in NYC. I have participated in numerous biennials, courses and training sessions in Poland and abroad (including China) on the art of dance, film and music.

I work in polish film industry. Since 2010 I have been working as script supervisor & continuity on film sets. I work with leading Polish directors and creators on feature films and series (including A. Wajda, A. Holland, G. Zgliński, K. Dębska, B. Lankosz, J. Holoubek, P. Vega, F. Zylber, Ł. Palkowski, A. Panek, B. Kowalski ...) Dance film, which is my passion and is an important point of my professional interests.

Esta película iba a tratar sobre algo distinto, pero la vida escribió su propio guion... Lo que surgió nació de la carencia, la ausencia, el anhelo y la impotencia. Es un intento de hallar respuesta a la pregunta de cómo comprender lo incomprensible y aceptar lo que parece inaceptable.

Soy cineasta y amante de la danza. Me gradué en Musicología por la Universidad de Varsovia, en Organización de Producción de Cine y Televisión por la PWSFiTv de Łódź y en Teoría de la Danza por la FCUM de Varsovia; asimismo, cursé estudios en Manhattan Edit Workshop y en talleres de cine en Nueva York. He participado en numerosas bienales, cursos y sesiones de formación en Polonia y en el extranjero (incluida China) sobre el arte de la danza, el cine y la música.

Trabajo en la industria cinematográfica polaca. Desde 2010 ejerzo como supervisora de guión y continuidad en rodajes. Colaboro con destacados directores y creadores polacos en largometrajes y series (entre ellos, A. Wajda, A. Holland, G. Zgliński, K. Dębska, B. Lankosz, J. Holoubek, P. Vega, F. Zylber, Ł. Palkowski, A. Panek, B. Kowalski...). El cine de danza es mi pasión y constituye un eje fundamental de mis intereses profesionales.



“Itxuri mamu-itxurakoa” filma benetako gerra baten testuinguruan sirena-hots fantasma baten sentsazioa irudira eramaten duen lan emozionala da.

Oleksandr Isaienko Ukrainako artista da; argazkigintza, zinema esperimental, testua eta euskarri digitalak lantzen ditu. 1976an jaio zen Izmailen (orduan Ukrainako SESren parte zena), eta hizkuntza bisual berezia garatu du; horren bidez, giza gorputza, eraldaketa eta zaurgarritasuna aztertzen ditu, ingurune ezezagun eta aldakorretan.

Haren lanak sarritan jorratzen ditu gai hauek: gainbehera, ezezagunari aurre egitea, kolapso ekologiko eta politikoa, eta giza pertzepzioaren mugak. Teknika hibridoak erabiliz —hala nola irudi analogikoak, adimen artifizialak sortutako irudiak eta soinu sortzailea—, Isaienkok esperimentu bisualak sortzen ditu; horietan, lausotu egiten dira naturalaren eta digitalaren, organikoaren eta artifizialaren, nahiz intimoaren eta zabalaren arteko bereizketak.

The phantom aspect is a film which is an emotional transfer into the image of the feeling of a phantom siren against the background of a real war.

Oleksandr Isaienko is a Ukrainian artist working across photography, experimental film, text, and digital media. Born in 1976 in Izmail (then part of the UkrSSR), he has developed a distinctive visual language that explores the human body, transformation, and vulnerability within unknown and shifting environments.

His work often engages with themes such as decay, confrontation with the unknown, ecological and political collapse, and the boundaries of human perception. Through hybrid techniques combining analog footage, AI-generated imagery, and generative sound, Isaienko creates visual experiments that blur distinctions between natural and digital, organic and artificial, intimate and vast.

“El aspecto fantasma” es una película que traslada emocionalmente a la imagen la sensación de una sirena fantasma en el contexto de una guerra real.

Oleksandr Isaienko es un artista ucraniano que trabaja con fotografía, cine experimental, texto y medios digitales. Nacido en 1976 en Izmail (entonces parte de la RSS de Ucrania), ha desarrollado un lenguaje visual distintivo que explora el cuerpo humano, la transformación y la vulnerabilidad en entornos desconocidos y cambiantes.

Su obra aborda a menudo temas como la decadencia, el enfrentamiento con lo desconocido, el colapso ecológico y político, y los límites de la percepción humana. Mediante técnicas híbridas que combinan material analógico, imágenes generadas por IA y sonido generativo, Isaienko crea experimentos visuales que difuminan las fronteras entre lo natural y lo digital, lo orgánico y lo artificial, lo íntimo y lo vasto.



VHSn filmatuta, “Ihesaldia” filmak Ericaren New Yorkeko apartamentuko horma intimoetara eramaten gaitu, non tximeleta-hegoen, loreen, giltza baten, poltsikoko erloju zahar baten, purpurinaren eta arrautza gordin baten edabe bat prestatzen duen, eta edaten duen, barne-erresumen amets-antzeko sail batean murgilduz. Tximeleten mundua, loreen mundua eta dantza sensualaren mundua: bakoitzak ihes egiteko itxaropena eskaintzen du. Hala ere, loreen mundu erakargarrian ere, ez dago ihesbide perfekturik. The Escape filmak Toby Goodshanken (The Moldy Peaches, The Pizza Underground) jatorrizko musika du.

Erica Schreiner New Yorken bizi den bideo eta performance artista esperimentalak da, hogeitaz VHSekin lan egin duena. Kameraren aurrean arituz, Ericak feminitatea, gai anarkistak, erritualak eta sensualitatea uztartzen dituzten lan alegorikoak eta etereoak sortzen ditu. Material sinbolikoak eta murgiltze-eszenatokiak erabiliz, estilo pertsonal bereizgarri batekin ingurune surrealista eta intimoak sortzen ditu.

Ericak Diseinu Grafikoan lizentziatura lortu zuen Portlandgo Arte Institutuan eta beka osoa eman zioten Arte Bisualen Eskolako Lenteen eta Pantaila Arteen Egoitza Programan. MoMA PS1-en Marina Abramović-en zuzendaritzapean ikasi zuen performance artea. 100 bideo-lan baino gehiago egin ditu, besteak beste, bi film luze eta hainbat bideo musikal.

Filmed on VHS, *The Escape* takes us into the intimate walls of Erica’s New York City apartment where she brews a potion of butterfly wings, flowers, a key, an old pocket watch, glitter, and a raw egg—and drinks it, slipping into a series of dreamlike inner realms. A butterfly world, flower world and sensual dance world: each offering the hope of escape. However, even in the alluring world of flowers, there is no perfect escape. *The Escape* features an original score by Toby Goodshank (*The Moldy Peaches*, *The Pizza Underground*).

Erica Schreiner is a New York-based experimental video and performance artist who has worked with VHS for twenty years. Performing before the camera, Erica creates allegorical, ethereal works that merge femininity, anarchistic themes, ritual and sensuality. Using symbolic materials and immersive sets, she creates surreal, intimate environments with a distinct personal style. Erica received a BS in Graphic Design from The Art Institute of Portland and was awarded a full scholarship to The School of Visual Arts Lens and Screen Arts Residency Program. She studied performance art under the direction of Marina Abramović at MoMA PS1. She has completed more than 100 video works, including two feature films and several music videos.

Filmado en VHS, “La huida” nos adentra en la intimidad del apartamento de Erica en Nueva York, donde prepara una poción con alas de mariposa, flores, una llave, un viejo reloj de bolsillo, purpura y un huevo crudo, y la bebe, sumergiéndose en una serie de reinos oníricos. Un mundo de mariposas, un mundo de flores y un mundo de danza sensual: cada uno ofrece la esperanza de escapar. Sin embargo, incluso en el seductor mundo de las flores, no existe una evasión perfecta. “La huida” cuenta con una banda sonora original de Toby Goodshank (The Moldy Peaches, The Pizza Underground).

Erica Schreiner es una artista de video y performance experimental radicada en Nueva York que ha trabajado con VHS durante

veinte años. Actúa frente a la cámara, creando obras alegóricas y etéreas que fusionan feminidad, temas anarquistas, ritual y sensualidad. Utilizando materiales simbólicos y escenarios inmersivos, crea ambientes surrealistas e íntimos con un estilo personal inconfundible.

Erica se licenció en Diseño Gráfico por el Instituto de Arte de Portland y obtuvo una beca completa para el Programa de Residencia de Artes Visuales y Audiovisuales de la Escuela de Artes Visuales. Estudió performance bajo la dirección de Marina Abramović en el MoMA PS1. Ha realizado más de 100 trabajos audiovisuales, incluyendo dos largometrajes y varios videoclips.

49 “Nos fins joyeuses” 06’07. La Fille Renne & Lucie Babayan (FR/AM)



“Gure amaiera zoriontsuak” lanak pertsona transmaskulino baten egunkaria jarraitzen du; pertsona horrek bere gorputzari buruzko bere ikuspegia zein besteen ikuspegia aldatzen ikusten ditu trantsizio-prozesuan zehar. Desira, kezka eta zalantzen artean, esperientzia hori partekatzen duten pertsonekin erosotasuna eta babesa sortzen dira.

Lucie Babayan (bera/berak) Lyongo artista transmaskulino frantziar-armeniarra da. 10 urte baino gehiago daramatza tatuatzaile eta brodatzaile gisa lanean. Bere lana naturan, intsektuetan, landareetan, medikuntza-liburuetan eta ikono erlijiosoetan oinarritzen da. Ikerketa- eta ilustrazio-proiektu berrienak kristautasuneko santu *queer*-ak ditu ardatz. “Gure amaiera zoriontsuak” da bere lehen film-proiektua.

La Fille Renne (bera/berak) Lyongo zinemagile, argazkilari eta tatuatzailea da. Ekologian eta zooarkeologian prestakuntza jasota, haien lanak gizakien eta animalien arteko harremanak aztertzen ditu eskualde polarretako eta iparraldeko kostaldeko kulturetan, baita *queer* izaera eta sexualitatea ere. Argazkigintza analogikoa, ekologia, osteologia, Artikoa eta intimitatea ditu pasio. Haien film laburrak —bakarka zein Laure Giappiconi eta Elisa Monteilekin batera osatutako kolektiboan egindakoak— mundu osoko jaialdi ugartan proiektatu dira.

“Gure amaiera zoriontsuak” pertsona transmaskulinoen bizitzako gorputzari eta desirari buruzko hainbat gogoetari erantzuteko sortu zen. Bide horietan —batzuetan gorputz-aldaketak dakartzatenak—, gorputza euforiaren bektore, plazeraren eragile edo desiraren objektu izan daiteke, baina baita bazterketaren iturri ere. Gorputz transmaskulinoen irudikapen erotikoen hutsune nabarmena dago, bereziki gayen iruditeria erotikoa. Gayen komunitateetan pertsona transmaskulinoek bazterketa jasateko esperientziak ohikoak dira, eta guk lotura egiten dugu irudikapen-faltaren, desira proiektatzeko zailtasunen eta bazterketaren artean. Izan ere, nola desira dezakegu inoiz pentsatu edo ikusi ez den gorputz bat?

“Gure amaiera zoriontsuak” lanean, ibilbide desberdinak dituzten gorputz transmaskulinoen aniztasuna erakutsi nahi izan genuen. Iruditeria kolektiboan, gorputz transa genero-arau bitarretara egokitzeko ebakuntza bat jasan duena da; hala ere, hori ez da, inondik inora, ohikoena. Era berean, funtsezkotzat jotzen dugu zinema-lanetan pertsona transen presentzia handiagoa egotea. Pantailan pertsona transak erakustez gain, pertsona transmaskulino eta ez-binarioen talde misto batekin filmatzea erabaki genuen. Horri esker, “Gure amaiera zoriontsuak” lanak planteatutako gaien inguruan antzeko bizipenak dituzten pertsonak bildu ahal izan genituen. Filma, gainera, benetako bizipenetan oinarrituta idatzi zen.

Filmaren argazki-zuzendariaren lanari jarraiki, irudi-estiloa argazkigintza esperimentalean oinarritu zen. Iraungitako 35 mm-ko film monokromoa erabiliz —eta hori guztia eskuzko teknika tradizionalen bidez errebelatu eta digitalizatuz—, “Gure amaiera zoriontsuak” lanak dimentsio bisual oso intimoa lortzen du.

Our Joyful Endings follows the diary of a trans-masculine person who sees his own and others' views of his body change during his transition. Between desire, apprehension and questioning. From there, comfort grows with people who share this experience.

Lucie Babayan (he/him) is a French-Armenian trans-masculine artist from Lyon. He has been a tattooist and embroiderer for over 10 years. His work is inspired by nature, insects, plants, medical books and religious icons. His latest research and illustration project highlights queer saints from Christianity. Our Joyful Endings is his first film project.

La Fille Renne (they/them) is a filmmaker, photographer and tattoo artist from Lyon. Trained in ecology and zooarchaeology, their work explores human-animal relationships in polar and northern coastal cultures as well as queerness and sexuality. They are passionate about analog photography, ecology, osteology, the Arctic and intimacy.

Their short films, made solo or in a collective with Laure Giappiconi and Elisa Monteil, have been screened at numerous festivals around the world.

Our Joyful Endings was written in response to several observations about the body and desire in the lives of trans-masculine people.

During these journeys, which are sometimes accompanied by bodily changes, the body can be a vector of euphoria, an actor of pleasure, an object of desire, but also of rejection. There is a crying lack of erotic representations of trans-masculine bodies, particularly in gay erotic imagery. Experiences of rejection of trans-masculine people in gay communities are common, and we make the link between lack of representations, difficulties in projecting desire and rejection. Indeed, how can we desire a body that has never been thought of or seen?

In *Our Joyful Endings*, we were keen to show a diversity of trans-masculine bodies, with different journeys. In the common imagination, a trans body is one that has undergone surgery to conform to binary gender norms, but this is far from being the norm. It also seems essential to us that there should be more representations of trans people in cinematographic works. In addition to the on-screen representation of trans people, we also chose to set up a shoot with a chosen mix of trans-masculine and non-binary people. This enabled us to bring together people with shared experiences specifically on the issues raised by *Our Joyful Endings*. The film was also written based on real-life experiences.

To keep with the work of the film's cinematographer, the choice of cinematography was based on experimental photography. Expired monochrome 35mm film, processed and digitized using traditional DIY techniques, gives to *Our Joyful Endings* a highly intimate visual dimension.

“Nuestros finales alegres” sigue el diario de una persona transmasculina que ve cómo cambia su propia percepción —y la de los demás— de su cuerpo durante su transición. Un recorrido entre el deseo, la aprensión y el cuestionamiento, a partir del cual surge el bienestar al conectar con personas que comparten esta experiencia.

Lucie Babayan (él) es un artista transmasculino franco-armenio de Lyon. Lleva más de diez años dedicándose al tatuaje y al bordado. Su obra se inspira en la naturaleza, los insectos, las plantas, los libros de medicina y la iconografía religiosa. Su proyecto más reciente de investigación e ilustración pone de relieve a santos “queer” del cristianismo. “Nuestros finales alegres” es su primer proyecto cinematográfico.

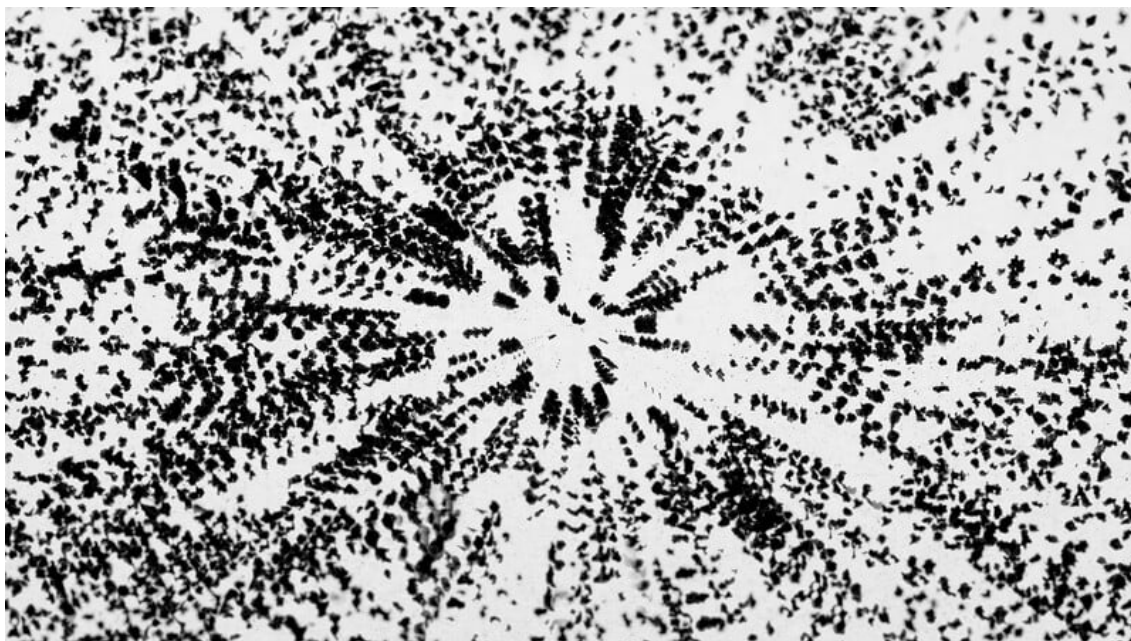
*La Fille Renne (elle) es cineasta, fotógrafa y tatuadora de Lyon. Con formación en ecología y zooarqueología, su obra explora las relaciones entre humanos y animales en las culturas polares y de las costas del norte, así como la identidad *queer* y la sexualidad. Le apasionan la fotografía analógica, la ecología, la osteología, el Ártico y la intimidad.*

Sus cortometrajes, realizados en solitario o en colectivo junto a Laure Giappiconi y Elisa Monteil, se han proyectado en numerosos festivales de todo el mundo.

“Nuestros finales alegres” surgió como respuesta a diversas observaciones sobre el cuerpo y el deseo en la vida de las personas transmasculinas. Durante estos procesos, que a menudo conllevan cambios físicos, el cuerpo puede ser fuente de euforia, agente de placer y objeto de deseo, pero también de rechazo. Existe una carencia flagrante de representaciones eróticas de cuerpos transmasculinos, especialmente en el imaginario erótico gay. Las experiencias de rechazo hacia las personas transmasculinas en las comunidades gay son habituales; nosotros establecemos un vínculo entre la falta de representación, la dificultad para proyectar el deseo y dicho rechazo. Al fin y al cabo, ¿cómo podemos desear un cuerpo que nunca ha sido imaginado ni visto?

En “Nuestros finales alegres”, queríamos mostrar una diversidad de cuerpos transmasculinos y sus distintas trayectorias. En el imaginario colectivo, se suele pensar que un cuerpo trans es aquel que ha pasado por quirófano para ajustarse a las normas de género binarias, pero esto dista mucho de ser la norma. Asimismo, consideramos fundamental que existan más representaciones de personas trans en obras cinematográficas. Además de la representación de personas trans en pantalla, decidimos organizar un rodaje que contara con una selección de personas transmasculinas y no binarias. Esto nos permitió reunir a personas con experiencias compartidas, específicamente en torno a las cuestiones que plantea “Nuestros finales alegres”. El guion de la película también se basó en experiencias reales.

En consonancia con el trabajo del director de fotografía, la estética visual se inspiró en la fotografía experimental. El uso de película monocromática de 35 mm caducada —revelada y digitalizada mediante técnicas artesanales tradicionales— confiere a “Nuestros finales alegres” una dimensión visual profundamente íntima.



"Burdinazko imana" Lurraren indar magnetikoen irudikapen bisuala da. Burdinak eta haren aleazioek materialtasunaren eremua irudikatzen dute; gogortasun handiko eta akabera ez-puruko metala da. Erakarpen-indarra duen materia, bere jatorrizko egoeran. Tematiaren, zorrotasunaren eta muturreko gogortasunaren ikurra. Zurruntasun horren barruan, mugimendu duktil eta maleagarriak zein ezustekoak eta jariakorrak egiteko gaitasuna barne hartzen du. Iron Magnet-ek inkontzientziaren indar gordinera itzultzea sinbolizatzen du, ausazko naturaren mugimendu kaotiko, bat-bateko eta zorabiagarriarekin konbinatuta. Jordi Cabestany ikus-entzunezkoen ekoizlea da; Zinema-argazkigintzako graduondokoa du ESCACen, Bideo Digitaleko graduondokoa UPFn eta Arte Ederretako titulua Bartzelonako Unibertsitatean. Kamera-operadorea, eduki-sortzailea eta artista plastiko zein bisuala ere bada. Centset ikus-entzunezko ekoiztetxearen sortzaile eta zuzendaria da. Gaur egun, arlo artistikoan irakasten du eta La Taimada dantza garaikideko konpainia zuzentzen du Olga Álvarez koreografoarekin batera.

Iron Magnet is the visual representation of the magnetic forces of the earth. Iron and its alienations represent the realm of materiality. Metal of hard strength and impure finishes. Matter of attraction in its primary state. Symbol of obstinacy, rigor and extreme hardness. Within this rigidity it incorporates within itself, the capacity for ductile and malleable, unpredictable and fluid movements. Iron Magnet symbolizes the regression to the brute force of unconsciousness, combined with the chaotic, sudden and dizzying movement of random nature.

Jordi Cabestany is an audiovisual producer with a postgraduate degree in Cinematographic Photography at ESCAC and a postgraduate degree in Digital Video at UPF and a degree in Fine Arts from the University of Barcelona. He is also an operator, content creator, plastic and visual artist. He founder and director of the audiovisual production company Centset. He currently teaches in the artistic field and co-directs the contemporary dance company La Taimada, together with the choreographer Olga Álvarez.

"Imán de hierro" es la representación visual de las fuerzas magnéticas de la Tierra. El hierro y sus aleaciones representan el ámbito de la materialidad: un metal de gran resistencia y acabados impuros. Es materia de atracción en su estado primario; símbolo de obstinación, rigor y dureza extrema. Pese a esta rigidez, alberga en su interior la capacidad de realizar movimientos dúctiles, maleables, fluidos e impredecibles. Iron Magnet simboliza el retorno a la fuerza bruta de lo inconsciente, combinada con el movimiento caótico, repentino y vertiginoso de una naturaleza azarosa.

Jordi Cabestany es productor audiovisual y cuenta con posgrados en Fotografía Cinematográfica (ESCAC) y Video Digital (UPF), además de ser licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona. Asimismo, ejerce como operador, creador de contenidos y artista plástico y visual. Es fundador y director de la productora audiovisual Centset. Actualmente imparte docencia en el ámbito artístico y codirige la compañía de danza contemporánea La Taimada junto a la coreógrafa Olga Álvarez.



Denboraren joana, nahi gabeko bakardadea eta bizitzak batzuetan dakartzan bidegabekeria-sentsazio saihestezina ikuspegi ezberdin batetik ageri dira hemen: nostalgikoa bezain ustekabekoa den protagonista baten ikuspegitik, hain zuzen. Santiago Berdullas (Compostela, 1983) B mailako zinemaren munduan nabarmendu den galiziar zinemagilea da; bereziki, sormen-ikuspegiagatik eta baliabide mugatuekin proiektuak garatzeko duen gaitasunagatik da ezaguna. Haren film laburrik ezagunena, “Hellios”, aurrekontu txikiko lana da; bertan, umorea, etxeko baliabideekin egindako efektu bereziak eta benetako gertaeretan oinarritutako istorioa uztartzen dira.

The passage of time, unwanted loneliness, and the inevitable sense of injustice that life sometimes brings are revealed here from a different perspective: that of a protagonist as unexpected as he is nostalgic.

Santi Berdullas (Compostela – 1983) is a Galician director who has stood out in the world of B-movie cinema for his creative approach and his ability to develop projects with limited resources. His most well-known short film, Hellios, is a low-budget work that combines humor, homemade special effects, and a story based on real events.

El paso del tiempo, la soledad no deseada y la inevitable sensación de injusticia que a veces conlleva la vida se revelan aquí desde una perspectiva diferente: la de un protagonista tan inesperado como nostálgico.

Santiago Berdullas (Compostela, 1983) es un director gallego que ha destacado en el ámbito del cine de serie B por su enfoque creativo y su capacidad para desarrollar proyectos con recursos limitados. Su cortometraje más conocido, “Hellios”, es una obra de bajo presupuesto que combina humor, efectos especiales artesanales y una historia basada en hechos reales.



Mundua muturreko beroaren eraginez urtzen ari den bitartean, Nova —lehertzeaz dagoen supernoba bat— Eloykin konektatzen da; azken hori kamera termiko baten bidez desira neurtzen duen *hotline* edo arreta-zerbitzu bateko operadorea da.

“LarrialdiTelefoniaSUPERNOVA”, Juliaren lehen lana, teknika mistoko film labur bat da. Hainbat tresna erabiliz sortua —kamera termikoa, 3D, animazioa, *stop-motion* eta IA—, lanak supernoba baten eztearen premia erromantiko-komedia ezinezko bihurtzen du.

Julia Sepúlveda (2001) Madrilen hezitako artista espainiarra da, eta zinemaren munduan murgildu da

“LarrialdiTelefoniaSUPERNOVA” bere lehen filmarekin. Lanak ikuspegi esperimental eta multimedia-izaera ditu; hori ikuslengoaia anitzek elikatutako praktika artistiko baten emaitza naturala da. Bere ibilbidean zehar, diziplina askotan aritu da lanean, bitxigintzatik eta ikus-arteetatik hasi eta komisariatza artistikoraino.

As the world melts under extreme heat, Nova, a supernova on the verge of exploding, connects with Eloy, an operator of a hot line who measures desire through a thermal camera.

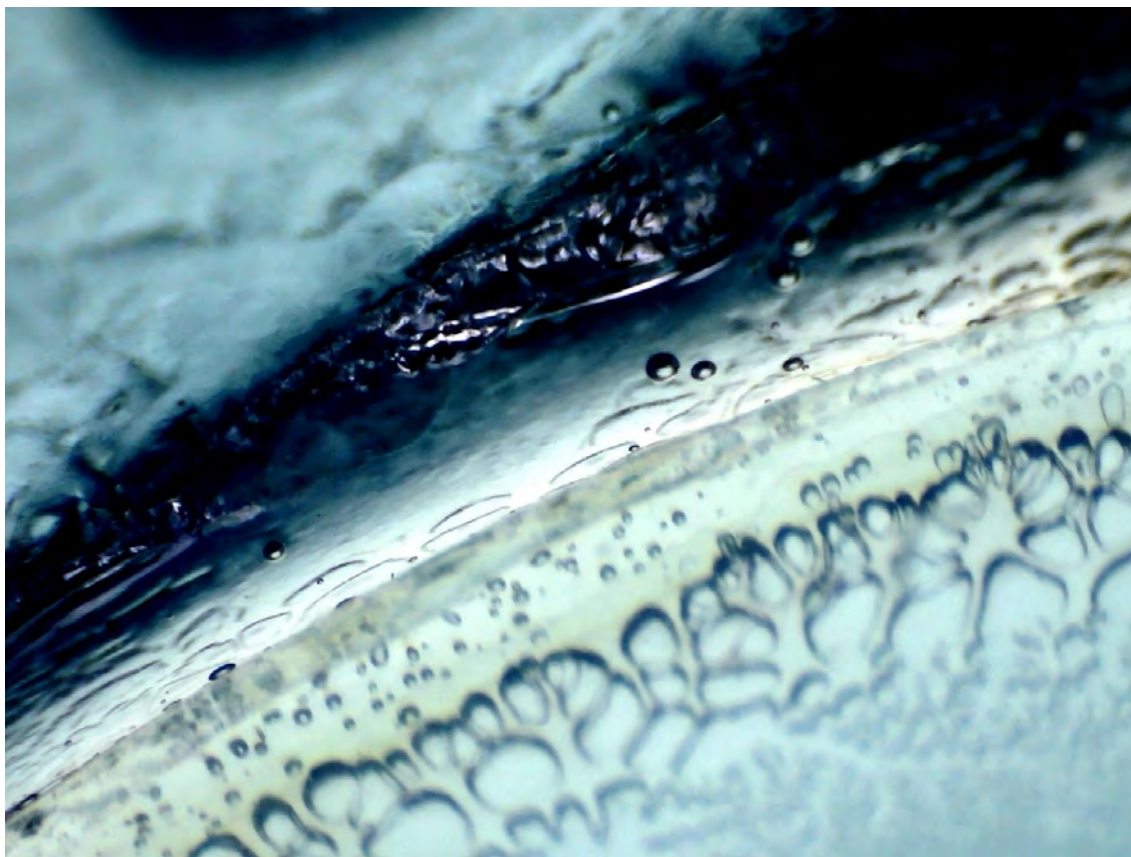
HotLineSUPERNOVA, Julia’s debut, is a mixed-media short film created with multiple tools—thermal camera, 3D, animation, stop motion, and AI—that transforms the urgency of a supernova’s explosion into an impossible romantic comedy.

Julia Sepúlveda (2001) is a Spanish artist formed in Madrid, who makes her transition into cinema with HotLineSUPERNOVA, her debut film. The work adopts an experimental and multimedia approach, a natural outcome of an artistic practice nourished by multiple visual languages. Throughout her career, she has worked across diverse disciplines ranging from jewelry and the visual arts to artistic curation.

Mientras el mundo se derrite bajo un calor extremo, Nova —una supernova a punto de estallar— conecta con Eloy, un operador de una línea telefónica que mide el deseo mediante una cámara térmica.

“LíneaCalienteSUPERNOVA”, la ópera prima de Julia, es un cortometraje de técnica mixta creado con diversas herramientas —cámara térmica, 3D, animación, “stop-motion” e IA— que transforma la urgencia de la explosión de una supernova en una comedia romántica imposible.

Julia Sepúlveda (2001) es una artista española formada en Madrid que da el salto al cine con “LíneaCalienteSUPERNOVA”, su primera obra cinematográfica. El trabajo adopta un enfoque experimental y multimedia, resultado natural de una práctica artística nutrida por múltiples lenguajes visuales. A lo largo de su trayectoria, ha trabajado en disciplinas diversas que van desde la joyería y las artes visuales hasta la curaduría artística.



Hondartza baten erdian, filmak barnerako eta zentzumen-mailako bidaia bat egiten du: urruneneko puntutik leku sakonenera, kanpoko mundutik sistema emozionalera. Itsasoko urarekin kontaktuan, azala eta gorputza barne-arraildura baterako ate bihurtzen dira; horrela, erretratu emozional konplexu bat agerian geratzen da, itsasoan murgildutako beira-puska zorrotz eta hautsien bidez adierazia. Puskek beherantz jarraitzen duten bitartean, irudiak eredu progresiboetan lausotzen dira —hedatu eta uzurtu egiten direnak—, esperientzia biszeral eta katarisiko batean amaitzeko.

Beirazko botiletatik etorritako kristal horiek —hasieran zorrotzak eta hautsiak— gizakiek bota zituzten itsasora. Hala ere, denborarekin, olatuek eta hondarrak eragina izan dute haietan, eta forma berri batean itzuli dizkiote lurrari: orain leunduta daude, eta ez dute ebakitzeko edo zauritzeko arriskurik. Prozesu natural hori eraldaketa emozionalaren metafora bihurtzen da. Film laburrak itsasoko beira erabiltzen du bai gai gisa, bai material gisa; beirateetan inspiratuta, mikroskopia eta urpeko teknikak erabiliz filmatutako paisaia txikiak sortzen ditu.

Proiektua zentzumen- eta barneratze-esperientzia gisa garatu zen; bertan, gatzaren usaina, olatuen soinua eta hondarraren testura funtsezko sorkuntza-tresna bihurtu ziren. Ikusizko eta soinu-mailako esplorazio horrek sinbiosia, barne-egoerak eta denboraren igarotzea ditu aztergai. Itsasoa agente alkimiko bihurtzen da; hondartza, espazio espiritual; eta natura, berriz, gure forma moldatu eta desagiten duen indar bizia, gizakia ardatz duten narrazioetatik haratago. Produzio handietan oinarritu beharrean, filma intimitatean, pazientzian eta testurarekiko arretan oinarritzen da; horrela, ikuslea narrazioetik sentsaziora eta kanpoko mundutik barne-ni-ra gidatzen du.

Victoria Ioudina (Bartzelona, 1999) Bartzelonan (Katalunia) bizi den zinema-zuzendari eta ekoizlea da. ESCAC unibertsitatean Zineman graduatu zen (Zinema-ekoizpenean espezializatuta), eta etengabe ari da bere jarduna zabaltzen hainbat diziplinaren bidez: zinema-laborategiko lana, argazkigintza esperimental, botanika, artisautza eta ehunen manipulazioa. Bere jarduerak artistikoaren helburua da irudi mugikorraren eta materiaren arteko elkarriketa bat ezartzea, gai humanistiko eta kritikoak aztertzen dituen bitartean.

In the middle of a beach, the film follows an introspective and sensorial journey, from the farthest point to the deepest place, from the external world to the emotional system. Upon contact with the sea water, the skin and body transform into a gateway to an inner fissure, revealing a complex emotional portrait manifested as fragments of sharp, broken glass, submerged in the sea. As the shards continue their descent, images blur into progressive patterns that expand and contract culminating in a visceral and cathartic. Coming from glass bottles, the crystals, initially sharp and fractured, were thrown into the sea by humans. However, over time, waves and sand have exerted their influence on them, returning them to the earth in a new form: now polished and free from the risk of cutting or injuring. This natural process becomes a metaphor for emotional transformation. The short film uses sea glass as both subject and material, drawing inspiration from stained glass windows to construct miniature landscapes filmed with microscopy and underwater techniques.

The project evolved as a sensory and introspective experience—where the smell of salt, the sound of waves, and the texture of sand became essential tools of creation. This visual and sound-based exploration reflects on symbiosis, inner states, and the passage of time. The sea becomes an alchemical agent, the beach a spiritual space, and nature a living force that shapes and dissolves us beyond human-centric narratives. Rather than relying on large production, the film is built on intimacy, patience, and attention to texture—guiding the viewer from narrative to sensation, from the external world to the inner self.

Victoria Ioudina (Barcelona, 1999), and a film director and producer based in Barcelona, Catalonia. She holds a degree in Cinema from ESCAC University, with a specialization in Film Production, and she's continually expanding my practice through disciplines such as film laboratory work, experimental photography, botany, craftsmanship, and textile manipulation. Her artistic practice aims to establish a dialogue between the moving image and matter while exploring humanistic and critical themes.

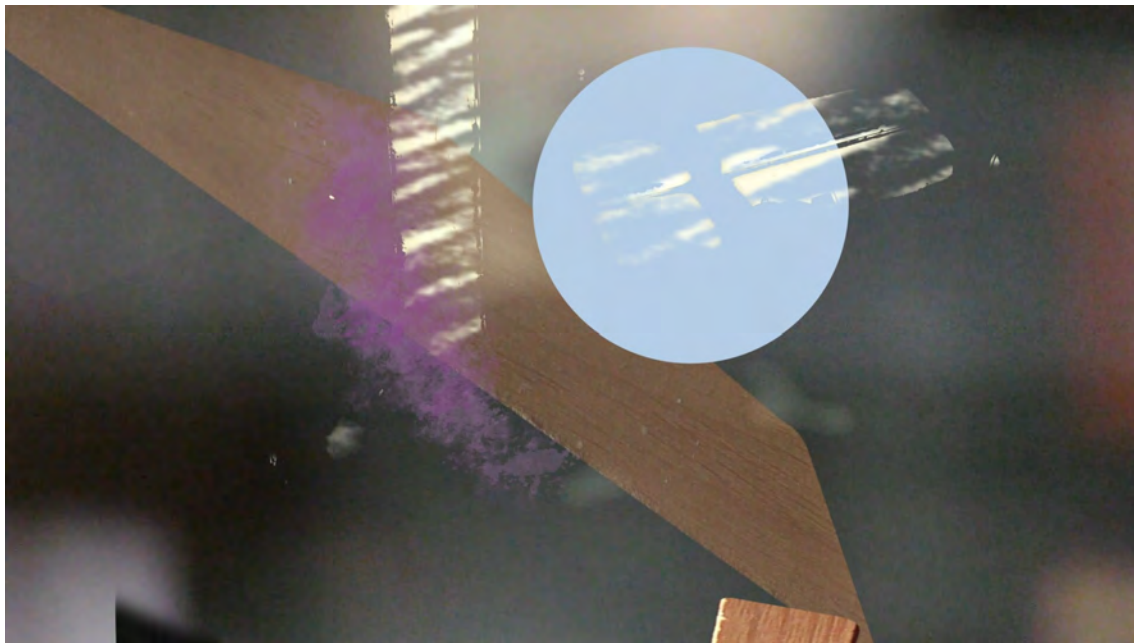
En plena playa, la película emprende un viaje introspectivo y sensorial: desde el punto más lejano hasta lo más profundo, desde el mundo exterior hacia el universo emocional. Al entrar en contacto con el agua del mar, la piel y el cuerpo se transforman en una puerta de acceso a una fisura interior, revelando un complejo retrato emocional que se manifiesta en fragmentos de vidrio afilado y roto, sumergidos en el océano. A medida que los fragmentos descienden, las imágenes se difuminan en patrones progresivos que se expanden y contraen, culminando en una experiencia visceral y catártica.

Provenientes de botellas de vidrio, estos cristales —inicialmente afilados y fracturados— fueron arrojados al mar por el ser humano. Sin embargo, con el paso del tiempo, las olas y la arena han ejercido su influencia sobre ellos, devolviéndolos a la tierra bajo una nueva forma: ahora pulidos y sin riesgo de cortar o herir. Este proceso natural se convierte en una metáfora de la transformación emocional. El cortometraje utiliza el vidrio marino tanto como sujeto como material, inspirándose en las vidrieras para construir paisajes en miniatura filmados mediante técnicas de microscopía y grabación submarina.

El proyecto evolucionó como una experiencia sensorial e introspectiva, en la que el olor a sal, el sonido de las olas y la textura de la arena se convirtieron en herramientas de creación esenciales. Esta exploración visual y sonora reflexiona sobre la simbiosis, los estados interiores y el paso del tiempo. El mar se transforma en un agente alquímico; la playa, en un espacio espiritual; y la naturaleza, en una fuerza viva que nos moldea y disuelve más allá de las narrativas antropocéntricas. Lejos de depender de una gran producción, la película se construye sobre la intimidad, la paciencia y la atención a la textura, guiando al espectador de la narrativa a la sensación, del mundo exterior al mundo interior.

Victoria Ioudina (Barcelona, 1999) y directora y productora de cine con sede en Barcelona, Cataluña. Graduada en Cine por la ESCAC, especializada en Producción, y continúa ampliando su práctica a través de disciplinas como el trabajo de laboratorio cinematográfico, la fotografía experimental, la botánica, la artesanía y la manipulación textil. Su práctica artística busca establecer un diálogo entre la imagen en movimiento y la materia, explorando al mismo tiempo temas humanísticos y críticos.

54 “Intrastructure” 05’48. David Wilde (US)



Bizitzaren amets-mundu konplexu eta definitu ezin honetan, formak aldatu eta koloreak eraldatu egiten dira, polifonia baten erdian. Ezer ez da gelditzen, ezta benetan izendatu ere; subjekturik edo objekturik gabeko bideo-drama honetan, dena keinuka igarotzen da, besterik gabe bere horretan izanez.

Bideo-arte honek bizitzaren funtsezko ezaugarriak jaso nahi ditu, ikusmen- eta entzumen-pertzepzio hutsen bidez. Pertzepzio horiek irudien eta soinuen berezko izaeran oinarritzen dira, gauzen benetako izaera —interpretazio kontzeptual eta linealek estali gabekoa— zuzenean transmititzeko. Ikusmen-progresioak musika-konposizio baten antzekoak izango dira, eta esperientzia osoa, berriz, margolan bati luzaroan eta arretaz begiratzearen parekoa.

Sufrimendu psikologikoz betetako mundu honetan jaioa, ideia handi bat sortu zen buruko min horien jatorria aurkitzeko; izan ere, badirudi horiek guztiak norberaren eta bestearen ideari atxikita egotearen ondorio direla. Pertzepzio horien izaerari sakon eta arretaz begiratuta, ez dirudi inolako substantziarik dutenik; fluxuan dauden energien maitagarrien dantza bat baino ez dira: biziak eta substantziarik gabeak, beti mugarik gabeak. Gure benetako munduaren errealitate neurrigabe eta oztoporik gabekoaren joko-ikuspegi hori partekatzeko, arte-formak dira egokienak; izan ere, erraz gaindi ditzakete gauzei buruzko ideia finkoak, eta hitzez adierazi ezin dena transmititu. Formen eta koloreen joko hutsak unibertsoaren oinarritzko garbitasuna ukitzen du, haren zapore ona agerian utziz.

Shapes shift and colors morph amidst the polyphony sounding in this endlessly complex and undefinable dream world of life. None of it pauses or can be truly named as it flickers by in this video drama without a subject or object - just being what it is.

This video art is intended to capture the essential qualities of life in terms of pure visual and auditory perceptions that rely on the inherent character of the images and sounds themselves to transmit a direct feel for the true nature of things as they are beyond overlays of conceptual, linear interpretations. Visual progressions will be much like musical composition and the overall experience like an extended look at a painting.

Born into this world of psychological sufferings, a great notion arose to find the origin of these mental pains, which all turn out to seemingly arise from attachment to a notion of self and other. Looking long and closely into the nature of such perceptions, there does not appear to be any substance at all to them beyond a fairy dance of flowing energies; vivid and insubstantial always without constraint. To share this vision of the play of the inconceivably vast and unobstructed reality of our true world, art forms are most appropriate since they can easily transcend fixed ideas of things, transmitting the inexpressible. The pure play of shapes and color touch the basic purity of the universe, bringing its good taste to the table.

Las formas cambian y los colores se transforman en medio de la polifonía que resuena en este mundo onírico de la vida, infinitamente complejo e indefinible. Nada se detiene ni puede nombrarse verdaderamente mientras desfila fugazmente en este drama visual carente de sujeto u objeto: simplemente siendo lo que es.

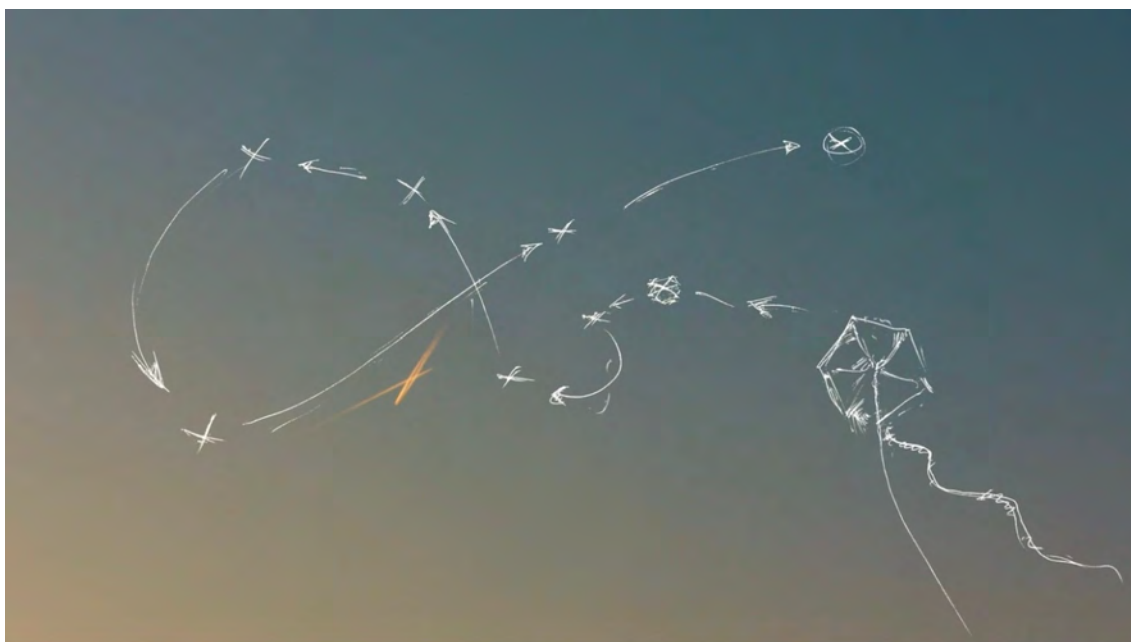
Esta obra de videoarte busca captar las cualidades esenciales de la vida mediante percepciones visuales y auditivas puras, que se apoyan en el carácter intrínseco de las propias imágenes y sonidos para transmitir una sensación directa de la verdadera naturaleza de las cosas, más allá de las capas de interpretaciones conceptuales y lineales. Las progresiones visuales se asemejan a una composición musical, y la experiencia global, a la contemplación prolongada de una pintura.

Al nacer en este mundo de sufrimientos psicológicos, surgió la gran idea de hallar el origen de tales dolores mentales, los cuales parecen derivar, en última instancia, del apego a la noción del «yo» y del «otro». Al examinar detenida y profundamente la naturaleza de estas percepciones, no parece haber en ellas sustancia alguna más allá de una danza mágica de energías fluidas: vividas, insustanciales y siempre libres de ataduras. Para compartir esta visión del juego de la realidad —inconcebiblemente vasta y sin obstáculos— de nuestro mundo verdadero, las formas artísticas resultan idóneas, ya que pueden trascender fácilmente las ideas fijas sobre las cosas y transmitir lo inefable. El juego puro de formas y colores toca la pureza esencial del universo, aportando su exquisita cualidad a la experiencia.

2026/10/22

19:00 h. Kuna. Urazurrutia Kalea, 3. 48003 Bilbao La Vieja

55 “Kite” 14’34. Thanos Psychogios (GR)



Astelehen Garbia. Panos, jada heldua, haurtzaroko erritu batera itzultzen da: aitarekin kometa bat heztera; Grezian Garizumaren hasiera markatzen duen tradizioa da hori. Baina oroitzapenak ez dira inoiz soilak izaten. Soinuak eta irudiak —iraganeko zatiak— elkarrekin ehuntzen dira haien arteko lotura berreraikitzeko. Aita-semeen arteko harreman hauskorrari eta oroimenaren indar ezegonkorrari buruzko dokumentala da hau.

“Kite” denbora-desdoikuntza une batetik sortzen da: nire gurasoak zahartzaroan eta aitona-amonon aroan sartzen ari diren bitartean, ni gurasotasunean murgiltzen ari naiz. Gainjartze horrek nire leinuaren eta nortasunaren sentipena astindu zuen; ez gertaera dramatiko bidez, baizik eta aldaketa sotilen bidez: begiradak, isiltasunak eta denboran zintzilik geratutako keinuak. Trantsizio hori kontatu beharrean, filma haren barruan bizitzen saiatzen da. Azalpenak alde batera utzi eta ziurgabetasuna bereganatzen du; oroimena ez du gertaeren segida gisa tratatzen, baizik eta hutsuneak eta aztarna emozionalak moldatutako lurralde iragazkor gisa. Panos Tsiros idazlearekin izandako elkarrizketa batek —ametsak inkontzientearen oihartzun gisa aztertzen zituena— barne-paisaia horretara hurbiltzeko bidea eman zidan, hura gehiegi zehaztu gabe.

Filma oroimenarekin eta bizitako esperientziarekin lan egiteko saiakera bat da, irudi, soinu eta eguneroko une txikien bidez.

Gertaerak berreraiki beharrean, aita-semeen arteko harremana zeharka —zatien eta sententzioen bidez— existitu ahal izango zen espazio bat sortzea interesatzen zitzaidan. Gehien interesatzen zaidana da iragana nola itzultzen den: ez istorio gisa, sentimendu gisa baizik; zerbait osatugabea, irekia eta partekatua. “Kite” prozesu horretatik gertu egoteko nire ahalegina da, hura definitu gabe.

Thanos Psychogiosek Zientzia Politikoak ikasi zituen Atenasko Unibertsitatean eta Zinemagintza (Masterra) London Film School-en. Haren film labur eta film luzeen gidoi guztiak garaiko literatura greziar ospetsuaren egokitzapenak dira, eta nazioarteko zinema-jaialdietan sariak jaso dituzte.

Clean Monday. Panos, now grown, returns to a childhood ritual—flying a kite with his father, a tradition marking the start of Lent in Greece. But memories are never simple. Sounds and images, fragments of the past, weave together to reconstruct their bond. A documentary about the fragile father-son relationship and the restless power of memory.

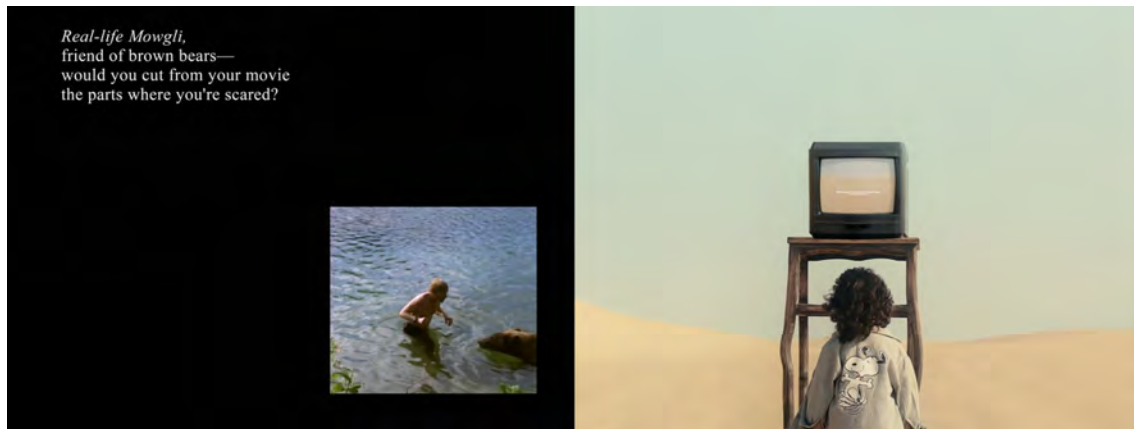
Kite emerges from a moment of temporal dissonance: my parents entering old age and grandparenthood as I step into parenthood myself. This overlap unsettled my sense of lineage and identity, not through dramatic events but through subtle shifts — glances, silences, gestures suspended in time. Rather than narrating this transition, the film seeks to inhabit it. It departs from explanation and embraces uncertainty, treating memory not as a sequence of facts but as a porous terrain shaped by absence and emotional residue. A conversation with writer Panos Tsiros, about dreams as echoes of the unconscious, offered a way to approach this inner landscape without naming it too precisely.

The film is an attempt to work with memory and lived experience through images, sounds, and small everyday moments. Rather than reconstructing events, I was interested in creating a space where the father-son relationship could exist indirectly, through fragments and sensations. What interests me is how the past returns not as a story, but as a feeling — something incomplete, open, and shared. KITE is my effort to stay close to that process, without defining it.

Thanos Psychogios studied Political Science at the University of Athens and Filmmaking (MA) at the London Film School. All his short films and feature film screenplays are adaptations of celebrated contemporary Greek literature and have received awards at international film festivals.

Lunes Limpio. Panos, ya adulto, retoma un ritual de su infancia: volar una cometa con su padre, una tradición que marca el inicio de la Cuaresma en Grecia. Pero los recuerdos nunca son sencillos. Sonidos e imágenes —fragmentos del pasado— se entrelazan para reconstruir el vínculo entre ambos. Un documental sobre la frágil relación padre-hijo y el poder inquieto de la memoria. “Kite” surge de un momento de disonancia temporal: mis padres entran en la vejez y en su etapa como abuelos justo cuando yo me estreno en la paternidad. Esta coincidencia alteró mi sentido de linaje e identidad, no a través de acontecimientos dramáticos, sino mediante cambios sutiles: miradas, silencios, gestos suspendidos en el tiempo. Más que narrar esta transición, la película busca habitarla. Se aleja de la explicación y abraza la incertidumbre, tratando la memoria no como una secuencia de hechos, sino como un terreno poroso moldeado por la ausencia y los residuos emocionales. Una conversación con el escritor Panos Tsiros sobre los sueños como ecos del inconsciente ofreció una vía para acercarme a este paisaje interior sin definirlo con excesiva precisión. La película es un intento de trabajar con la memoria y la experiencia vivida a través de imágenes, sonidos y pequeños momentos cotidianos. Más que reconstruir sucesos, me interesaba crear un espacio donde la relación padre-hijo pudiera existir de forma indirecta, a través de fragmentos y sensaciones. Lo que me atrae es cómo el pasado regresa no como una historia, sino como un sentimiento: algo incompleto, abierto y compartido. “Kite” es mi esfuerzo por mantenerme cerca de ese proceso, sin definirlo. Thanos Psychogios estudió Ciencias Políticas en la Universidad de Atenas y cursó un máster en Cine en la London Film School. Todos sus cortometrajes y guiones de largometraje son adaptaciones de obras destacadas de la literatura griega contemporánea y han sido galardonados en festivales de cine internacionales.

56 “Searching for a forest” 07’44. Samir T. Radwan (EG)



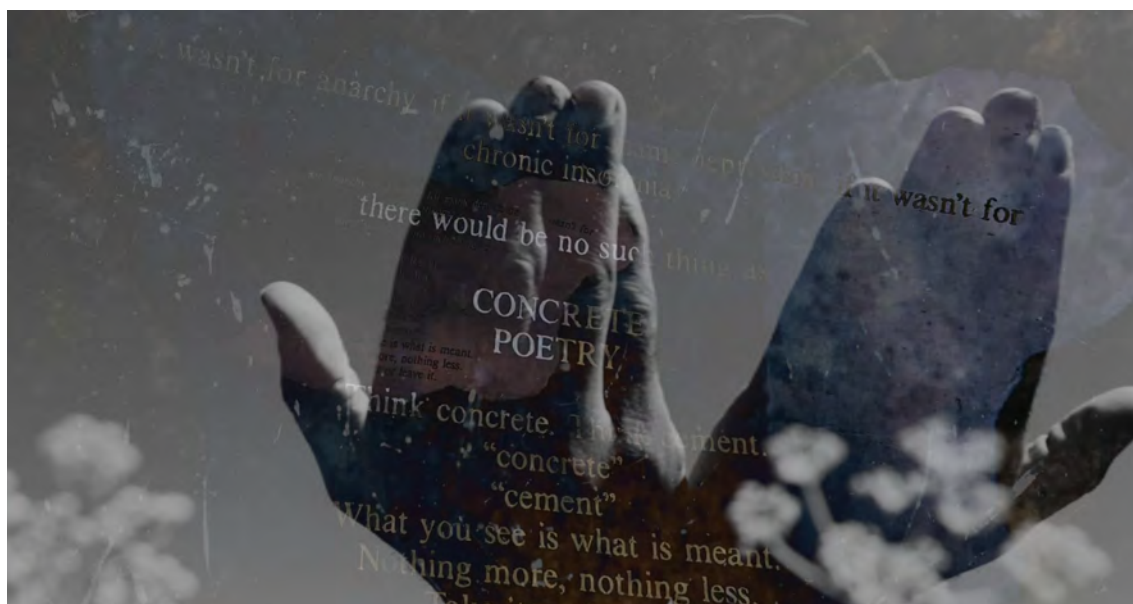
Film mutu honek helduentzako haur-liburu bat irudikatzen du; bertan, gizon batek bere barneko haurrarekin komunikatzeko ahalegina egiten du, ohe elastiko bat erabiliz.

Samir Radwan Kairon bizi den zinema-zuzendaria da, eta narrazio poetiko zein esperimental du gogoko. Haren filmek memoriaren, nortasunaren eta surrealismoaren gaiak aztertzen dituzte, modu sinple baina pertsonalean. Zuzendari gisa, Samirrek mundu bisualki intimoak eta emozionalki hunkigarriak sortzea bilatzen du; mundu horiek errealtatearen pertzepzioa zalantzan jartzen dute, eta, aldi berean, izaera sakonki pertsonala mantentzen dute.

A silent film depicting a children's book for adults where a man tries to communicate with his inner child using a trampoline. Samir Radwan is a Cairo-based director drawn to poetic and experimental storytelling. His films explore themes of memory, identity, and the surreal in simple yet personal ways. Through his directing, Samir seeks to create visually intimate and emotionally resonant worlds that challenge perceptions of reality while remaining deeply personal.

Una película muda que evoca un libro infantil para adultos, en la que un hombre intenta comunicarse con su niño interior utilizando una cama elástica.

Samir Radwan es un director radicado en El Cairo, interesado en la narrativa poética y experimental. Sus películas exploran temas como la memoria, la identidad y lo surrealista mediante enfoques sencillos pero personales. A través de su dirección, Samir busca crear mundos visualmente íntimos y emocionalmente conmovedores que desafíen la percepción de la realidad, manteniendo siempre un carácter profundamente personal.



Richard Hamasaki, Jody Stillwater eta Sebastian Galassok zuzendu eta ekoitzi dute. “Manifestua [poesia zehatzaren alde]” filmak Wayne Kaumualii Westlake zenaren hiru orrialdeko poema bat dauka, binilozko mural gisa erakutsia 2022ko Hawaiiko Trienalean Hawaiiko Estatuko Arte Museoa (gaur egun Capitol Modern). Westlake (1947–1984) modu tragikoan hil zen 36 urte zituela, 1984ko otsailaren 16an, bere autoa albotik jo zuenean, ustezko gidari mozkor batek. Gure filmak Westlake-ri omenaldia egiten dio —Hawaiiko lehen poeta konkretua—, bere poesia konkretua itsas espezie arriskuan daudenak barne hartzen dituzten urpeko irudiekin uztartuz. Giza koreografiak olatuak irudikatzen dituzten 1A bidez sortutako sekuentzia hunkigarriak laguntzen ditu, Richard Hamasaki, Jocelyn Kapumealani Ng eta Anjoli Roy poeten musika eta hitzezko soinu distopikoekin uztartuz. Kantonera-zko, mandarinerrezko eta taiwandar kantonera-zko ahotsak Pei-Ling Kao dantzari, koreografo eta irakasle abangoardistak eta JunYi Chow musikari eta konpositore malaysiar ospetsuak eskaintzen dituzte.

Richard Hamasaki poeta, zinemagile independente eta ekoizleak 50 urte daramatza Hawaiiko literatura eta arte komunitatean lanean, poetekin, musikariek, artista bisualekin, argazkilariek, zinemagileekin, hezitzaileekin eta adituekin lankidetzan arituz, tokian tokiko, eskualdeko eta nazioartean. Richardek poesia idazten eta argitaratzen jarraitzen du, film independenteak zuzentzen eta ekoizten ditu, beste batzuekin tutoretza eta lankidetzan aritzen da, eta Westlake lagunaren ondare iraunkorra iraunarazten laguntzen jarraituko du. Richard “sansei” bezala identifikatzen da, XX. mendearen hasieran eta XIX. mendearen amaieran San Frantziskora, Kaliforniara eta Hawai uharteetara emigratu zuten japoniar etorkinen biloba, hurrenez hurren.

Jody Stillwater, San Frantziskoko badiako zinemagile eta artista eragingarria, mugimendu dinamikoaren, hizkuntza semiotikoaren, denborazko zikloen, erritmoaren eta arketipoen sintesiaren maisutasunagatik da ezaguna. 30 film baino gehiago zuzendu ditu, eta bere lanak askotan xehetasun handiz aztertzen du Bay Area-ko ekologia anitza eta haustura edo etenaldi baten ondorengo hazkunderaren gaia. Txinatar, norvegiar eta cherokee-amerikar jatorrikoa da, eta jatorri mistoko pertsona gisa identifikatzen da. Sebastian Galasso Detroiten jaioetako aktorea, zinema ekoizlea eta zuzendari sortzailea da, gaur egun San Frantziskoko badiako eremuan bizi dena. Bere lana film luzeetatik, bideoklipetatik eta instalazio-filmetatik hasi eta musika grabaturaino doa. Galerien eta espazio komertzialen diseinu bisualean lagundu du, baita liburu eta albumen argitalpenetan ere. Bere jatorri kulturala mistoa da: afroamerikarra, italiarra eta amerindiarra. Detroit, Los Angeles, New York eta Bay Area bezalako inguruneetan izandako bere esperientzia propioetan oinarritzen den unibertso zinematografiko bat sortzea interesatzen zaio —poetikoa eta, batzuetan, biszerala— oinarritzen dena.

Co-directed and produced by Richard Hamasaki, Jody Stillwater, and Sebastian Galasso. “MANIFESTO [FOR CONCRETE POETRY]” features a three-page poem by the late Wayne Kaumualii Westlake, displayed as a vinyl mural during the Hawai‘i Triennial 2022 at the Hawai‘i State Art Museum (now Capitol Modern). Westlake (1947–1984) died tragically at the age of 36 on February 16, 1984, when his car was struck from the side by an allegedly drunk driver. Our film pays tribute to Westlake—Hawai‘i’s first concrete poet—by juxtaposing his concrete poetry with underwater footage featuring endangered marine species. Human choreography accompanies haunting AI-generated sequences depicting waves, set against dystopian soundscapes of music and spoken word by published poets Richard Hamasaki, Jocelyn Kapumealani Ng, and Anjoli Roy; voices in Cantonese, Mandarin, and Taiwanese Cantonese are provided by avant-garde dancer, choreographer, and professor Pei-Ling Kao and renowned Malaysian musician and composer JunYi Chow.

Poet, independent filmmaker, and producer Richard Hamasaki has been active in Hawai‘i’s literary and artistic community for 50 years, collaborating with poets, musicians, visual artists, photographers, filmmakers, educators, and scholars at local, regional, and international levels. Richard continues to write and publish poetry, direct and produce independent films, mentor and collaborate with others, and remains dedicated to perpetuating the enduring legacy of his friend Westlake. Richard identifies as *sansei*—the grandchild of Japanese immigrants who moved to San Francisco, California, and the Hawaiian Islands in the early 20th and late

19th centuries, respectively.

Jody Stillwater, an influential filmmaker and artist from the San Francisco Bay Area, is recognized for his mastery of dynamic movement, semiotic language, temporal cycles, rhythm, and the synthesis of archetypes. With over 30 films to his credit, his work often explores—in great detail—the diverse ecology of the Bay Area and the theme of growth following a breakup or disruption. Of Chinese, Norwegian, and Cherokee-American descent, he identifies as a person of mixed heritage.

Sebastian Galasso is an actor, film producer, and creative director born in Detroit and currently based in the San Francisco Bay Area. His work spans feature films, music videos, and installation cinema, as well as recorded music. He has contributed to visual design for galleries and commercial spaces, as well as for book and album releases. He comes from a mixed cultural background: African American, Italian, and Native American. He is interested in creating a cinematic universe that draws upon his own experiences—poetic and, at times, visceral—in settings such as Detroit, Los Angeles, New York, and the Bay Area.

Codirigida y producida por Richard Hamasaki, Jody Stillwater y Sebastian Galasso. “Manifiesto [para la poesía concreta]” presenta un poema de tres páginas del fallecido Wayne Kaumualii Westlake, exhibido como un mural de vinilo durante la Hawai’i Triennial 2022 en el Hawai’i State Art Museum (actualmente Capitol Modern). Westlake (1947-1984) falleció trágicamente a los 36 años, el 16 de febrero de 1984, cuando su automóvil fue embestido lateralmente por un conductor presuntamente ebrio. Nuestra película rinde homenaje a Westlake —el primer poeta concreto de Hawái— yuxtaponiendo su poesía concreta con imágenes submarinas que incluyen especies marinas en peligro de extinción. Una coreografía humana acompaña secuencias inquietantes generadas por inteligencia artificial que representan olas, yuxtapuestas con paisajes sonoros distópicos de música y palabra hablada a cargo de los poetas publicados Richard Hamasaki, Jocelyn Kapumealani Ng y Anjoli Roy; las voces en cantonés, mandarín y cantonés taiwanés corren a cargo de la bailarina, coreógrafa y profesora de vanguardia Pei-Ling Kao y del reconocido músico y compositor malasio JunYi Chow.

El poeta, cineasta independiente y productor Richard Hamasaki ha estado activo en la comunidad literaria y artística de Hawái durante 50 años, colaborando con poetas, músicos, artistas visuales, fotógrafos, cineastas, docentes y académicos a nivel local, regional e internacional. Richard continúa escribiendo y publicando poesía, dirigiendo y produciendo cine independiente, ejerciendo como mentor y colaborando con otros, y seguirá contribuyendo a perpetuar el legado perdurable de su amigo Westlake. Richard se identifica como “sansei”, nieto de inmigrantes japoneses que emigraron a San Francisco (California) y a las islas Hawái a principios del siglo XX y finales del XIX, respectivamente.

Jody Stillwater, cineasta y artista influyente del Área de la Bahía de San Francisco, es reconocido por su maestría en el movimiento dinámico, el lenguaje semiótico, los ciclos temporales, el ritmo y la síntesis de arquetipos. Con más de 30 películas dirigidas, su obra explora a menudo, con gran detalle, la diversa ecología del Área de la Bahía y el tema del crecimiento tras una ruptura o disrupción. De ascendencia china, noruega y cheroqui-estadounidense, se identifica como una persona de origen mixto.

Sebastian Galasso es actor, productor cinematográfico y director creativo nacido en Detroit y radicado actualmente en el Área de la Bahía de San Francisco. Su trabajo abarca desde largometrajes, videos musicales y cine de instalación hasta música grabada. Ha contribuido al diseño visual de galerías y establecimientos comerciales, así como a lanzamientos de libros y álbumes. Su trasfondo cultural es mixto: afroestadounidense, italiano e indígena americano. Le interesa crear un universo cinematográfico que aproveche sus propias experiencias —poéticas y, a veces, viscerales— en entornos como Detroit, Los Ángeles, Nueva York y el Área de la Bahía.



“Herentzia” filmean kudzu erakusten da, kate-sarek jantzitako mamu baten urratsei jarraituz, paisaia zehar dabilena. Mahatsondoen gehiegizko hazkundera izugarria bihurtzen den heinean, talde batek uzta bildu eta prozesatu egiten du, mamuaren kontakizuna desagitzen hasten den bitartean. Kudzu mahatsondo inbaditzailea da, Ekialdeko Asiatik Estatu Batuetara sartua, duela mende bat baino gehiago deforestazioak eragindako higaduraren aurka borrokatzeko. Gizakiaren eta naturaren zaintzan duen garrantzi historikoa izan arren, kudzu orain gutxitan hartzen da kontuan edo eragozpen gisa ikusten da Hegoaldean zehar hedatzen den heinean.

The Inherit shows kudzu following the footsteps of a ghost draped in chainmail, haunting the landscape. As the overgrowth of vines becomes overwhelming, a group harvests and processes it, while the ghost’s narrative begins to disintegrate. Kudzu is an invasive vine introduced to the United States from East Asia over a century ago to combat erosion caused by deforestation. Despite its historical significance in human-nature stewardship, kudzu is now largely disregarded or viewed as a nuisance as it spreads across the South.

En “La herencia”, la planta kudzu sigue los pasos de un fantasma envuelto en una cota de malla, que acecha el paisaje. A medida que la vegetación crece de forma descontrolada, un grupo la cosecha y procesa, mientras que la narración del fantasma comienza a desvanecerse. El kudzu es una planta trepadora invasora introducida en Estados Unidos desde Asia Oriental hace más de un siglo para combatir la erosión causada por la deforestación. A pesar de su importancia histórica en la gestión de la naturaleza, actualmente se la ignora en gran medida o se la considera una plaga a medida que se extiende por el sur del país.



<Hiruk Unicon Egiten Dute> izenburua koreerazko "삼인성호(三人成虎)" esaeratik dator, eta horrek esan nahi du hiru gizon besterik ez direla behar zurrumurru faltsuak egia bihurtzeko. Filmak jendetzaren psikologiak eta iritzi publikoak nola eraldatu ditzaketen susmoak ziurtasun bihurtzeko aztertzen du. Zurrumurru errepikatuek eta gezur kolektiboek pertsona errugabe bati buruzko salaketak "egia" bihurtu zituzten, azkenean sorgin-ehiza batera eramanez.

Lehenengo biktima tximino-begidun jaun bat da, Edonor jauna. Behin epaile gizona izanik, bera zen jendetzak berak lurrera botatzen eta epaitzen du. Egiatik edo kontzientziatik begirada aldentzen duen edonor edozein unetan jomuga bihur daiteke. Bigarren biktima egiaren urrezko kanpaia duen gizon bat da, Norbait jauna. Erraz manipulatzeko jendetza baten barruan ere, beti dago norbait gertatzen ari dena zalantzan jartzen duena. Hala ere, azkar sakrifikatzen da, inork benetan entzuten ez duen ahots lauso bakarra baita. Inor jauna bakarrik ados zegoenez berarekin, Norbait jauna ere biktima bihurtu zen. Gehiengoaren ordena hausten ausartzen den norbait azkar isilarazten da.

Geure burua zalantzan jarri behar dugu. Nor da hipokrita, eta nor ez? Nor da erruduna eta nor errugabea?

Filmaren hizkuntza bisuala eta soinu-duna prozesu hibrido baten bidez eraikitzen da, eskuz egindako ilustrazioa eta IA bidezko teknikak konbinatzen dituena. Proiektu hau hasieran Dos-a-Dos ipuin-liburu gisa osatu zen (bi liburu elkarri lotuta, hipokraziaren eta gizateriaren alde bikoitzeko adimenaren ideia forma fisikoan islatuz) eta 2020-21ean. Geroago, 2026an, Midjourney erabiliz animatu zen, eta soinu-banda Mureka IA, hizkuntza-ereduak (Claude eta ChatGPT) eta ahotsa klonatzeko IA Kitak erabiliz konposatu zen.

IA tresna tekniko gisa soilik erabili beharrean, proiektu honek giza adierazpenaren eta makinak sortutako irteeraren arteko tentsioa ikertzen du. Musikak zeregin nagusia du esplorazio honetan. Nire jatorritik abiatuta - Korean hazia, Ingalaterran hezia eta testuinguru kultural kristau batek moldatua -, soinu-bandak pansori-n inspiratutako inflexio melodikoak ereserkien egitura harmonikoarekin nahasten ditu. Korear erritmo-danborrak mendebaldeko elementu orkestralekin konbinatzen dira kultura arteko soinu-narrazio bat sortzeko.

Prozesuaren zati garrantzitsu batek nire ahotsa erabiliz klonazio bokala izan zuen, bai koreeraz bai ingelesez. Horrek IA sistemen mugak agerian utzi zituen, batez ere ahoskeran, intonazioan eta hizkuntzen arteko tonuen lerrotzekoan. Hori konpontzeko, bokalen zatiak berriro grabatu eta Iak sortutako ahotsekin geruzatu nituen. Arnasa, etenaldiak eta imperfekzio sotilak sartzea ezinbestekoa bihurtu zen bestela sintetikoak den sistema batean giza presentziaren sentsazioa berreskuratzeko.

The title <Three Makes Unicon> comes from a Korean idiom “삼인성호(三人成虎)”, which means that it only takes three men to fabricate false rumour to truth. The film explores how crowd psychology and public opinion can transform suspicion into certainty. Repeated rumors and collective lies transformed accusations about an innocent person into “truth,” ultimately leading to a witch hunt.

The initial victim is a mono-eyed gentleman, Mr. Anyone. Once a man of judgment, he is dragged down and judged by the very crowd he belonged to. Anyone who turns their eye away from truth or conscience can become a target at any time.

The secondary victim is a man who has the golden bell of truth, Mr. Someone. Even within an easily manipulated crowd, there is always someone who questions what is happening. However, he is quickly sacrificed, as he is only a single, vague voice that no one truly listens to. Because only Mr. No-one agreed with him, Mr. Someone, too, became a scapegoat. Someone who dares to disrupts the order of the majority is quickly silenced.

We must question ourselves. Who is the hypocrite, and who is not? Who is guilty and who is innocent?

The visual and sonic language of the film is constructed through a hybrid process combining hand-drawn illustration and AI-assisted

techniques. This project was initially completed as a Dos-a-Dos storybook (two books binded together back to back, reflecting the idea of hypocrisy and double-sided mind of mankind into physical form) and in 2020-21. It was later in 2026, animated using Midjourney, while the soundtrack was composed using Mureka AI, language models (Claude and ChatGPT), and Kits AI for voice cloning.

Rather than using AI purely as a technical tool, this project investigates the tension between human expression and machine-generated output. The music plays a central role in this exploration. Drawing from my background- raised in Korea, educated in England, and shaped by a Christian cultural context- the soundtrack blends pansori-inspired melodic inflections with the harmonic structure of hymns. Korean drum rhythms are combined with Western orchestral elements to create a cross-cultural sonic narrative. A significant part of the process involved vocal cloning using my own voice in both Korean and English. This revealed limitations within AI systems, particularly in pronunciation, intonation, and pitch alignment across languages. To address this, I re-recorded portions of the vocals and layered them with AI-generated voices. The inclusion of breath, pauses, and subtle imperfections became essential in restoring a sense of human presence within an otherwise synthetic system.

El título <Tres hacen Unicornio> proviene de la expresión coreana “삼인 성호(三人成虎)”, que significa que solo se necesitan tres hombres para convertir un rumor falso en verdad. La película explora cómo la psicología de masas y la opinión pública pueden transformar la sospecha en certeza. Los rumores repetidos y las mentiras colectivas convirtieron las acusaciones contra una persona inocente en "verdad", lo que finalmente desencadenó una caza de brujas.

La primera víctima es un caballero tuerto, el Sr. Cualquiera. Otrora hombre de juicio, es arrastrado y juzgado por la misma multitud a la que pertenecía. Cualquiera que aparte la mirada de la verdad o la conciencia puede convertirse en un objetivo en cualquier momento.

La segunda víctima es un hombre que posee la campana dorada de la verdad, el Sr. Alguien. Incluso dentro de una multitud fácilmente manipulable, siempre hay alguien que cuestiona lo que sucede. Sin embargo, es rápidamente sacrificado, ya que es solo una voz solitaria y vaga a la que nadie escucha realmente. Como solo el Sr. Nadie estaba de acuerdo con él, el Sr. Alguien también se convirtió en chivo expiatorio. Quien se atreve a perturbar el orden de la mayoría es rápidamente silenciado.

Debemos cuestionarnos: ¿Quién es el hipócrita y quién no? ¿Quién es culpable y quién inocente?

El lenguaje visual y sonoro de la película se construye mediante un proceso híbrido que combina ilustración a mano y técnicas asistidas por IA. Este proyecto se completó inicialmente como un libro de cuentos Dos-a-Dos (dos libros encuadernados uno al lado del otro, que reflejan la idea de la hipocresía y la doble moral de la humanidad en forma física) entre 2020 y 2021.

Posteriormente, en 2026, se animó con Midjourney, mientras que la banda sonora se compuso con Mureka AI, modelos de lenguaje (Claude y ChatGPT) y Kits AI para la clonación de voz.

En lugar de usar la IA simplemente como una herramienta técnica, este proyecto investiga la tensión entre la expresión humana y la producción generada por máquina. La música juega un papel central en esta exploración. Inspirándome en mi experiencia — crecí en Corea, me formé en Inglaterra y crecí en un contexto cultural cristiano—, la banda sonora fusiona inflexiones melódicas inspiradas en el pansori con la estructura armónica de los himnos. Los ritmos de percusión coreanos se combinan con elementos orquestales occidentales para crear una narrativa sonora intercultural.

Una parte importante del proceso consistió en la clonación vocal utilizando mi propia voz, tanto en coreano como en inglés. Esto reveló limitaciones en los sistemas de IA, especialmente en la pronunciación, la entonación y la afinación entre idiomas. Para solucionar esto, grabé fragmentos de las voces y los superpuse con voces generadas por IA. La inclusión de la respiración, las pausas y las sutiles imperfecciones se volvió esencial para recuperar la sensación de presencia humana dentro de un sistema que, de otro modo, sería sintético.



Ahots robotiko sintetikoek birusen izaera bikoitzari buruzko hausnarketa sorta bat erreztatzen dute, izaki bizigabe gisa, holobionteen mugak haitemateko zailtasunari eta naturaren eskubideen asmakuntzari buruzkoa, pseudo-erlijio gisa. Hori guztia Cadaqués eta Cap de Creus-en (Katalunia, Espainia) filmatutako irudietan zehar igarotzen da, 2019tik 2021era bitarteko denbora-tartean, COVID pandemiaren eta pandemia osteko garaian.

Pau Atienza, 25 urteko esperientzia - 13 dokumental film editore/zuzendari - 6 film luze editore/editore laguntzaile - 9 film labur editore/zuzendari - 8 bideo musikalen editore/zuzendari - 8 Zinema edizio irakaslea, zinema edizioari eta postprodukzioari buruzko teoria eta praktikari buruz. Zinema eskolak: ESCAC, UOC, IDEC-Pompeu Fabra, ECIB, UIC - Zinema edizioaren historiari eta praktikari buruzko liburu bat argitaratua (Editorial UOC) - AMMAC Kataluniako editoreen gremioaren sortzailekidea.

Zortea izan nuen Cadaqués eta Cap de Creus (Katalunia, Espainia) filmatzeko COVID pandemiaren eta pandemia osteko une desberdinetan, 2019tik 2021era, baina ez nuen argi zer gertatzen ari zen une hartan. Pandemia bizitzea, birusaren presentzia ikusezinarekin, paisaia pribilegiatu horretan, Tramuntana haizeak hain indartsu jotzen duen leku batean, esperientzia bitxia izan zen. Geroago, liburu eta saiakera ezberdinen bidezko ikerketa-denboran, birusaren zonbi izaera, gizateria izurrite gisa duen analogian, entitate holobionteen existentzian eta gizakien eta naturaren arteko loturan sakondu ahal izan nuen, botere eta menpekotasun harreman konplexu batean. Nire asmoa film labur esperimental eta dokumental honetan ez da bertan aipatzen diren testuei buruzko ondorioak edo epaiketa moralak eskaintzea. Erakusten duen modua Cadaqués eta Cap de Creus-eko itxuraz idilikoak diren irudien eta ahots robotiko eta mamutsu horiek erreztatutako isla desberdinen zentzumenaren heterogeneotasunaren arteko kontraste gisa da. Hitz eta irudien zati absurduen arteko talka, collage surrealista eta haluzinatu bat.

Synthetic, robotic voices recite a series of reflections about the dual nature of viruses as non-living beings, the difficulty to discern the limits in holobiont entities, and the invention of nature's rights as a pseudo-religion. All of this runs over the images filmed in Cadaqués and Cap de Creus (Catalonia, Spain), in a period of time from 2019 to 2021, in the midst of the COVID pandemic and the post-pandemic time.

Pau Atienza, 25 years experience - 13 documentaries editor/director - 6 feature film editor/assistant editor - 9 short films editor/director - 8 music videos editor/director - 8 Film editing professor of theory & practice on film editing and postproduction. Film schools: ESCAC, UOC, IDEC-Pompeu Fabra, ECIB, UIC - 1 book about film editing history and practice published (Editorial UOC) - Founder member of AMMAC Catalonia editors guild association.

I was lucky enough to film Cadaqués and Cap de Creus (Catalonia, Spain) in different moments of the COVID pandemic and the post-pandemic time, from 2019 to 2021, but I didn't have a clear idea about what was going on at the moment. Living through the pandemic, with the invisible presence of the virus, in a place with that privileged landscape, where the Tramuntana wind blows so strong, it was a strange experience. Later, during a research time through diverse books and essays, I was able to delve into the zombie nature of the virus, the beliefs in the analogy of humanity as a plague, the existence of holobiont entities, and the link between human beings and nature, a complicated relationship of power and submission. My intention in this experimental and documentary shortfilm, is not to offer conclusions or moral judgments about the texts cited in it. The way it shows is as the contrast between the apparently idyllic images of Cadaqués and the Cap de Creus, and the heterogeneity of the sense of the different reflections, recited by those robotic and ghostly voices. A clash between disparate fragments words and images, a surreal and hallucinated collage.

Voces sintéticas y robóticas recitan una serie de reflexiones sobre la doble naturaleza de los virus como seres no vivos, la dificultad de discernir los límites de las entidades holobiontes y la invención de los derechos de la naturaleza como una pseudorreligión. Todo esto se superpone a las imágenes filmadas en Cadaqués y Cap de Creus (Cataluña, España), entre 2019 y 2021, en plena pandemia de COVID-19 y la pospandemia.

Pau Atienza, 25 años de experiencia: 13 documentales (montador/director), 6 largometrajes (montador/ayudante de montaje), 9 cortometrajes (montador/director), 8 videoclips (montador/director), 8 clases de montaje cinematográfico (teóricas y prácticas) y postproducción. Escuelas de cine: ESCAC, UOC, IDEC-Pompeu Fabra, ECIB, UIC. Autor de un libro sobre historia y práctica del montaje cinematográfico (Editorial UOC). Miembro fundador de la AMMAC, la asociación de editores de Cataluña.

Tuve la suerte de filmar Cadaqués y Cap de Creus (Cataluña, España) en diferentes momentos de la pandemia de COVID y la pospandemia, entre 2019 y 2021, pero no tenía una idea clara de lo que estaba sucediendo en ese momento. Vivir la pandemia, con la presencia invisible del virus, en un lugar con ese paisaje privilegiado, donde sopla con tanta fuerza el viento de Tramuntana, fue una experiencia extraña. Más tarde, durante un periodo de investigación a través de diversos libros y ensayos, pude profundizar en la naturaleza zombi del virus, las creencias en la analogía de la humanidad como una plaga, la existencia de entidades holobiontes y el vínculo entre los seres humanos y la naturaleza, una compleja relación de poder y sumisión. Mi intención con este cortometraje experimental y documental no es ofrecer conclusiones ni juicios morales sobre los textos citados en él. Se manifiesta a través del contraste entre las imágenes aparentemente idílicas de Cadaqués y el Cap de Creus, y la heterogeneidad de los distintos reflejos, recitados por esas voces robóticas y fantasmales. Un choque entre fragmentos dispares de palabras e imágenes, un collage surrealista y alucinatorio.

61 “The colour of sound” 11’55. John Graham (CA)



Bizikleta istripu larri baten ondoren, berlingo bakarti batek kromestesia bizitzen hasten da - soinuak kolore eta forma aldakorrek bezala ikusten ditu. Zentzumen-dohain berri honek bere bakardadea ustekabeko sormen bihurtzen du.

“Soinuaren kolorea” kromestesiaren gaia aztertzen duen film labur poetiko bat da, pertsonaia nagusiarentzat eraldaketa-bidaia emozional eta filosofiko bihurtzen den heinean. Film-istorio sotil honek bizikleta istripu larri baten ondoren kolore eta formen soinuak bizitzen hasten den pertsona bakarti bat aurkezten du. Nire film-istorioek giza egoeraren alderdi metaforikoak, kontzientzia sentzoriala, ametsen ezagutza eta irudimen espiritualak aztertzen dituzte.

John Graham artista multidiziplinarra da, Kanadakoa, eta zinemagile independente saritua. Bere 11 film laburrek genero asko hartzen dituzte, besteak beste, zinema esperimentalak, narrazio dramatikoak, bideo-dantza eta stop-motion animazioa.

Nire filmak giza ahultasunarekin, sentikortasunarekin eta edertasunarekin esperientzia emozional positiboak sortzeko sortzen dira. Beste munduko esperientzietatik datozen irudikapen imaginatuak ere aztertzen jarraitzen dut. Film labur bakoitza bere barne-logika enigmatikoa gorpuzten duen laborategi poetiko bat da.

After a serious bike accident, a reclusive Berliner begins to experience chromesthesia - seeing sounds as colours and shifting forms. This new sensory gift transforms his solitude into unexpected creativity.

THE COLOUR OF SOUND is a poetic short art film that explores the theme of chromesthesia as it becomes an emotional and philosophical journey of transformation for the lead character. This subtle film story presents a solitary individual who begins to experience sounds in colours and shapes after a serious bike accident.

John Graham is a Canadian multi-disciplinary artist and an award-winning independent filmmaker. His 11 short art films span many genres including experimental cinema, dramatic narratives, video-dance and stop-motion animation.

My film stories explore metaphorical aspects of the human condition, sensory awareness, dream knowledge, and spiritual imagination. My films are created to form positive emotional experiences with human vulnerability, sensitivity and beauty. I also continue to explore imagined visualizations from otherworldly experiences. Each short film is a poetic laboratory embodying its own enigmatic inner logic.

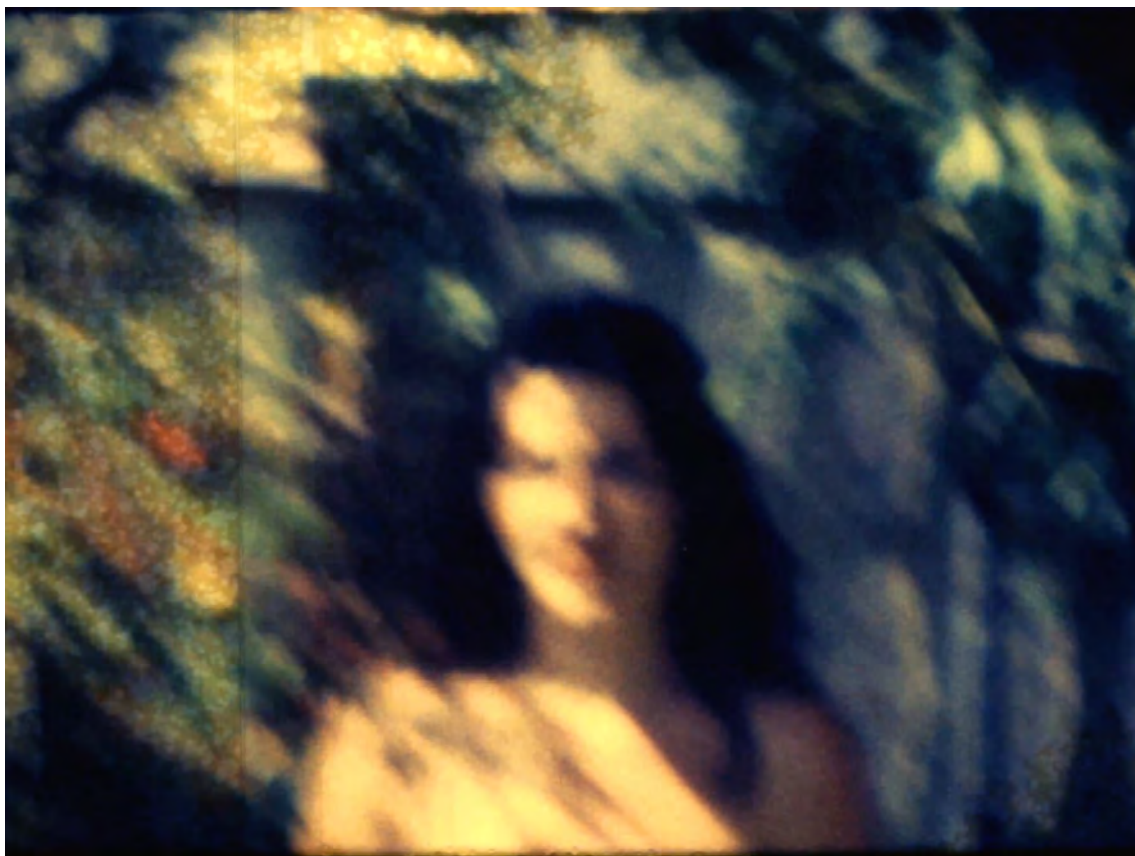
Tras un grave accidente de bicicleta, un berlinés solitario comienza a experimentar cromestesia: percibe los sonidos como colores y formas cambiantes. Este nuevo don sensorial transforma su soledad en una creatividad inesperada.

“El color del sonido” es un cortometraje poético que explora el tema de la cromestesia, convirtiéndola en un viaje emocional y filosófico de transformación para el protagonista. Esta sutil historia presenta a un individuo solitario que comienza a experimentar los sonidos en colores y formas después de un grave accidente de bicicleta.

John Graham es un artista multidisciplinar canadiense y un galardonado cineasta independiente. Sus 11 cortometrajes abarcan diversos géneros, incluyendo cine experimental, narrativas dramáticas, videodanza y animación stop-motion.

Mis historias cinematográficas exploran aspectos metafóricos de la condición humana, la percepción sensorial, el conocimiento de los sueños y la imaginación espiritual. Mis películas están creadas para generar experiencias emocionales positivas a través de la vulnerabilidad, la sensibilidad y la belleza humanas. También sigo explorando visualizaciones imaginarias de experiencias de otro mundo. Cada cortometraje es un laboratorio poético que encarna su propia lógica interna enigmática.

62 “Pretérito especular” 15’24. Marisa Benito Crespo (ES)



Iragan islatzailea iragan intimo baten zatietatik azaleratzen da, hurrelde partekatu baterantz nabigatuz. Esparru domestikoan sortutako irudiak memoria kolektiboaren gordailu gisa ageri dira; bertan, alderdi pertsonala gainazal islatzaile bihurtzen da, eta geure burua zein elkar ikusteko lekua eskaintzen du. Leku, gorputz eta erritualek —jatorrizko narrazioetik aldentuta— gramatika berri bat osatzen dute. Muntaketaren eta musikaren bidez, irudi horiek oihartzun poetikoko espazio bat irekitzen dute; bertan, iragana orainaldiarekin uztartzen da, eta nostalgia esperientzia partekatu bihurtzen da. Xehetasun gehiago: Pieza bakoitzak bere kabuz funtziona dezake, baina multzoaren barruan hartzen du bere benetako dimentsioa. Etxeko filmetan ohikoak diren gaiek memoria kolektibo bat iradokitzen dute; hartan, denok antzeko motibo eta erritualekin identifikatzen gara —argazkigintza herrikoian gertatzen den antzera—

Atal bakoitzaren aurretik izenburu bat egongo da. Guztira zortzi konposizio izango dira, honako izenburu hauekin: “Festa”, “Bataioa”, “Domus”, “Haurrak”, “Pater Familias”, “Alzheimer”, “Melankolia”, “Iragan inperfektua”. Filmazioaren jatorri analogikoa kontuan hartuta, soinuak eta musikak ere jatorri analogikoa izatea nahi nuen.

Enrique del Castillo (Jaén, 1982) artista eta musikari esperimentalista da. Haren proiektuen artean “Umbráfono” dago; proiektu horrek zelula fotosentikorretara proiektatutako argi-estimuluak soinu bihurtzeko gai diren irakurgailu optikoak erabiltzen ditu. Soinua sortzen duten zeluloide-filmak sistema baten bidez diseinatuta daude; sistemak noten uhin-maiztasuna eta forma

geometrikoen errepikapena lotzen ditu, eta horri esker, soinu harmonikoak, zarata, soinu-ehundurak eta giroak sor daitezke. Marisa Benito Crespo zinemagile eta artista bisual espainiarra da; Arte Ederretan prestakuntza du, baita Artearen eta Hezkuntza Estetikoaren Ikerketako Masterra ere. Ikus-entzunezko Baliabideen irakaslea da Mateo Inurria Arte eta Diseinu Eskolan. Artista gisa, esperientzia sensorialak, irudimenak, memoriak eta argazkigintzako zein zinemako hizkuntzak moldatzen dute haren lana. Artxiboko materialekin lan egiten du, irudiak ahanzturatik berreskuratzeko eta iraganaren, orainaldiaren eta etorkizunaren arteko elkarrizketa bat ezartzeko.

The specular past emerges from fragments of an intimate past, navigating toward a shared territory. Images born in the domestic sphere reveal themselves as vessels of collective memory, where the personal becomes a reflective surface, offering a place where we can see ourselves and one another. Places, bodies, and rituals — orphaned from their original narrative — form a new grammar. Through editing and music, these images open a space of poetic resonance where the past folds into the present and nostalgia transforms into shared experience. Extended: Each of the pieces can function independently, but they take on their full dimension within the whole. The themes commonly found in home movies suggest a collective memory in which we all identify with similar motifs and rituals—very similar to vernacular photography.

Each chapter will be preceded by a title. There will be a total of eight compositions with the following titles: Fiesta, Bautismo (Baptism), Domus, Les Enfants, Pater Familias, Alzheimer, Melancolia (Melancholy), Pretérito imperfecto (Imperfect Past).

Sensitive to the analog origin of the film footage, I wanted the accompanying sound and music to also be analog in origin.

Enrique del Castillo (Jaén, 1982) is an artist and experimental musician. Among his projects is Umbráfono, which involves optical readers capable of transforming light stimuli projected onto photosensitive cells into sound. The celluloid films, from which the sound originates, are designed based on a system that relates wave frequency of notes with repetition of geometric forms, allowing for the creation of harmonic sounds, noise, sonic textures, and atmospheres.

Marisa Benito Crespo is a Spanish filmmaker and visual artist with a background in Fine Arts and a Master's degree in Research in Art and Aesthetic Education. She is a professor of Audiovisual Media at the Mateo Inurria School of Art and Design. As an artist, her work is shaped by sensory experience, imagination, memory, and photographic and cinematic language. She works with archival materials to rescue images from oblivion and establish a dialogue between past, present, and future.

El pasado especular emerge de fragmentos de un pasado íntimo, navegando hacia un territorio compartido. Las imágenes nacidas en el ámbito doméstico se revelan como vehículos de memoria colectiva, donde lo personal se convierte en una superficie reflectante que ofrece un espacio para vernos a nosotros mismos y a los demás. Lugares, cuerpos y rituales —despojados de su narrativa original— conforman una nueva gramática. A través del montaje y la música, estas imágenes abren un espacio de resonancia poética donde el pasado se pliega sobre el presente y la nostalgia se transforma en experiencia compartida.

Ampliación: Cada una de las piezas puede funcionar de manera independiente, pero adquieren su dimensión plena dentro del conjunto. Los temas habituales en las películas domésticas sugieren una memoria colectiva en la que todos nos identificamos con motivos y rituales similares, muy en la línea de la fotografía vernácula.

Cada capítulo irá precedido de un título. Habrá un total de ocho composiciones con los siguientes títulos: “Fiesta”, “Bautismo”, “Domus”, “Los niños”, “Pater Familias”, “Alzheimer”, “Melancolia”, “Pretérito imperfecto”. Atenta al origen analógico del material fílmico, quise que el sonido y la música que lo acompañan tuvieran también un origen analógico.

Enrique del Castillo (Jaén, 1982) es artista y músico experimental. Entre sus proyectos destaca “Umbráfono”, que emplea lectores ópticos capaces de transformar en sonido los estímulos lumínicos proyectados sobre células fotosensibles. Las películas de celuloide, origen del sonido, se diseñan a partir de un sistema que relaciona la frecuencia de onda de las notas con la repetición de formas geométricas, permitiendo crear sonidos armónicos, ruido, texturas sonoras y atmósferas.

Marisa Benito Crespo es una cineasta y artista visual española, formada en Bellas Artes y con un máster en Investigación en Arte y Educación Estética. Es profesora de Medios Audiovisuales en la Escuela de Arte y Diseño Mateo Inurria. Como artista, su obra se articula en torno a la experiencia sensorial, la imaginación, la memoria y el lenguaje fotográfico y cinematográfico. Trabaja con material de archivo para rescatar imágenes del olvido y establecer un diálogo entre el pasado, el presente y el futuro.



“Hemen egon nintzen” film laburra Portugalgo “Hemen egon nintzen” proiektuaren parte da; proiektu hori bideo-pieza laburren sorta bat da, eta “ez-lekuetara” zein “lekuetara” —hau da, igarotze-puntuetara edo trantsizio-guneetara, izan nahitaezkoak zein nahitakoak— egindako bisiten erregistro gisa sortu zen. Berrikuspen- eta konposizio-prozesu baten bidez, kokaleku horiei balio eta esanahi berria ematen zaie; horretarako, iturri ezberdinetako soinuak eta interpretazioak txertatzen dira, eta, aldi berean, haien erreferentzia nagusiak agerian uzten dira. Azken finean, proiektuak lankidetzan lan izaera hartzen du, bereziki soinuaren koprodukzioaren bidez.

“Hemen egon nintzen” lanak D.H. Lawrenceren “Man and Machine” (Gizakia eta Makina) poema ezaguna barne hartzen du. 1932an idatzia, gizateriaren eta adimen artifizialaren arteko egungo elkarrekintzaren inguruko iragarpen harrigarriki errealista gisa ageri da gaur egun. “Man and Machine” poeman, D.H. Lawrencék giza bizitzaren gainean teknologiak hartzen duen nagusitasun gero eta handiagoari buruz hausnartzen du. Poemak tentsio bat iradokitzen du gizakien izaera organiko eta emozionalaren eta makinaren logika hotz eta mekanikoaren artean. Lawrencék makina indartsu gisa irudikatzen du, baina, azken finean, giza bizitasunetik kanpoko zerbait balitz bezala; ohartarazten du teknologiarekiko gehiegizko mendekotasunak gizakiak beren senetatik, sormenetik eta erritmo naturaletatik urrun ditzakeela.

Gaur egungo ikuspegitik begiratuta, poema harrigarriki gaurkotua dirudi. Sare digitalek, automatizazioak eta adimen artifizialak markatutako garai honetan, Lawrenceren kezkek bat egiten dute teknologiak giza harremanak, lana eta pertzepzioa nola eraldatzen dituen aztertzen duten egungo eztabaidekin. Makinek eraginkortasuna hobetu eta aukerak zabal ditzaketen arren, giza esperientzia sistema, datu eta produktibitate hutsera murrizteko arriskua ere badute. Beraz, Lawrenceren poema gaur egun ere premiazkoa den gai bati buruzko hasierako hausnarketa gisa irakur daiteke: nola gorde giza sentikortasuna, indibidualtasuna eta mundu biziarekin dugun lotura gero eta teknologikoagoa den gizarte batean.

José Crúzio (1975) diziplina artistiko ezberdinetan lan egiten duen artista bisuala da. Gaur egun, bideo-arte eta argazkigintza dira haren adierazpide nagusiak. Identitatea, gorputza eta lekua gai gisa hartuta, bakarkako zein lankidetzako proiektu artistikoak garatzen ditu. Haren ikus-entzunezko lanak arte garaikidearen esparruko nazioarteko jaialdi eta biurteko garrantzitsu batzuetan aurkeztu dira. Aveiroko Unibertsitatean Arte-sorkuntza Garaikideko masterra egin zuen, eta, gaur egun, Arte Garaikideko doktoregoa egiten ari da Coimbrako Unibertsitateko Arte Fakultatean.

Martin Gerigk (1972) orkestra-, ganbera- eta bakarlari-lanak sortzen dituen konpositore garaikidea da. Film esperimentalengatik eta ikus-entzunezko arte berritzaileagatik ere ezaguna da. Haren lanak soinuaren eta ikusmen-pertzepzioaren arteko harreman sinestesikoak aztertzen ditu, musika, natura eta pentsamendu zientifikoa uztartzen dituzten paisaia poetikoak sortuz. Gerigken filmeek nazioarteko hainbat sari jaso dituzte, eta Oscar sarietarako hautagarritasuna ematen duten jaialdietan proiektatu dira.

The short film I WAS HERE is part of the Portuguese I WAS HERE project, a series of short videograms conceived as records of visits to “non-places” and “places”—transitional or passing points, whether circumstantial or intentional. Through a process of revision and additional composition, these locations are given new value and meaning, incorporating sound and interpretations from different sources while simultaneously revealing their main references. The project ultimately takes the form of a collaborative work, particularly through the co-production of sound.

I WAS HERE features the widely known poem “Man and Machine” by D.H. Lawrence. Written in 1932, it already appears as a strikingly realistic prophecy of the current interaction between humanity and artificial intelligence. In “Man and Machine”, D.H. Lawrence reflects on the growing dominance of technology over human life. The poem suggests a tension between the organic, emotional nature of human beings and the cold, mechanical logic of machines. Lawrence portrays the machine as something

powerful yet ultimately alien to human vitality, warning that an excessive reliance on technology may distance people from their instincts, creativity, and natural rhythms.

Seen from today's perspective, the poem appears surprisingly relevant. In an age shaped by digital networks, automation, and artificial intelligence, Lawrence's concerns echo current debates about how technology reshapes human relationships, work, and perception. While machines can enhance efficiency and expand possibilities, they also risk reducing human experience to systems, data, and productivity. Lawrence's poem therefore reads as an early reflection on a question that remains urgent today: how to preserve human sensitivity, individuality, and connection to the living world in an increasingly technological society.

José Crúzio (*1975) is a visual artist working across various artistic disciplines. Currently, his main forms of expression are video art and photography. He develops both individual and collaborative artistic projects focusing on the themes of identity, the body, and place. His audiovisual works have been featured in several biennials and international festivals prominent in the contemporary art scene. He attended a master's degree in Contemporary Artistic Creation from the University of Aveiro and is currently pursuing a PhD in Contemporary Art at the College of Arts, University of Coimbra.

Martin Gerigk (*1972) is a contemporary composer of orchestral, chamber, and solo works. He is also known for his experimental films and innovative audiovisual art. His work investigates the synesthetic relationships between sound and visual perception, creating poetic landscapes that intertwine music, nature, and scientific thought. Gerigk's films have received several international awards and have been screened at Oscar-qualifying festivals.

El cortometraje "Estuve aquí" forma parte del proyecto portugués homónimo, una serie de videogramas concebidos como registros de visitas a «no lugares» y «lugares»: puntos de tránsito o de paso, ya sean circunstanciales o intencionales. Mediante un proceso de revisión y composición añadida, estos emplazamientos adquieren un nuevo valor y significado, incorporando sonidos e interpretaciones de diversas fuentes y revelando, al mismo tiempo, sus referencias principales. En última instancia, el proyecto adopta la forma de una obra colaborativa, especialmente a través de la coproducción sonora.

"Estuve aquí" presenta el célebre poema «Man and Machine» (Hombre y máquina) de D.H. Lawrence. Escrito en 1932, este poema se revela como una profecía sorprendentemente realista de la interacción actual entre la humanidad y la inteligencia artificial. En «Man and Machine», D.H. Lawrence reflexiona sobre el creciente dominio de la tecnología en la vida humana. El poema sugiere una tensión entre la naturaleza orgánica y emocional de los seres humanos y la lógica fría y mecánica de las máquinas. Lawrence retrata la máquina como algo poderoso, pero, en última instancia, ajeno a la vitalidad humana, advirtiéndole que una dependencia excesiva de la tecnología puede distanciar a las personas de sus instintos, su creatividad y sus ritmos naturales.

Desde la perspectiva actual, el poema resulta sorprendentemente pertinente. En una era marcada por las redes digitales, la automatización y la inteligencia artificial, las inquietudes de Lawrence resuenan en los debates actuales sobre cómo la tecnología transforma las relaciones humanas, el trabajo y la percepción. Si bien las máquinas pueden aumentar la eficiencia y ampliar las posibilidades, también conllevan el riesgo de reducir la experiencia humana a sistemas, datos y productividad. Por tanto, el poema de Lawrence se percibe como una reflexión temprana sobre una cuestión que sigue siendo urgente hoy en día: cómo preservar la sensibilidad humana, la individualidad y la conexión con el mundo vivo en una sociedad cada vez más tecnológica.

José Crúzio (n. 1975) es un artista visual que trabaja en diversas disciplinas artísticas. Actualmente, sus principales formas de expresión son el videoarte y la fotografía. Desarrolla proyectos artísticos, tanto individuales como colaborativos, centrados en temas como la identidad, el cuerpo y el lugar. Sus obras audiovisuales se han exhibido en diversas bienales y festivales internacionales destacados del panorama del arte contemporáneo. Cursó un máster en Creación Artística Contemporánea en la Universidad de Aveiro y actualmente realiza un doctorado en Arte Contemporáneo en la Facultad de Artes de la Universidad de Coimbra.

Martin Gerigk (n. 1972) es un compositor contemporáneo de obras orquestales, de cámara y para solista. También es conocido por sus películas experimentales y su innovador arte audiovisual. Su obra explora las relaciones sinestésicas entre el sonido y la percepción visual, creando paisajes poéticos que entrelazan la música, la naturaleza y el pensamiento científico. Las películas de Gerigk han recibido diversos premios internacionales y se han proyectado en festivales clasificatorios para los Óscar.

2026/10/26 17:30 h. Kuna. Urazurrutia Kalea, 3. 48003 Bilbao La Vieja

64 "Imago" 10'59. Jean-François Reverdy (FR)



"Imagok", "Camar Insectorum" en hirugarren kapituluak, gorputz bat harrapatzen du bere zulo-kamararen iluntasunean. Baina ez da ezer jabetzen. Irudiak presentzia bat gordetzen du, beti ihes egiten diona.

IMAGO, the third chapter of Camera Insectorum, captures a body in the darkness of its pinhole camera. But nothing is possessed. The image retains a presence that never ceases to elude it.

"Imago", el tercer capítulo de "Camera Insectorum", captura un cuerpo en la oscuridad de su cámara estenopeica. Pero nada es poseído. La imagen conserva una presencia que nunca deja de eludirla.



Neguro, Luzónen (Gaztela-Mantxa, Espainia), antzinako erritu bat errepikatzen da. Ikatz-hautsez estalita eta adar zein kanpaiez apainduta, herritarrek iluntasunean murgiltzen dira deabru bihurtzeko. Zuri-beltzeko Super 8 formatuan filmatua, lana esperientzia sensorial gisa garatzen da; bertan, irudiak, soinuak eta musikak bat egiten dute errituaren trantzea iradokitzeko.

Tradizio honek bere indar bisual gordinagatik erakarri ninduen hasieran. Ikatz-hautsez estalitako gorputzek, adarrek eta kanpaiek antzinakoa zein zinematografikoa zen presentzia bat transmititzen zuten. Super 8 formatuan filmatzea erabaki nuen, euskarriaren testurak mundu horretatik kanpoko giroa areagotu zezan. Ez nuen plan zehatzik eraman; ospakizunaren intentsitateak gidatzen utzi nion neure buruari. Geroago, muntaketa-prozesuan, irudiak, soinuak eta musikak bat egin zuten filma izaera sensorialagoa eta murgiltzaileagoa zuen lan bihurtzeko, deabruen trantzea harrapatuz.

Tiago Almança (Madril, 1994) zinemagile eta argazki-zuzendari espainiar-portugaldarra da. Batez ere Super 8 eta 16 mm-ko formatuetan lan egiten duenez, kasualitatea eta espontaneotasuna besarkatzen ditu, kamerari bizitza bere horretan, gertatzen den heinean, harrapatzen utziz. Haren filmak dokumentalaren eta zinema esperimentalaren arteko eremuan mugitzen dira, ikusi ez ezik sentitu ere egiten diren lanak sortuz.

Each winter in Luzón, a small village in Castilla-La Mancha (Spain), an ancient ritual returns. Villagers covered in soot, adorned with horns and bells, move into the darkness to become devils. Shot on black-and-white Super 8, the film unfolds as a sensory experience in which image, sound, and music merge to evoke the trance of the rite.

I was first drawn to this tradition by its raw visual power. Their soot-covered bodies, horns, and bells carried a presence that felt both ancient and cinematic. I chose to film them in Super 8, letting the texture of the medium amplify that otherworldly atmosphere. I didn't go with a plan; I let myself be carried by the intensity of the celebration. Later, in the editing process, image, sound, and music came together to shape the film into something more sensorial and immersive, capturing the trance of the devils.

Tiago Almança (Madrid, 1994) is a Spanish-Portuguese filmmaker and cinematographer. Working primarily in Super 8 and 16mm, he embraces chance and spontaneity, letting the camera capture life as it unfolds. His films navigate the space between documentary and experimental cinema, creating films that are felt as much as they are seen.

Cada invierno en Luzón, un pequeño pueblo de Castilla-La Mancha (España), renace un antiguo ritual. Los habitantes, cubiertos de hollín y ataviados con cuernos y cencerros, se adentran en la oscuridad para transformarse en diablos. Rodada en Super 8 en blanco y negro, la película se despliega como una experiencia sensorial donde la imagen, el sonido y la música se fusionan para evocar el trance del rito.

Lo que inicialmente me atrajo de esta tradición fue su cruda fuerza visual. Sus cuerpos cubiertos de hollín, los cuernos y los cencerros proyectaban una presencia que se sentía a la vez ancestral y cinematográfica. Decidí filmarlos en Super 8, dejando que la textura del formato realizara esa atmósfera de otro mundo. No seguí un plan preestablecido; me dejé llevar por la intensidad de la celebración. Más tarde, durante el montaje, la imagen, el sonido y la música se unieron para dotar a la película de un carácter más sensorial e inmersivo, capturando así el trance de los diablos.

Tiago Almança (Madrid, 1994) es un cineasta y director de fotografía hispano-portugués. Trabaja principalmente en Super 8 y 16 mm, abrazando el azar y la espontaneidad, y permitiendo que la cámara capture la vida tal como sucede. Sus obras transitan el espacio entre el documental y el cine experimental, creando películas que se sienten tanto como se ven.



OAO opera zinematografiko bat da; bertan, Anna Wallace mezzo-sopranoak belaunaldien arteko trauma aztertzen du, eta zinemaren bitartez berpizteko sorginkeria bat egiten du.

Rocio Mesa Andaluziako zinemagilea da, eta Espainiaren zein AEBen artean bizi da. Idazketa, zuzendaritza, ekoizpena eta programazioa uztartzen ditu.

Mesak zinemagintza esperimental analogikoa lantzen du, eta haren lanak jaialdi espezializatuetan zein erakusketa eta museoetan ikusi ahal izan dira. Zenbait lanetan ekoizle gisa aritu da, eta Naino Films ekoiztetxearen sortzailea da; azken horrek zinemagile independenteen lan ausartak ditu ardatz. Mesa "LA OLA - Independent Films from Spain" erakundeko zuzendaria da; erakunde horrek Espainiako abangoardiako zinema erakusten eta sustatzen du Ipar Amerikan, American Cinematheque, The Anthology Film Archives, Los Angeles Filmforum edo Cineteca Nacional Mexico bezalako erakunde garrantzitsuekin lankidetzan. Rocio Mesak programatzaile gisa lan egin du LA Film Festival bezalako jaialdietan eta AEBetako Art House Theater Day bezalako nazioarteko ekitaldietan.

OAO is a cinematic opera in which mezzo-soprano Anna Wallace explores intergenerational trauma, casting a spell to be reborn through the filmic medium.

Rocio Mesa is a filmmaker from Andalusia, living in between Spain and the U.S. She combines writing, directing, producing and programming.

Mesa practices analog experimental filmmaking and her works have been seen at specialized festivals, as well as exhibitions and museums. Mesa is credited as producer for some works, is the founder of Naino Films, a production company focused on daring works from independent filmmakers. Mesa is the director of LA OLA - Independent Films from Spain, an organization that showcases and promotes avant-garde Spanish cinema in North America in collaboration with remarkable institutions like the American Cinematheque, The Anthology Film Archives, Los Angeles Filmforum or Cineteca Nacional Mexico. Rocio Mesa has worked as a programmer for festivals such as the LA Film Festival and international events like Art House Theater Day in the USA.

OAO es una ópera cinematográfica en la que la mezzosoprano Anna Wallace explora el trauma intergeneracional, invocando un hechizo para renacer a través del medio filmico.

Rocío Mesa es una cineasta andaluza que divide su residencia entre España y Estados Unidos. Combina las facetas de guionista, directora, productora y programadora.

Mesa practica el cine experimental analógico y sus obras se han proyectado en festivales especializados, así como en exposiciones y museos. Mesa ha participado como productora en varias obras, es fundadora de Naino Films, una productora centrada en obras audaces de cineastas independientes. Mesa dirige LA OLA - Independent Films from Spain, una organización que exhibe y promueve el cine español de vanguardia en Norteamérica en colaboración con instituciones destacadas como la American Cinematheque, Anthology Film Archives, Los Angeles Filmforum y la Cineteca Nacional de México. Rocio Mesa ha trabajado como programadora para festivales como el LA Film Festival y eventos internacionales como el Art House Theater Day en Estados Unidos.



Espetxeratzeta eta askatasun-nahia, autodeterminazioaren aldeko borroka, eta elkartasunaren zein utopiaren indarra ardatz dituen dantza-manifestu feminista hunkigarria.

Haren artea hasieratik izan da feminista. "Emakumeak" lanean, Editta Braunek beren patuaren jabe izateko borrokan ari diren mundu osoko emakumeak biltzen ditu: egungo konpainiako emakume gazteak, iraganeko hamarkadetako kideak eta haren irakasle izandako Germaine Acogny handia.

1958an Austrian jaioa; Austriako dantza garaikideko koreografiaren aitzindaria. Kirol-zientzietan eta Alemaniar Hizkuntza eta Literaturan tituluduna (Salzburgoko Unibertsitatea). Parisen eta New Yorken dantza ikasi zuen; 40 urteko irakaskuntza-ibilbidea du, besteak beste, Salzburgoko Unibertsitatean eta Linzeko Anton Bruckner Unibertsitate Pribatuan. 30 ekoizpen baino gehiago sortu ditu (antzerki fisikoa, dantza), eta mundu osoan zehar ibili da bere konpainiarekin. 2020az geroztik, film labur esperimentalen arloan murgildu da. Ezaugarriak: kulturen arteko lankidetzak, konpromiso politikoa, eta gizarteari zein arteari buruzko ikuspegi feminista eta ekologista.

"Kairotik Siberiara egindako mundu mailako biretan, behin eta berriz sentitu dut lotura sendo hori eta elkar ulertzea bertako emakumeekin topo egitean, nahiz eta hizkuntza bera ez hitz egin. Horrek indar izugarria sortzen du. Emakume bat emakume asko da. Hautsi egin dezakegu emakume asko preso dauzkan eta guk, emakumeok, borrokatzen dugun kristalezko horma hori. Elkarrekin egin besterik ez dugu." (Editta Braun)

Moving feminist dance manifesto about imprisonment and the desire for freedom, the struggle for self-determination and the power of solidarity and utopia.

Her art was feminist from the very beginning. In WOMEN, Editta Braun brings together women from all over the world who are fighting to take control of their own destinies: young women from the current company, companions from past decades and her former teacher, the great Germaine Acogny.

1958 in Austria, pioneer of contemporary choreography in Austria. Academic degree in Science of Sports and German Language and Literature (University of Salzburg). Studied dance in Paris and New York, 40 years of teaching, including at the University of Salzburg and the Anton Bruckner Private University Linz. Has created more than 30 productions (physical theater, dance) and tours worldwide with her company. Has turned towards experimental short films since 2020. Characteristics: intercultural collaborations, politically engaged, feminist and ecological view on society and arts.

"During our worldwide touring from Cairo to Siberia, I have repeatedly felt this strong bond and mutual understanding when meeting women there, even though we do not speak the same language. This gives rise to an incredible power. One woman is many women. We can break through the glass wall behind which many women are imprisoned and against which we women are fighting. We just have to do it together." (Editta Braun)

Un conmovedor manifiesto de danza feminista sobre el encarcelamiento y el deseo de libertad, la lucha por la autodeterminación y el poder de la solidaridad y la utopía.

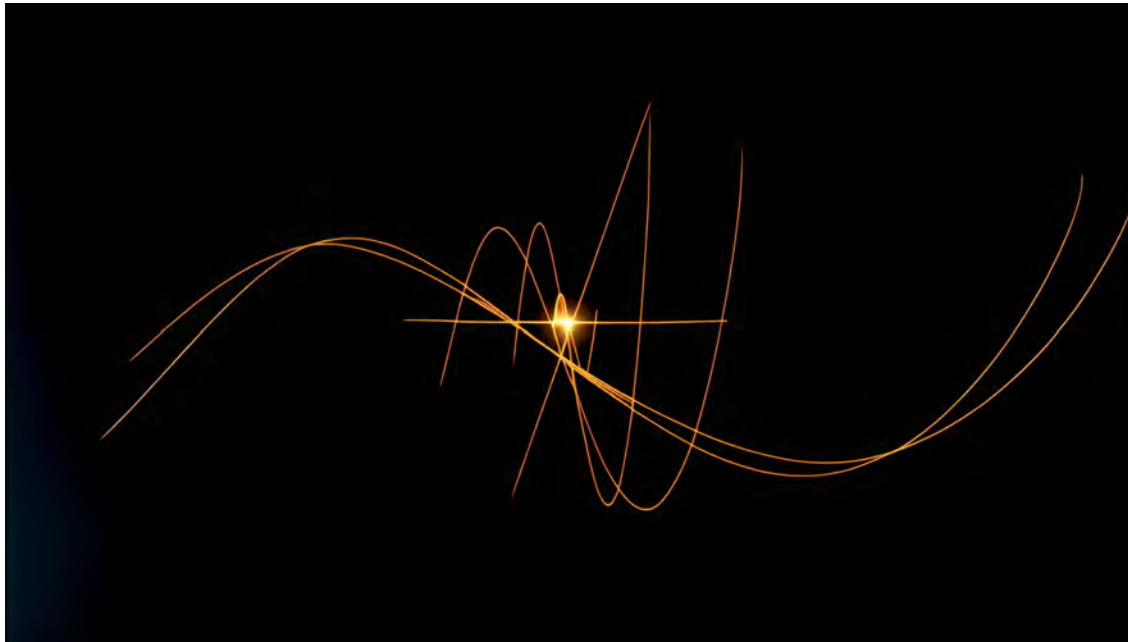
Su arte fue feminista desde el principio. En "Mujeres", Editta Braun reúne a mujeres de todo el mundo que luchan por tomar las riendas de sus propios destinos: jóvenes integrantes de su compañía actual, compañeras de décadas pasadas y su antigua maestra, la gran Germaine Acogny.

Nacida en Austria en 1958, es pionera de la coreografía contemporánea en su país. Posee títulos académicos en Ciencias del Deporte y en Lengua y Literatura Alemanas (Universidad de Salzburgo). Estudió danza en París y Nueva York y cuenta con 40 años de experiencia docente, incluyendo puestos en la Universidad de Salzburgo y la Universidad Privada Anton Bruckner de Linz.

Ha creado más de 30 producciones (teatro físico y danza) y realiza giras internacionales con su compañía. Desde 2020, ha orientado su trabajo hacia los cortometrajes experimentales. Características: colaboraciones interculturales y un enfoque políticamente comprometido, feminista y ecológico de la sociedad y las artes.

"Durante nuestras giras mundiales, desde El Cairo hasta Siberia, he sentido repetidamente este fuerte vínculo y entendimiento mutuo al conocer mujeres allí, a pesar de no hablar el mismo idioma. Esto genera un poder increíble. Una mujer es muchas mujeres. Podemos romper el muro de cristal tras el cual muchas mujeres están encarceladas y contra el que nosotras, las mujeres, luchamos. Solo tenemos que hacerlo juntas". (Editta Braun)

68 "Spirit chasers" 02'28. Chris May (US)



"Espiritu-ehiztariak" (2026) film experimental da; bertan, Mendebalde amerikarra ez da paisaia finko gisa tratatzen, transmisio bizi gisa baizik. Soinutik abiatuta irudiak sortuz, filmak paisaia ikus-hutsa den zerbait gisa baino gehiago, transmititu, gogoratu eta etengabe birmoldatzen den zerbait gisa irudikatzen du. Filma jatorrizko konposizio ikus-entzunezko batekin hasten da; haren osziladore-traza pantailan kapturatu eta irudiaren oinarritzko egitura gisa erabiltzen da.

Ondoren, uhin-forma hori ComfyUI bidezko estilo-transferentziako lan-fluxu pertsonalizatu baten bidez prozesatzen da; horrela, seinalea lurralde, lerro eta agerpen bihurtzen da. Eboluzioa duten hiru mugimendutan zehar, mendi-formak, zizelkatutako ikurrak eta izpirituen antzeko irudi iragankorrak azaleratzen dira hondo beltz batetik, paisaia bibrazio hutsetik deitua izango balitz bezala. Emaizta lerro-artearen, topografiaren eta ikonografiaren artean mugitzen da; soinua ez da irudia laguntzeko erabiltzen, hura sortzeko baizik. "Espiritu-ehiztariak" lanean, paisaia ez da atzealdea edo ikuskizuna; memoriaz, indarrez eta errepikapenez betetako zerbait bizia da, aitzitik.

Chris May Denverren bizi den artista ikus-entzunezkoa eta musika elektronikoko ekoizlea da; haren lana nazioartean erakutsi eta saritu dute. Soinu-diseinuaren eta bideo experimentalaren arteko eremuan lan eginez, Mayk prozesu sortzaileak erabiltzen ditu audio-frekuentziak eta soinu-paisaia elektronikoak ingurune bisual murgiltzaile bihurtzeko. Memoria pertsonala eta abstrakzioa uztartuz, haren instalazioek eta emanaldiek kontzientziaren, denboraren eta pertzepzioaren gaiak aztertzen dituzte.

Spirit Chasers (2026) is an experimental film that treats the American West not as a fixed landscape, but as a living transmission. By generating image from sound, the film imagines landscape as something transmitted, remembered, and continually re-formed rather than simply seen. The film begins with an original audiovisual composition whose oscillator trace is screen-captured and used as the underlying structure for the image.

That waveform is then processed through a custom ComfyUI style-transfer workflow, where signal becomes terrain, line, and apparition. Across three evolving movements, mountainous forms, carved symbols, and fleeting spirit-like figures emerge from a black field, as if the landscape were being called up from vibration itself. The result moves between line art, topography, and iconography, using sound not to accompany the image, but to generate it. In Spirit Chasers, landscape is not backdrop or spectacle, but something alive with memory, force, and recurrence.

Chris May is a Denver-based audiovisual artist and electronic music producer whose work has been exhibited and awarded internationally. Working at the intersection of sound design and experimental video, May utilizes generative processes to translate audio frequencies and electronic soundscapes into immersive visual environments. Blending personal memory with abstraction, his installations and performances explore themes of consciousness, time, and perception.

“Cazadores de esriritus” (2026) es una película experimental que aborda el Oeste estadounidense no como un paisaje estático, sino como una transmisión viva. Al generar imágenes a partir del sonido, la obra concibe el paisaje como algo que se transmite, se recuerda y se reconfigura continuamente, en lugar de limitarse a ser visto. La película comienza con una composición audiovisual original cuyo trazo de oscilador se captura de pantalla y se utiliza como estructura subyacente para la imagen.

Dicha forma de onda se procesa posteriormente mediante un flujo de trabajo personalizado de transferencia de estilo en ComfyUI, donde la señal se transforma en terreno, línea y aparición. A lo largo de tres movimientos evolutivos, formas montañosas, símbolos tallados y figuras efímeras —similares a espectros— emergen de un fondo negro, como si el paisaje estuviera siendo invocado a partir de la propia vibración. El resultado oscila entre el dibujo lineal, la topografía y la iconografía, empleando el sonido no para acompañar la imagen, sino para generarla. En “Cazadores de espíritus”, el paisaje no es un mero telón de fondo ni un espectáculo, sino una entidad viva cargada de memoria, fuerza y recurrencia.

Chris May es un artista audiovisual y productor de música electrónica radicado en Denver, cuya obra ha sido exhibida y galardonada internacionalmente. Situándose en la intersección entre el diseño sonoro y el video experimental, May emplea procesos generativos para traducir frecuencias de audio y paisajes sonoros electrónicos en entornos visuales inmersivos. Al fusionar la memoria personal con la abstracción, sus instalaciones y performances exploran temas como la conciencia, el tiempo y la percepción.

69 “Hell” 03’56. Tom Brett (GB)



Erdi Aroko herri batean sumendi batek eztanda egiten duenean, moja batek komentuko bizitza santua utzi eta paisaia apokaliptiko batean barrena abiatzen da, bere maitasunaren bila.

“Infernua” zuzeneko irudiaren eta animazioaren arteko nahasketa den film labur bat da; ekoizpen-prozesu hibrido baten bidez sortu da, non grabatutako antzezpenak eta animaziozko inguruneak uztartzen diren, dena MacBook batean, Unreal Engine erabiliz.

Filmak eskultura fisikoak, margolanak eta benetako arkitektura-elementuak barne hartzen ditu; horiek fotogrametriaren bidez eskaneatu eta espazio birtualera egokitu ziren. Zuzeneko irudiak eta eskuz egindako artea teknika digital berrieekin konbinatuz, “Infernuaek” zinema-esperientzia deigarri eta murgiltzailea sortzen du, Erdi Aroko munduari emozio eta errealtate maila berriak emanez.

*Tom Brett zinema, animazio eta bideo-jokoaren arloko prozesu hibridoetan lan egiten duen artista da. Thomasek 2021ean lortu zuen Arte Ederretako Masterra (MFA) *Digital + Media* arloan Rhode Island School of Design (RISD) eskolan, eta 2025ean Blink Productions etxeak kontratatu zuen. Haren lana Nowness, BBC, HOLO Mag eta Love Magazine plataformetan eta aldizkarietan agertu da, eta nazioartean erakutsi dute RISD Museoa eta Vigo Digital Arts Week jaialdian. Objektu fisikoek eraldaketarako duten gaitasunaren eta horiek birtualtasun zein mito bihurtzeko prozesuaren interesa duenez, objektuetatik abiatuta munduak sortzen ditu, pertsonaien eta espazioen inguruko ezkutuko narrazioak garatuz.*

When a volcano erupts in a medieval town, a nun abandons her holy life at the convent and ventures out into an apocalyptic landscape in search of her love.

HELL is a live-action short film created using a hybrid production process that combines filmed performances with animated environments, all constructed within Unreal Engine on a MacBook. The film features physical sculpture, paintings and real architecture which were scanned with photogrammetry and adapted for virtual space. Blending live-action and handcrafted artistry with emerging digital techniques, HELL creates a striking and immersive cinematic experience that invests the medieval world with new heights of emotion and reality.

Tom Brett is an artist working in hybrid processes of film, animation and video games. Thomas graduated from Rhode Island School of Design with a MFA in Digital + Media in 2021, and was signed by Blink Productions in 2025. His work has been featured on Nowness, BBC, HOLO Mag and Love Magazine and exhibited internationally at RISD Museum and Vigo Digital Arts Week. Interested in the transformative capacity of physical artefacts and their conversion to virtuality and myth, he crafts worlds from objects, producing hidden narratives of character and space.

Cuando un volcán entra en erupción en una localidad medieval, una monja abandona su vida consagrada en el convento y se aventura en un paisaje apocalíptico en busca de su amor.

“Infierno” es un cortometraje de acción real creado mediante un proceso de producción híbrido que combina interpretaciones filmadas con entornos animados, todo ello desarrollado en Unreal Engine sobre un MacBook. La obra incorpora esculturas físicas, pinturas y arquitectura real, elementos que fueron escaneados mediante fotogrametría y adaptados al espacio virtual. Al fusionar la acción real y la artesanía artística con técnicas digitales emergentes, “Infierno” crea una experiencia cinematográfica impactante e inmersiva que dota al mundo medieval de una nueva dimensión de emoción y realismo.

Tom Brett es un artista que trabaja con procesos híbridos que abarcan el cine, la animación y los videojuegos. Se graduó en 2021 por la Rhode Island School of Design (RISD) con un máster en Bellas Artes (MFA) en Medios Digitales y, en 2025, se incorporó a la productora Blink Productions. Su obra ha aparecido en medios como Nowness, BBC, HOLO Mag y Love Magazine, y se ha expuesto internacionalmente en el RISD Museum y en la Vigo Digital Arts Week. Interesado en la capacidad transformadora de los objetos físicos y su conversión en virtualidad y mito, crea mundos a partir de dichos objetos, generando narrativas ocultas sobre los personajes y el espacio.

70 “Saarvocado” 07’55. Víctor Orozco Ramírez (MX/DE)



Saarlanden bizi naiz. Lekua basoz inguratuta dago, eta oso ederra eta exotikoa iruditzen zait; ia Bob Rossen margolan bat balitz bezala. Baina mendi-ibilaldian bunker batekin egin nuen topo, eta konturatu nintzen piztiak ezkutatzen zirela zuhaitz alai horien atzean. Gerrari eta basoari buruzko saiakera-film laburra da hau.

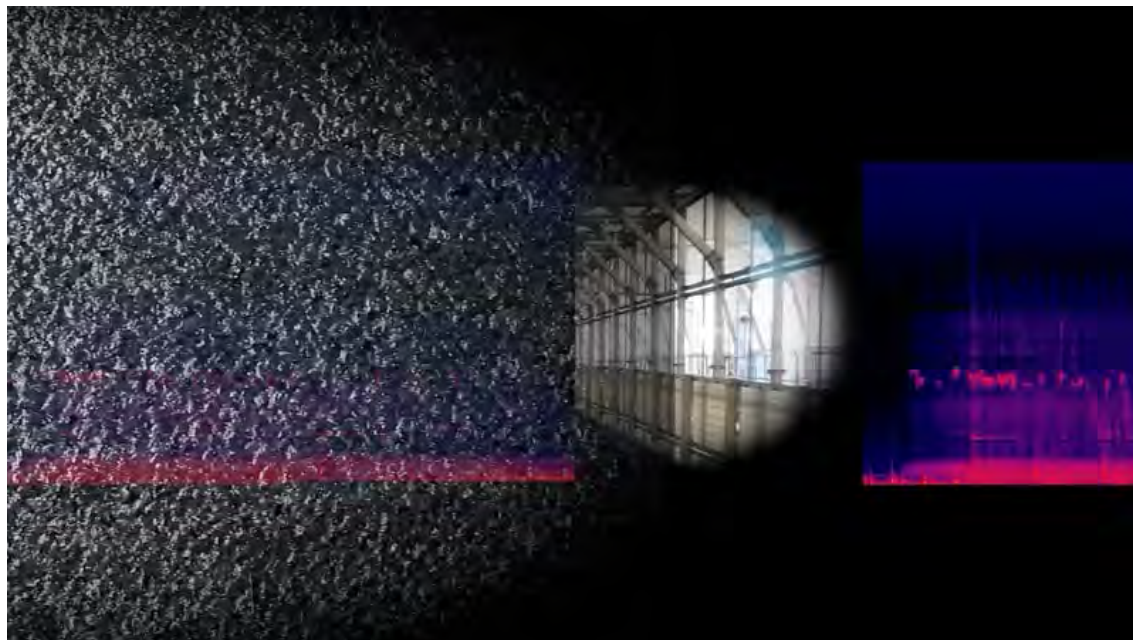
Víctor Orozco Ramírez Mexikon jaioetako eta Alemanian bizi den zinemagile independentea da. Haren filmek 250 zinema-jaialdi baino gehiagotan parte hartu dute, eta sariak irabazi dituzte.

I live in Saarland. The place is surrounded by forests and I find it very beautiful and exotic. Almost like a Bob Ross painting. But while hiking I came across a bunker and realized that there were beasts lurking behind the happy trees. A short essay film about war and forest.

Víctor Orozco Ramírez is an independent filmmaker born in Mexico and based in Germany. His films have participated in more than 250 Film festivals and had won some awards.

Vivo en el Sarre. Es un lugar rodeado de bosques que me parece muy hermoso y exótico; casi como un cuadro de Bob Ross. Sin embargo, mientras hacía senderismo, me topé con un búnker y me di cuenta de que había bestias acechando tras los «árboles felices». Un breve ensayo cinematográfico sobre la guerra y el bosque.
Víctor Orozco Ramírez es un cineasta independiente nacido en México y radicado en Alemania. Sus películas han participado en más de 250 festivales de cine y han sido galardonadas en certámenes internacionales.

71 "Circadian silence" 05'59. Johannes Christopher Gérard (DE/AD)



"Circadian Silence", Nathalie Launay zientzialari eta artista bisualarekin elkarlanean. Berarekin egindako proiektu hori bereziki garrantzitsua izan zen niretzat; izan ere, elkarrengandik ikasi genuen, eta gure kontzeptu eta ikuspegi artistikoak birpentsatzen hasi ginen.

"Circadian Silence"-ek izaki bizidun bakoitzaren barnean garatzen den erritmo ikusezina entzutera gonbidatzen gaitu; erlojuetatik, neurrietatik eta produktibitatek haratago, gure zelulen barruan arnasten duen denbora bat da hori. Lana CLOCK genearen sekuentzia genetikoan oinarrituta dago; gene hori erritmo zirkadianoaren erregulatzailer nagusietako bat da, hau da, egunaren eta gauaren, eta esna-egoeraren eta atsedanaren txandakatzea arautzen duen erloju molekularrarena. Haren sekuentzia arkitektura musikal bihurtzen da, bizitzaren barne-denboralitatearen transkripzio bat. Geneak hitz egiten duenean —bere exonen bidez, hau da, DNAREN kodeketa-atalen bidez—, soinua sortzen da: presentzia, bibrazioa, ekintza. Soinu-pasarte bakoitza kodoien bidez moldatzen da; tonu-hirukote horiek nukleotido-hirukoteen oihartzuna dira, eta horien bidez materia bizia proteinetan itzultzen da. Eredu aktibo horien artean intronak daude; lehen hutsik zeudela uste zen. Hemen, isiltasuna mundu biologikoaren aztarnek betetzen dute: bihotz-taupada batek, arnasaldi batek, ahots batek, gorputzaren beraren memoriaren zatiek. Lana soinuaren eta etenaren, kodearen eta gorputzaren etengabeko arnasketa gisa garatzen da; bizitza sostengatzen duten ziklo ikusezinen inguruko gogoeta da.

Nire lanaren eta kontzeptu artistikoen gai nagusiak pertsonen eta haien ingurune urbano, sozial eta kulturalen arteko harremanak dira. Identitatea, transizioak, mugak, denbora, hutsunea eta bakardadea bezalako gaietan jartzen dut arreta. Buru-nahasmenduak, sexualitatea eta generoa bezalako gaiak ere lantzen ditut. Azken urteotan, ideia filosofikoak eta elementu autobiografikoak gero eta gehiago txertatu dira gai horien garapenean. Erabilitako elementu estilistikoak askotarikoak dira: kontzeptuala, minimalista, metaforikoa, sinbolikoa eta abstraktua, errealismoraino. Helburua gai edo objektu horiek isolatzea, katalogatzea, aztertzea eta xehetasunez aztertzea da. Kokapen-testuingurua sakon aztertzen dut, baita leku, auzo edo komunitate batetik bestera nola aldatzen diren ere. Azkenik, elkarren artean nola erlazionatzen diren eta nola dauden lotuta aztertzen dut. Beraz, arreta berezia jartzen diet sortzen edo bizitzen ditugun inguruneetako xehetasun ageriko zein sotilei. Nire interpretazioak, azken finean, esperimendu txertatuak dira; gure ingurune ikusgai eta ikusezinenaren eta gure giza portaeraren behaketa eta analisi txandakatueta oinarritzen dira. Munduaren pertzepzio desberdina.

Buru-gaixotasun kronikoarekin, entzumen-arazoekin eta... izandako borroka pertsonalak. Iraganeko beste osasun arazo batzuek ere eragina dute nire lanean. Zenbait egoeratan, nire buruko egoera kaotikoek, soinuek, ahotsek eta ikusmenek aldi baterako espazio bat sor dezakete, non gauzek modu ezberdinean jokatzen, jarduten eta elkarrengandik elkarrengandik eguneroko bizitzaren ohiko arauak betetzen ez dituzten. Nire eguneroko ingurunea erritua espazio bihurtzen da, non dualismoa eta eguneroko gauza naturalizat hartzen direnak: bat-batean erori, hankaz gora jarri, gainjarri, elkarren artean oihartzun egiten duten: • presentzia-absentzia, • egia-gezurra, • materia-irudimena, • pertzepzioa-haluzinazioa.

"Circadian Silence" in collaboration with the scientist and visual artist Nathalie Launay. This project with her was particularly important to me, as we learned from each other and began to rethink our artistic concepts and visions.

"Circadian Silence invites us to listen to the invisible rhythm that unfolds within every living being — a time that breathes inside our cells, beyond clocks, measures, and productivity. The work is composed from genetic sequence of the CLOCK gene, one of the master regulators of circadian rhythm — the molecular clock that governs the alternation of day and night, wakefulness and rest. Its sequence becomes a musical architecture, a transcription of life's inner temporality. When the gene speaks — through its exons, the coding fragments of DNA — sound emerges: presence, vibration, action. Each passage of sound is shaped in codons, triads of tones echoing the triplets of nucleotides through which living matter translates itself into proteins. Between these active zones lie the introns — once thought to be empty. Here, silence is inhabited by traces of the biological world: a heartbeat, a breath, a voice, fragments of the body's own memory. The piece unfolds as a continuous respiration of sound and pause, code and body — a meditation on the invisible cycles that sustain life.

The subjects of my work and artistic concepts address the relationships between people and their urban, social, and cultural environments. The focus is on topics such as identity, transitions, boundaries, time, emptiness, and loneliness. Topics such as mental disorders, sexuality, and gender are also addressed. In recent years, philosophical ideas and autobiographical elements have increasingly flowed into the implementation of these themes. The stylistic elements used range from conceptual, minimalist, metaphorical, symbolic, and abstract to realism. The goal is to isolate, catalog, analyze, and examine these themes or objects in detail. The context in which they are located is explored in depth, as are how they differ from place to place, neighborhood, or community. Finally, how they relate to one another and are interconnected is examined. Therefore, I pay particular attention to the obvious and subtle details in the environments we create or inhabit. My interpretations are ultimately embedded experiments through alternating observations and analyses of our visible and invisible environment and our human behavior. A different perception of the world.

My personal struggles with chronic mental illness, hearing problems, and other past health issues also influence my work. Under certain circumstances, the chaotic situations, sounds, voices and visions in my head can create a temporary space where things behave, act and interact differently and do not obey the normal rules of everyday life. My everyday environment becomes a ritual space where dualism and taken-for-granted everyday things: suddenly collapse, turn upside down, overlap, resonate with each other: • presence-absence, • true-false, • matter-imagination, • perception-hallucination.

"Silencio circadiano", en colaboración con la científica y artista visual Nathalie Launay. Este proyecto con ella fue especialmente importante para mí, ya que aprendimos el uno de la otra y comenzamos a replantearnos nuestros conceptos y visiones artísticas.

"Silencio circadiano" nos invita a escuchar el ritmo invisible que se despliega en cada ser vivo: un tiempo que respira dentro de nuestras células, más allá de relojes, medidas y productividad. La obra se compone a partir de la secuencia genética del gen CLOCK, uno de los reguladores maestros del ritmo circadiano —el reloj molecular que gobierna la alternancia entre el día y la noche, la vigilia y el descanso. Su secuencia se transforma en una arquitectura musical, una transcripción de la temporalidad interna de la vida. Cuando el gen habla —a través de sus exones, los fragmentos codificantes del ADN—, surge el sonido: presencia, vibración, acción. Cada pasaje sonoro se configura mediante codones, triadas de tonos que hacen eco de los tripletes de nucleótidos a través de los cuales la materia viva se traduce en proteínas. Entre estas zonas activas se encuentran los intrones, que antaño se consideraban vacíos. Aquí, el silencio está habitado por vestigios del mundo biológico: un latido, una respiración, una voz, fragmentos de la propia memoria del cuerpo. La pieza se desarrolla como una respiración continua de sonido y pausa, de código y cuerpo: una meditación sobre los ciclos invisibles que sostienen la vida.

Los temas de mi obra y mis conceptos artísticos abordan las relaciones entre las personas y sus entornos urbanos, sociales y culturales. El enfoque se centra en cuestiones como la identidad, las transiciones, los límites, el tiempo, el vacío y la soledad. También se tratan temas como los trastornos mentales, la sexualidad y el género. En los últimos años, las ideas filosóficas y los elementos autobiográficos han ido integrándose cada vez más en el desarrollo de estos temas. Los elementos estilísticos empleados abarcan desde lo conceptual, minimalista, metafórico, simbólico y abstracto hasta el realismo. El objetivo es aislar, catalogar, analizar y examinar detalladamente estos temas u objetos. Se explora en profundidad el contexto en el que se sitúan, así como sus variaciones según el lugar, el barrio o la comunidad. Por último, se examina cómo se relacionan e interconectan entre sí. Por ello, presto especial atención a los detalles, tanto evidentes como sutiles, de los entornos que creamos o habitamos. En última instancia, mis interpretaciones son experimentos integrados que alternan la observación y el análisis de nuestro entorno —visible e invisible— y de nuestro comportamiento humano. Una percepción diferente del mundo.

Mis luchas personales contra una enfermedad mental crónica, problemas auditivos y... Otros problemas de salud del pasado también influyen en mi obra. En determinadas circunstancias, las situaciones caóticas, los sonidos, las voces y las visiones que habitan en mi mente pueden crear un espacio temporal donde las cosas se comportan, actúan e interactúan de manera distinta, sin obedecer a las normas habituales de la vida cotidiana. Mi entorno cotidiano se transforma en un espacio ritual donde el dualismo y los elementos de la vida diaria —que solemos dar por sentados— colapsan repentinamente, se invierten, se superponen y resuenan entre sí: presencia-ausencia, verdadero-falso, materia-imaginación, percepción-alucinación.



"Irratiaren balada" lana kultura, teknologia eta leku zein kokapenaren garrantziari buruzko hausnarketa-sail baten emaitza da. Irrati-emisioek —bai publikoek zein komertzialek— beti adierazi eta irudikatu izan dute jarduten duten komunitatea. Irrati-katearen identifikazio hutsak ere emisioa leku jakin batekin lotzen du, eta, sarritan, kidetasun-sentimendu bat sortzen du; sentimendu hori lortzea ezinezkoa zaie tokiko telebista-kateei ere, satellite bidezko eta internet/kable bidezko komunikazioaren aro honetan. Irratiak intimitate-eremu batean dihardu, eta haren funtsezko osagaiak soinua eta ahotsa dira. Teknologia aldakorretara egokituz bizirik irauteen duen entzumen-tradizioa da. Irratiaren alderdi liluragarrienetako bat da gogoari paisaia zehar noraezean ibiltzeko aukera ematen diola; telebistako ikusleak, aldiz, ikusmen-eskakizun zehatzei aurre egin behar izaten die. Lan hau Txekiako irrati bat entzutean inspiratu zen, Cesky Krumlov-etik Pragara egindako autobus-bidaia batean.

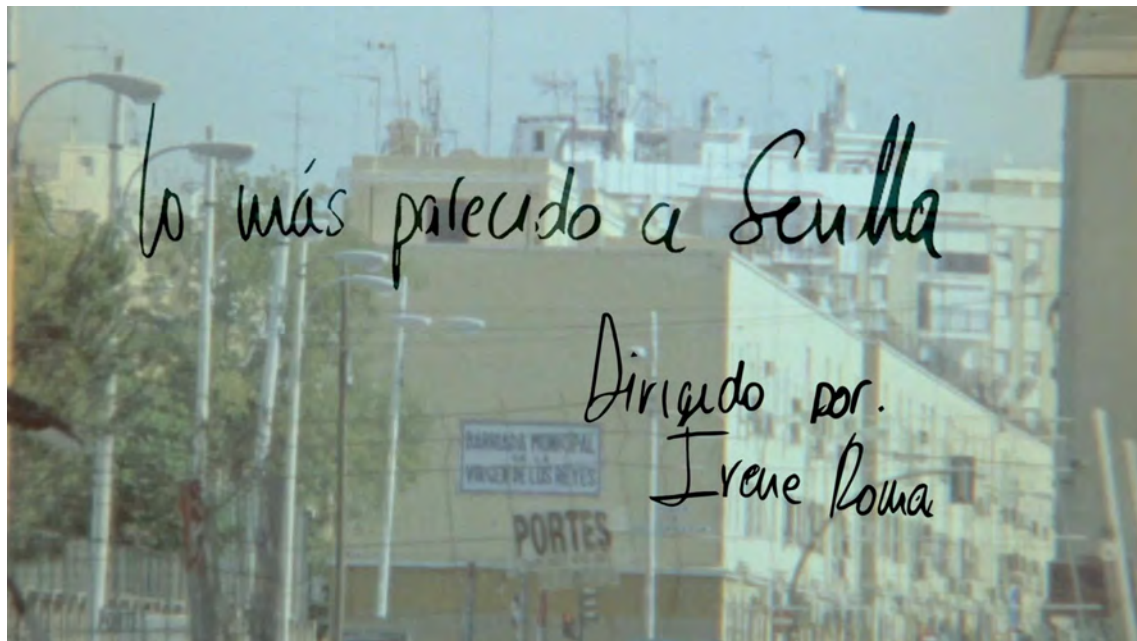
Hassan Pittsek Arte Ederretako Gradua (BFA) lortu zuen argazkigintzan Kutztown Unibertsitatean, eta Arte Ederretako Masterra (MFA) Virginia Commonwealth Unibertsitatean. Hassanen lana nazioartean erakutsi izan da zabalki, eta kultura-arloko hainbat dokumental-produkzioetan parte hartu du. 2008an Jennida Chasekin elkarlanean hasi zen, "s/n" izen artistikoaren pean. 2021ean, Hassanek "Soldatu bakartiaren gorakada" dantza-filmeko argazki-zuzendari eta muntatzaile gisa jardun zuen. Era berean, aldizka lankidetzan aritzen da Duane Cyrus dantzari eta koreografoarekin, dantzan oinarritutako emanaldietarako bideo-proiektzioak sortzen. 2014tik 2018ra, Big Muddy Film Festivaleko zuzendari exekutiboa izan zen; bertan, jaialdiaren alderdi digitala abiarazi zuen, "kutxa beltz" formatuko programazio-eredua zalantzan jartzen zuten ikus-entzunezko lanen bidez. Gaur egun, Pittsek Greensboro-ko Ipar Carolinako Unibertsitateko (UNCG) Komunikabideen Ikasketen Sailean ematen ditu eskolak, eta bideo-jokoen eta e-sporten arloan ere badu irakaskuntza-ardura.

The ballad of radio stems from a continuing series of meditations on culture, technology and the primacy of place and location. public and commercial radio transmissions have always signaled and attempted to represent the community in which it operates. Even simply the mandatory station identification cements the broadcast in a sense of place and often inspires a sense of belonging unattainable to even local television broadcasters in an age of satellite and internet/cable communication. Radio inhabits a realm of intimacy, its currency; sound and voice. An aural tradition that manages to hold on, adapting to evolving technologies. One of the most fascinating elements of radio is where it allows your mind to wander across the landscape, unlike the visual demands set upon the viewer of television. This piece was inspired by listening to Czech radio on a bus ride from Cesky Krumlov to Praha. Hassan Pitts earned a BFA in photography from Kutztown University and an MFA from Virginia Commonwealth University. Hassan's work has been extensively shown internationally, and has worked on several documentary cultural productions. In 2008 he began collaborating with Jennida Chase, under the moniker of s/n. In 2021 Hassan collaborated as cinematographer and editor for dance film Lone Soldier Rising. He also regularly collaborates with dancer/choreographer Duane Cyrus on video projection for dance-based performances. From 2014–2018, he served as executive director of the Big Muddy Film Festival, where he launched a digital arm to the festival with media works that refute black-box

programming. Pitts currently teaches in the Media Studies Department at the University of North Carolina at Greensboro (UNCG) and is cross-appointed with Videogaming and Esports.

“La balada de la radio” surge de una serie continua de reflexiones sobre la cultura, la tecnología y la primacía del lugar y la ubicación. Las emisiones de radio, tanto públicas como comerciales, siempre han señalado y buscado representar a la comunidad en la que operan. Incluso la simple identificación obligatoria de la emisora arraiga la transmisión en un sentido de lugar y a menudo inspira un sentimiento de pertenencia inalcanzable para las cadenas de televisión locales en la era de las comunicaciones por satélite, internet y cable. La radio habita un ámbito de intimidad donde su moneda de cambio son el sonido y la voz; una tradición auditiva que logra perdurar adaptándose a las tecnologías en constante evolución. Uno de los aspectos más fascinantes de la radio es cómo permite que la mente divague por el paisaje, a diferencia de las exigencias visuales que se imponen al espectador de televisión. Esta obra se inspiró al escuchar la radio checa durante un viaje en autobús de Český Krumlov a Praga. Hassan Pitts obtuvo una licenciatura (BFA) en fotografía en la Universidad de Kutztown y una maestría (MFA) en la Universidad Virginia Commonwealth. Su obra se ha exhibido ampliamente a nivel internacional y ha participado en diversas producciones documentales de carácter cultural. En 2008 comenzó a colaborar con Jennida Chase bajo el nombre artístico de s/n. En 2021, Hassan colaboró como director de fotografía y editor en la película de danza “El soldado solitario se alza”. Asimismo, colabora habitualmente con el bailarín y coreógrafo Duane Cyrus en proyecciones de video para espectáculos de danza. Entre 2014 y 2018, se desempeñó como director ejecutivo del Big Muddy Film Festival, donde puso en marcha una vertiente digital del festival centrada en obras audiovisuales que desafían la programación de «caja negra». Actualmente, Pitts imparte clases en el Departamento de Estudios de Medios de la Universidad de Carolina del Norte en Greensboro (UNCG) y cuenta con un nombramiento conjunto en las áreas de videojuegos y deportes electrónicos (“esports”).

73 “Lo más parecido a Sevilla” 17’07. Irene Roma (ES)



Zuzendaria hazi zen Sevillako auzoa eraberritu egin zuten 2022an zehar, haren amonaren heriotzarekin bat eginez. Horren ondorioz, Madrildik itzultzean, dena erabat aldatuta aurkitu zuen hazi zen hiria. Zuzendariak bidaia bati ekiten dio Super 8 kamerarekin; Madrildik Sevillara itzultzen da, amonaren etxera iristeko asmoz.

Horrenbestez, Madrildik itzultzean, gogoan zuenetik erabat ezberdina zen lekua aurkitu zuen. Zuzendariak bidaia bat egiten du bere Super 8 kamerarekin hiriko kaleetan barrena; hiriaren iraganari buruz hausnartzen du eta gaur egun duen itxura jasotzen du. Leku batzuek —Alameda auzoak, esaterako— bere funtsari eusten diotela dirudien arren, azken urteotan asko aldatu da dena pixkanaka. Bidaia hiriaren erdigunean hasten da, iraganeko leku garrantzitsuen ondotik igaroz, harik eta zuzendaria bere auzora —amonak bizi izandako lekura— iristen den arte. Amonaren etxera hurbildu ahala, aldaketak nabariagoak bihurtzen dira, kaleetako eraikuntza-lanen eta eraberritzeen bidez agerian geratuz.

The neighborhood in Seville where the director grew up underwent a renovation throughout 2022, coinciding with the passing of her grandmother. This meant that upon returning from Madrid, everything had changed completely in the city where she was raised. The director embarks on a journey with a Super 8 camera, making a trip back from Madrid to Seville to reach her grandmother's house.

As a result, when she returned from Madrid, she found a place completely different from what she remembered. The director embarks on a journey with her Super 8 camera through the streets of her city, reflecting on what it used to be and capturing what it has become. While some places, like the Alameda, seem to retain their essence, much has gradually changed over the past few

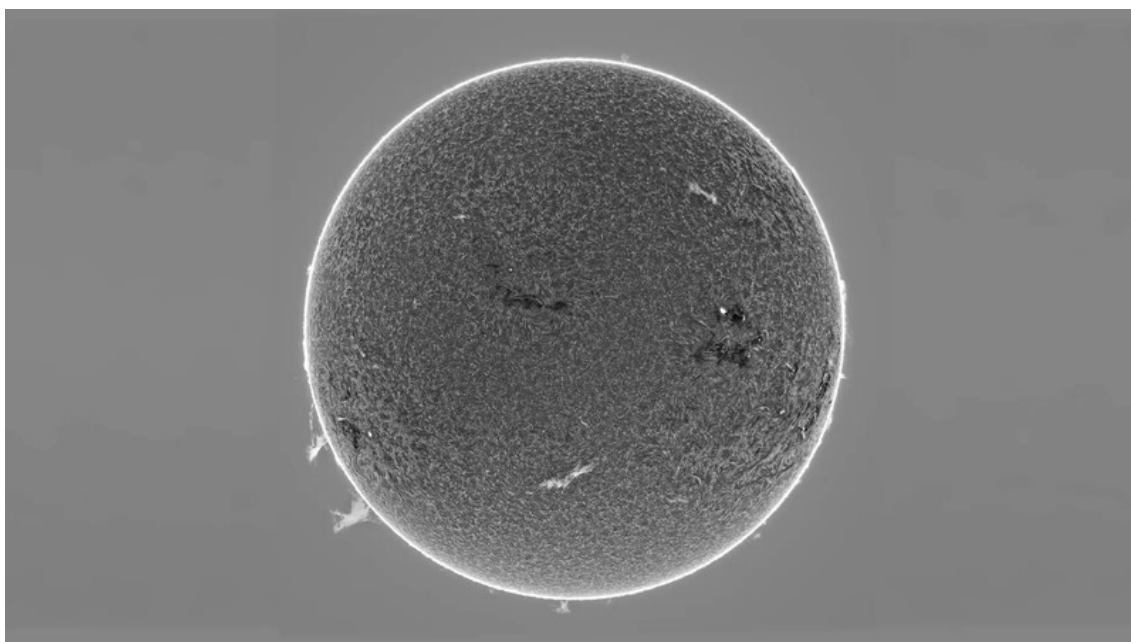
years. This journey begins in the city center, passing by important places from her past, until she reaches her neighborhood, where her grandmother once lived. As the director gets closer to her grandmother's house, the changes become more apparent, manifested in the form of street construction and renovations.

El barrio de Sevilla donde creció la directora experimentó una renovación a lo largo de 2022, coincidiendo con el fallecimiento de su abuela. Esto supuso que, al regresar de Madrid, todo hubiera cambiado por completo en la ciudad donde se crio. La directora emprende un viaje con una cámara Super 8, recorriendo el camino de Madrid a Sevilla para llegar a la casa de su abuela. Como resultado, al volver de Madrid, se encontró con un lugar totalmente distinto al que recordaba. La directora emprende un viaje con su cámara Super 8 por las calles de su ciudad, reflexionando sobre cómo era antes y capturando en qué se ha convertido. Si bien algunos lugares, como la Alameda, parecen conservar su esencia, muchas cosas han cambiado gradualmente en los últimos años. Este recorrido comienza en el centro de la ciudad, pasando por lugares significativos de su pasado, hasta llegar a su barrio, donde vivía su abuela. A medida que la directora se acerca a la casa de su abuela, los cambios se hacen más evidentes, manifestándose en forma de obras y reformas urbanas.

2026/10/26

19:00 h. Kuna. Urazurrutia Kalea, 3. 48003 Bilbao La Vieja

74 "Bagatelle II: Corona" 05'11. Ashley Defoe (GB)



Gure eguzki-sistemaren erdigunean dagoen izarren erretratu zorrotz eta gardena. Beroa, giza asmoak eta gure aldebakarreko harremana edo elkarrizketa alde batera utzita, filmak Eguzkiaren ikuspegitik aztertzen du bizitza. Zer ezkutatzen du bere azalean? Nolakoa da espazioko hutsunean oihu egitea? Zer sentitzen da begirada guztiak zuregan jartzen direnean, existentziaren zentzua bilatzeko?

Lan honek elkarrizketa bat irekitzen du subjektuaren eta ikusleen artean, norberaren ikuspegia banakakotik kolektibora eta, azkenik, maila kosmiko edo zerutiarrera aldatuz. Galdera hau planteatzen du: non kokatzen gara gu geu agertzen garen baina protagonista nagusi ez garen istorio batean? Eta nola aurki dezakegu zentzua gure bulkada sortzaile zein suntsitzaileetan? Simon Tang astronomoak teleskopio bidez hartutako irudiak, Eguzkiaren audio-grabazioarekin eta soinu-paisaiarekin lagunduta. Ashley Defoe Londresen jaotako zinemagilea da, eta hiriko hegoaldean bizi da. "Dear Kim" bere lehen film laburraz geroztik, ospe handia lortu du lan-bilduma askotariko eta eklektikoa sortuz; aldi berean, zinemak arte-adierazpen gisa duen garrantziari eta aplikazioari buruzko bere ikuspegia garatu du.

An uncompromising portrait of the star at the center of our solar system. Stripped of warmth, human intent and our one-sided relationship/dialogue, the film focusses on life from the Sun's perspective. What's under it's skin? What does it sound like to scream in the vacuum of space? How does it feel when all eye's turn to you for a reason for being?

The piece opens a dialogue between subject and audience, shifting the perspective of self from individual, to collective, to celestial. Asking the question: Where do we belong in a story in which we feature but aren't central, and how can we find meaning in our creative and destructive impulses?

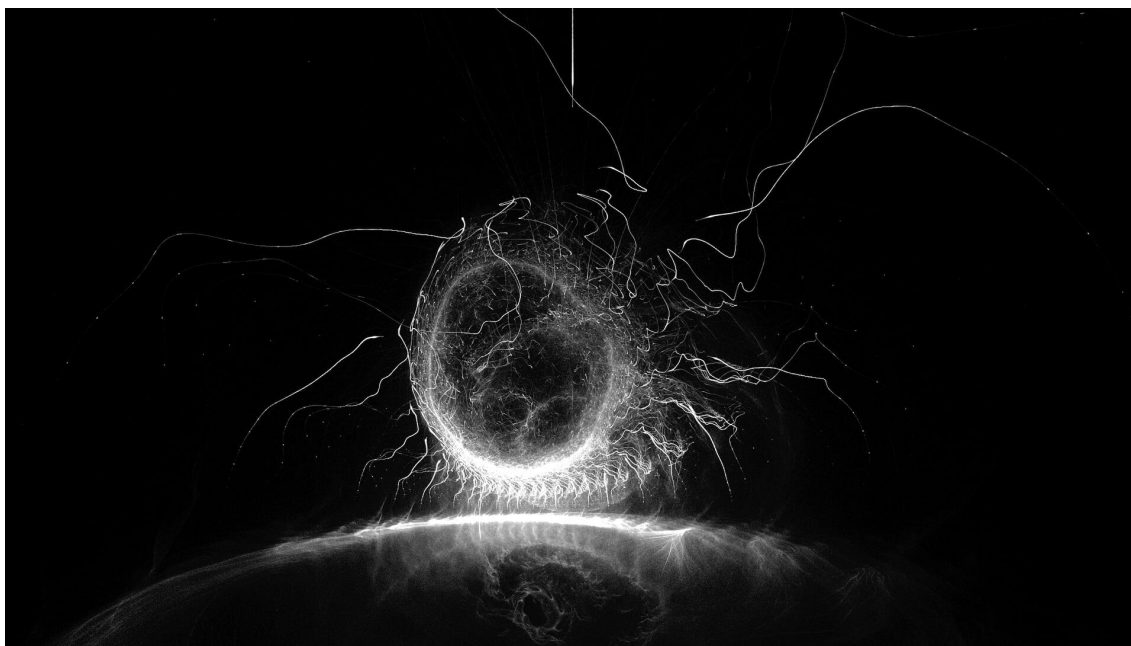
Telescopic footage shot by astronomer Simon Tang accompanied by audio recording of the Sun and soundscape.

Ashley Defoe is a London born film maker living south of the river. Since his first short "Dear Kim" he has earned significant credit creating an eclectic catalogue of work. All the while developing his own perspective on the relevance and application of film as an artform.

Un retrato sin concesiones de la estrella situada en el centro de nuestro sistema solar. Despojada de calidez, de intenciones humanas y de nuestra relación o diálogo unidireccional, la película se centra en la vida desde la perspectiva del Sol. ¿Qué hay bajo su superficie? ¿Cómo suena un grito en el vacío del espacio? ¿Qué se siente cuando todas las miradas se vuelven hacia ti en busca de una razón de ser?

La obra abre un diálogo entre el sujeto y el público, desplazando la perspectiva del «yo» desde lo individual hacia lo colectivo y, finalmente, hacia lo celestial. Plantea la siguiente pregunta: ¿qué lugar ocupamos en una historia en la que aparecemos, pero no somos protagonistas, y cómo podemos hallar sentido a nuestros impulsos creativos y destructivos?

*Imágenes telescópicas captadas por el astrónomo Simon Tang, acompañadas de grabaciones de audio del Sol y un paisaje sonoro. Ashley Defoe es un cineasta nacido en Londres que reside al sur del río. Desde su primer cortometraje, *Dear Kim*, ha cosechado un notable reconocimiento gracias a un catálogo de obras ecléctico, al tiempo que desarrollaba su propia visión sobre la relevancia y la aplicación del cine como forma de arte.*



"Entitakeak" filmak gogo gaixo baten arkitekturan barrena egiten den 3 minutuko bidaia zinematografikoa eskaintzen du. Filmak kolapso mentalaren hutsunean bizi diren parasito organikoak —hau da, entitateak— irudikatzen ditu. Gainbeheraren azterketa gordin eta biszerala da; bertan, hutsunea ez da espazio huts bat soilik, forma fisiko eta taupadaz betea hartu duten beldurren ostalari bizia baizik; norberaren burua elikatzen duen gogo baten zimurtasuna.

Entitate horiek fobia-zatiak dira; nire bizitzako une zailetan forma hartu zuten emozio-egoerak. Gogoa barrurantz biltzen eta bere beldurrez elikatzen hasten denean sortzen dira. Ez ditut erabat ulertzen forma horiek; soilik dakit psikeak bere parasito propioak sortzen hasten denean agertzen direla. Norberaren nortasuna definitzeko zailtasunak dituztenei aurkeztea erabaki nuen; ez errealitate gisa, baizik eta denok ezkutatzeko saiatzen garen barne-tentsioen ispilu desitxuratu gisa.

Marcin Pospiech / @reinfectd.me. Arkitekto bisuala eta artista. Eskala handiko esku-hartze estrukturaletan eta brutalismo digitalean espezializatua. Aipagarria da Nine Inch Nails, Lady Gaga eta Anyma talde zein artistentzat egindako garapen bisuala. Olivier Egli / @nundale. Ikertzaile eta konpositore soinu-duna, teknologiaren eta neurozientziaren arteko elkargunean lan egiten duena. Errorgrid plataforma esperimentalaren sortzailea. Aipagarria da esperientzia murgiltzaileetarako eta nazioarteko publizitatearako egindako soinu-diseinua.

ENTITIES is a 3-minute cinematic descent into the architecture of a diseased mind. The film visualises the organic parasites - the entities - that inhabit the emptiness of mental collapse. It is a raw, visceral study of decay, where the void is not just a space, but a living host for fears that have taken a physical, pulsating form - the grit of a mind feeding on itself.

These entities are fragments of phobias - emotional states that took shape during difficult moments of my life. They emerged when the mind begins to fold inward, feeding on its own fears. I do not fully understand these forms. I only know they appear when the psyche starts generating its own parasites. I chose to present them to anyone struggling with self-identification - not as reality, but as a distorted mirror of the internal tensions we all try to conceal.

Marcin Pospiech / @reinfectd.me. Visual architect and artist. Specialising in large-scale structural interventions and digital brutalism. Notable visual development for Nine Inch Nails, Lady Gaga, and Anyma.

Olivier Egli / @nundale. Sonic researcher and composer working at the intersection of technology and neuroscience. Founder of the experimental platform Errorgrid. Notable sound design for immersive experiences and international advertising.

"Entidades" es un descenso cinematográfico de tres minutos a la arquitectura de una mente enferma. La obra visualiza los parásitos orgánicos —las entidades— que habitan el vacío del colapso mental. Es un estudio crudo y visceral de la decadencia, donde el vacío no es solo un espacio, sino un huésped vivo para miedos que han cobrado una forma física y palpitante: la crudeza de una mente que se alimenta de sí misma.

Estas entidades son fragmentos de fobias: estados emocionales que tomaron forma durante momentos difíciles de mi vida. Surgieron cuando la mente comienza a replegarse sobre sí misma, alimentándose de sus propios miedos. No comprendo del todo estas formas. Solo sé que aparecen cuando la psique empieza a generar sus propios parásitos. Decidí presentarlas a cualquiera que luche por definirse a sí mismo; no como una realidad, sino como un espejo distorsionado de las tensiones internas que todos intentamos ocultar.

Marcin Pospiech / @reinfectd.me Arquitecto visual y artista. Especializado en intervenciones estructurales a gran escala y brutalismo digital. Destaca por su desarrollo visual para Nine Inch Nails, Lady Gaga y Anyma.

Olivier Egli / @nundale Investigador sonoro y compositor que trabaja en la intersección entre tecnología y neurociencia. Fundador de la plataforma experimental Errorgrid. Destaca por su diseño sonoro para experiencias inmersivas y publicidad internacional.



16 mm-ko aurkitutako metrajeaz eta 35 mm-ko irudiez osatutako collage film bat, zinemagileak berak filmatutako Super 8 eta 16 mm-koekin nahastuta. SMUD (Social Media Use Disorder / Sare sozialen erabilearen nahasmendua) serieko azken atala den aldetik, filmak ikusleen eta identitate-etiketa kontrajarrien arteko harremana aztertzen du, korporazio eta teknologia-enpresek gure sare sozialetako algoritmoak parte-hartzerako eta iragarkietarako zaintzeko praktikaren ordezkotza gisa.

Padrick Ritch zinemagile independente saritua da. Bere filmak mundu osoan jaialdi ospetsuetan proiektatu eta sarituak izan dira. Bere zorroak genero eta formatu ugari hartzen ditu, film esperimentaletatik hasi eta dokumental eta fikziozko filmetaraino, eta hamarkada bat baino gehiago eman ditu mundu osoan zehar jendaurrean.

A collage film comprised of found 16mm footage and 35mm stills, mixed with Super 8 and 16mm shot by the filmmaker. As the most recent installment in the SMUD (Social Media Use Disorder) series, the film explores the audience's relationship to opposing identity centric labels as a proxy to corporations and tech companies practice of curating our social media algorithms for engagement and advertisements.

Padrick Ritch is an award-winning independent filmmaker. His films have been screened and been awarded at prestigious festivals around the world. His portfolio spans various genres and formats, from experimental to documentary and fiction films with over a decade of public screenings around the world.

Una película de tipo “collage” compuesta por material de archivo en 16 mm e imágenes fijas en 35 mm, combinados con metraje en Super 8 y 16 mm rodado por el propio cineasta. Como entrega más reciente de la serie SMUD (“Social Media Use Disorder” o Trastorno por Uso de Redes Sociales), la obra explora la relación del público con etiquetas de identidad contrapuestas, utilizándolas como metáfora de las prácticas de corporaciones y empresas tecnológicas que seleccionan y gestionan nuestros algoritmos en redes sociales para fomentar la interacción y la publicidad.

Padrick Ritch es un cineasta independiente galardonado. Su obra abarca diversos géneros y formatos —desde el cine experimental hasta el documental y la ficción— y cuenta con más de una década de proyecciones públicas en ciudades de todo el mundo.



Kolorerik gabeko mundu baten azalean, emakume itsu batek kosmogonia bat marrazten du hondar gainean.

Sierra Kinsora Frantzia bizi den artista estatubatuarra da, eta mugimendudun irudien zein butoh dantzaren arloan egiten du lan. Hasieran ballet-prestakuntza jaso zuen arren, haren eszenako jarduerak erabateko aldaketa izan zuen 2013an, Seattle-n (Washington) butoh dantza ezagutu ondoren. Hiru urte geroago, Parisera joan zen butoh dantzan sakontzen jarraitzeko eta zinema-ikasketak egiteko.

*2019an Zineman graduatu zen Pariseko EICAR eskolan, eta Argazkigintza Onenaren zein Lorpen Nabarmenaren sariak jaso zituen. Urte horretan bertan, Infradanse butoh dantza-konpainia sortu zuen Tudi Delignerekin batera. Zuzendari gisa egindako lehen lana, **Styx** (2020), Europako hainbat zinema-jaialditan eman zuten; bigarren filma, berriz —**The Bead and the Furrows** (2024)—, Frantziako EVIV jaialdian eta Italiako RAM jaialdian proiektatu zuten. Zinema-lanaz gain, aldizka dantzatzen du bakarlari gisa, bai Frantzia bai atzerrian.*

Kinsorak koreografiatik haratago doazen dantza-film gisa ulertzen ditu bere lanak; arreta jartzen du gorputzaren eta naturaren arteko harremanean, denboraren igarotze geldoan, amets-egoeretan eta mitoaren genealogian. Eszenako jarduerak eragin handia du haren zinema-lanean, eta, agian, horixe da lana definitzeko modurik argiena: funtsean, butoh filmak dira.

On the surface of a colorless world, a blind woman inscribes a cosmogony in the sand.

Sierra Kinsora is an American artist based in France, working in moving image and butoh dance. Trained initially in ballet, her stage practice underwent a radical shift in 2013 after discovering butoh in Seattle, Washington. Three years later, she moved to Paris to continue her study of butoh and pursue film studies.

She earned a BA in Cinema from EICAR in Paris in 2019, receiving awards for Best Cinematography and Outstanding Achievement. That same year, she co-founded the butoh dance company Infradanse with Tudi Deligne. Her directorial debut, “Estigia” (2020), screened at several European film festivals, and her second film, “Alea et ildoak” (2024), was shown at France’s EVIV Festival and Italy’s RAM Festival. Alongside her film work, she performs regularly as a solo dancer in France and abroad. Kinsora conceives her films as dance films beyond choreography, focusing instead on the relationship between the body and nature, the slow passage of time, dream states, and the genealogy of myth. Her stage practice strongly informs her filmmaking and offers perhaps the clearest way to define it: these works are, in essence, butoh films.

Sobre la superficie de un mundo incoloro, una mujer ciega inscribe una cosmogonía en la arena.

Sierra Kinsora es una artista estadounidense radicada en Francia que trabaja con la imagen en movimiento y la danza butoh. Formada inicialmente en ballet, su práctica escénica experimentó un cambio radical en 2013 tras descubrir el butoh en Seattle, Washington. Tres años más tarde, se trasladó a París para continuar sus estudios de butoh y cursar estudios cinematográficos. Obtuvo la licenciatura en Cine por la EICAR de París en 2019, recibiendo galardones a la mejor fotografía y por su trayectoria destacada. Ese mismo año, cofundó la compañía de danza butoh Infradanse junto a Tudi Deligne. Su debut como directora, “Estigia” (2020), se proyectó en varios festivales de cine europeos, y su segunda película, “La cuenta y los surcos” (2024), se exhibió en el festival EVIV de Francia y en el RAM de Italia. Paralelamente a su labor cinematográfica, actúa regularmente como bailarina solista tanto en Francia como en el extranjero.

Kinsora concibe sus películas como obras de danza que trascienden la coreografía, centrándose en cambio en la relación entre el

cuerpo y la naturaleza, el lento transcurrir del tiempo, los estados oníricos y la genealogía del mito. Su práctica escénica influye profundamente en su cine y ofrece quizá la forma más clara de definirlo: estas obras son, en esencia, películas de butoh.

78 “Atlas Maria” 22’00. Flora Reznik (AR/NL)



Zinemagile batek bidaia pertsonal eta jostalari bati ekiten dio artxiboen, oihanen eta irudimenezko oroitzapenen artean; horren bidez, Maria bere izeba-amonaren —Amazonasera joandako lehen emakume esploratzaileetako bat— bizitza arakutzen du. Historia eta mitoa uztartzen ditu abenturarako grinari eta oinordetzan jasotako istorioetan betetzen ditugun rolei buruzko gogoeta egiteko. Oso film pertsonala da hau. Hasiera batean, nire amets-proiektuaren —film luze baten— albo-proiektu gisa sortu zen; film horrek Maria izebaren istorioa erabiltzen zuen (1940ko hamarkadan Amazonasera joandako lehen emakume esploratzaileetako bat izan zen bera) espezieen arteko aliantzei eta kautxu-ustiapenaren historiari buruzko ikerketa espekulatibo eta zientzia-fikziozko baterako abiapuntu gisa. Baina prozesuan zehar, konturatu nintzen nire izebak berezko film bat merezi zuela. Haren bizitzari buruzko materialak urteetan bildu ondoren, ohartu nintzen haren istorioa beste batzuek —beti gizonek— berridatzi zutela hedabideetan, irudi pitoreskoak erabiliz, eta, bitartean, haren ahotsa falta zela. Hildakoa da, eta ez ditut inoiz haren hitzak edo istorioaren haren bertsioa izango. Haren istorioa berriro kontatzean, zer egin nezakeen bestela?

Mariak Amazonasera egindako espedizio garrantzitsu eta polemiko batean parte hartu zuen, nahiz eta ez zen "esploratzaile profesionala" izan, esploratzaileetako baten noizbehinkako maitalea baizik. Genero-rolei men ez egiteko haren jarrerak —abentura-izpirituan islatzen zenak— inspirazio-iturri izaten jarraitzen du gaur egun ere. Alderdi askotan identifikatzen naiz harekin; bereziki, amatasunarekiko dudak harreman gatazkatsuan. Abenturarako nahiaren eta segurtasunerako nahiaren arteko tentsioa arakatzeko aukera ematen dit, baita heroikotasunik gabeko "esplorazioaren" kontzeptua ikuspegi feministatik deseraikitzeko ere. Era berean, egitura kolonialen barruan oinordetzan jasotzen ditugun rolak modu kritikoan aztertzeko atea ere bada. Sinesten dut historia kontzientzia handiagoz berriro kontatzearen indarrean; hutsuneei eta isiltasunei lekua egitean, mamuak ager daitezkeen.

A filmmaker embarks on a personal and playful journey through archives, jungles, and imagined memories to trace the life of her great-aunt Maria, one of the first women explorers to the Amazon, weaving together history and myth in a meditation on the desire for adventure and the roles we play in the stories we inherit.

This is a very personal film. It started as a satellite project to my dream feature film that uses the story of my aunt Maria, one of the first women explorers in the Amazon in the 1940s, as an entry point to a sci-fi speculative research about interspecies alliances and the history of rubber tapping. But during the process, I realized that my aunt deserved a film of her own. After years of gathering materials about her life, I noticed that her story had been overwritten, always by men, in many picturesque media, while her voice was missing. She is dead and I will never have her words, her version of her story. By retelling her story, what could I do differently?

Maria joined a historically important and controversial expedition to the Amazon, even though she was not a “professional explorer” but the occasional lover of one. Her refusal to conform to gender roles, embodied in her adventurous spirit, remains inspiring today. I identify with her in many ways, especially through a conflicted relationship to maternity. She lets me explore the tension between the desire for adventure and the desire for safety, and to deconstruct, from a feminist perspective, the notion of “exploration” stripped of heroism. She also becomes a portal for critically examining the roles we inherit within colonial structures. I believe in the power of retelling history with more awareness, making space for gaps and silences where ghosts can emerge.

Flora Reznik (AR/NL), born in Buenos Aires, Argentina in 1986 is a visual artist, researcher, curator and filmmaker based in The

Netherlands. With a background in Philosophy (Universidad de Buenos Aires), Flora Reznik continued her path in The Netherlands where she studied at ArtScience Interfaculty, in the Royal Academy of Art. She has shown her work in various visual art festivals and museums in The Netherlands and abroad, such as Eye Filmmuseum and Fiber Festival (Amsterdam), Het Nieuwe Instituut (Rotterdam), and Art Rotterdam, Narva Art Residency (NART, Estonia), Acefala (Buenos Aires). Her first feature documentary film, *Pervomaisk*, premiered in the Buenos Aires International Independent Film Festival (BAFICI, 2018) and obtained a prize for best documentary film by the Argentinian National Fund for the Arts. She has later shown several short experimental video pieces that often incorporate animation in the context of visual art festivals. Her short film *Rio das Mortes* premiered in the Eye Filmmuseum, and is part of its collection as one of the 'New Selected Artists Moving Image' 2025. She has just finished the short film *Atlas Maria*, produced by VideoPower, currently in distribution.

Una cineasta emprende un viaje personal y lúdico a través de archivos, selvas y recuerdos imaginados para reconstruir la vida de su tía abuela María —una de las primeras mujeres exploradoras del Amazonas—, entrelazando historia y mito en una reflexión sobre el deseo de aventura y los roles que desempeñamos en las historias que heredamos.

Esta es una película muy personal. Comenzó como un proyecto paralelo a mi largometraje soñado, el cual utiliza la historia de mi tía María —una de las primeras mujeres exploradoras del Amazonas en la década de 1940— como punto de partida para una investigación especulativa de ciencia ficción sobre las alianzas entre especies y la historia de la extracción de caucho. Sin embargo, durante el proceso, me di cuenta de que mi tía merecía su propia película. Tras años recopilando material sobre su vida, observé que su historia había sido reescrita —siempre por hombres— en diversos relatos pintorescos, mientras que su voz permanecía ausente. Ella ha fallecido y nunca contaré con sus palabras ni con su versión de los hechos. Al volver a contar su historia, ¿qué podría hacer de manera diferente?

María participó en una expedición al Amazonas de gran importancia histórica y carácter controvertido, a pesar de no ser una «exploradora profesional», sino la amante ocasional de uno de ellos. Su negativa a ajustarse a los roles de género, plasmada en su espíritu aventurero, sigue siendo una fuente de inspiración hoy en día. Me identifico con ella en muchos aspectos, especialmente en nuestra relación conflictiva con la maternidad. Ella me permite explorar la tensión entre el deseo de aventura y el deseo de seguridad, así como deconstruir, desde una perspectiva feminista, la noción de «exploración» despojada de heroísmo. Asimismo, se convierte en un vehículo para examinar críticamente los roles que heredamos dentro de las estructuras coloniales. Creo en el poder de volver a contar la historia con mayor conciencia, dando cabida a los vacíos y silencios donde pueden emerger los fantasmas. Flora Reznik (AR/NL), nacida en Buenos Aires, Argentina, en 1986, es una artista visual, investigadora, curadora y cineasta radicada en los Países Bajos. Con formación en Filosofía (Universidad de Buenos Aires), Flora Reznik continuó su trayectoria en los Países Bajos, donde estudió en la ArtScience Interfaculty de la Real Academia de Arte. Ha presentado su obra en diversos festivales de artes visuales y museos de los Países Bajos y del extranjero. Su primer largometraje documental, “Pervomaisk” fue galardonado. Posteriormente, ha presentado varias piezas de videoarte experimental —que a menudo incorporan animación— en el marco de festivales de artes visuales.

79 “White cross” 09’52. Brian Bowler (IE)



Urteurren hunkigarri baterako atzerako kontaketa aurrera doan heinean, Ger bere ekintzen ondorioei aurre egiteko prestatzen da.

As the clock counts down to a poignant anniversary, Ger prepares to face the consequences of his actions.

Mientras la cuenta atrás avanza hacia un aniversario conmovedor, Ger se prepara para afrontar las consecuencias de sus actos.



"Terraformazioa" zientzia-fikziozko film laburra da; bertan, herri txiki batean bi ur-dorre nola agertzen diren eta beren benetako izaera erakusten hasten direnean sortzen duten nahasmena kontatzen da. Kontakizuna dorreen argazki-filmen eta ahots-off bidez herritar batek emandako egoera-txostenaren bidez garatzen da.

Fikziozko kontakizuna eta benetako arkitektura uztartuz, proiektuak ur-dorreei estralurtar antagonista sinesgarrien izaera eman nahi die —nahiz eta proiektuan esplizituki hala ez diren definitzen—, aktore fisikorik erabili gabe istorio erakargarria sortzeko ahaleginean. Gauzak ez direla beti diruditen bezalakoak eta maiz igarotzen diren lekuak erraz oharkabea pasa daitezkeela aztertuz, filmaren sorrera-prozesua jostalaria eta ironikoa da; izan ere, ikusleek, ziurrenik, dagoeneko ulertzen dute zer diren benetan eraikin horiek. Hala ere, John Smithek "Dorre beltza" eta "Hackneyko padurak - November 4th 1977" lanetan eraikinei emandako pertsonifikazioa eta Chris Markerren "La Jetée" filmaren zientzia-fikziozko ikuspegia uztartuz, ikusleak ur-dorreak ikuspegi berri batetik aztertzea gonbidatzen dira; izan ere, dorreak mehatxuzko ontzi gisa irudikatzen dira zuri-beltzeko argazkien eta hondatzen doan ahots-off soinu-paisaiaren bidez.

Proiektua argazki-filmarekin lehen aldiz esperimentatzeko bide gisa sortu zen, eta filmazioaren amaieran filma birbobinatzean, zati bat hondatu egin zen, arrastatze-zuloetatik (sprockets) urratu baitzen. Akats horren ondorioz filmaren zati fotografikoa hondatuta geratuko zen beldurra izan arren, filma modu ederrean urratu zen ateratako azken hiru argazkien parean; horrek kamera nolabaiteko bero-izpi batek erasotzen zuela iradokitzen zuen. Horrek H. G. Wellsen "The War of the Worlds" lanari omenaldi egokia egiteaz gain, istorioa idatzeko norabidea ere eman zion, muntaia-prozesuan zehar garatu ahala.

Hallie Halliday zinemagilea eta soinu-diseinatzailea da; gaur egun East Anglian bizi da, eta arkitektura zein paisaiak ditu interesgune, audio-kontakizunekin lagunduta. Falling Satellite sormen-bikoteko kideetako bat da; bikote horrek 'The Wayfarer' folk-filma zuzendu zuen aurretik, eta, gaur egun, paisaia-proiektu batean ari da lanean, Bigarren Mundu Gerran Romney Marsh-en izandako presentzia militarra aztertzen.

'Terraforms' is a short science-fiction film presenting an account of how two water towers appear in a small village, and the turmoil they create as they begin to reveal their true nature, told through DV and film photography of the towers, and a situation report relayed by a citizen over voiceover.

Combining fictional storytelling with real architecture, the project seeks to personify the water towers as believable alien antagonists, despite them not being explicitly stated as such in the project, as an attempt to produce a compelling story without the use of visual actors. Exploring how things are not always as they seem, and how places frequently passed by could easily be overlooked, the making of the film is playful, somewhat tongue-in-cheek, as the audience presumably already understands what these buildings truly are. However, combining film influences such as John Smith's personification of buildings in 'The Black Tower' and 'Hackney padurak - 1977ko azaroaren 4a' with the science-fiction direction of Chris Marker's 'La Jetée', the audience is called upon to consider the water towers in a new light as they are portrayed as these menacing vessels through black-and-white film photography paired with a deteriorating voiceover soundscape.

The project was conceived as a vehicle to experiment with film photography for the first time, and while winding the roll at the end of shooting, some of the film was damaged by tearing through the sprockets. Despite initial fears that the photographic portion of the film was ruined as a result of this blunder, the film tore in such a beautiful way through the last three photographs taken, making it seem as though the camera were being attacked by a heat ray of some description. Not only did this appropriately pay homage to H. G. Wells' 'The War of the Worlds', but gave a sense of direction in writing the story as it developed during the editing process. Hallie Halliday is a filmmaker and sound designer, currently based in East Anglia, whose interests lie in architecture and landscapes

accompanied by audio storytelling. She is one half of the creative duo Falling Satellite, who previously directed the folk film 'The Wayfarer' and are currently working on a landscape project observing military presence in Romney Marsh during World War Two.

"Terraformar" es un cortometraje de ciencia ficción que narra la aparición de dos torres de agua en un pequeño pueblo y el revuelo que causan al empezar a mostrar su auténtica naturaleza; la historia se cuenta mediante imágenes en vídeo digital (DV) y fotografía analógica de las torres, junto con un informe de situación transmitido en voz en "off" por un ciudadano. Al combinar la narrativa de ficción con la arquitectura real, el proyecto busca dotar a las torres de agua de personalidad, presentándolas como antagonistas alienígenas verosímiles —aunque no se afirma explícitamente en la obra—, en un intento de crear una historia cautivadora sin recurrir a actores. El filme explora la idea de que las cosas no siempre son lo que parecen y de que ciertos lugares por los que pasamos a menudo pueden pasar inadvertidos; su enfoque es lúdico y algo irónico, ya que se presupone que el espectador ya sabe qué son realmente estos edificios. No obstante, al combinar influencias cinematográficas — como la personificación de edificios que hace John Smith en "La torre negra" y "Marismas de Hackney - 4 de noviembre de 1977" con el estilo de ciencia ficción de «La Jetée» ("El espigón"), de Chris Marker—, se invita al público a ver las torres bajo una nueva luz: se las retrata como naves amenazantes mediante fotografía en blanco y negro acompañada de un paisaje sonoro en voz en "off" que se va deteriorando progresivamente.

El proyecto nació como una oportunidad para experimentar por primera vez con la fotografía analógica; durante el rebobinado del carrete al finalizar el rodaje, parte de la película resultó dañada al rasgarse en la zona de las perforaciones de arrastre. A pesar de los temores iniciales de que la parte fotográfica de la película se hubiera arruinado debido a este error, la cinta se rasgó de una manera tan hermosa a través de las tres últimas fotografías tomadas que parecía como si la cámara estuviera siendo atacada por algún tipo de rayo de calor. Esto no solo rindió un homenaje apropiado a "La guerra de los mundos" de H. G. Wells, sino que también aportó una dirección narrativa a la historia a medida que esta se desarrollaba durante el proceso de montaje.

Hallie Halliday es cineasta y diseñadora de sonido, radicada actualmente en East Anglia; sus intereses se centran en la arquitectura y los paisajes acompañados de narrativas sonoras. Forma parte del dúo creativo Falling Satellite, que anteriormente dirigió la película de corte "folk" "El caminante" y que actualmente trabaja en un proyecto paisajístico sobre la presencia militar en el pantano de Romney durante la Segunda Guerra Mundial.

81 "Everything I am or have since become" 10'15. Mollie Moore (GB/US)



"Naizen guztia edo ordutik bilakatu naizena" uraren elementuaren bidez segurtasun "queer"-a aztertzen duen lan poetikoa da. Segurtasunaren eta haren faltaren metafora da ura: etengabe aldatzen dena, bizia eman eta kentzen duena, eta babesleku zein arrisku izan daitekeena. Filmak "queer" kolektiboko kideek —aktore zein talde teknikokoek— egindako gogoetak, elkarrizketak eta idazkiak uztartzen ditu. Dokumentazio-ikuspegi ez-fikziozko batetik abiatuta, entsegu-prozesuan materialak bildu ziren, eta ahozko historia kolektibo zein esperientzia partekatu horiek mugimendu bihurtu ziren.

Filmak migrazioaren, ingurune etsaietan babeslekuaren bilaketaren eta babeslekuaren zein nortasunaren jariatortasunaren gaiak jorratzen ditu. Hiru gorputz "queer" erritual-kutsua duen mugimendu batean elkartzen dira, Valentina Bachek koreografiatutako ur-paisaia zeharkatuz. Errepikapen- eta eraldaketa-zikloen bidez, filmak babeslekuaren bilaketa eta haren izaera iragankorra islatzen ditu.

Film hau etsipen sakoneko garai batean sortzeko eta sendatzeko behar kolektibotik jaio zen; izan ere, gorputz "queer" eta transak inoiz baino gehiago daude erasopean. Hitzek sarritan adierazi ezin dutena artikulatzen saiatu ginen, gure esperientzia partekatuei mintzatzen zaien hizkuntza bisual eta emozionala sortuz. Dokumentalaren eta koreografiaren arteko ikuspegi hibrido baten bidez,

gure pentsamenduak, elkarrizketak, ideiak eta idazkiak artxibatu eta grabatu genituen. Elkarrizketa horien emaitza mugimendu bihurtu zen. Film hau komunitatearentzat eta komunitateak berak egina da, eta ez litzateke posible izango zaintza eta ahalegin kolektiborik gabe.

Mollie Moore Hego Londresko zinemagile eta artista bisuala da, gaur egun New Yorken bizi dena. Bere lanak nortasuna eta kideatasuna aztertzen ditu migrazioaren, uraren, “queer” izaeraren eta ingurumen-justiziaren gaien bidez, arreta berezia jarritz ez-fikziozko eta esperimentaziozko zineman. Molliék antzerkian eta zuzeneko emanaldietan ekin zion bere ibilbideari. Antzerkiko eta esperimentaziozko metodologiak ez-fikziozko kontakizunarekin uztartuz, memoria, kideatasuna eta ametsak aztertzen ditu errealtatearen eta irudimenaren artean kokatzen diren istorioen bidez.

‘Everything I Am or Have Since Become’ is a poetic exploration of queer safety through the element of water. A metaphor for safety and its absence, ever-changing, life-giving and taking, both sanctuary and danger. The film weaves together contemplations, conversations and writings from its all-queer cast and crew. Through a non-fiction approach of documentation, materials were collected during the rehearsal process and these collective oral histories and shared experiences were then materialized into movement.

The film delves into themes of migration, the search for refuge in hostile environments, and the fluidity of both perceived sanctuary and identity. Three queer bodies converge in ritualistic movement, traversing watery landscapes as choreographed by Valentina Bache. Through cycles of repetition and transformation, the film mirrors the attempt of refuge and its fleeting nature.

This film was born from a collective need to create and remedy during a time of profound despair, when queer and trans bodies are under attack more than ever. We sought to articulate what words often cannot, crafting a visual and emotional language that speaks to our shared experiences.

Through a hybrid approach of documentary and choreography we archived and recorded our thoughts, conversations, ideas and writings. The outcome of these conversations were then manifested into movement. This film was made for community, by community and wouldn't be possible without a collective care and effort.

Mollie Moore is a filmmaker and visual artist from South London now based in New York City. Her work explores identity and belonging through themes of migration, water, queerness and environmental justice, with a focus on non-fiction and experimental film. Mollie began her practice within theatre and live performance. Bridging theatrical and experimental methodologies with non-fiction storytelling, she seeks to examine memory, belonging and dreams through stories that lie somewhere between reality and imagination.

“Todo lo que soy o en lo que me he convertido” es una exploración poética de la seguridad “queer” a través del elemento del agua. Esta actúa como metáfora de la seguridad y su ausencia: algo en constante cambio, que da y quita vida, y que representa tanto un refugio como un peligro. La película entrelaza reflexiones, conversaciones y escritos de su elenco y equipo técnico, integrados en su totalidad por personas “queer”. Mediante un enfoque documental de no ficción, se recopilaban materiales durante el proceso de ensayo; estas historias orales colectivas y experiencias compartidas se materializaron posteriormente en movimiento. La obra profundiza en temas como la migración, la búsqueda de refugio en entornos hostiles y la naturaleza fluida tanto del refugio percibido como de la identidad. Tres cuerpos “queer” convergen en un movimiento ritual, recorriendo paisajes acuáticos bajo la coreografía de Valentina Bache. A través de ciclos de repetición y transformación, la película refleja el intento de hallar refugio y la naturaleza efímera de este.

Esta película nació de una necesidad colectiva de crear y sanar en una época de profunda desesperación, en la que los cuerpos “queer” y trans sufren ataques más que nunca. Buscamos expresar aquello que a menudo las palabras no logran transmitir, creando un lenguaje visual y emocional que conecta con nuestras experiencias compartidas.

Mediante un enfoque híbrido que combina el documental y la coreografía, documentamos y registramos nuestros pensamientos, conversaciones, ideas y escritos. El resultado de estos intercambios se transformó posteriormente en movimiento. Esta película fue realizada para la comunidad y por la comunidad; no habría sido posible sin el cuidado y el esfuerzo colectivos.

Mollie Moore es una cineasta y artista visual del sur de Londres, actualmente radicada en Nueva York. Su obra explora la identidad y la pertenencia a través de temas como la migración, el agua, la identidad “queer” y la justicia medioambiental, centrándose en el cine de no ficción y experimental. Mollie inició su trayectoria en el teatro y las artes escénicas en vivo. Al combinar metodologías teatrales y experimentales con la narrativa de no ficción, busca examinar la memoria, la pertenencia y los sueños mediante historias que se sitúan en el límite entre la realidad y la imaginación.



Lunavox-en "Zer dago ate horren atzean giltzapetuta?" abestiaren bideoklip ikusgarrian, ate metaforiko batzuek giza emozioen espektro osoa erakusten dute, ikusleak beldurraren, nahiaren eta obsesioaren bidezko bidaia surrealista batera eramanez. Atari horiek zientzialari baten gainbehera laugarria ere markatzen dute; haren esperimentu nekaezinek iluntasunera daramate. Abestiaren erritmo biziak gidatuta, bi narrazioak elkarri lotzen zaizkio, giza ahultasuna eta zientzia-anbizioa ustelkeriaren eta errebelazioaren ikuspegi bakar batean bat egiten duten heinean.

"Zer dago ate horren atzean giltzapetuta?" jakin-min txiki batekin sortu zen. Lunavox post-rock proiektuaren sortzaile gisa, 1962ko "Hiltzeari uko egin zion garuna" film kultuaren (jabari publikokoa) zatiak nire musikarekin uztartzea erabaki nuen, haren irudiak esperientzia bisual berri baterako lehengai gisa erabiliz. Artxiboko irudiak eta animazioa konbinatzen nituen bitartean, gai sakonago bat aurkitu nuen: ateak, gure benetako izaeraren eta munduari erakusten dizkiogun moztaroen artean eraikitzen ditugun hesi ikusezinen sinbolo gisa. Filmeko ate itxiak —sekretu izugarri bat gordetzen duenak— gogoan zein gizartean ezkututzen duguna aztertzeko bide eman zidan.

Esperimentu tekniko gisa hasi zena norberaren hauskortasunari eta erakundeen gainbeherari buruzko hausnarketa bihurtu zen. Zientzialariaren ezkutaketa etsiak egia ezkutatzeko joera orokorra islatzen zuen —kontrola mantentzeko helburuarekin—; izan ere, gizabanakoek zein sistemek aurre egiteko beldurra dioten hori lurperatzen dute. Proiektua esperimentu bisual izatetik emozio-ikerketa izatera igaro zen, eta errebelazioari, ukazioari eta azpian dagoenari buruzko gogoeta bihurtu zen. Kompositore eta zuzendari gisa lan egiteak aukera eman zidan soinua eta irudia erritmo organikoan batera garatzeko. Musikaren "goranzko joera"-ek eta etenek irudien erritmoa moldatu zuten; aldi berean, atearen irudi errepikakorrek soinu-bandaren tonuan eta egituraren eragina izan zuten. Soinuaren eta irudiaren arteko elkarriketa horrek erritmo bateratua sortu zuen, non emozioak gidatzen dituen bai ikusmena bai soinua.

Alderdi teknikoei dagokienez, bideoklipak 2D eta 3D animazioa konbinatzen ditu AI bidez sortutako ate-aldaerekin eta jabari publikoko iturrietatik arretaz hautatutako artxiboko materialarekin; hori guztia Adobe After Effects programan konposatu zen. Errotoskopia eta mugimendu-egokitzapena teknikek AIaren irudiak eta artxiboko irudiak uztartu zituzten, errealitatea eta irudimena elkarrekin nahasten diren amets-giroko espazio bat sortuz. Zuri-beltzeko paleta batek —kolore-distira bortitzek etenik— ukazetik agerikotasunera doan bidaia islatzen du, eta ezkutatzearen zein egiaren arteko tentsioa areagotzen du.

Azken finean, "Zer dago ate horren atzean giltzapetuta?" lanak ikusleak beren barneko ezkutuko guneei —sekretuak, beldurrak eta desioak gordetzen diren espazioei— aurre egitera gonbidatzen ditu. Lunavox sailaren baitan, lan honek musika eta animazioa erabiliz giza esperientzian sarritan ikusezin geratzen dena agerian uzteko nire ikerketarekin jarraitzen du.

John Gardner Raleigh-en (Ipar Carolina) bizi den mugimendu-grafikoen artista, animatzailea eta kompositorea da. Animazioaren eta bideo-ekoizpenaren arloan hogeitaz gehiagoko esperientzia du, eta istorioen kontakizuna sakondu eta aberasten duten ikusmen-maila handiko lanak sortzeagatik da ezaguna. Gardnerrek Adobe After Effects, Blender eta AI bidez sortutako irudiak modu berritzailean erabiltzen ditu; horrela, ikuspegi esperimentalak eta emozioetan oinarritutako ikusizko diseinua uztartzen ditu.

In the visually arresting music video for Lunavox’s “What’s Locked Behind That Door?”, a series of metaphorical doors open onto the full spectrum of human emotion, drawing viewers into a surreal journey through fear, desire, and obsession. These portals also frame the chilling descent of a scientist whose relentless experiments lead him into darkness. Guided by the song’s pulsing rhythm, the two narratives intertwine as human vulnerability and scientific ambition collapse into a single vision of corruption and revelation.

“What’s Locked Behind That Door?” began with a spark of curiosity. As the creator of the post rock project Lunavox, I set out to

merge fragments of the 1962 public domain cult classic *The Brain That Wouldn't Die* with my music, using its imagery as raw material for a new visual experience. While layering archival footage with animation, I discovered a deeper theme: doors as symbols of the invisible barriers we build between our true selves and the masks we show the world. The film's locked door, hiding a terrible secret, became a way to explore what we conceal within both mind and society.

What started as a technical experiment evolved into a reflection on personal fragility and institutional decay. The scientist's desperate concealment mirrored the wider tendency to hide truth in order to preserve control, where both individuals and systems bury what they fear to confront. The project shifted from visual experiment to emotional inquiry, becoming a meditation on revelation, denial, and what lies beneath.

Working as both composer and director allowed sound and image to develop together in an organic rhythm. The music's crescendos and pauses shaped the pacing of the visuals, while recurring door imagery influenced the tone and structure of the score. This dialogue between sound and vision created a unified rhythm where emotion leads both sight and sound.

Technically, the music video combines 2D and 3D animation with AI generated door variations and carefully selected archival material from public domain sources, all composited in Adobe After Effects. Rotoscoping and match moving techniques merged AI imagery with archival footage, creating a dreamlike space where reality and imagination flow together. A black and white palette, interrupted by sudden flashes of color, mirrors the journey from denial to exposure and heightens the tension between concealment and truth.

Ultimately, "What's Locked Behind That Door?" invites viewers to confront their own hidden rooms, the spaces where secrets, fears, and desires reside. As part of the ongoing Lunavox series, this work continues my exploration of how music and animation can reveal what is often left unseen in the human experience.

John Gardner is a motion graphics artist, animator, and composer based in Raleigh, North Carolina. With more than twenty years of experience in animation and video production, he is known for creating visually rich work that deepens and elevates storytelling. Gardner's innovative use of Adobe After Effects, Blender, and AI-generated imagery shaped, blending experimental vision with emotionally driven visual design.

En el videoclip visualmente impactante de "¿Qué hay encerrado tras esa puerta?" de Lunavox, una serie de puertas metafóricas se abren hacia todo el espectro de las emociones humanas, sumergiendo al espectador en un viaje surrealista a través del miedo, el deseo y la obsesión. Estos portales también enmarcan el escalofriante descenso de un científico cuyos experimentos implacables lo conducen hacia la oscuridad. Guiadas por el ritmo palpitante de la canción, ambas narrativas se entrelazan a medida que la vulnerabilidad humana y la ambición científica convergen en una visión única de corrupción y revelación.

"¿Qué hay encerrado tras esa puerta?" surgió de una chispa de curiosidad. Como creador del proyecto de post-rock Lunavox, me propuse fusionar fragmentos del clásico de culto de 1962 de dominio público "El cerebro que no quería morir" con mi música, utilizando sus imágenes como materia prima para una nueva experiencia visual. Al combinar material de archivo con animación, descubrí un tema más profundo: las puertas como símbolos de las barreras invisibles que construimos entre nuestro verdadero yo y las máscaras que mostramos al mundo. La puerta cerrada de la película, que ocultaba un secreto terrible, se convirtió en una vía para explorar aquello que escondemos tanto en la mente como en la sociedad.

Lo que comenzó como un experimento técnico evolucionó hacia una reflexión sobre la fragilidad personal y la decadencia institucional. El ocultamiento desesperado del científico reflejaba la tendencia generalizada a esconder la verdad para mantener el control; una situación en la que tanto individuos como sistemas entierran aquello que temen afrontar. El proyecto pasó de ser un experimento visual a una indagación emocional, convirtiéndose en una meditación sobre la revelación, la negación y lo que subyace en el fondo.

Trabajar simultáneamente como compositor y director permitió que el sonido y la imagen evolucionaran juntos con un ritmo orgánico. Los crescendos y las pausas de la música moldearon el ritmo de las imágenes, mientras que la presencia recurrente de puertas influyó en el tono y la estructura de la banda sonora. Este diálogo entre sonido e imagen creó un ritmo unificado en el que la emoción guía tanto a la vista como al oído.

Desde el punto de vista técnico, el videoclip combina animación en 2D y 3D con variaciones de puertas generadas por IA y material de archivo cuidadosamente seleccionado de fuentes de dominio público, todo ello compuesto en Adobe After Effects. Las técnicas de rotoscopia e integración de movimiento fusionan las imágenes de IA con el material de archivo, creando un espacio onírico donde la realidad y la imaginación fluyen en armonía. Una paleta en blanco y negro, interrumpida por repentinos destellos de color, refleja el tránsito de la negación a la revelación y acentúa la tensión entre el ocultamiento y la verdad.

En última instancia, "¿Qué hay encerrado tras esa puerta?" invita a los espectadores a enfrentarse a sus propias habitaciones ocultas, esos espacios donde residen secretos, miedos y deseos. Como parte de la serie en curso "Lunavox", esta obra continúa mi exploración de cómo la música y la animación pueden revelar aquello que a menudo permanece invisible en la experiencia humana.

John Gardner es un artista de gráficos en movimiento, animador y compositor radicado en Raleigh, Carolina del Norte. Con más de veinte años de experiencia en animación y producción de vídeo, es reconocido por crear obras visualmente ricas que profundizan y elevan la narrativa. El uso innovador que Gardner hace de Adobe After Effects, Blender e imágenes generadas por IA, fusionando una visión experimental con un diseño visual de gran carga emocional.



Maitasunari buruzko ikuspegi ez-konbentzionala duen emakume gazte bat gizarte-baztertuen garage jam talde batean sartzen da, eta horrek deabru pertsonal gehiegiri aurre egiten dion gazte batekin maitasun-harreman potentziala sortuko du.

Alden Doyle Los Angeleseko zinemagile experimentalak da, gaur egun Vancouverren (BC) bizi dena. Bere lana gai pertsonal eta probokatzailerak aztertzen dituzten filmak sortzean oinarritzen da. Bere filmek esoterismoaren eta ekialdeko filosofiaren ideiak sartzen dituzte zintzotasunaren bilaketan.

A young woman with an unconventional outlook on love joins a garage jam band of social outcasts, leading to a potential romance with a young man dealing with an excessive amount of personal demons.

Alden Doyle is an experimental filmmaker from Los Angeles, currently based out of Vancouver, BC. His work focus on creating films that explore personal and provocative subject matter. His films incorporate ideas from esotericism and Eastern philosophy in their search for the sincere.

Una joven con una visión poco convencional del amor se une a una banda de garage formada por marginados sociales, lo que la lleva a un posible romance con un joven que lidia con una gran cantidad de demonios internos.

Alden Doyle es un cineasta experimental originario de Los Ángeles, actualmente residente en Vancouver, Columbia Británica. Su obra se centra principalmente en la creación de películas que exploran temas personales y provocadores. Sus filmes incorporan ideas del esoterismo y la filosofía oriental en su búsqueda de la sinceridad.



“Gure Eskuak Lotuta Ziren” erruduntasuna saihesteko aitzakia arrunta da. Filma gordetzen ditugun sekretuen, ditugun traumaren eta janzen ditugun maskaren inguruko hausnarketa kezagarria da. Bahitutako taldea, auto-eragindako eta gizarte-tortura anbiguoak jasaten dituztenak, aldi berean biktima, egile eta errugabe gisa irudikatzen dira, eta, ahalegin guztiak egin arren, ezin dute beren epaiketa, jarrera edo ukazioetatik guztiz ihes egin edo alde batera utzi.

Filmak hainbat tradizioan du inspirazioa, besteak beste, Ekialdeko Europako stop-motion animazioan, Japoniako Butoh-ean eta Joseph Beuys artistaren gantza material estetiko biszeral gisa erabiltzean. Erreferentzia artistiko horietako bat ere ez da erabiltzen IA irudien sustapenean, txerri-gantzaren, gurinaren eta gantzaren deskribapen kualitatibo ugari izan ezik. Horren ordez, sustapen-estrategia erresonantzia emozionalean eta keinu-ebokazio espezifikoetan zentratu da, zuzendariak aktore eta dantzari fisikoekin egiten duen lanaren antzera. Era berean, musika eraikitzeko erabilitako lagin-liburutegia ere IArekin bultzatu zen, eta gero zatitan moztu eta foley soinuarekin, ingurune-soinuarekin, instrumentu elektronikoen eta ahots-adierazpenekin nahastu zen.

David Stout artista bisual eta sonikoa, idazlea, zinemagilea eta performance zuzendaria da. NoiseFold ikus-entzunezko bikote garrantzitsuen sortzailekidea da, eta bere murgiltze-emanaldiak eta instalazioak mundu osoan zehar ibili dira. Arteak, teknologia, zientzia eta jakinduria globaleko tradizioen printzipioak elkartuz, Stout-ek arte-forma hibridoan agerpen bizkorra eta kontzientzia esploratzeko duten potentziala bereganatzen ditu, kontzientzia kultural, pertsonal eta planetario handiagoa aktibatzeko. Hari kontzeptual hauek adierazpena aurkitzen dute eskala handiko proiektzio publikoko lanekin, errealtate birtualean, grabatu-egitearekin, adimen artifizial sortzailearekin eta metodo digitalak iraganeko arte-tradizioekin konbinatzen dituzten performanceekin duen egungo konpromisoan, besteak beste, beira puztuan egindako eskultura-ontzi berritzaileen diseinu sortzailea, ehundutako ehunen emulazioa denbora errealeko bideo-prozesuak erabiliz eta musika-tradizio anitzak euskarri sintetikoekin eta teknologia bisual sentikorrekin uztartzen dituzten performanceetan.

“Our Hands Were Tied” is a common excuse to avoid culpability. The film is an unsettling rumination on the secrets we keep, the traumas we hold and the masks that we wear. The cast of hostages, suffering from ambiguous self-inflicted and societal tortures, are simultaneously rendered as victims, perpetrators and innocents who, try as they might, cannot fully outrun or shed their own judgements, postures or denials.

The film draws inspiration from diverse traditions including Eastern European stop-motion animation, Japanese Butoh, and artist Joseph Beuys’ use of fat as a visceral aesthetic material. None of these artistic references are used in the prompting of AI imagery, other than a variety of qualitative descriptions of lard, butter and fat. Instead, the prompting strategy has focused on emotional resonance and specific gestural evocations much like the director’s work with physical actors and dancers. Similarly, the sample library used to construct the music was also prompted with AI and then sliced into bits and mixed with foley, environmental sound, electronic instruments, and vocal utterances.

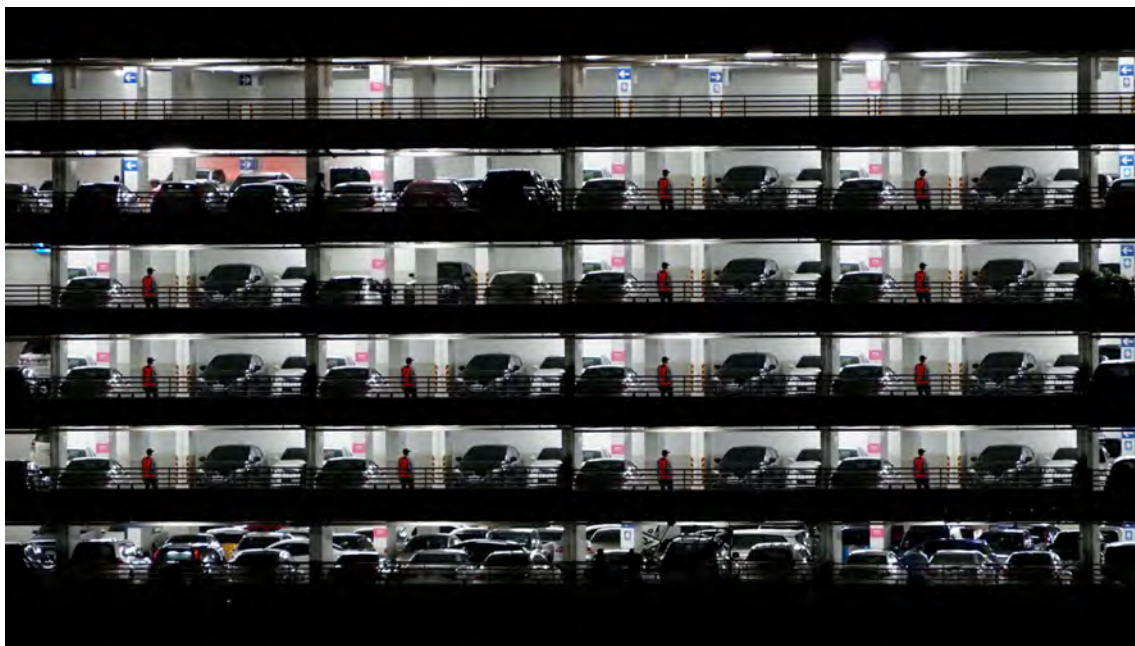
David Stout is a visual and sonic artist, writer, filmmaker and performance director. He is cofounder of the seminal audio-visual duo, NoiseFold, whose immersive performances and installations have toured worldwide. Drawing together the arts, technology, science and tenets of global wisdom traditions, Stout embraces the accelerating emergence of hybrid artforms and their potentials for exploring consciousness to activate greater cultural, self and planetary awareness. These conceptual threads find expression in his current engagement with large scale public projection works, virtual reality, print making, generative AI, and performances that combine digital methods with art making traditions of the past including, generative design of novel sculptural vessels realized in blown glass, the emulation of woven fabrics using real-time video processes and performances wedding diverse musical traditions with synthetic media and responsive visual technologies.

“Teníamos las manos atadas” es una excusa habitual para eludir responsabilidades. La película es una reflexión inquietante sobre los secretos que guardamos, los traumas que albergamos y las máscaras que llevamos puestas. El grupo de rehenes —que padece torturas ambiguas, tanto autoinfligidas como sociales— aparece simultáneamente en los roles de víctima, verdugo e inocente; personajes que, por más que lo intenten, no logran escapar ni desprenderse por completo de sus propios juicios, posturas o negaciones.

La obra se inspira en diversas tradiciones, como la animación ‘stop-motion’ de Europa del Este, la danza japonesa Butoh y el uso de la grasa como material estético visceral por parte del artista Joseph Beuys. Ninguna de estas referencias artísticas se utilizó para generar las imágenes mediante IA; en su lugar, se emplearon descripciones cualitativas de manteca, mantequilla y grasa. La estrategia de generación de imágenes se centró en la resonancia emocional y en evocaciones gestuales específicas, de manera análoga al trabajo del director con actores y bailarines. Del mismo modo, la biblioteca de muestras utilizada para componer la música se generó también mediante IA; posteriormente, los fragmentos resultantes se segmentaron y mezclaron con efectos de sala (‘foley’), sonidos ambientales, instrumentos electrónicos y vocalizaciones.

*David Stout es artista visual y sonoro, escritor, cineasta y director de *performances*. Es cofundador del influyente dúo audiovisual NoiseFold, cuyas instalaciones y espectáculos inmersivos se han presentado en todo el mundo. Al integrar las artes, la tecnología, la ciencia y los principios de las tradiciones de sabiduría universal, Stout abraza el auge acelerado de formas artísticas híbridas y su potencial para explorar la conciencia, con el fin de fomentar una mayor comprensión cultural, personal y planetaria. Estos hilos conceptuales se manifiestan en su trabajo actual, que abarca proyecciones públicas a gran escala, realidad virtual, grabado, IA generativa y espectáculos que combinan métodos digitales con tradiciones artísticas del pasado; ejemplos de ello son el diseño generativo de novedosas vasijas escultóricas en vidrio soplado, la emulación de tejidos mediante procesos de vídeo en tiempo real y actuaciones que fusionan diversas tradiciones musicales con medios sintéticos y tecnologías visuales interactivas.*

85 “Messor barbarus” 03’49. Juan Carlos García-Sampedro Ferrero (ES)



«Messor barbarus» inurri biltzaile ohikoena da. Lanaren inguruan antolatzen du bere existentzia: biltzen, sailkatzen eta gordetzen du. Ez du zalantzarik egiten. Ez du interpretatzen. Menderatzen du. Bere itxurazko automatismoan perfekzioaren mugan dagoen eraginkortasun bat dago. Gizakiek, berriz, egiten dutenaren esanahia zalantzan jartzen duten bitartean lan egiten dute. Ekoizten, errepikatzen eta metatzen dute, baina denboraren eta higaduraren kontzientzia daramate. Inurriaren aldean, badakite lanean ari direla. Bi espezieek lanaren banaketan oinarritutako komunitateak eraikitzen dituzte. Kolonian ez dago izenik; giza gizartean, izenak ez dute beti banakoaren desagitea eragozten. Inurriak inurritegia eusten du bere gorputz anonimoarekin. Gizakiek begirada batekin gutxitan ulertzen dituzten sistemak eusten dituzte.

“Messor barbarus”-ek haziak gordetzen ditu negua bizirauteko. Gizakiek ondasunak, datuak, irudiak gordetzen dituzte, metaketaren bidez kolapsoa atzeratu ahal izango balute bezala. Kolonian, ez dago aisialdirik edo errurik. Giza bizitzan, atsedena negoziatzen da eta jarduera eza akats gisa bizitzen da. Biak aurrera egiten dute bide ikusezinetan zehar, beste batzuek marraztuak, natural bihurtu arte errepikatuak. Inurriak ez du bere lekua zalantzan jartzen. Gizakiok bai, eta hala ere jarraitzen dugu. Bideo-arte honek gizakiak koreografia gisa behatzen ditu: haiek barne hartzen dituen sistema gelditu gabe mugitzen diren gorputzak. Intsektuaren eraginkortasunaren eta gizakiaren argitasunaren artean, pitzadura bat irekitzen da: hor agertzen da irudia. Kamerak ez ditu erantzunak bilatzen, tematu besterik ez du egiten.

García-Sampedro, Madrilgo TAI eskolan zineman graduatua, bideoa ere ikasi du CEVen, bideo-arte Madrilgo Arte Ederren Zirkuluan eta gidogintza EICTV Kubako zinema eskolan Gabriel García Márquezekin, beste ikasketa batzuen artean. Bere lan profesionala beti egon da ikus-entzunezkoen munduarekin lotuta, batez ere zinema eta telebista zuzentzeko eta ekoizteko arloetan,

National Geographic, TVE, Tele 5 eta Zeppelin TV bezalako enpresentzat; baina edizioan, gidoigintzan, irakaskuntzan, banaketan eta erakusketan ere lan egin du. Film luze bat, hainbat dokumental eta zapi film labur zuzendu ditu, bideo-arteko hainbat pieza eta film esperimental egiteaz gain. Bere lana mundu osoko 100 jaialdi baino gehiagotan proiektatu eta saritu da.

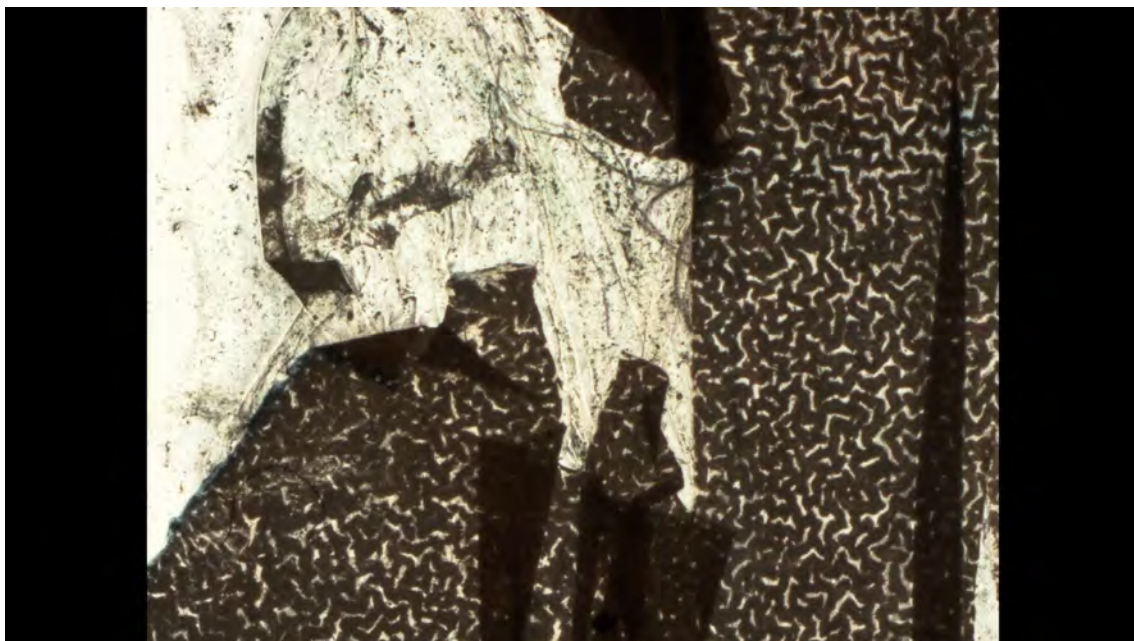
“Messor barbarous” is the most common harvester ant. It organises its existence around work: it collects, sorts and stores. It does not hesitate. It does not interpret. It complies. In its apparent automatism there is an efficiency that borders on perfection. Human beings, on the other hand, work while questioning the meaning of what they do. They produce, repeat and accumulate, but they carry with them an awareness of time and wear and tear. Unlike the ant, they know they are working. Both species build communities based on the division of labour. In the colony there are no names; in human society, names do not always prevent the dissolution of the individual. The ant sustains the anthill with its anonymous body. Human beings sustain systems that they can rarely comprehend with a glance.

Messor barbarus stores seeds to survive the winter. Humans store goods, data, images, as if they could delay collapse through accumulation. In the colony, there is no leisure or guilt. In human life, rest is negotiated and inactivity is experienced as a fault. Both move forward along invisible routes, traced by others, repeated until they become natural. The ant does not question its place. Humans do, and yet they continue. This video art observes humans as choreography: bodies that move without stopping the system that contains them. Between the efficiency of the insect and the lucidity of humans, a crack opens up: there the image appears. The camera does not seek answers, it only insists.

García-Sampedro, a graduate in film from the TAI school in Madrid, he also studied video at CEV, video art at the Círculo de Bellas Artes in Madrid, and screenwriting at the Cuban film school EICTV with Gabriel García Márquez, among other studies. His professional work has always been related to the audiovisual world, especially in the areas of directing and producing film and television, for companies such as National Geographic, TVE, Tele 5, and Zeppelin TV; but he has also worked in editing, screenwriting, teaching, distribution, and exhibition. He has directed one feature film, several documentaries, and seven short films, in addition to numerous video art pieces and experimental films. His work has been screened and awarded at over 100 festivals worldwide.

“Messor barbarous” es la hormiga cosechadora más común. Organiza su existencia en torno al trabajo: recolecta, clasifica y almacena. No duda. No interpreta. Cumple. En su aparente automatismo existe una eficiencia que roza la perfección. Los seres humanos, en cambio, trabajan mientras cuestionan el sentido de lo que hacen. Producen, repiten y acumulan, pero llevan consigo la conciencia del tiempo y del desgaste. A diferencia de la hormiga, saben que están trabajando. Ambas especies construyen comunidades basadas en la división del trabajo. En la colonia no hay nombres; en la sociedad humana, los nombres no siempre evitan la disolución del individuo. La hormiga sostiene el hormiguero con su cuerpo anónimo. Los seres humanos sostienen sistemas que rara vez pueden abarcar con una sola mirada.

“Messor barbarus” almacena semillas para sobrevivir al invierno. Los humanos almacenan bienes, datos e imágenes, como si pudieran retrasar el colapso mediante la acumulación. En la colonia no existen el ocio ni la culpa. En la vida humana, el descanso se negocia y la inactividad se vive como una falta. Ambos avanzan por rutas invisibles, trazadas por otros y repetidas hasta naturalizarse. La hormiga no cuestiona su lugar. Los humanos sí, y sin embargo continúan. Esta obra de videoarte observa a los humanos como una coreografía: cuerpos que se mueven sin detener el sistema que los contiene. Entre la eficiencia del insecto y la lucidez humana se abre una grieta: ahí es donde surge la imagen. La cámara no busca respuestas; simplemente insiste. García-Sampedro, graduado en Cine por la escuela TAI de Madrid, cursó también estudios de vídeo en el CEV, videoarte en el Círculo de Bellas Artes de Madrid y guion en la escuela cubana EICTV con Gabriel García Márquez, entre otras formaciones. Su trayectoria profesional ha estado siempre vinculada al ámbito audiovisual, especialmente en las áreas de dirección y realización de cine y televisión para empresas como National Geographic, TVE, Tele 5 o Zeppelin TV; asimismo, ha trabajado en edición, guión, docencia, distribución y exhibición. Ha dirigido un largometraje, varios documentales y 7 cortometrajes para cine, además de muchas piezas de video-arte y cine experimental.



Ezabatze-keinu bat. Sorginkeria bat. Argazki batetik emultsioa kendu, haren gainazala suntsitu eta gorputz berri batera lekualdatzen baduzu, bizirik irauten al du hark zeraman oroitzapenak? Galdera horretatik eta filmatzeak errealitatea alda dezakeen uste poetikotik sortu zen **Need and Desire**. Zinema-ekintza sorginkeria bihurtzen da: aldi berean suntsitu eta berreraikitzen duen prozesua. Oroitzapen estatikoak "emultsio-paisaia" bihurtzen dira. **Need and Desire** kamerarik gabe eta eskuz egindako filma da; emultsioaren materialtasuna aztertzen du, berehalako argazkietatik (Polaroid) emultsioa kendu eta birziklatutako film-hondakinen Super 8ko poliesterezko euskarri batera lekualdatuz.

Need and Desire bidaia luze batekin hasi zen; derrigorrezko geldialdi-aldi bat amaitu eta mugitzeko beharra sentitzen duzunean egiten diren bidaia horietako batekin. Besteak beste, botatzea nahi nuen baina ezin izan nuen Polaroid argazki-sorta bat neraman nirekin. Emultsio fisikoa baztertzearen ideiak ez zidan zentzuzkoa iruditzen. Horren orde, beste bulkada bat sentitu nuen: uste poetikoa; alegia, emultsioa fisikoki alda baliteke, hark zeraman oroitzapena ere alda zitekeela. Ezabatua izan gabe. Eraldatua baizik.

Hori bihurtu zen, aldi berean, galdera eta metodoa. Proiektua ikerketa material eta tekniko gisa hasi zen: nola kendu emultsioa Polaroid batetik eta nola lekualdatu Super 8 film batera. Ez zegoen erreferentziarik prozesu zehatz horretarako. Kendutako emultsioaren tamaina aldatzea, euskarri berrira egokitzea eta irudi estatiko bat denboran oinarritutako euskarri batera nola eraman ikastea eskatzen zuen. Lana nirekin batera mugitu zen: argi-baldintza ezberdinetan, mahai ezberdinetan eta pazientzia-egoera ezberdinetan zehar.

Materialarekin lan egiteak pixkanaka dena aldatu zuen. Emultsioak azalaren antzera jokatzeko du: hauskorra, ezegonkorra eta erresistentea da. Denbora eta arreta eskatzen ditu film-zerrendan berriro kokatzeko. Elementuak hautsi, mugitu eta eraldatu egiten dira. Zerbait galtzen da, eta, aldi berean, beste zerbait forma hartzen hasten da.

Filma azkenean proiektatu zenean, agertu zena ez zen nik irudikatutakoa: ehundura, orbain, marra eta zuloz osatutako paisaia fisikoa, emultsioan bertan txertatua. Eraldaketa jada gertatua zen. Oroitzapenak ez ziren desagertu; ezagutezina zen zerbait bihurtu ziren. Teknikak sorginkeria gisa funtzionatu zuen. Soinu-bandak logika bera jarraitzen du. Soinua ez da ilustraziorako tresna gisa tratatzen, baizik eta eraldatu beharreko material gisa. Piano prestatua, natura-soinuak eta ahotsa beren ohiko funtzioetatik haratago aztertzen dira; hala, azalpenik eman gabe transmititzen dute tentsio emozionala.

Jatorrizko Super 8ko filma oso hauskorra da, eta emultsioa askotan askatu egiten da proiektzioan zehar. Emanaldi batzuen ostean, ezin izan zen gehiago erabili. Beraz, digitalizazioa ez da ordezkotako bat, prozesuko etapa beharrezko bat baizik: eraldaketa baten azken egoera.

Francesca Svampa Italian jaiotako zinemagilea da, eta Bartzelonan (Espainia) bizi da. Haren jarduna eskuz egindako zinema analogikoaren, zinemagile amateurren lanen eta lehen pertsonako zinemaren inguruan ardatzen da; horietan, prozesua bera ikerketa-modu bihurtzen da. Kubako EICTVn (Escuela Internacional de Cine y Televisión) Saiakera-zinemako (Essay Film) masterra egin zuen, eta Ekonomian, Arte Eszenikoetan eta Musikan du prestakuntza.

A gesture of erasure. A spell. If you lift the emulsion from a photograph, destroy its surface, transplant it onto a new body, does the memory it carried survive? *Need and Desire* originates from this question, and from the poetic belief that making a film can alter

reality. The cinematic act becomes incantation: a process that destroys and reconstructs simultaneously. Still memories become an "emulsional" landscape. *Need and Desire* is a cameraless handmade film exploring the materiality of emulsion through instant photographs lifted and transplanted onto a Super 8 polyester base of recycled film scraps.

Need and Desire began with a long journey — one of those trips you take when a period of forced stillness is finally over and you need to move. I was carrying, among other things, a series of Polaroid photographs I had wanted to throw away but couldn't. The idea of discarding physical emulsion felt wrong. What I found myself holding instead was a different impulse: the poetic belief that if the emulsion could be physically altered, the memory it carried might be altered too. Not erased. Transformed.

That became both the question and the method. The project began as a material and technical investigation: how to lift the emulsion from a Polaroid and transplant it onto Super 8 film. There were no references for this specific process. It involved resizing the lifted emulsion, adapting it to a new support, learning how to translate a still image into a time-based medium. The work moved with me, across different light conditions, different tables, different states of patience.

Working with the material gradually shifted the direction of everything. The emulsion behaves like skin — fragile, unstable, resistant. It requires time and attention to be repositioned onto the film strip. Elements break, shift, and transform. Something is lost, while something else slowly takes form.

When the film was finally projected, what emerged was not what I had imagined: a physical landscape of textures, scars, scratches, and holes, embedded in the emulsion itself. The transformation had already occurred. The memories had not disappeared — they had mutated into something unrecognizable. The technique had worked as incantation.

The soundtrack follows the same logic. Sound is treated as a material to be transformed rather than a tool for illustration. A prepared piano, natural sounds, and voice are explored beyond their conventional function, carrying emotional tension without explanation. The original Super 8 strip is extremely fragile, and the emulsion tends to peel off during projection. After a few screenings, it could no longer hold. The digital transfer is therefore not a substitution, but a necessary stage in the process: the final state of a transformation.

Francesca Svampa is an Italian-born filmmaker based in Barcelona (Spain). Her practice revolves around handmade analogue cinema, amateur filmmaking, and first-person cinema, where the process itself becomes a form of inquiry. She holds a Master's degree in Essay Film from EICTV (Escuela Internacional de Cine y Televisión) in Cuba, and has a background in Economics, Performing Arts, and Music.

Un gesto de borradura. Un conjuro. Si se desprende la emulsión de una fotografía, se destruye su superficie y se trasplanta a un nuevo soporte, ¿sobrevive el recuerdo que esta albergaba? "La necesidad y el deseo" nace de esta pregunta y de la creencia poética de que hacer cine puede alterar la realidad. El acto cinematográfico se convierte en un conjuro: un proceso que destruye y reconstruye simultáneamente. Los recuerdos estáticos se transforman en un paisaje «emulsional». "La necesidad y el deseo" es una película artesanal realizada sin cámara que explora la materialidad de la emulsión mediante fotografías instantáneas; estas se desprenden y trasplantan a una base de poliéster de Super 8 compuesta por recortes de película reciclada.

"La necesidad y el deseo" comenzó con un largo viaje: uno de esos desplazamientos que se emprenden cuando termina un periodo de inmovilidad forzosa y surge la necesidad de moverse. Llevaba conmigo, entre otras cosas, una serie de fotografías Polaroid que había querido tirar, pero no pude. La idea de desechar la emulsión física me parecía incorrecta. En su lugar, surgió un impulso distinto: la creencia poética de que, si la emulsión podía alterarse físicamente, tal vez también se alteraría el recuerdo que contenía. No borrarlo, sino transformarlo.

Eso se convirtió tanto en la pregunta como en el método. El proyecto nació como una investigación material y técnica: cómo desprender la emulsión de una Polaroid y trasplantarla a una película de Super 8. No existían referencias para este proceso específico. Implicaba ajustar el tamaño de la emulsión desprendida, adaptarla a un nuevo soporte y aprender a traducir una imagen fija a un medio basado en el tiempo. La obra viajó conmigo a través de distintas condiciones de luz, diferentes mesas y diversos estados de paciencia. Trabajar con el material fue cambiando gradualmente el rumbo de todo. La emulsión se comporta como la piel: frágil, inestable, resistente. Requiere tiempo y atención para ser recolocada sobre la cinta de película. Los elementos se rompen, se desplazan y se transforman. Algo se pierde, mientras otra cosa cobra forma lentamente.

Cuando finalmente se proyectó la película, lo que surgió no fue lo que había imaginado: un paisaje físico de texturas, cicatrices, arañazos y perforaciones, incrustados en la propia emulsión. La transformación ya se había producido. Los recuerdos no habían desaparecido; habían mutado en algo irreconocible. La técnica había funcionado como un conjuro. La banda sonora sigue la misma lógica.

El sonido se trata como un material susceptible de transformación, más que como una herramienta de ilustración. Se exploran el piano preparado, los sonidos naturales y la voz más allá de su función convencional, transmitiendo una tensión emocional sin necesidad de explicaciones.

La cinta original de Super 8 es extremadamente frágil y la emulsión tiende a desprenderse durante la proyección. Tras unas pocas proyecciones, ya no resistía más. Por tanto, la transferencia digital no es una sustitución, sino una etapa necesaria del proceso: el estado final de una transformación.

Francesca Svampa es una cineasta nacida en Italia y afincada en Barcelona (España). Su práctica gira en torno al cine analógico artesanal, el cine "amateur" y el cine en primera persona, donde el proceso mismo se convierte en una forma de indagación. Posee un máster en Cine de Ensayo por la EICTV (Escuela Internacional de Cine y Televisión) de Cuba y cuenta con formación en Economía, Artes Escénicas y Música.



Bideo-erreturatu honek Ali El-Chaer artista trans palestinar-estatubatuarren collageak eta margolanak aurkezten ditu. Haren lanari buruzko begirada intimoa den heinean, lurrarekin, gorputzarekin eta Gazan gertatzen ari den genozidioarekin lotutako esperientziak eta sormen-prozesua partekatzen ditu. Lan osoan zehar, zuzendariaren testu-mezuak, Zisjordaniako irudiak eta El-Chaerrek diseinatuak lagundu zuen 3Dko animazio-pertsonaia bat ageri dira. Genero-, arraza- edo erlijio-indarkeriarik gabeko etorkizun bat iradokitzen du pertsonaia ez-binario horrek, eszenen gainean gainjarrit. Adhan otoitz-deiak, kristau-ikonografia arabiarrek eta nortasunarekin zein maitasunarekin lotutako bestelako gaiak elkarrekin ehuntzen dute lana.

Jose Luis Benavides argazkilaria eta ikus-entzunezkoen sortzaile latindar” eta “queer” bat da, baita Idaho State Universityko komunikabide digitalen arloko irakasle laguntzailea ere. Batez ere artxibo pertsonalekin lan eginez, generoari, sexualitateari, kulturari eta migrazioari lotutako gaiak aztertzen ditu haren obrak.

*Haren lanak jaialdi hauetan proiektatu dira: Reeling: The Chicago LGBTQ+ International Film Festival, Onion City Experimental Film Festival eta Revolutions Per Minute Festival. Mundu osoan erakutsi dira haren lanak. Era berean, bideo-lanak egiteko enkarguak jaso zituen erakunde eta ekitaldi hauetatik: Chicago Film Archives, Defy Film Festival eta “Justizia irudikatzen: Sullivan Galleries-eko erakusketa”. Duela gutxi bakarkako erakusketak egin ditu. Dokumentalgile esperimental eta bideo-arteko programatzaile gisa, elkarrizketak, espazioa eta denbora irekitzen ditu ikuspegi anitzentzat —ikus-entzunezkoen sortzaile feminista, *queer*, trans eta *latinx*-en eskutik—, “Aurreko Zintarik Gabe” artxibo birtualerako.*

This video portrait features the collages and paintings of the trans-Palestinian-American artist, Ali El-Chaer. As an intimate look at their artwork, it shares their experiences and art-making process related to land, body, and the ongoing genocide in Gaza. Throughout are the director’s text messages, footage from the West Bank, and a 3D animated character El-Chaer helped design. The non-binary figure overlaps scenes and points to a future without gendered, ethno-racial, or religious forms of violence. The adhan call to prayer, Arab-Christian iconography, and broader connections to identity and love interlace the work.

Jose Luis Benavides is a Latinx and queer photographer, moving image maker, and assistant professor of digital media at Idaho State University. Working primarily with a range of personal archives, his work explores issues relating to gender, sexuality, culture, and migration.

He has screened at Reeling: The Chicago LGBTQ+ International Film Festival, Onion City Experimental Film Festival, and Revolutions Per Minute Festival. His work has screened globally. He was also commissioned to make video works by the Chicago Film Archives, Defy Film Festival, and Envisioning Justice: An Exhibition at The Sullivan Galleries. He recently held solo exhibitions. As an experimental documentarian and video art programmer, he opens conversations, space, and time for diverse perspectives from feminist, queer, trans, and Latinx moving image makers for the virtual archive Sin Cinta Previa.

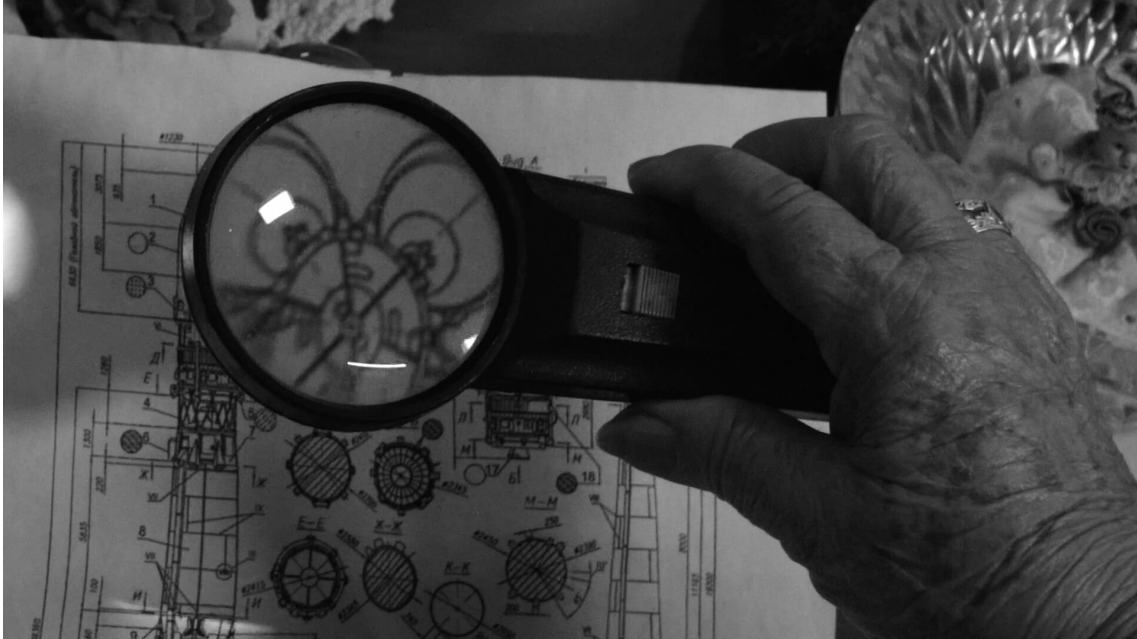
Este video-retrato presenta los collages y pinturas de Ali El-Chaer, artista trans palestino-estadounidense. Como una mirada íntima a su obra, el video comparte sus experiencias y su proceso creativo en relación con la tierra, el cuerpo y el genocidio en curso en Gaza. La pieza incorpora mensajes de texto del director, imágenes de Cisjordania y un personaje animado en 3D en cuyo diseño colaboró El-Chaer. Esta figura no binaria se superpone a las escenas y apunta hacia un futuro libre de violencia basada en el género, la etnia, la raza o la religión. La obra entretiene elementos como la llamada a la oración (“adhan”), la iconografía árabe-cristiana y conexiones más amplias con la identidad y el amor.

Jose Luis Benavides es un fotógrafo y creador de imágenes en movimiento “queer” y de origen latino, además de profesor adjunto de medios digitales en la Universidad Estatal de Idaho. Su trabajo, que se basa principalmente en diversos archivos personales, explora cuestiones relacionadas con el género, la sexualidad, la cultura y la migración.

Su trabajo se ha proyectado a nivel mundial. Así mismo, ha realizado obras de video por encargo para Chicago Film Archives, Defy Film Festival y la exposición “Visualizar la Justicia: Una exposición en las galerías Sullivan”. Recientemente ha realizado

exposiciones individuales. También ha expuesto como documentalista experimental y programador de videoarte, abre espacios, tiempos y diálogos para diversas perspectivas de creadores de imágenes en movimiento feministas, “queer”, trans y latinos a través del archivo virtual “Sin Cinta Previa”.

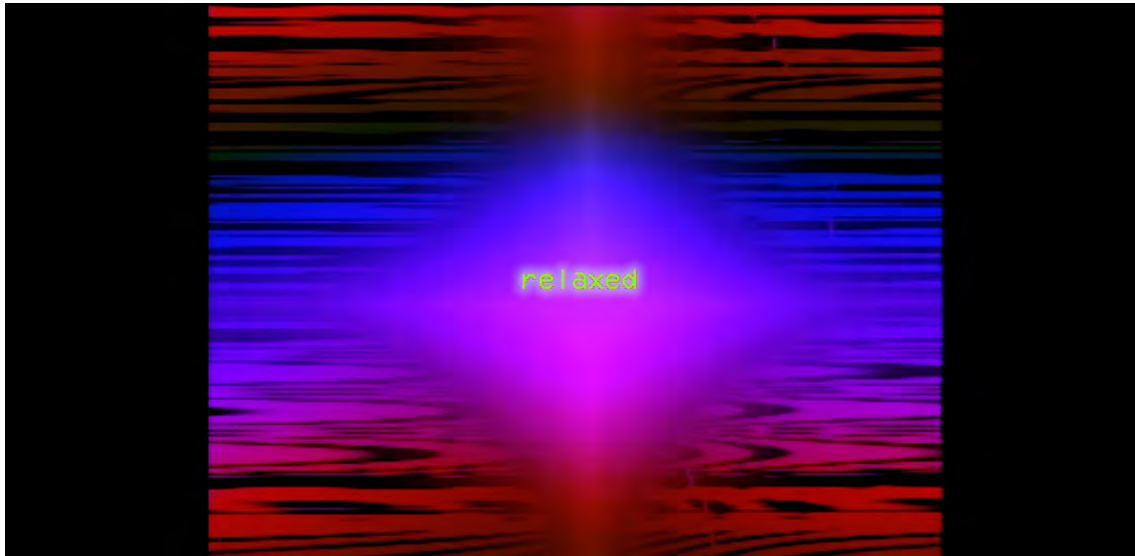
88 “Chaika” 14’40. Ingrid Paola Bonilla Rodríguez (CO)



Valentina, 76 urteko errusiar kosmonauta batek, hogeita hamar urte beranduago Kubatik bidalitako gutun bat jasotzen du, Marterako nekazaritza-espedizio batean parte hartzera gonbidatzen duena. Uhartera bidaiatzen du utopia zientifiko eta sozial baten zain, baina isilpeko nekazaritza- eta ingurumen-krisi batek suntsitutako lurralde bat aurkitzen du, iraganeko promesak itzalen antzera irauten duten Kuba ukroniko eta lauso bat. Paisaiak dardarka egiten dute, formak lausotzen dira eta politika ia ez da antzematen: dagoeneko lausoa den ideal bat mantentzen saiatzen den sistema nekatu bat. Paisaiak, dardarti eta lausoak, fokua hartzeari uko egiten diote, uharteak berak bere existentzia zalantzan jarriko balu bezala. Lurralde lauso honetan, non erreala eta amets-itxurakoa nahasten diren, Valentinak hegan egitea posible den ikusten saiatzen da oraindik, Karibeko nostalgia inoiz iritsi ez den etorkizun baten oihartzunarekin nahasten den bitartean.

Valentina, a 76-year-old Russian cosmonaut, receives a letter sent from Cuba thirty years late, inviting her to join an agricultural expedition to Mars. She travels to the island expecting a scientific and social utopia, but finds a territory ravaged by a silent agricultural and environmental crisis, a uchronic and nebulous Cuba where the promises of the past linger like shadows. The landscapes tremble, shapes blur and politics is barely discernible: an exhausted system trying to sustain an already diffuse ideal. The landscapes, tremulous and blurred, resist being focused on, as if the island itself doubted its existence. In this nebulous territory, where the real and the dreamlike merge, Valentina searches to see if it is still possible to take flight, while nostalgia for the Caribbean mixes with the echo of a future that never arrived.

Valentina, una cosmonauta rusa de 76 años, recibe una carta enviada desde Cuba con treinta años de retraso, invitándola a unirse a una expedición agrícola a Marte. Viaja a la isla esperando una utopía científica y social, pero encuentra un territorio devastado por una silenciosa crisis agrícola y ambiental, una Cuba ucrónica y nebulosa donde las promesas del pasado persisten como sombras. Los paisajes tiemblan, las formas se desdibujan y la política es apenas perceptible: un sistema exhausto que intenta sostener un ideal ya difuso. Los paisajes, temblorosos y borrosos, se resisten a ser definidos, como si la propia isla dudara de su existencia. En este territorio nebuloso, donde lo real y lo onírico se funden, Valentina busca la posibilidad de alzar el vuelo, mientras la nostalgia por el Caribe se mezcla con el eco de un futuro que nunca llegó.



“Ez erlaxatu oraindik”, anak erlaxazio gidatuaren eta fitnessaren kodeak lehertarazten ditu, estetika “glitch” baten bidez; estetika hori, gogaikarria bezain katartikoa da. Edertasunari, borondate-indarrari eta errendimenduari buruzko aginduak absurdoa dirudien punturaino errepikatzen dira.

Don't relax yet, implodes the codes of guided relaxation and fitness, through a glitch aesthetic as grating as it is cathartic. Injunctions of beauty, willpower and performance are repeated to the point of absurdity.

«No te relajes todavía», subvierte los códigos de la relajación guiada y el “fitness” mediante una estética de “glitch” tan chirriante como catártica. Los imperativos de belleza, fuerza de voluntad y rendimiento se repiten hasta el punto del absurdo.



*“Amorru kosmikoa – Konstelazio ilunak” eskuz egindako animazioz eta artxiboko irudiz osatutako film esperimental da; dantza eta musika erresistentzia-modu, askapen-ingar eta batasun kosmiko gisa aztertzen ditu. Maya Derenek Haitiko vuduari buruz idatzitako liburua, haren Haitiko irudiak eta Alejo Carpentierrek Haitiko Iraultzari buruz idatzitako **A Kingdom of This World** (Mundu honetako erreinua) liburua oinarri hartuta, lanak mitoa eta askatasuna aztertzen ditu, baita gorputzaren komunikazio-ahalmenak biziraupenean eta emantzipazioan izan duen garrantzia ere; bereziki, hitzak erabiltzea debekatuta dagoen egoera politikoetan (hala nola esklabotza historikoan, kolonizazioan eta erregimen totalitarioetan). Horrela, dantza eta musika giza eskubideak eta askatasuna aldarrikatzeko bide gisa bizi daitezke, baina baita gizakia kosmosarekin nola integratzen den aztertzeko modu gisa ere.*

*Lanak sei zati ditu: 1. zatia, Haitiko Petro vuduko espiritu iraultzaileak eta Ezili Dantorren deialdia; 2. zatia, Kolon aurreko antzinako mitologia eta kolonizazioa; 3. zatia, François Mackandal —pozoian eta metamorfosian aditua zen XVIII. mendeko Haitiko **maroon** (ihesitako esklabo) eta iraultzaile aitzindari mitikoa—; 4. zatia, Bidegurutzeak —lurraren eta kosmosaren arteko ateak—; 5. zatia, Damballah suge-espiritua —bizitzaren sortzaile primigenioa—; eta 6. zatia, Trantzea eta batasun kosmikoa. Emilia Izquierdo Londresen (Erresuma Batua) bizi den artista da; film esperimentalak egiten ditu, eskuz egindako animazioa eta artxiboko irudiak erabiliz. Arte Ederretako Masterra (MFA) du Londresko Slade School of Fine Art eskolan, eta Arte eta Politika / Zinema eta Pantaila Ikasketetako Masterra (MA) Londresko Goldsmiths Unibertsitatean. Aldian-aldian erakusten ditu bere lanak mundu osoko zinema esperimentaleko jaialdietan, bideo-dantza jaialdietan, egonaldi artistikoetan eta erakusketetan. Berlinale Talents ekimenaren 2025eko edizioan parte hartu zuen.*

Cosmic Rage - Dark Constellations, is an experimental film composed by hand drawn animation and archival footage that explores dance and music as forms of resistance, powers of liberation and cosmic communion.

Using as base Maya Deren's book on Haitian vodou, her Haiti footage and Alejo Carpentier's book 'A Kingdom of This World' on the Haitian Revolution, the piece explores myth, freedom and how the communicative power of the body has been instrumental to survival and emancipation, particularly in political circumstances in which subjects are not allowed to use words, such as historical slavery, colonization and totalitarian regimes. In this way dance/music can be experienced as a method of claiming human rights and freedom but also as an exploration of how the human is integrated in the cosmos.

The piece has 6 parts: Part 1, the revolutionary spirits of Haitian Petro vodou, Ezili Dantor's invocation. Part 2, ancient pre-Colombian mythology and colonisation. Part 3, François Mackandal - the mythical 1700's Maroon Haitian proto-revolutionary expert in poison and metamorphosis. Part 4, The Crossroads - the gates between the earth and the cosmic. Part 5, Damballah the serpent spirit – primordial creator of life. Part 6, Trance and Cosmic Communion.

Emilia Izquierdo is an artist based in London, UK working in experimental film using hand drawn animation and archival film footage. She has an MFA from the Slade school of Fine Art, London. MA Art and Politics/Film & Screen Studies at Goldsmiths University, London. She regularly exhibits her work in Experimental Film Festivals, Video Dance Festivals, residencies and exhibitions around the world. She participated in the Berlinale Talents 2025 edition.

“Furia cósmica – Constelaciones oscuras” es una película experimental que combina animación dibujada a mano y material de archivo; explora la danza y la música como formas de resistencia, fuerzas de liberación y comunión cósmica. Tomando como base el libro de Maya Deren sobre el vudú haitiano, sus grabaciones en Haití y la obra “El reino de este mundo” de Alejo Carpentier —centrada en la Revolución haitiana—, la pieza indaga en el mito, la libertad y el modo en que el poder

comunicativo del cuerpo ha sido fundamental para la supervivencia y la emancipación. Esto cobra especial relevancia en contextos políticos donde se niega a los sujetos el uso de la palabra, como ocurrió durante la esclavitud histórica, la colonización y bajo regímenes totalitarios. Así, la danza y la música se experimentan no solo como un medio para reivindicar los derechos humanos y la libertad, sino también como una exploración de la integración del ser humano en el cosmos.

La obra consta de seis partes: Parte 1, los espíritus revolucionarios del vudú haitiano Petro y la invocación a Ezili Dantor; Parte 2, mitología precolombina ancestral y colonización; Parte 3, François Mackandal —el mítico cimarrón haitiano del siglo XVIII y protorrevolucionario experto en venenos y metamorfosis—; Parte 4, La Encrucijada, umbral entre lo terrenal y lo cósmico; Parte 5, Damballah, el espíritu serpiente y creador primordial de la vida; y Parte 6, Trance y Comunión Cósmica.

Emilia Izquierdo es una artista radicada en Londres (Reino Unido) que trabaja en el ámbito del cine experimental, utilizando animación dibujada a mano y material de archivo filmico. Posee un máster en Bellas Artes (MFA) por la Slade School of Fine Art de Londres y un máster (MA) en Arte y Política/Estudios de Cine y Pantalla por la Universidad Goldsmiths de Londres. Expone regularmente su obra en festivales de cine experimental y videodanza, así como en residencias artísticas y exposiciones en todo el mundo. Participó en la edición de 2025 de Berlinale Talents.



Teknologiaren erabileragatik keinuen galerari buruzko saiakera sentorial-bisuala. Alicia Reding koreografo eta mugimendu ikertzaileak galdutako keinuak berraurkitzeko bilaketa bati ekiten dio. Dena Cortázar jakin baten aipu batekin hasi zen: Julio Cortázar...

Pablo Ros Cardona (Málaga, 1972). 1995etik, zuzendaritza, gidoigintza eta telebistarako, zinemarako eta iragarkietarako ekoizpen arlo desberdinetan lan egin du. 1999an, Londresera joan zen bizitzera, eta han publizitate zuzendari eta bideo musikalen zuzendari/Idazle gisa lan egin zuen Warner eta Universal-Mercury bezalako ziguiluentzat. Aldi berean, bi herrialdeen artean, iragarkiak, dokumentalak eta bideo korporatiboak zuzendu/Idatzi zituen Andaluziako Junta eta Espainiako Ikerketa Zientifikoen Kontseilu Nagusia (CSIC) bezalako bezeroentzat. Malagako Unibertsitatearekin kolaboratzen du irakasle gisa, Talent Campusean irakasten du eta aktoreak trebatzen ditu Malagako Aldundiko La Térmica zentroan. Malagako Unibertsitatean lizentziatua da. EICTVn (Nazioarteko Zinema eta Telebista Eskola), Menéndez Pelayo Nazioarteko Unibertsitatean eta Andaluziako Filmotekan (Andaluziako Film Artxiboa) trebatua. Mexikoko IFCBren (SGAE) Guadalajarako Zinemaldian eta EFCBren (SGAE) Donostiako Zinemaldian parte hartzeko beka bat jaso zuen. 2019an, Malagara joan zen bizitzera. 10 urte baino gehiagoz aritu da lanean Malagako José Antonio Hergueta ekoizlearekin. Duela gutxi, bere ekoiztetxea sortu du.

A sensory-visual essay on the loss of gesture due to the use of technology. Alicia Reding, a choreographer and movement researcher, embarks on a quest to rediscover lost gestures. It all began with a quote from a certain Cortázar: Julio Cortázar... Pablo Ros Cardona (Málaga, 1972). Since 1995, he has worked in various areas of directing, screenwriting, and production for television, film, and commercials. In 1999, he moved to London, where he worked as a director of commercials and as a director/screenwriter of music videos for labels such as Warner and Universal-Mercury. Working between the two countries, he has directed and written commercials, documentaries, and corporate films for clients including the Regional Government of Andalusia (Junta de Andalucía) and the CSIC. He collaborates with the University of Málaga as a lecturer and professor at the Talent Campus, and provides actor training at the La Térmica center (run by the Málaga Provincial Council). He holds a degree from the University of Málaga and received training at the EICTV, the Menéndez Pelayo International University, and the Filmoteca de Andalucía. He was awarded grants to participate in the IFCB (SGAE) program at the Guadalajara Festival (Mexico) and the EFCB (SGAE) program at the Donostia Festival. He settled in Málaga in 2019. He has collaborated with Málaga-based producer José Antonio Hergueta for over ten years and has recently launched his own production venture.

Un ensayo senso-visual sobre la pérdida de gestualidad por el uso de las tecnologías. Alicia Reding, coreógrafa e investigadora del movimiento se lanza a la búsqueda de los gestos perdidos. Todo empezó con aquella cita de un tal Cortázar: Julio Cortázar... Pablo Ros Cardona (Málaga, 1972). Desde el año 95 trabaja en diferentes ámbitos de realización, guión y producción de televisión, cine y comerciales. En el 99 se traslada a Londres, allí trabaja como realizador de publicidad y realizador/guionista de video clips para sellos como Warner, Universal-Mercury. Paralelamente entre los dos países realiza/escribe comerciales, realiza/escribe documentales y corporativos, clientes como la Junta de Andalucía y el C.S.I.C. Colabora con la Universidad de Málaga como conferenciante, profesor en el Talent Campus, formación de actores en el centro La Térmica de la Diputación de Málaga. Licenciado por la Universidad de Málaga. Formado en la EICTV, Universidad de Internacional Menéndez Pelayo. Filmoteca de Andalucía. Becado para participar en el IFCB (SGAE) Festival de Guadalajara, México. EFCB (SGAE) Festival de Donostia. En el año 2019 se instala en Málaga. Colabora con el productor malagueño José Antonio Hergueta por más de 10 años. Recientemente ha iniciado su propia línea de producción.



Daniel, neska-lagun berriarekin bizi den argazkilari barnerakoi eta zuhurra, metro-geltokian argazkiak ateratzen dizkien beroki luzeko gizon arraro batzuek behatzen dutela sentitzen hasten da.

"Plataforman" filmari esker, munduko zineman zein Argentinako zineman —eta niretzat, maila pertsonalean— liluragarria den genero batean murgildu ahal izan nintzen: konspirazio-thrillerrean. 70eko hamarkadan indar handia hartu zuen genero horrek; ikono-multzo eta estetika jakin bat utzi zituen, eta film laburrak horiek berreskuratzen ditu begiradaren, paranoiaren, behatzailearen eta behatuaren arteko harremanaren, espazio pribatu eta publikoaren eta tratamendu zinematografikoa duen irudiaren bidez. Horretatik abiatuta, eta izaera lasai eta zuhurreko pertsonaia bat ardatz hartuta, ikuspegi pertsonalago batetik lantzea erabaki nuen, alderdi globaletik baino gehiago; pertsonaiaren espazio pribatua kutsatzen duen konspirazio ambiguo baten bidez, zeinak haratago doan ala ez dakigun. Horrela, "Plataforman" filmak gizabanako baten asmoa islatzen du: munduaren inguruko bere ikuspegia izatea, eta ikuspegi hori kentzeko beldurra.

Mateo Garimberti Buenos Airesen 1998an jaioakoa zuzendari eta gidoilari da. Universidad del Cine-n ikasi zuen, eta, horrez gain, zuzendari-laguntzaile eta muntatzaile gisa ere egiten du lan. Haren lehen film laburra, "Irudi eskarlata" izenekoak, estatuko zein nazioarteko hainbat zinema-jaialditan parte hartu zuen 2021ean.

Daniel, an introverted and cautious photographer who's living with his new girlfriend, begins to feel observed by some strange men in overcoats whom he photographs in the subway station.

"On the rails" allowed me to delve into a genre that is not only fascinating for world cinema but also for Argentine cinema and for me from a personal place: the conspiracy thriller. Particularly booming in the 70s, it left a clear iconography and an aesthetic that the short film takes up in his work on the gaze, paranoia, the observer-observed relationship, private and public space, the image with a filmic treatment. Starting from this and dealing with a quiet and cautious character, I thought of approaching it from a place more focused on the personal than on the global, in an ambiguous conspiracy that contaminates the character's private space and we don't know if it goes beyond that. In this way, "On the rails" portrays the intention of an individual to have his own vision of the world and the terror that it will be taken from him.

Mateo Garimberti is a director and screenwriter born in Buenos Aires in 1998. He studied at Universidad del Cine and additionally works as an assistant director and editor. His first short film, Imagen Escarlata, toured several national and international film festivals in 2021.

Daniel, un fotógrafo introvertido y cauteloso que convive con su nueva novia, empieza a sentirse observado por unos hombres extraños con gabardinas a quienes fotografía en la estación de metro.

"En el andén" me permitió explorar un género fascinante tanto para el cine mundial como para el argentino, y también para mí desde una perspectiva personal: el thriller de conspiración. Este género, que vivió un gran auge en los años 70, dejó una iconografía y una estética claras que el cortometraje retoma al abordar la mirada, la paranoia, la relación entre observador y observado, los espacios público y privado, y la imagen con un tratamiento cinematográfico. Partiendo de esta base y centrándome en un personaje reservado y cauteloso, decidí enfocar la historia más desde lo personal que desde lo global, planteando una conspiración ambigua que contamina el espacio privado del personaje, sin saber si trasciende más allá de ese ámbito. De este modo, "En el andén" retrata el deseo de un individuo de mantener su propia visión del mundo y el temor a que esta le sea

arrebatada"

Mateo Garimberti es un director y guionista nacido en Buenos Aires en 1998. Estudió en la Universidad del Cine y trabaja también como asistente de dirección y montajista. Su primer cortometraje, **Imagen Escarlata**, recorrió varios festivales de cine nacionales e internacionales en 2021.

93 "Woolf: Un cuarto propio en Bogotá" 06'01. Lisa Danker (US/CO)



Bogotá (Colombia) Virginia Woolf en izena daraman liburu-denda baten atzean dagoen espíritu intelektual, energia eta istorioa jasotzen dituen erretratu esperimental. Filma 16 mm-ko pelikulan grabatu eta eskuz errebelatu zen La Javeriana unibertsitatean (Pontificia Universidad Javeriana); proiektua 2023ko Fulbright U.S. Scholar bekaren bidez finantzatu zen.

Lisa Danker Kritzer zinemagintza esperimentalean eta dokumentalean espezializatuta dago; azkenaldian, AEBetako eta Latinoamerikako kultura eta literatura ditu ardatz, Super 8mm, 16mm eta formatu digitalak erabiliz. Haren lanak mundu osoko 75 egoitza nazional eta nazioartekotan baino gehiagotan ikusi ahal izan ditu publikoak.

An experimental portrait of the intellectual spirit, energy, and story behind a bookstore named after Virginia Woolf in Bogotá, Colombia. Shot on 16mm film that was hand-processed at La Javeriana (Pontificia Universidad Javeriana) and funded by a 2023 Fulbright U.S. Scholar Award.

Lisa Danker Kritzer specializes in experimental and documentary filmmaking with a recent focus on U.S. and Latine culture and literature using Super 8mm, 16mm, and digital formats. Her work has reached audiences at over 75 national and international venues in locations across the world.

Un retrato experimental del espíritu intelectual, la energía y la historia de una librería en Bogotá, Colombia, que lleva el nombre de Virginia Woolf. La obra fue filmada en película de 16 mm —procesada manualmente en la Pontificia Universidad Javeriana— y financiada por una beca Fulbright U.S. Scholar en 2023.

Lisa Danker Kritzer se especializa en cine experimental y documental, centrándose recientemente en la cultura y la literatura de Estados Unidos y de la comunidad latina mediante el uso de formatos Super 8 mm, 16 mm y digital. Su obra ha llegado a audiencias en más de 75 espacios nacionales e internacionales repartidos por el mundo.



Lanera bidean, gizon bat bere bidetik aldentzen da eta argazki kabina batean sartzen da bere igoeraren absurdutasunari isilean aurre egiteko.

TOURNER COURT (Biratu laburra), Parisen osorik 16 mm-tan filmatutako film esperimentalak. Lanera bidean, bere bidetik aldentzen den eta bere igoeraren logika zalantzan jartzen hasten den gizon baten istorioa da. Fikzioa eta dokumentala nahastuz, filma esperientzia zatikatu eta intimo gisa garatzen da, eguneroko filmatu baten antzekoa. Lan honekin, Joaquimek kapitulu berri bat irekitzen du bere praktikan, zinemagintza modu pertsonalago baterantz abiatuz, non idazketa eta filmaketa gero eta gehiago nahasten diren eguneroko bizitzarekin. Goiz batean bere bulegora iritsi aurretik buelta ematen duen gizon baten keinuaren bidez, filmak pentsatu gabe jarraitzen dugun mugimendu hau zalantzan jartzen du: aurrera egitea, gora egitea, kostu guztiarekin. Haustura txiki baten istorioa da — fluxua eten eta gure bizitzak moldatzen dituzten egiturei buruz pentsatzeko espazio bat berreskuratzeko saiakera.

Joaquim Bayle 1990eko abenduaren 9an jaio zen, Frantzia iparraldean. Skate eta underground kulturak eraginda, bere kabuz ekoiztutako skate bideoak zuzentzen hasi zen MiniDV, Super 8mm eta 16mm-tan, bere zinemagintza praktika sortzaile gisa egindako lanarekin batera garatuz. Geroago, tragikomediak moldatutako zinema mota baterantz jo zuen. Bere lehen film laburrak, “Gwendoline” (Rennesko frantziar taldearen izena daramana), publiko baten bila etsi-etsian dabilen post-punk talde baten istorioa kontatzen du. Filma hainbat A kategoriako jaialditan hautatu zuten, Slamdance-n Ohorezko Aipamena jaso zuen, eta Valentziako Cinema Jove-n eta AIFVF-n proiektatu zen. 2024an, bere bigarren film laburra zuzendu zuen, LE PAS DE CÔTÉ (Urratsaren alboan), bere jaioterrian, Arrasen, filmatua: desiraren paradoxa aztertzen duen komedia ilun minimalista bat.

On his way to work, a man strays from his path and slips into a photo booth to quietly confront the absurdity of his own rise.

TOURNER COURT (Turning Away), an experimental film shot entirely on 16mm in Paris. It follows a man who, on his way to work, deviates from his path and begins to question the logic of his own ascent. Blending fiction and documentary, the film unfolds as a fragmentary, intimate experience, close to a filmed diary. With this work, Joaquim opens a new chapter in his practice, moving toward a more personal form of filmmaking, where writing and shooting increasingly merge with everyday life. Through the gesture of a man who, one morning, turns back before reaching his office, the film questions this movement we follow without thinking: moving forward, moving up, at all costs. It is the story of a slight rupture — an attempt to interrupt the flow and recover a space to think about the structures that shape our lives.

Joaquim Bayle was born on December 9, 1990, in northern France. Influenced by skate and underground culture, he began directing self-produced skate videos on MiniDV, Super 8mm and 16mm, developing his filmmaking practice alongside his work as a creative. He later moved toward a form of cinema shaped by tragicomedy. His first short film, GWENDOLINE (named after the French band from Rennes), follows a post-punk band desperately searching for an audience. The film was selected at several A-category festivals, receiving an Honorable Mention at Slamdance, and was screened at Cinema Jove in Valencia and AIFVF. In 2024, he

directed his second short film, *LE PAS DE CÔTÉ*, shot in his hometown of Arras: a minimalist dark comedy exploring the paradox of desire.

De camino al trabajo, un hombre se desvía de su ruta y entra en una cabina de fotos para enfrentarse, en silencio, a lo absurdo de su propio ascenso.

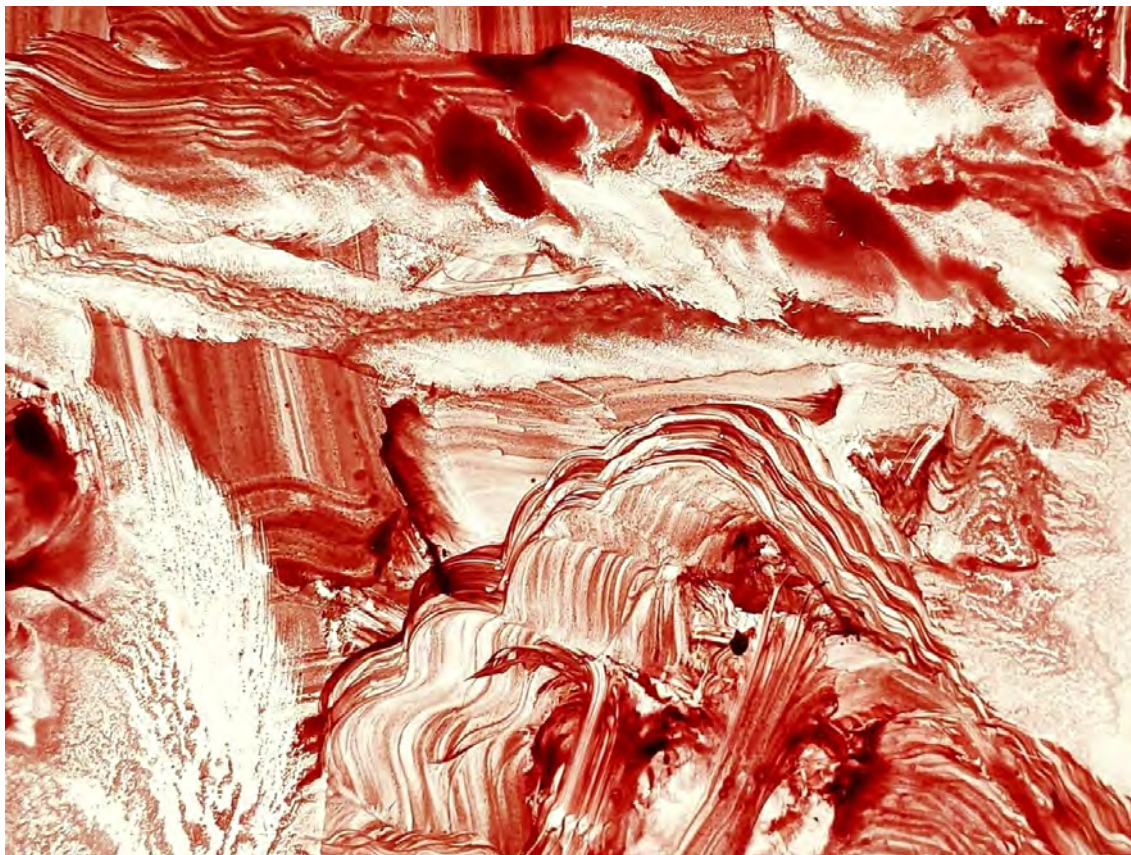
“Tourner court” (Terminar abruptamente), una película experimental rodada íntegramente en 16 mm en París. La obra sigue a un hombre que, de camino al trabajo, se desvía de su ruta y empieza a cuestionar la lógica de su propio ascenso. Mezclando ficción y documental, el filme se desarrolla como una experiencia íntima y fragmentaria, cercana a un diario filmado. Con esta obra, Joaquim abre un nuevo capítulo en su trayectoria, avanzando hacia una forma de cine más personal, donde la escritura y el rodaje se funden cada vez más con la vida cotidiana. A través del gesto de un hombre que, una mañana, da media vuelta antes de llegar a su oficina, la película cuestiona ese movimiento que seguimos sin pensar: avanzar, ascender, a toda costa. Es la historia de una pequeña ruptura: un intento de interrumpir el flujo y recuperar un espacio para reflexionar sobre las estructuras que moldean nuestras vidas.

Joaquim Bayle nació el 9 de diciembre de 1990 en el norte de Francia. Influido por la cultura del skate y el underground, comenzó dirigiendo videos de skate autoproducidos en formatos MiniDV, Super 8 mm y 16 mm, desarrollando su práctica cinematográfica paralelamente a su trabajo como creativo. Más tarde, se orientó hacia un cine marcado por la tragicomedia. Su primer cortometraje, “Gwendoline” (titulado así en honor a la banda francesa de Rennes), sigue a un grupo de post-punk que busca desesperadamente una audiencia. En 2024 dirigió su segundo cortometraje, “Le pas de côté” (El paso lateral), rodado en su ciudad natal, Arras: una comedia negra minimalista que explora la paradoja del deseo.

2026/10/27

20:30 h. Hika Ateneo. Eskola Zumarkalea, 1 (Muelle de Ibeni, 1) Atxuri. Bilbao

95 "L'oeuvre rouge" 12'02. Gaëlle Étémé (CM/CA)



"Lan gorria" ikus-entzunezko musika-lana da; ikusleak denboraz duen pertzepzioari eta historiarekiko duen harremanari buruz hausnartzera gonbidatzen du. Guztira 11 minutu eta 51 segundoko iraupena duten zortzi musika-piezak osatzen dute. Narrazio-izaerako partitura gisa sortua, "Lan gorria" lanak —unibertso gorri-gorri eta askotariko baten barruan— suntsipen abstraktu baten drama irudikatzen du; horren bidez, naturaren eta gizateriaren arteko filiazio-harremana zalantzan jartzen du, gerraren berezko izaera eta istorioak kontatzeko dugun beharra oinarri hartuta. Ildo horretatik, lanak galdera hau ere planteatzen du: zein da ahotsaren eta epikaren esanahia zeinuaren aurkikuntzan?

Irudiak eskuz margotu ziren beirazko plaka baten gainean (pastel-teknika eta ura erabiliz, formatu txikian —5 eta 10 cm artean—), eta, ondoren, argazkiak atera eta animazioa egin zen kamera azpiko teknikaren bidez; hala ere, esan liteke irudiak "berez sortuak" direla. Izan ere, **The Red Pieces** gidoirik gabeko filma da; prozesu guztiz intuitibo eta gordin baten bidez sortu zen, eta bertan irudiek eurek ezarri zituzten beren logika eta musikaltasuna, horrela narrazio baten bizi izandako denboraltasuna eta haren sorkuntza-ekintza berrantolatuz.

Garapen-bidean dagoen lanaren izaera espontanea islatzeko, musika-estetikak soinuaren dimentsio orkestrala zein digitala uztartzen ditu, hizkuntza grafikoaren berezko "auto-kodetze"-prozesuaren ondorioz. Hori lortzeko, musika **live coding** (denbora errealeko programazioa) teknikan oinarrituta eraiki zen, egitura erritmikoaren oinarri gisa; horretarako, soinu-iturri gordinetatik (ahotsa eta arnasa, biolontxelo, tronpeta eta txirula) abiatuta, soinuaren deskonposizio- eta berreraikuntza-prozesua egin zen denbora errealean, eta, ondoren, granulazio-teknikak aplikatu ziren grabazio horiek ehundura mikroskopikoetan zatitzeko. **TidalCycles** erabiliz —musika algoritmikorako **live coding** ingurunea—, zati horiek denbora errealean berreraiki eta begiztatu (loop) genituen, haien patroiak etengabe aldatuz **feedback**-prozesuen bidez. Ikuspegi horri esker, soinua modu dinamikoan eboluzionatu ahal izan zen, eta ehundura-geruza aldakorrek sortu ziren.

The Red Pieces, or L'Œuvre rouge in French, is a visual music work that invites reflection on the viewer's perception of time and their relationship to history. It comprises eight musical pieces with a total duration of 11 minutes and 51 seconds. Conceived as a narrative musical score, The Red Pieces depicts, within a completely scarlet and variegated universe, the drama of an abstract destruction that questions the filial relationship between nature and humanity through the inherent nature of war and our need to tell stories. In this respect, the work also poses the following question: what is the meaning of the voice and of epic in the discovery of the sign?

Although hand-painted on a glass plate using pastel and water on a small format (between 5 and 10 cm) before being photographed and then animated using the under-camera technique, the images, one might say, are "self-generated." Indeed, The Red Pieces is a film without a script, created through a purely intuitive and raw process in which the images dictated their own logic and musicality,

thus reconfiguring the lived temporality of a narrative and its act of creation.

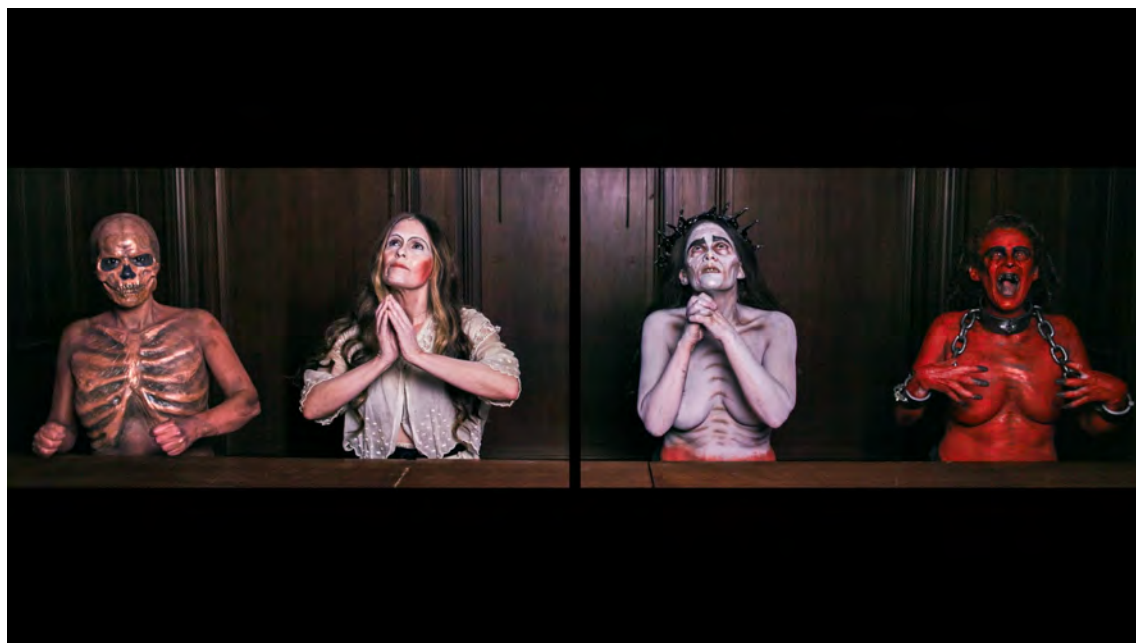
To reflect the spontaneous nature of the work in progress, the musical aesthetic relies on both an orchestral and digital dimension to the sound, due to the inherent "self-encoding" of the graphic language. To achieve this, the music was constructed using live coding as its rhythmic structural foundation, through a process of sonic deconstruction and reconstruction in real time from raw sound sources (voice and breath, cello, trumpet, and flute), followed by the application of granulation techniques to fragment these recordings into microscopic textures. Using TidalCycles, a live coding environment for algorithmic music, we reconstructed and looped these fragments in real time, continuously modifying their patterns through feedback processes. This approach allowed the sound to evolve dynamically, creating shifting layers of texture.

"La obra roja" es una obra de música visual que invita a reflexionar sobre la percepción del tiempo por parte del espectador y su relación con la historia. Consta de ocho piezas musicales con una duración total de 11 minutos y 51 segundos. Concebida como una partitura narrativa, "La obra roja" representa —en un universo totalmente escarlata y de matices variados— el drama de una destrucción abstracta que cuestiona el vínculo filial entre la naturaleza y la humanidad, a través de la esencia misma de la guerra y nuestra necesidad de contar historias. En este sentido, la obra plantea también la siguiente pregunta: ¿cuál es el significado de la voz y de lo épico en el descubrimiento del signo?

Aunque las imágenes fueron pintadas a mano sobre una placa de vidrio con pastel y agua en un formato pequeño (entre 5 y 10 cm) —para luego ser fotografiadas y animadas mediante la técnica de animación bajo cámara—, podría decirse que son «autogeneradas». De hecho, "La obra roja" es una película sin guion, creada a través de un proceso puramente intuitivo y visceral en el que las imágenes dictaban su propia lógica y musicalidad, reconfigurando así la temporalidad vivida de la narrativa y su acto de creación.

Para reflejar la naturaleza espontánea de la obra en proceso, la estética musical se apoya tanto en una dimensión orquestal como digital del sonido, dada la «autocodificación» inherente al lenguaje gráfico. Para lograrlo, la música se construyó utilizando la programación en vivo ("live coding") como base estructural rítmica, mediante un proceso de deconstrucción y reconstrucción sonora en tiempo real a partir de fuentes de sonido en bruto (voz y respiración, violonchelo, trompeta y flauta), seguido de la aplicación de técnicas de granulación para fragmentar dichas grabaciones en texturas microscópicas. Mediante TidalCycles —un entorno de programación en vivo para música algorítmica—, reconstruimos y creamos bucles con estos fragmentos en tiempo real, modificando continuamente sus patrones a través de procesos de retroalimentación. Este enfoque permitió que el sonido evolucionara dinámicamente, generando capas de textura cambiantes.

96 "The afterlife" 18'46. Karina Aguilera Skvirsky (US)



"Geroko bizitza" performance-bideoa "Gizakiaren lau patuak) multzoaren" —Quitoko Eskolako (XVIII. mendeko eskultura-tailerra) eskultore indigena ospetsuenari, Caspicarari, egotzitako lau eskulturaz osatutako multzoa— erantzun gisa sortu da. Caspicararen izena bikaintasun artistikoarekin lotuta egon arren, ia ezezaguna da Ekuadorretik kanpo. "Geroko bizitza" lanak eskulturen jatorria aztertzen du, baita heriotzaren irudikapenak ere katolizismoan —Purgatorioa, Zerua eta Infernua— eta kontzeptu horiek modu figuratiboan nola irudikatzen diren ere.

Bideoan, eskultura bakoitza gorpuzten dut eta museoan zehar ibiltzen naiz; Espainiako margolanen aurrean gelditu, erretratuen begiradari eutsi eta haien keinuak imitatzen ditut. Performance hori garai kolonialarekiko aurkakotasun gisa interpreta daiteke; garai hartan, mestizoak eta herri indigenak koloniaren —kasu honetan, Espainiaren— mendean jarri nahi zituzten. Gainera, bideoak antzinako objektuen merkatuari eta arraza zein generoaren arteko elkarguneari lotutako gaiak jorratzen ditu.

Karina Aguilera Skvirsky diziplina anitzeko artista da. 2019an, Creative Capital erakundearen beka bat jaso zuen. Azken erakusketen artean honako hauek daude: “Arbasoen abangordia”, “Pistatik kanpo”, “Begiak itxita jolasean; Ehun urteko surrealismoa” eta “Berri bildumak, Nola eraiki harresi bat eta beste hondakin batzuk”. Nazioarteko beste erakusketak garrantzitsu batzuen artean, “Iraunkortasun-eza” eta “Gizakiak nabigatzeko itsaso-kopa bat dago beti” proiektuetan parte hartu du. Bizitza hobe baten bila joandako etorkin askok bezala, nire amak Ekuador utzi eta AEBetara emigratu zuen 1960ko hamarkadan. Handik gutxira, Ekuadorreko nire amona ere joan zen, eta ni hazten lagundu zidan. Guayaquil (Ekuador) eta Washington DC (AEB) artean joan-etorrian igaro nuen haurtzaroa. Nire jarduera artistikoa, neurri batean, haurtzaroan amaren jaioterrira egindako bisita etengabeetan oinarritzen da. Diziplina arteko lana egiten dut, abstrakzioa eta materialtasuna barne hartzen dituzten hainbat euskarri uztartuz. Nire proiektuak ikerketan oinarritutako praktiketan finkatzen dira; horien artean daude metodo tradizionalak (artxiboak arakatzea), ahozko historiak (jende askori egiten dizkiot elkarrizketak) eta fabulazio kritikoa (historiak alde batera utzitako hutsuneak betetzen ditut). Azkenaldiko lanen artean daude “Maria Rosa Palaciosen bidaia arriskutsua” eta “Trenbide-langileak”; horietan, arreta jartzen dut Maria Rosa Palacios etxeko langilearengan eta Ekuadorreko trenbideko langileengan —haien bizi-egoerak ezinezko egiten zuen historia-liburuetan gogoratuak izatea—. “Nola eraiki horma bat eta beste hondakin batzuk” lanean, Kolon aurreko munduko ingeniari, arkeologo eta historialariak elkarrizketatzen ditut; inke Ingapirca nola eraiki zuten azaltzen duten teoriak aztertzen ditugu (Ekuadorreko aztarnategi horretan Machu Picchu eraikitzeo erabilitako teknika berberak baliatu zituzten). Elkarrizketak eta bideo-performance bat uztartzen dira lan horretan: azken horretan, Ekuadorreko emakumez osatutako talde batek adituen teoria desberdinak praktikan jartzen ditu, Ingapircaren erreplika bat eraikiz, birziklatutako materialak erabiliz.

The Afterlife, a performance based video, responds to The Four Fates of Man, a group of four sculptures attributed to Caspicara, the most renowned Indigenous sculptor of the Quito School (an 18th-century sculptural atelier). Although Caspicara's name is synonymous with artistic excellence, he remains largely unknown outside of Ecuador. The Afterlife traces the sculptures' provenance and explores representations of death in Catholicism—Purgatory, Heaven, and Hell—and how these concepts are figuratively depicted.

In the video, I embody each of the sculptures and roam through the museum, pausing before Spanish paintings, staring into the portraits, and mimicking their gestures. This performance can be interpreted as a confrontation with the colonial era that sought to render mestizo and Indigenous peoples as subjects of the colony—in this case, Spain. The video further engages with issues surrounding the antiquities market and the intersection of race and gender.

Karina Aguilera Skvirsky is a multidisciplinary artist. In 2019, she received a grant from Creative Capital. Recent exhibitions include: La Avanzada Ancestralista, Hors Pistes, Jugar con los ojos cerrados; Cien Años de Surrealismo, and Re-Collections, How to Build a Wall and Other Ruins. Other important international exhibitions include her participation in Impermanence and There is always a cup of sea for man to sail.

Like many immigrants in search of a better life, my mother migrated from Ecuador to the US in the 1960s. My Ecuadorean grandmother soon followed and helped raise me. I grew up going back and forth between Guayaquil (EC) and Washington DC (US). My art practice is driven in part by the on-going visits to my mother's homeland throughout my childhood. I work across disciplines integrating various media that embrace abstraction and materiality. My projects rely on research based practices that include traditional methods (combing archives), oral histories (I interview lots of people) and critical fabulation (I fill in the gaps that history leaves out).

Recent works include The Perilous Journey of Maria Rosa Palacios and The Railroad Workers, where I bring attention to Palacios, a domestic laborer, and the Railroad workers (of the Ecuadorean railroad) whose station in life made it impossible for them to be remembered in the history books. In How to Build a Wall and Other Ruins I interview engineers, archaeologists and historians of the Pre-Columbian world about their theories of how Inkans built Ingapirca, an archeological site in Ecuador that uses the same building techniques the Inkans used to construct Machu Picchu. The interviews are juxtaposed with a video-performance in which a brigade of Ecuadorean women activate the experts' divergent theories by building a replica of Ingapirca using recycled materials.

“La vida después de la muerte”, un video basado en una performance, responde a “Los cuatro destinos del hombre”, un grupo de cuatro esculturas atribuidas a Caspicara, el escultor indígena más renombrado de la Escuela Quiteña (un taller de escultura del siglo XVIII). Aunque el nombre de Caspicara es sinónimo de excelencia artística, sigue siendo en gran medida desconocido fuera de Ecuador. “La vida después de la muerte” rastrea la procedencia de las esculturas y explora las representaciones de la muerte en el catolicismo —el Purgatorio, el Cielo y el Infierno— y cómo se plasman figurativamente estos conceptos.

En el video, encarno a cada una de las esculturas y recorro el museo, deteniéndome ante pinturas españolas, observando fijamente los retratos e imitando sus gestos. Esta performance puede interpretarse como una confrontación con la época colonial, que buscaba convertir a los pueblos mestizos e indígenas en súbditos de la colonia —en este caso, España—. Así mismo, el video aborda cuestiones relacionadas con el mercado de antigüedades y la intersección entre raza y género.

Karina Aguilera Skvirsky es una artista multidisciplinaria. En 2019, recibió una beca de Creative Capital. Entre sus exposiciones recientes se incluyen: “La Avanzada Ancestralista”, “Fuera de pista”, “Jugar con los ojos cerrados; Cien Años de Surrealismo”, “Re-colecciones”, “Cómo construir un muro y otras ruinas”. Otras exposiciones internacionales destacadas incluyen su participación en “Impermanencia” y “Siempre hay una taza de mar para que el hombre navegue”.

Al igual que muchos inmigrantes en busca de una vida mejor, mi madre emigró de Ecuador a Estados Unidos en la década de 1960. Poco después mi abuela ecuatoriana se trasladó también y ayudó a criarme. Creí yendo y viniendo entre Guayaquil (Ecuador) y Washington D. C. (EE. UU.). Mi práctica artística está impulsada, en parte, por las visitas constantes a la tierra natal de mi madre a lo largo de mi infancia. Trabajo de manera interdisciplinaria, integrando diversos medios que abarcan la abstracción y la materialidad. Mis proyectos se basan en investigaciones que incluyen métodos tradicionales (como la consulta de archivos), historias orales (entrevisto a muchas personas) y la «fabulación crítica» (con la que lleno los vacíos que la historia omite). Entre mis obras recientes figuran “El peligroso viaje de María Rosa Palacios” y “Los trabajadores del ferrocarril”; en ellas centro la atención en Palacios —una trabajadora doméstica— y en los obreros del ferrocarril ecuatoriano, cuyas circunstancias

vitales impidieron que fueran recordados en los libros de historia. En “Cómo construir un muro y otras ruinas”, entrevista a ingenieros, arqueólogos e historiadores del mundo precolombino sobre sus teorías acerca de cómo los incas construyeron Ingapirca, un sitio arqueológico en Ecuador que emplea las mismas técnicas constructivas utilizadas para levantar Machu Picchu. Estas entrevistas se yuxtaponen a una videoperformance en la que una brigada de mujeres ecuatorianas pone en práctica las teorías divergentes de los expertos, construyendo una réplica de Ingapirca con materiales reciclados.

97 “Nicw mahikanak” 01’50. Terry Randy Awashish (CA)



Indigenen futurismoa milaka urtez irudikatu izan da bi otsoen kondairaren bidez. “Nicw mahikanak” (edo “Bi otso”) bideo esperimental da; lan horrek kondaira hori berrinterpretatzen du adimen artifizialaren testuinguruan. Istorioaren irakaspene haxe da: elikatzea aukeratzen dugun otsoa da irabazten duena.

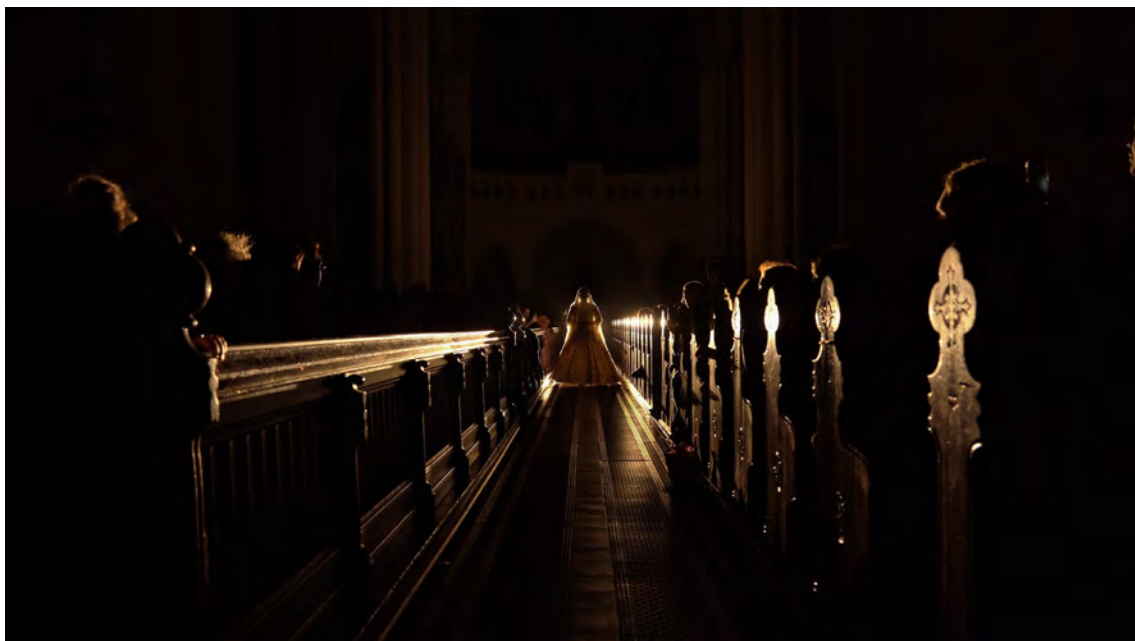
Terry Randy Awashish Ojibwa komunitateko artista atikamekw nehirowisiw bat da. Diseinu grafikoko prestakuntza jaso ondoren, ilustrazioaren zein kartelgintzaren eta identitate bisualaren diseinuaren arloetan lan egin zuen, animaziora bideratu aurretik. Terryk Diseinu Grafikoko gradua lortu zuen UQAMeko École de design eskolan, 2019an. Bere komunitateko Hizkuntza eta Kultura sailean bi urtez lan egin ondoren, Montrealera itzultzea erabaki zuen; han, komisario gisa lehen esperientzia lortu zuen Galerie de la relève Shé:kon-en, zeina Indigenen Arte Garaikidearen Bienalaren parte baita. Ikus-entzunezko diseinuan gaitasunak gehiago garatzeko asmoz, Terry Virtual Creation Studio-ko 2025eko Takwakin taldean sartu zen. Aurretik, bere lehen filma sortua zuen Wapikoni-rekin, Mobile Creation Studio-k 2012an bere komunitatera egindako bisitan.

Indigenous futurism has been imagined for millennia through the legend of the two wolves. Nicw mahikanak, Deux loups, Two Wolves, is an experimental video that reinterprets this legend in the context of artificial intelligence. The moral of the story: the wolf that wins is the one we choose to feed.

Terry Randy Awashish is an Atikamekw Nehirowisiw artist from the community of Ojibwa. A trained graphic designer, he has worked in illustration as well as in poster and visual identity design before turning to animation. Terry successfully completed a Bachelor's degree in Graphic Design at the École de design de l'UQAM in 2019. After working for two years in the Language and Culture sector of his community, he decided to return to Montreal, where he gained his first experience as a curator at the Galerie de la relève Shé:kon, part of the Indigenous Contemporary Art Biennale. Seeking to further develop his skills in audiovisual design, Terry joined the 2025 Takwakin cohort of the Virtual Creation Studio. He had previously created his first film with Wapikoni during the Mobile Creation Studio's visit to his community in 2012.

El futurismo indígena se ha imaginado durante milenios a través de la leyenda de los dos lobos. “Nicw mahikanak” (“Dos lobos”) es un video experimental que reinterpreta esta leyenda en el contexto de la inteligencia artificial. La moraleja de la historia: el lobo que gana es aquel al que decidimos alimentar.

Terry Randy Awashish es un artista atikamekw nehirowisiw de la comunidad de Ojibwa. Diseñador gráfico de formación, trabajó en ilustración y en diseño de carteles e identidad visual antes de dedicarse a la animación. Terry obtuvo su licenciatura en Diseño Gráfico en la École de design de la UQAM en 2019. Tras trabajar durante dos años en el sector de Lengua y Cultura de su comunidad, decidió regresar a Montreal, donde adquirió su primera experiencia como curador en la Galerie de la relève Shé:kon, parte de la Bienal de Arte Contemporáneo Indígena. Con el objetivo de seguir desarrollando sus habilidades en diseño audiovisual, Terry se unió a la cohorte Takwakin 2025 del Virtual Creation Studio. Anteriormente, había creado su primera película con Wapikoni durante la visita del Mobile Creation Studio a su comunidad en 2012.



Gau bateko festa baten ondoren, Malvak zalantzan jartzen du nor garen definitzeko beharra. Bere bilaketa Diegorekin bat egiten du, Berlinen bizi den DJ batekin, iraganeko errepresioa dantza-pistan askatasunaren babesleku bihurtzen duena, identitatearen mugak, moralitatea eta gaueko esperientziaren iragankortasuna aztertuz.

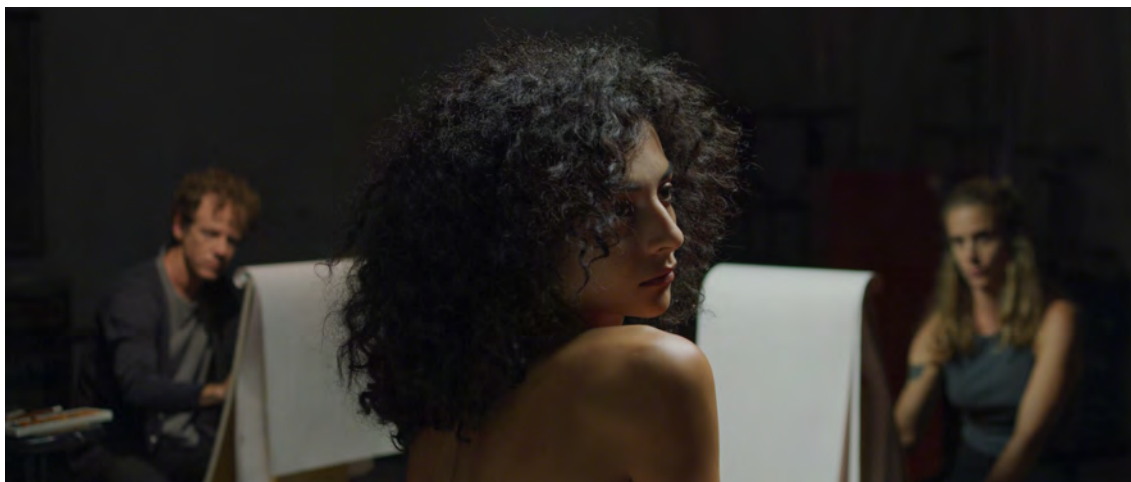
Fikzioan eta dokumentalean espezializatutako zinema-editorea da, eta 2015etik ikus-entzunezkoen industrian hainbat rol dituen ibilbide anitza du. Horrez gain, etengabe garatu du dokumental-proiektuetan oinarritutako lan pertsonala. Bere lana ertzetatik istorioak kontatzean oinarritzen da, intimitatea eta emozioak ikuspegi pertsonal eta konprometitu batetik aztertuz.

After a night of partying, Malva questions the need to define who we are. Her search converges with Diego, a Berlin-based DJ, who transforms past repression into a refuge of freedom on the dance floor, exploring the limits of identity, morality, and the ephemerality of the nocturnal experience.

Film editor specialized in fiction and documentary, with a diverse career across different roles in the audiovisual industry since 2015. Alongside this, she has continuously developed a personal body of work focused on documentary projects. Her work centers on telling stories from the margins, exploring intimacy and emotions through a personal and committed perspective.

Tras una noche de fiesta, Malva se cuestiona la necesidad de definir quiénes somos. Su búsqueda converge con Diego, un DJ berlinés que transforma la represión del pasado en un refugio de libertad en la pista de baile, explorando los límites de la identidad, la moralidad y la fugacidad de la experiencia nocturna.

Montadora especializada en ficción y documental, después de haber desarrollado una trayectoria diversa en distintos roles dentro del audiovisual desde el 2015. Paralelamente siempre ha cultivado una faceta personal con proyectos documentales. Su trabajo se centra en contar historias que habitan los márgenes, explorando la intimidad y las emociones desde una mirada personal y comprometida.



Surrealista eta probokatzaila, Neil Kendricks artista eta zinemagilearen "Larruzko liburua" film labur experimentalak Pigmalionen mitoa berrasmutzen du genero ukitu batekin. Artista baten fantasiak eta amesgaiztoak, bere marrazkietan jasota, bat-batean agertzen dira modelo baten gorputzean irudi mamutsu eta aldakor gisa, marrazketa saio batean zehar, marrazketa prozesua ikuspegi surrealista eta magiko batetik aztertuz. Film labur experimental hau berezi egiten duena da aktore guztiak artista bisualak direla eta kameraren aurrean denbora errealean benetako marrazkiak sortzen dituztela. Zinemagileak marrazketa irakasten zuen bitartean egindako behaketetan inspiratuta, film labur berezi honek erronka paregabea planteatzen du: lehenago inoiz ikusi ez den zerbait sortzea. "Larruzko liburua" filmak aktore-artistak denbora errealean benetako marrazkiak sortzen dituzte, kameraren aurrean fikziozko pertsonaiak antzeztzen dituztenak gidoi-narrazio batean. Filmak cinéma vérité, estilo dokumental eta surrealismoaren nahasketa liluragarria eskaintzen du.

Kendrick, bizitza osoan artista bisual, idazle eta hezitzaile gisa, sormenaren misterioek liluratzen naute. Nire asmoa marrazkiak sortzeko pentsamendu prozesua ikuspegi dokumental baten bidez harrapatzea zen, aldi berean elkarrizketarik gabeko istorio surrealista bat kontatzen dudana bitartean. Fikzio onirikoaren eta cinéma vérité estetikaren arteko fusio hau lortzeko, filmaren ekoizpenak kameraren aurrean benetako marrazketa saio bat antzeztu behar izan zuen. Urteak behar izan ziren film experimental berezi hau osatzeko, aktoreek kameraren aurrean marrazkiak sortzeko gai izan behar baitziren, beren pertsonaiak fikziozko zinema-narrazio baten testuinguruan antzeztuz. Filmak marrazketa prozesuaren ikuspegi bat eskaintzen du "paperean pentsatzeko" modu gisa. Espero dut zuen zinema jaialdiko hautaketa batzordeak nire proiektu pertsonala, "Larruzko liburua", hausnarketa eragiten duen eta zirrargarria den film gisa hartuko duela kontuan, zuen zinema-erakusketa berritzailean proiektatzeko modukoa.

Surreal and provocative, artist-filmmaker Neil Kendricks experimental short film, "Book of Skin" reimagines the myth of Pygmalion with a gender-bending twist as an artist's fantasies and nightmares expressed in her drawings suddenly appear as shape-shifting, phantasmagoric images on the body of an artist's model during a life-drawing session, looking at the drawing process seen through a surreal, magical-realist lens. What makes this experimental short film unique is all of the on-screen talent are visual artists creating real drawings on camera in real time. Inspired by the filmmaker's observations teaching life-drawing classes, this unusual short film sets the bar high with the challenge of creating something that most viewers have never seen before: "Book of Skin" features actor-artists creating real drawings in real time while portraying fictional characters on camera in a scripted narrative. The film offers an intoxicating mixture of "cinema verité," documentary style camerawork and surrealism.

Kendrick, as a lifelong visual artist, writer and educator, I am fascinated by the mysteries of creativity. My intent was to capture the thought process of creating drawings using a documentary approach while simultaneously telling a surreal story without dialogue. To create this fusion of dream-like fiction with a cinema-verité aesthetic, the film's production required staging a real life-drawing session for the camera. This unique, experimental film project took years to cast because I required the on-screen talent to be able to create the actual drawings on camera while in character within the context of a fictional film narrative. The film opens a window into the process of drawing as a form of "thinking on paper." I hope your film-festival's selection committee finds my passion project BOOK OF SKIN as an exciting and thought-provoking piece of cinematic art worthy of screening at your showcase of innovative cinema.

Surrealista y provocador, el cortometraje experimental del artista y cineasta Neil Kendricks, "Libro de piel", reinventa el mito de Pigmalión con un giro de género. Las fantasías y pesadillas de una artista, plasmadas en sus dibujos, aparecen repentinamente como imágenes fantasmagóricas y cambiantes sobre el cuerpo de una modelo durante una sesión de dibujo del natural, explorando el proceso de dibujo desde una perspectiva surrealista y de realismo mágico. Lo que hace único a este cortometraje experimental es que todos los actores son artistas visuales que crean dibujos reales frente a la cámara en tiempo real. Inspirado en las observaciones del cineasta impartiendo clases de dibujo del natural, este singular cortometraje plantea un reto inédito: crear algo nunca antes visto. "Libro de piel" presenta a actores-artistas creando dibujos reales en tiempo real, interpretando personajes ficticios ante la cámara en una narrativa guionizada. La película ofrece una fascinante mezcla de cine vérité, estilo documental y surrealismo.

Kendrick, como artista visual, escritor y educador de toda la vida, me fascinan los misterios de la creatividad. Mi intención era capturar el proceso de pensamiento al crear dibujos mediante un enfoque documental, a la vez que narraba una historia surrealista sin diálogos. Para lograr esta fusión de ficción onírica con una estética de cine verité, la producción de la película requirió la puesta en escena de una sesión de dibujo real frente a la cámara. Este singular proyecto cinematográfico experimental tardó años en completarse, ya que necesitaba que los actores fueran capaces de crear los dibujos frente a la cámara, interpretando sus personajes dentro del contexto de una narrativa cinematográfica ficticia. La película abre una ventana al proceso de dibujar como una forma de "pensar en papel". Espero que el comité de selección de su festival de cine considere mi proyecto personal, "Libro de piel", una obra cinematográfica emocionante y que invita a la reflexión, digna de ser proyectada en su muestra de cine innovador.

100 "I was born" 14'32. Elina Oikari (FI)



Ibaian jaiotako gizon bat. Paisaia eta urtaro kontrajarrietan bidaiatzen du. Protagonistak naturaren bakea irrikatzen du, baina etengabe inguratuta dago artifizialki, eta badirudi irudi misteriotsu batek jarraitzen diola bere bidaian. Begirada existentziala paisaia surrealistetan txertatuz, "Jaio nintzen" filmak gizakiaren eta naturaren arteko harreman paradoxikoa aztertzen du.

"Jaio nintzen" filmak naturarekin dugun harreman paradoxikoa aztertzen du. Paisaia eta urtaro kontrajarrietan bidaiatzen duen protagonista baten bidez kontatzen da: ibai lasai bat, gasolindegia bat, hormigoizko eraikinak dituen auzo bat, lorategiko kaxekin eta golf zelai ireki bat, eski pistak estaltzen dituen elur-makina baten ondoan. Film labur honekin nire helburua protagonistaren eta paisaiaren arteko harremana behatzea izan zen begirada existentzialarekin. Film laburrak absurdo ukitu batekin jorratzen du nola ingurumenak gudan eta gure existentzia hiri-ingurune naturaletan eragiten duen.

Elina Oikari Helsinkin (Finlandia) bizi den zinemagilea da. Arte Masterra lortu zuen Aalto Unibertsitateko ELO Zinema Eskolan, dokumentalen zuzendaritzan espezializatuta (2014). Oikari fikzioarekin, dokumentalarekin eta zinema alternatiboarekin lan egiten du.

A man borns on the river. He travels in contrasting landscapes and seasons. The protagonist yearns for nature's peace, but is continuously surrounded by the artificial while a mysterious figure seems to follow him on his journey. By merging existential gaze into surreal landscapes, I Was Born examines the paradoxical relationship between human and the nature.

I Was Born examines the paradoxical relationship we all have with nature. It is told through a protagonist who travels in contrasting landscapes and seasons: a serene river, a gas station, a suburb with concrete buildings with gardening boxes and an open golf course alongside a snow machine covering ski trails. My aim with this short film was to observe the relationship of the protagonist and the landscape with existential gaze. The short film addresses with a touch of the absurd how the environment influences us and our existence in urban natural environments.

Elina Oikari is a filmmaker based in Helsinki, Finland. She has graduated with a Master of Arts from the ELO Film School Finland in Aalto University majoring in documentary film directing (2014). Oikari works with fiction, documentary and alternative film.

Un hombre nacido a orillas del río. Viaja a través de paisajes y estaciones contrastantes. El protagonista anhela la paz de la naturaleza, pero se encuentra constantemente rodeado de lo artificial, mientras una figura misteriosa parece seguirlo en su viaje. Al fusionar la mirada existencial con paisajes surrealistas, «Yo nací» examina la relación paradójica entre el ser humano y la naturaleza.

«Yo nací» examina la relación paradójica que todos tenemos con la naturaleza. Se narra a través de un protagonista que viaja por paisajes y estaciones contrastantes: un río sereno, una gasolinera, un suburbio con edificios de hormigón y jardineras, y un campo de golf abierto junto a una máquina de nieve que cubre las pistas de esquí. Mi objetivo con este cortometraje era observar la relación entre el protagonista y el paisaje desde una perspectiva existencial. El corto aborda, con un toque de absurdo, cómo el

entorno nos influye y cómo afecta nuestra existencia en ambientes naturales urbanos.

Elina Oikari es una cineasta radicada en Helsinki, Finlandia. Se graduó con una Maestría en Artes de la Escuela de Cine ELO de Finlandia en la Universidad Aalto, con especialización en dirección de cine documental (2014). Oikari trabaja con ficción, documental y cine alternativo.

101 “Monsieur Moiré” 13’07. Matze Görig (DE)

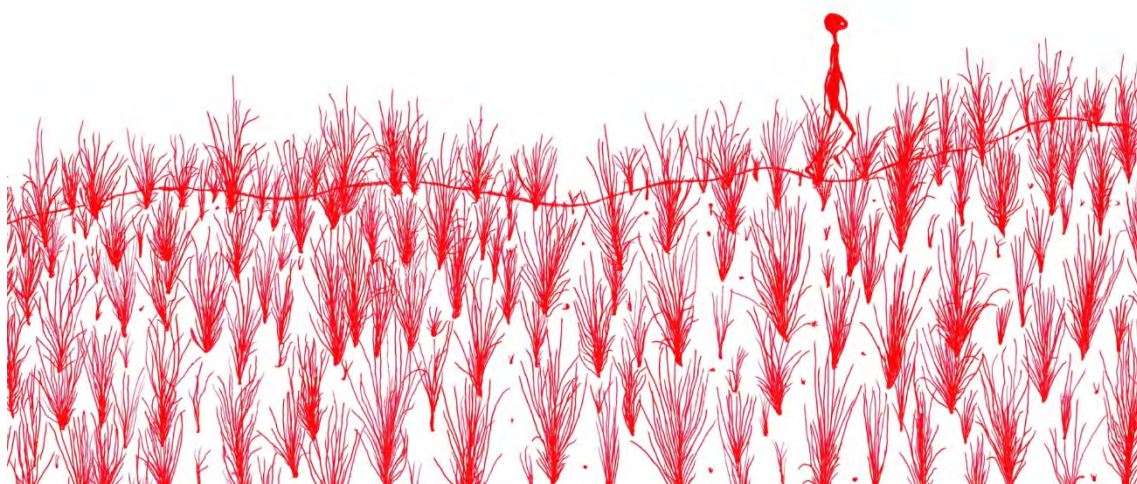


“Moiré auna” filma migrazio eta lekualdatze esperientzia izan duten eta ez duten pertsonen parte hartu zuten prozesu kolaboratibo baten bidez sortu zen. Askatasunari buruzko eztabaidek eszenatoki abstraktuak sortu zituzten, eta hauek adimen artifizialak sortutako paisaiekin bat egin zuten. “Moiré jauna” errealitatearen eta ilusioaren arteko mundu iheskor honetan mugitzen da, ustezko faktore disruptiboa bezala, irrika, min eta pertenezia bilaketak bultzatuta.

The film “Monsieur Moiré” was created through a collaborative process involving people with and without experience of migration and displacement. Discussions about freedom gave rise to abstract stage sets that were merged with AI-generated landscapes. Monsieur Moiré moves through this elusive world between reality and illusion as a supposed disruptive factor, driven by longing, pain, and the search for belonging.

La película “Señor Moiré” se creó mediante un proceso colaborativo que involucró a personas con y sin experiencia en migración y desplazamiento. Las conversaciones sobre la libertad dieron lugar a escenarios abstractos que se fusionaron con paisajes generados por inteligencia artificial. “Señor Moiré” transita por este mundo esquivo entre la realidad y la ilusión como un supuesto factor disruptivo, impulsado por la añoranza, el dolor y la búsqueda de pertenencia.

102 "End" 02'36. Rita Casdia (IT)



"Amaiera" tinta gorriz paperean egindako bideo animatu bat da. Bata bestearen atzetik doazen irudiek paisaia ezin babestuzkoak sortzen dituzte. Eszenatoki hauek irudi txiki, argal eta nekatuek egindako bidaia baten azken helmugak dira. "Amaiera" ez du bere existentziaren amaierara iristen ari den mundu baten ikuspegia izan nahi, baizik eta gizakiak natura dotore eta oldarkorrarekin guztiz bat egiteko berraurkitutako borondatea.

Rita Casdia 1977an jaio zen Barcellona Pozzo di Gotto-n (ME). 2000. urtean graduatu zen Pinturan Palermoko Arte Ederren Akademian. Ondoren, Milanera joan zen bizitzera, eta han Brerako Arte Ederren Akademian jarraitu zuen ikasten, Arte eta Teknologia Berrietan espezializazioa lortuz (2006) eta Pintura irakaskuntzan bigarren mailako titulu akademikoa lortuz (2009). Nire lanak sentimenduak gobernatzen dituzten oinarritzko mekanismoak aztertzen ditu, batez ere lotura emozionalek sortutako dinamiketan arreta jarritz. Mundu emozionalak sortzen ditut, egitura narratibo hautsi eta inhibiziorik gabeko baten bidez eboluzionatzen dutenak, non ikonografia klasikoko erreferentziak, ausazko elementuak, eguneroko banalitatea, nire esperientzia eta nire ametsak nahasten ditudan. Bideo-animazioa, marrazkia eta eskultura batera bizi dira nire instalazioetan eta unibertso adierazkor bat artikulatzen dute, ekartzen diedan eduki emozional eta sinboliko konplexuan oinarrituta. Nire ikerketak espazioen dimentsio adierazkorra ukitzen du, eta bereziki bisitatzeko aukera izan nuen lekuak. Kokapenaren konfigurazio fisikoaren esanahi sinboliko guztiak biltzea dut helburu, plastilinazko panpina txikiak nire bideo-animazioen pertsonaia gisa jarritz.

"End" is an animated video, made on paper with red ink. The images, which flow one after the other, create inhospitable landscapes. These scenarios are the last destinations of a journey performed by small, gaunt and exhausted figures. End does not want to be the vision of a world that is coming to the end of its existence, but rather the rediscovered will of the human being to unite totally with the majestic and impetuous nature.

Rita Casdia, was born in Barcellona Pozzo di Gotto (ME) in 1977. She graduated Painting at the Academy of Fine Arts, Palermo in the 2000. Afterwards she moved to Milan, where she continued her study at the Academy of Fine Arts of Brera and achieved a specialization in Art and New Technologies (2006) and Academic second level degree in the teaching of Painting (2009).

My work studies the basic mechanisms that rule feelings, focusing mainly on the dynamics generated by emotional connections. I make emotional worlds that evolve through a broken and uninhibited narrative structure in which I mix references from classic iconography, random elements, everyday banality, my experience as well as my dreams. Video animation, drawing, and sculpture coexist in my installations and articulate an expressive universe rooted in the complex emotional and symbolic content I bring to it. My research touches on the expressive dimension of the spaces and in particular on the places I got the chance to visit. I aim to collect all the symbolic meanings from the location's physical configuration by placing little plasticine dolls as the characters of my video animations.

"Fin" es un vídeo de animación realizado sobre papel con tinta roja. Las imágenes, que se suceden unas a otras, crean paisajes inhóspitos. Estos escenarios son los destinos finales de un viaje emprendido por figuras pequeñas, enjutas y exhaustas. "Final" no

pretende ser la visión de un mundo que llega al final de su existencia, sino más bien la voluntad redescubierta del ser humano de unirse totalmente a una naturaleza majestuosa e impetuosa.

Rita Casdia nació en Barcellona Pozzo di Gotto (Mesina) en 1977. Se licenció en Pintura por la Academia de Bellas Artes de Palermo en el año 2000. Posteriormente se trasladó a Milán, donde continuó sus estudios en la Academia de Bellas Artes de Brera, especializándose en Arte y Nuevas Tecnologías (2006) y obteniendo un título académico de segundo nivel en Enseñanza de la Pintura (2009).

Mi obra explora los mecanismos fundamentales que rigen los sentimientos, centrándose principalmente en las dinámicas generadas por las conexiones emocionales. Creo mundos emocionales que evolucionan a través de una estructura narrativa fragmentada y desinhibida, en la que combino referencias de la iconografía clásica, elementos aleatorios, la banalidad cotidiana, mi propia experiencia y mis sueños. La videoanimación, el dibujo y la escultura conviven en mis instalaciones, articulando un universo expresivo arraigado en el complejo contenido emocional y simbólico que apporto a la obra. Mi investigación aborda la dimensión expresiva de los espacios y, en particular, de aquellos lugares que he tenido la oportunidad de visitar. Busco captar todos los significados simbólicos derivados de la configuración física del lugar, situando pequeñas figuras de plastilina como personajes de mis videoanimaciones.

103 "Accumulate" 04'55. Lisa Birke (CA)



*"Pilatu" "antroposzenikoa" den filma da; gizakiaren industrializazioak paisaia dituen ondorioak modu pintoreskoan erakusten ditu. Goi-mailako moda nagusitzen da abandonatutako gunearen estetizazioan, hondakinez egindako *haute couture* barrokoaren bidez.*

Bideo-performancea eta horri lotutako dokumentazioa Barreiron (Portugal) grabatu ziren, partzialki abandonatutako industria-gune batean; bertan, besteak beste, pintura, ehunak eta oinetako-hormak (edo moldeak) ekoizten ziren. Gaur egun, birziklatze-instalazio bat dago bertan, eta material baliotsuak —kobrea, esaterako— bereizten ditu kable elektrikoen plastikozko estalduretatik. Testura-inpresioek eta baztertutako materialek etengabe hazten ari den jantzia osatzen dute, pantaila zatituko formatuan. Apokalipsiaren osteko giroa gogorarazten duen eszenatokia hondakinez beteta dago: hormigoizko aztarnak, ehun-hondarrak, erretxina gogortuko upelak, beira, amiantoa eta bestelako material toxikoak; artista horien artean barrena ibiltzen da, amaigabea dirudien pasabide batean.

*Lana honek *fast fashion* (moda azkarra) delakoari, moda-industriaren oinarrian dauden kodeei eta fabrikazioak gure ingurumenean uzten duen arrastoari buruzko hausnarketa egiten du. Makinen eta soinu diegetikoen kakofonia batek soinu-banda deserosoa sortzen du; energia handitzen doa, baina, azkenean, hutsunean oihartzun huts bihurtzen da. Obrak ikusleari eskatzen dio hausnartzeko "edozein prezioztan lortutako aurrerapenaren" ondorioez, baita gehiegizko kontsumoaren eta itxurari eustearen arteko loturez ere, irudiarekiko obsesioa duen kultura honetan.*

Birke Saskatchewaneko Unibertsitateko Hedabide Digital eta Hedatuak (Digital and Extended Media) irakasle elkartua da. Bideo-artearen, 360 graduko bideoaren, teknika mistoko instalazioen eta errealtate areagotuaren arteko talka-gunean egiten dut lan, "Treaty Six" lurraldetik —paisaia laua izan arren, zentzumenen aldetik menditsua dena—. Pantailaren markoaren mugak hautsi eta bertan harrapatuta dauden istorioak askatzen saiatzen naiz. Liluratu egiten nau nola eraiki diren femininotasunari buruzko ideiak gure kultura herriko aseezina elikatzen duten kontakizun historikoen eta irudi-sorkuntzaren bidez. Nire lanak aztertzen du nola nahasten diren nortasunari buruzko ideiak narrazio-tropoekin, itxurari eustearekin eta onarpena lortzeko behararekin; hori guztia kontrol eta merkataritza sistema baten baitan existentzia-angustia saihesteko ahalegin hutsalaren parte da.

Accumulate is an "anthroposcenic" film, one that demonstrates the impacts of human industrialization on the landscape in picturesque style. High fashion prevails in the aestheticization of the derelict through baroque refuse couture.

The performance-for-video and ancillary documentation was filmed in a partially abandoned industrial site in Barreiro, Portugal, that had manufactured, amongst other things, paint, textiles, and shoe molds or "lasts". The site is now home to a recycling facility that separates valuable materials such as copper from the plastic encasings of electrical wires. Textural impressions and discarded materials accessorize the ever-growing outfit in a split screen format. The almost post-apocalyptic setting is littered with concrete ruins, fabric remnants, hardened resin barrels, glass, asbestos, and other toxic materials that the artist walks in a seemingly endless runway.

The work is a rumination on fast fashion, the codes underlying the fashion machine, and the stain that manufacturing leaves on our environment. A cacophony of machine and diegetic sound creates an unnerving soundtrack that builds in energy only to reverberate into emptiness. The work asks the viewer to consider the implications of progress at all costs and the connections between over-

consumption and the keeping up of appearances in an image obsessed culture.

Birke is Associate Professor of Digital and Extended Media at the University of Saskatchewan. I work in the collision of video art, 360 video, mixed media installation, and augmented reality from the flat but sensorially mountainous Treaty Six Territory. I try to break the confines of the screen's frame to free the stories trapped therein. I am fascinated by how notions of the feminine have been constructed through historical storytelling and image making that feed our insatiable popular culture. My work teases out how notions of identity are entangled in narrative tropes, the keeping up of appearances, and our need for validation in a bid to unsuccessfully ward off existential dread in a system of control and commerce.

“Acumular” es una obra audiovisual de carácter «antroposcénico» que muestra, con una estética pintoresca, el impacto de la industrialización humana en el paisaje. La alta costura se impone en la estetización de lo ruinoso mediante una suerte de «costura barroca» hecha de desechos.

La performance —concebida específicamente para video— y la documentación complementaria se rodaron en un complejo industrial parcialmente abandonado en Barreiro (Portugal), donde antaño se fabricaban, entre otros productos, pinturas, textiles y hormas para calzado. Actualmente, el recinto alberga una planta de reciclaje que separa materiales valiosos, como el cobre, de los revestimientos plásticos de los cables eléctricos. Impresiones texturales y materiales desechados sirven de accesorios para un atuendo en constante crecimiento, presentado en un formato de pantalla dividida. El escenario, de aire casi posapocalíptico, está sembrado de ruinas de hormigón, retazos de tela, barriles de resina endurecida, vidrio, amianto y otros materiales tóxicos; entre ellos camina la artista, recorriendo una pasarela aparentemente interminable.

La obra invita a reflexionar sobre la moda rápida (“fast fashion”), los códigos subyacentes en el engranaje de la industria de la moda y la huella que la manufactura deja en nuestro medio ambiente. Una cacofonía de sonidos mecánicos y diegéticos crea una banda sonora inquietante que gana intensidad para acabar disipándose en el vacío. La pieza interpela al espectador sobre las implicaciones del progreso a cualquier precio y sobre los vínculos entre el consumo excesivo y el mantenimiento de las apariencias en una cultura obsesionada con la imagen.

Birke es profesora asociada de Medios Digitales y Expandidos en la Universidad de Saskatchewan. Trabaja en la intersección del videoarte, el video en 360 grados, la instalación de técnica mixta y la realidad aumentada, desde el territorio del Tratado n.º 6 (“Treaty Six Territory”): un paisaje plano en apariencia, pero sensorialmente montañoso. Intento romper los límites del marco de la pantalla para liberar las historias atrapadas en ella. Me fascina cómo se han construido las nociones de lo femenino a través de la narrativa histórica y la creación de imágenes que alimentan nuestra insaciable cultura popular. Mi obra explora cómo las nociones de identidad se entretejen con los tropos narrativos, el mantenimiento de las apariencias y nuestra necesidad de validación, en un intento fallido de ahuyentar la angustia existencial dentro de un sistema de control y comercio.



“Desmayo Largueta” Bolex kamera batekin eta 16 mm-ko film-erroilu bakar batekin filmatutako dokumental esperimental da. Udaberriko ametsa da: lehen almonddoak loratzen dira eta erleek polinizazioa egiten dute. Eguzki-izpiek arropa lehortzen dute berriz ere, eta parkeak, eraikinak zein haietan bizi diren gorputzak argiz eta berotasunez betetzen dituzte.

**Desmayo Largueta* goiz loratzen den almonddo-barietate berezi bat da (otsailean loratzen da). Harekin batera, eguzki-izpiek txoko guztiak besarkatzen dituzte, udaberriaren etorrera iragarritz. Proiektua zinema ez-narratiboarekiko jakin-minetik eta hura esploratzeko gogotik sortu da, ekoizpen analogiko artisauek eta kontziente baten bidez. 1960ko hamarkadako BOLEX kamera mekaniko bat (korda bidezkoa) erabiltzeak aukera eman zigun udaberriaren lehen zantzueta amets baten moduan hurbiltzeko. Kamerari esker, abangoardiako zinema-teknikak garatu ahal izan genituen; hala nola, fotogramaz fotograma filmatzea edo kameraren korda-mekanismoa manipulatzeko irudi lausoak edo zoomak sortzeko, urteko garai horretako irudien ikuspegi ameslaria sorraraziz. LAV laborategiko Pablo Useros zinemagileak prozesuan zehar gidatu gintuen; izan ere, proiektuari filosofia artisauek batekin ekin genion: zinemagileak berak negatiboa errebelatzea, fotograma oinarritzko unitatetik abiatuta lan egitea eta film kolektibo zein kolaboratiboak balioestea dakarren filosofia, hain zuzen.*

Eric Glez (Bartzelona, 1997). Publizitate- eta moda-filmetan espezializatutako zinema-zuzendaria.

*Kike Sanz (Iruñea, 2001). Ikus-entzunezko proiektuen eta zuzeneko emanaldien ekoizlea (CPA Salduie, Zaragoza); Kultura Kudeaketako Masterra du LA FÁBRICA erakundearen (La Fábrica - Ortega Marañón Institutua, Madril). Iruñean eta Zaragozan hasi zen film laburretan kamera-operadore gisa lanean. Bartzelonan praktikak egin zituen; han, bideoklip eta iragarkietan muntatzaile eta kamera-operadore gisa aritu zen. Produkzio-laguntzaile gisa lan egin zuen dokumental eta fikziozko proiektuetan, besteak beste, *Vampire Academy* estatubatuar telesailaren. 2022az geroztik, kultura-kudeatzaile gisa dihardu; nabarmentzekoak dira 2022ko Kulturaren Behatokiaren koordinazioa eta CIVICANen (Caja Navarra Fundazioaren Pentsamendu eta Kultura Partekatua Zentroa) kultura-programatzaile gisa egindako lana, arte-esperimentazioa, saiakera, filosofia, musika eta arte eszeniko garaikideak uztartzen dituzten programetan.*

Desmayo Largueta is an experimental documentary shot on a Bolex camera, using a single 16mm roll. A springtime dream, where the first almond trees bloom and bees pollinate. Sunbeams dry clothes once again, flood parks, buildings, and the bodies that inhabit them.

Desmayo Largueta is a special variety of almond tree that blooms early, in February. With it, the first rays of sunlight embrace every corner, heralding the arrival of spring.

The project stems from a curiosity and exploration of non-narrative cinema through (a conscious process of artisanal analog production. Using a wind-up BOLEX camera from the 1960s allowed us to approach the first glimpses of spring as if it were (a dream.

The camera enabled us to develop avant-garde film techniques such as frame-by-frame shooting, manipulating the camera’s winding mechanism to create blurred frames or zooms, evoking a dreamlike vision of the images at this time of year. From the LAV lab, filmmaker Pablo Useros guided us through the process, as we embarked on the project with an artisanal philosophy one that involves the filmmaker developing their own negative, working from the minimal unit of the (frame, and revaluing collective and collaborative films.

Eric Glez (Barcelona, 1997) Film director specializing in advertising and fashion films.

Kike Sanz. Pamplona, 2001. Producer of audiovisual projects and live performances (CPA Salduie, Zaragoza) and holder of a Master’s degree in Cultural Management from LA FÁBRICA (La Fábrica - Ortega Marañón Institute, Madrid). He began operating

a camera on short films in Pamplona and Zaragoza. He completed an internship in Barcelona, where he worked as an editor and camera operator on music videos and commercials. He worked as a production assistant on documentary and fiction projects, including the American TV series Vampire Academy. Since 2022, he has worked as a cultural manager, notably coordinating the 2022 Culture Observatory and serving as a cultural programmer at CIVICAN, the Caja Navarra Foundation's Center for Thought and Shared Culture, on programs involving artistic experimentation, essays, philosophy, music, and contemporary performing arts.

“Desmayo Langueta” es un documental experimental rodado con una cámara Bolex, utilizando un único rollo de 16 mm. Un sueño primaveral, donde florecen los primeros almendros y polinizan las abejas. Los rayos del sol vuelven a secar la ropa, inundan parques, edificios y los cuerpos que los habitan.

Desmayo Langueta es una variedad de almendro especial que florece temprano, en febrero. Con ella, los primeros rayos de sol abrazan cada rincón, precediendo a la llegada de la primavera.

El proyecto surge de la curiosidad y búsqueda de un cine no narrativo a partir de un proceso consciente en la producción artesanal analógica. Utilizar una cámara BOLEX de cuerda, de los años 60s nos permitió acercarnos a los primeros retazos de la primavera como si de un sueño se tratase.

La cámara nos permitió desarrollar técnicas del cine de vanguardia como el uso del rodaje frame a frame, juegos con la cuerda de la cámara para generar frames velados o zoomings, induciendo a una visión onírica de las imágenes en esta etapa del año. Desde el laboratorio LAV, el cineasta Pablo Useros fue nuestro guía en el proceso, aventurándonos al proyecto con una filosofía artesanal, que implica al cineasta revelar su propio negativo, trabajar desde la unidad mínima del frame o revalorizar (las películas colectivas y colaborativas.

Eric Glez (Barcelona, 1997) Director de cine especializado en publicidad y fashion films.

Kike Sanz. Pamplona, 2001. Realizador de proyectos audiovisuales y espectáculos (CPA Salduie, Zaragoza) y Máster LA FÁBRICA en gestión cultural (La Fábrica - instituto Ortega y Gasset, Madrid). Comienza a operar cámara en cortometrajes entre Pamplona y Zaragoza. Realiza prácticas en Barcelona donde se desempeña como editor y equipo de cámara en videoclips y spots. Trabaja como ayudante de producción en proyectos de documental y ficción como la serie de TV estadounidense Vampire Academy. Desde 2022 trabaja como gestor cultural, destacando la coordinación del Observatorio de la cultura 2022 o su labor como programador cultural en CIVICAN, Centro de pensamiento y cultura compartida de Fundación Caja Navarra, en programas de experimentación artística, ensayo, filosofía, música o escénicas contemporáneas.



La gaua da mendian. Auto bakar bat doa errepidean zehar. Bolantean, norbait sehaska-kanta bitxi bat abesten hasten da... “Gauetz” Goriziako mendietako basoetan barrena egindako ilunabarreko bidaia baten istorioa da. Gauzen arteko espazioari buruzko filma da: iluntasunaren eta argiaren, loaren eta esnaldiaren, ezezagunaren eta ezagunaren, memoriaren eta irudimenaren, nahigabearen eta samurtasunaren arteko espazioari buruzkoa, hain zuzen. Melodia bat dabil flotatzen muga bihurri horren gainean.

Anouk Chambazek (Lausana, 1993) mugimendudun irudiekin egiten du lan. Lausanan eta Erroman zineman eta filosofian graduatu ondoren.

It's almost night on the mountain. A solitary car moves along the road. At the wheel, someone starts singing a strange lullaby
Di Notte (At night) is the story of a twilight journey through the woods in Gorizia's mountains. It is a film about the space between things: between darkness and light, sleep and wakefulness, the unknown and what is familiar, memory and imagination, anguish and tenderness. A melody floats over such a sinuous border.

Anouk Chambaz (Lausanne, 1993) works with moving images. After graduating in cinema and philosophy in Lausanne and Rome.

Cae la noche en la montaña. Un coche solitario avanza por la carretera. Al volante, alguien empieza a cantar una extraña canción de cuna...

“De noche” es la historia de un viaje crepuscular a través de los bosques de las montañas de Gorizia. Es una película sobre el espacio que existe entre las cosas: entre la oscuridad y la luz, el sueño y la vigilia, lo desconocido y lo familiar, la memoria y la imaginación, la angustia y la ternura. Una melodía flota sobre esa frontera sinuosa.

Anouk Chambaz (Lausana, 1993) trabaja con imágenes en movimiento. Tras graduarse en cine y filosofía en Lausana y Roma.



Elkarren atzetik dabilizan maitaleak, ezkutaketa-joko amaigabe batean murgilduta.

Harremana haustea eta bikotekidearengandik urruntzea funtsezko eta hunkigarria iruditzen zait; horregatik murgildu nintzen hain sakon istorio hori kontatzen. Ahultasunarekiko beldurra, benetako bikotekide batekin mundu errealean bizitzearen beldurra, eta pertsona garaikideak elkartu eta hitz egin beharrean eremu digitalera ihes egiteko duen etengabeko joera kontatzeko beharra sentitzen nuen.

Gure bideokliparen zati bat teknika oso ezohiko eta neketsu baten bidez sortu zen: animazioa, non fotograma bakoitza eskuz egiten den. Duela urte batzuk, Lada Baeva artistak zianotipia irakatsi zidan; irudiak inprimatzeko modu ikusgarria da, XIX. mendearen erdialdean sortua. Berehala erantzun zidan zianotipia-inprimaketak erabiliz bideo bat egitea proposatu nionean. Azkenean, 3.000 inprimaketa baino gehiago sortu genituen eskuz. Hasierako animazio-sekuentzia, tituluak eta protagonista femeninoaren erretratua osatzen duen 5x6 metroko mosaiko erraldoia —azken hori protagonista maskulinoak haren argazki txikiekien osatzen duena— eskuz egin ziren guztiak. Teknika zehatz horren alde egin genuen, eta kontzienteki baztertu genuen adimen artifiziala, pantailan gure pertsonaien arteko berotasuna eta bizitasuna transmititu nahi genituelako. Oraingoz, ez dago hori lortzeko gai den sare neuronalik; prozesu hori ez-perfektuegia, ez-logikoegia eta gizatiarregia da.

Roman Evdokimov. Antzerki- eta zinema-aktorea, zuzendaria eta gidoilaria. Moskun jaio zen, 1994an. Shchepkin Antzerki Eskolan graduatu zen 2015ean. Graduatu ondoren, Moskuko Txekhov Arte Antzokian, Nazioen Antzokian, Yermolova Antzokian, Meyerhold Antzerki eta Kultura Zentroan eta antzerki-proiektu independenteetan lan egin zuen. 2026tik aurrera, ETO antzerki-elkarte independenteen arte-zuzendaria da.

A pair of lovers stalking each other in a perpetual hide-and-seek game.

The theme of breaking up and falling out of touch with a significant other seems essential and poignant to me, which is why I became so invested in telling that story. I had an urge to tell about the fear of vulnerability, the fear of living in the real world with a real partner, and the perpetual attempt of a contemporary person to escape into the digital realm rather than meet and talk.

Part of our music video was created using a very uncommon and toilsome technique: animation where every frame is made by hand. A couple of years ago, the artist Lada Baeva taught me cyanotyping — an incredibly impressive way to print images, dating back to the mid-19th century. She took my call immediately when I offered to make a video using cyanotype prints. We ended up creating over 3,000 prints by hand. The animated sequence at the beginning, the titles, and the huge 5x6 meter mosaic in the form of a portrait of the female protagonist, which our male protagonist pieces together from small photographs of her, were all made manually. We opted for this meticulous technique and consciously ditched AI altogether because we wanted to bring about a sense of warmth and nerve between our characters on screen. No neural network can accomplish this yet — this is too imperfect, too illogical, too human.

Roman Evdokimov. Theater and film actor, director, screenwriter. Born in 1994 in Moscow. Graduated from the Shchepkin Theater School in 2015. After graduation, worked at the Moscow Chekhov Art Theatre, the Theater of Nations, the Yermolova Theater, the Meyerhold Theater and Cultural Center, and in independent theater projects. Since 2026, Art Director of the ETO independent theater association.

Una pareja de amantes que se acecha mutuamente en un juego perpetuo del escondite.

El tema de la ruptura y la pérdida de contacto con la pareja me resulta esencial y conmovedor; por eso me involucré tanto en contar esta historia. Sentía la necesidad de hablar sobre el miedo a la vulnerabilidad, el miedo a vivir en el mundo real con una

pareja real y el intento constante de la persona contemporánea de escapar hacia el ámbito digital en lugar de encontrarse y conversar.

Parte de nuestro videoclip se creó utilizando una técnica muy inusual y laboriosa: una animación en la que cada fotograma está hecho a mano. Hace un par de años, la artista Lada Baeva me enseñó la cianotipia, una forma de impresión de imágenes increíblemente impresionante que se remonta a mediados del siglo XIX. Aceptó mi propuesta de inmediato cuando le planteé hacer un video utilizando impresiones en cianotipia. Terminamos creando más de 3.000 impresiones a mano. La secuencia animada del principio, los títulos y el enorme mosaico de 5x6 metros —un retrato de la protagonista femenina que el protagonista masculino va componiendo a partir de pequeñas fotografías de ella— se realizaron manualmente. Optamos por esta técnica meticulosa y descartamos por completo la IA de forma consciente, ya que queríamos transmitir una sensación de calidez y emoción visceral entre nuestros personajes en pantalla. Ninguna red neuronal puede lograr esto todavía; es algo demasiado imperfecto, demasiado ilógico, demasiado humano.

Roman Evdokimov. Actor de teatro y cine, director y guionista. Nacido en 1994 en Moscú. Se graduó en la Escuela de Teatro Shchepkin en 2015. Tras graduarse, trabajó en el Teatro de Arte Chéjov de Moscú, el Teatro de las Naciones, el Teatro Yermolova, el Centro Cultural y Teatro Meyerhold, así como en proyectos de teatro independiente. Desde 2026, es director artístico de la asociación de teatro independiente ETO.

107 “The hermit crab” 13’05. Beaux Salix (HK/GB)



Emakume gazte batek bere haurtzarora berrikusten du oroimen-zatien bidez, abandonuaren ondoren babesa bilatzeak zer esan nahi duen aztertuz. Ermitau-karramarroa bezala —bere etxebizitza txiki geratzen zaion izakia—, noiz utzi behar den alde batera ikasten du.

Ia erabat nire apartamentuaren barruan sortua eta filmatua, “Karramarro ermitaua” filmak zuzeneko irudiak, familiako artxiboko grabazioak eta eskuz egindako animazioa uztartzen ditu, oroimenaren izaera zatikatu eta ezegonkorra islatzeko. Ermitau-karramarroaren metaforaren bidez, filmak abandonuak eta ezegonkortasun emozionalak moldatutako aurre egiteko mekanismoak aztertzen ditu, baita babesle izan ziren egiturek jada eusten ez digutenean gertatzen dena ere; izan ere, azkenean, ermitau-karramarro guztiei geratzen zaie txiki beren eskola.

Beaux Salix Hong Kongeko eta Londresko zinemagile, ilustratzaile eta konpositore britainiar-txinatarra da. Animazioaren, soinuaren eta euskarri digitalen arloan lan eginez, bere jarduerak oroimena, ahaidetasuna eta kultura arteko nortasuna aztertzen ditu, kontakizun-modu intimu eta surrealisten bidez.

A young woman retraces her childhood through memory fragments, exploring what it means to seek safety in the aftermath of abandonment. Like a hermit crab, a creature that outgrows its home, she learns when it’s time to let go.

Created and filmed almost entirely within the confines of my apartment, ‘The Hermit Crab’ combines live action, family archival footage, and hand-drawn animation to reflect the fragmented and unstable nature of memory. Through the metaphor of the hermit crab, the film explores coping mechanisms shaped by abandonment and emotional instability, and what happens when the structures once used for protection can no longer contain us—how, eventually, every hermit crab outgrows its shell.

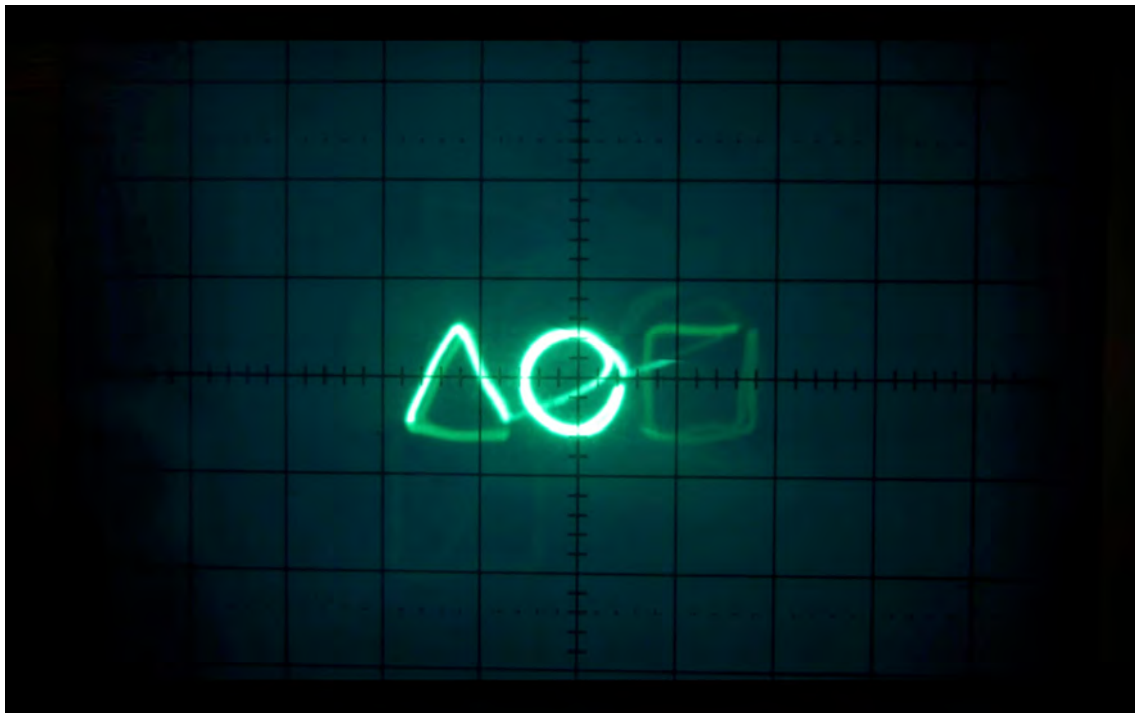
Beaux Salix is a British-Chinese filmmaker, illustrator, and composer from Hong Kong and London. Working across animation, sound, and digital media, her practice explores memory, kinship, and cross-cultural identity through intimate and surreal forms of storytelling.

Una joven recorre su infancia a través de fragmentos de memoria, explorando lo que significa buscar seguridad tras haber sufrido el abandono. Al igual que el cangrejo ermitaño —una criatura que acaba superando el tamaño de su hogar—, ella aprende cuándo es el momento de dejar ir.

Creada y filmada casi en su totalidad dentro de mi apartamento, “El cangrejo ermitaño” combina acción real, material de archivo familiar y animación dibujada a mano para reflejar la naturaleza fragmentada e inestable de la memoria. A través de la metáfora del cangrejo ermitaño, la película explora los mecanismos de afrontamiento moldeados por el abandono y la inestabilidad emocional, así como lo que sucede cuando las estructuras que antes nos protegían ya no pueden contenernos: cómo, con el tiempo, todo cangrejo ermitaño termina superando el tamaño de su concha.

Beaux Salix es una cineasta, ilustradora y compositora británico-china originaria de Hong Kong y Londres. Su trabajo abarca la animación, el sonido y los medios digitales, y explora la memoria, los vínculos afectivos y la identidad intercultural mediante formas de narración íntimas y surrealistas.

108 “Oscillations” 03’27. Mark Franz & David Colagiovanni (US)



“Oszilazioak” animaziozko film labur esperimental da; osziloskopio baten bidez zuzenean egindako emanaldi batetik abiatuta sortua, laginketa sintetizatu, zuzeneko gitarra-jotzea eta seinale analogikoen irudiak uztartzen dituena. Oskar Fischinger bezalako aitzindariek jorratutako musika bisualaren tradizioari jarraiki, lanak soinua etengabe aldatzen diren forma geometriko eta paisaia elektroniko erritmiko bihurtzen ditu. William S. Burroughs-en “cut-up” (edo zatiketa eta berrantolaketa) teknika erabiliz, “Kosmos” liburuko “Pale Blue Dot” (Puntu Urdin Ahula) pasartetik ateratako testu-zatiak egitura poetiko bilakarietan berrantolatzen dira. Errepikapenaren, zatiketaren eta oszilazioaren bidez, lana pixkanaka hausnarketa kosmiko batetik oroimenaren, lekuaren eta etxearen ideia ezegonkorren inguruko ikerketara igarotzen da.

Mark Franzen lanak erabiltzaile esperientzia (UX), mugimendu diseinuan eta datuetan oinarritzen da, baita diziplina horien arteko elkarguneetan ere. Chicagoko Arte Institutuko Eskolan Arte eta Teknologiako MFA bat du eta Ball State Unibertsitatean Arte Elektronikoko eta Animazioko masterra. Azken bi hamarkadetan, Markek-ek Chicago Mercantile Exchange eta Red Light Management bezalako bezeroentzako lidergo sortzailea eman du. Bere lana 100 erakusketa, gonbidatutako hitzaldi eta artista egoitzetan aurkeztu eta eztabaidatu du. Mark gaur egun Ohioko Unibertsitateko Arte eta Diseinu Eskolan irakasle osoa da, non diseinu ikastaroak ematen dituen.

David Colagiovanni bideoarekin, soinuarekin eta espazioarekin lan egiten duen artista eta konpositorea da. Artista egoitzetan parte hartu du. Bere bideo eta soinu lanak mundu osoko jaialdi eta galerietan erakutsi dira. Colagiovanni Ipar Carolinako artista kolektibo bat den Team Lump-eko kidea da, eta bere lanaren zati handi bat Melissa Haviland artistarekin lankidetzan garatu da Haviland & Colagiovanni izenpean. Gaur egun, Atenasko Zinema eta Bideo Zentroa eta Atenasko Nazioarteko Zinema + Bideo Jaialdia zuzentzen ditu, eta zinema esperimentalak irakasten du Ohioko Unibertsitateko Zinema Dibisioan. Colagiovannik Arte Ederretako lizentziatura (BFA) lortu zuen Maineko Unibertsitatean (Orono) eta Arte Ederretako masterra (MFA) Ipar Carolinako Unibertsitatean (Chapel Hill).

Oscillations is an experimental animated short constructed from a filmed live oscilloscope performance combining synthesized sampling, live guitar, and analog signal imagery. Continuing the tradition of visual music explored by pioneers such as Oskar Fischinger, the work transforms sound into shifting geometric forms and rhythmic electronic landscapes. Utilizing William S.

Burroughs' cut-up method, fragments of text derived from the "Pale Blue Dot" passage in Cosmos are recombined into evolving poetic structures. Through repetition, fragmentation, and oscillation, the piece gradually shifts from cosmic reflection toward an inquiry into memory, place, and the unstable idea of home.

Mark Franz's work focuses on user experience (UX), motion design, and data, as well as the intersections between these disciplines. He holds an M.F.A. in Art and Technology from the School of the Art Institute of Chicago and an M.A. in Electronic Art and Animation from Ball State University. Over the past two decades, Mark has provided creative leadership for clients such as the Chicago Mercantile Exchange and Red Light Management. He has also presented and discussed his work in over 100 exhibitions, guest lectures, and artist residencies. Mark is currently a professor at the Ohio University School of Art and Design, where he teaches design courses.

David Colagiovanni is an artist and composer working with video, sound, and space. He has participated in artist residencies, and his video and sound works have been exhibited at festivals and galleries worldwide. Colagiovanni is a member of Team Lump, a North Carolina-based artist collective, and much of his work is created in collaboration with artist Melissa Haviland under the name Haviland & Colagiovanni. He currently directs the Athens Center for Film and Video and the Athens International Film + Video Festival, while also teaching experimental film in the Film Division at Ohio University. Colagiovanni earned his B.F.A. from the University of Maine (Orono) and his M.F.A. from the University of North Carolina (Chapel Hill).

"Oscilaciones" es un cortometraje de animación experimental creado a partir de una actuación en vivo con osciloscopio, que combina sampling sintetizado, guitarra en directo e imágenes generadas por señales analógicas. Siguiendo la tradición de la música visual explorada por pioneros como Oskar Fischinger, la obra transforma el sonido en formas geométricas cambiantes y paisajes electrónicos rítmicos. Mediante el uso de la técnica del 'cut-up' (recorte y reordenación) de William S. Burroughs, fragmentos de texto extraídos del pasaje «Un punto azul pálido» (Pale Blue Dot) de la obra "Cosmos" se recombinan para formar estructuras poéticas en evolución. A través de la repetición, la fragmentación y la oscilación, la pieza transita gradualmente de la reflexión cósmica hacia una indagación sobre la memoria, el lugar y la noción inestable de hogar.

La obra de Mark Franz se centra en la experiencia de usuario (UX), el diseño de movimiento ('motion') y los datos, así como en los puntos de intersección entre estas disciplinas. Obtuvo un máster en Bellas Artes (M.F.A.) en Arte y Tecnología por la School of the Art Institute of Chicago y un máster (M.A.) en Arte Electrónico y Animación por la Ball State University. Durante las dos últimas décadas, Mark ha ejercido el liderazgo creativo para clientes como Chicago Mercantile Exchange y Red Light Management. Asimismo, ha presentado y debatido su obra en más de 100 exposiciones, conferencias invitadas y residencias artísticas.

Actualmente, Mark es profesor titular en la Escuela de Arte y Diseño de la Universidad de Ohio, donde imparte cursos de diseño. David Colagiovanni es un artista y compositor que trabaja con vídeo, sonido y espacio. Ha realizado residencias artísticas. Sus obras de vídeo y sonido se han expuesto en festivales y galerías de todo el mundo. Colagiovanni forma parte de Team Lump, un colectivo de artistas de Carolina del Norte, y gran parte de su obra se desarrolla en colaboración con la artista Melissa Haviland bajo el nombre de Haviland & Colagiovanni. Actualmente dirige el Athens Center for Film and Video y el Athens International Film + Video Festival, además de impartir clases de cine experimental en la División de Cine de la Universidad de Ohio. Colagiovanni obtuvo su licenciatura en Bellas Artes (BFA) en la Universidad de Maine (Orono) y su maestría en Bellas Artes (MFA) en la Universidad de Carolina del Norte (Chapel Hill).

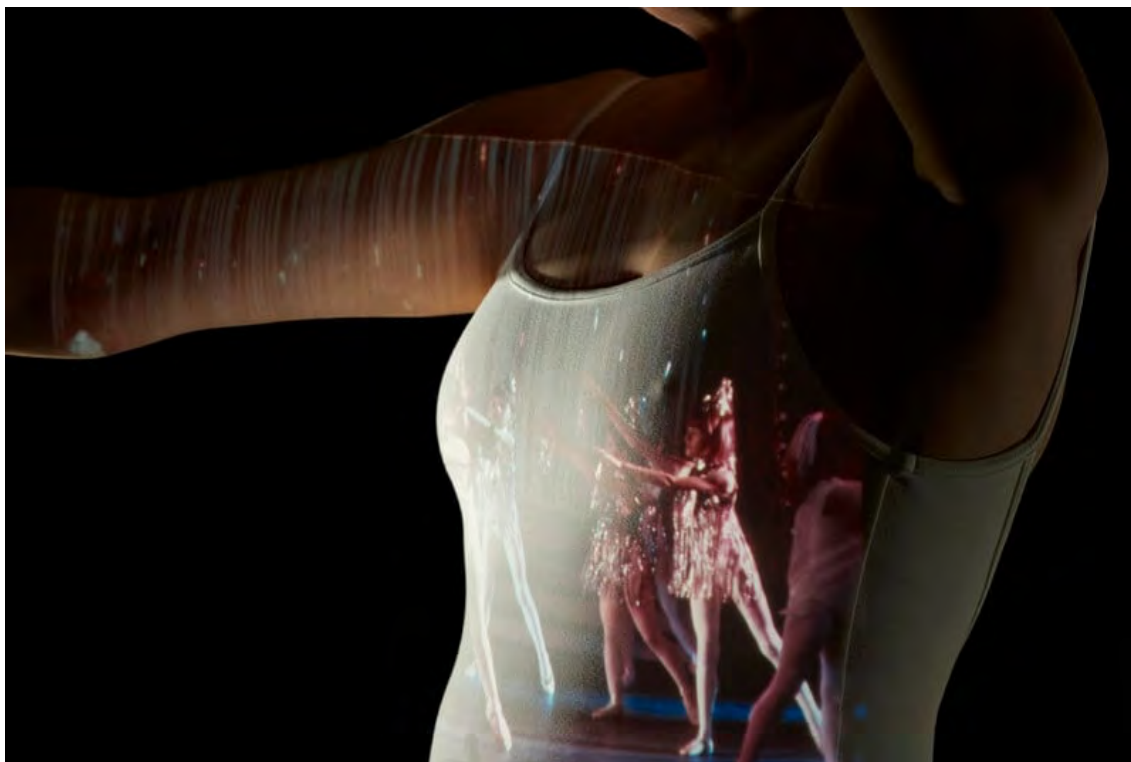
109 "Exoplanet LHS 1140b" 04'11. Mathias Will (DE)



Bidaia luze baten ondoren, bizitzaren zantzu itxaropentsuak dituen exoplaneta batera iritsi gintezke.

After a long journey we could reach an exoplanet with promising signs of life.

Tras un largo viaje, podríamos llegar a un exoplaneta con signos prometedores de vida.



"Ez dut onena izan nahi, dantza egin besterik ez dut nahi" lanak artistak dantzan ikasteari buruz duen haurtzaroko oroitzapena aztertzen du; jarduera hori lotsa gainditzeko eta eskolako jazarpenak eragindako trauma bati aurre egiteko baliatu zuen. Filma Watermank sormen-idazketako gradu-amaierako lanean erabilitako esaldi biziekin hasten da; esaldi horiek oroitzapen mingarri horien sentsazio fisikoa berregitea dute helburu.

Egiturari dagokionez, artista-film esperimental honek narratutako diapositiba-emanaldi baten gisa funtzionatzen du; osorik argazki finkoekin eta 'stop-frame' animazioekin osatuta dago, eta kontatutako istorioen zein dantza-eskoletatik gogoratutako musika klasikoko zatien bidez biziberritzen dira irudi horiek. Dantzari gisa izandako esperientziaren lekuko diren hiru argazki analogiko baino ez daude familiaren albumean. hutsune bisual horiek betetzeko, AI bidez sortutako irudiak erabili dira; horietan, bere buruaren irudikapen bat ageri da, bai agertokian eta bai hortik kanpo, desioak betetzeko ariketa gisa.

Haurtzaroan, Watermank literatura eta herri-kulturako bi pertsonaia gisa identifikatu zuen bere burua —Mary Noel Streatfeilden "Bota zuria" (1956) liburuko Harriet eta 1980ko hamarkadako "Ospea" telesailako Coco—; pertsonaia horiek ihesbide gisa balio izan zioten. Bere oroitzapenak amaren eta alabaren arteko gogoeta-elkarrizketa batekin nahasten dira; elkarrizketa hori objektu fisiko preziatuen irudiekin uztartzen da, hala nola higatutako ballet-oinetakoei eta dantza-azterketetako ziurtagiriek. Ballet-oinetakoen motibo bisual errepikakorrak —pausoak ikasteko ahalegin frustragarrien oroitzapenekin batera— bizitzan bide egokia egiteari lotutako antsietatea iradokitzen du; izan ere, Watermanek iraganeko erabakiei buruzko gogoeta egiten du helduaroan sartzen ari den honetan. Porrot-sentsazioaren erdian norberaren eraldaketa bilatzea da narrazio autobiografiko honen oinarria, eta horrek gizaki guztion artean partekatzen den ahultasuna nabarmentzen du.

Sally Watermanen praktika artistikoak —ikus-tresnen bidezkoak— narrazioa, memoria eta familia-harremanak aztertzen ditu, familiaren artxiboa, aurkitutako materialak eta testu literarioak erabiliz. 2011n lortu zuen praktikan oinarritutako doktoregoa Plymouth-eko Unibertsitatean. Nazioartean erakutsi eta proiektatu ditu bere lanak, eta hainbat testu argitaratu ditu.

'I don't wanna be the best, I just wanna dance' is a meditation on the artist's childhood memory of learning to dance, in order to overcome her shyness and defy the trauma of school bullying. The film opens with extracted agitated phrases from Waterman's undergraduate creative writing dissertation which seek to re-enact the physical sensation of these haunted memories.

Structurally, this experimental artist film operates like a narrated slide show, entirely comprised of still photographic images and stop-frame animations, that become resurrected through recounted stories and fragments of classical music remembered from her dance classes. Only three analogue photographs from the family album exist that provide evidence of her experience as a dancer. AI-generated wish-fulfilment images of an imagined self, both off and on stage have been purposefully created to fill in these visual gaps.

Waterman's childhood identification with two characters from literature and popular culture – Harriet from 'White Boots' (1956) by Mary Noel Streatfeild, and Coco from the 1980s TV series, 'Fame' serve as escapist strategies. Her recollections are interwoven with a contemplative telephone conversation between mother and daughter juxtaposed with images of treasured physical objects, such as her worn-out ballet shoes and dance exam certificates. The recurring visual motif of ballet shoes, coupled with her frustrated memories of trying to learn the steps suggest a prior anxiety with forging the right path through life as Waterman reflects upon past

decisions as she reaches middle age. The pursuit of self-transformation amid perceived failure forms the basis of this autobiographical narrative, accentuating a shared universal vulnerability.

Sally Waterman's lens-based art practice explores narrative, memory and familial relationships through her family archive, found source material and literary texts. She was awarded her practice-based PhD from the University of Plymouth in 2011. She has exhibited and screened internationally. Published some writings.

"No quiero ser la mejor, solo quiero bailar" es una reflexión sobre un recuerdo de la infancia de la artista: el momento en que aprendió a bailar para superar su timidez y desafiar el trauma del acoso escolar. La película comienza con frases fragmentadas y cargadas de inquietud, extraídas de la tesis de licenciatura en escritura creativa de Waterman, que buscan recrear la sensación física de esos recuerdos que la persiguen.

Desde el punto de vista estructural, esta obra de videoarte experimental funciona como una proyección de diapositivas narrada, compuesta íntegramente por fotografías fijas y animaciones fotograma a fotograma; estas imágenes cobran nueva vida gracias a los relatos y a los fragmentos de música clásica que la artista recuerda de sus clases de baile. Solo existen tres fotografías analógicas del álbum familiar que atestiguan su experiencia como bailarina. Para llenar estos vacíos visuales, se han creado deliberadamente imágenes generadas por inteligencia artificial que representan una versión imaginada de sí misma, tanto dentro como fuera del escenario.

La identificación de Waterman durante su infancia con dos personajes de la literatura y la cultura popular —Harriet, de "Botas blancas" (1956), de Mary Noel Streatfeild, y Coco, de la serie de televisión "Fama" de los años 80— actúa como una estrategia de evasión. Sus recuerdos se entretienen con una conversación telefónica contemplativa entre madre e hija, juxtapuesta a imágenes de objetos personales muy preciados, como sus zapatillas de ballet desgastadas y los certificados de sus exámenes de danza. El motivo visual recurrente de las zapatillas de ballet, sumado a los recuerdos frustrantes de sus intentos por aprender los pasos, sugiere una ansiedad antigua por encontrar el camino correcto en la vida, mientras Waterman reflexiona sobre decisiones pasadas al llegar a la mediana edad. La búsqueda de una transformación personal en medio de una sensación de fracaso constituye la base de esta narrativa autobiográfica, que pone de relieve una vulnerabilidad universal compartida.

La práctica artística de Sally Waterman, centrada en la imagen, explora la narrativa, la memoria y las relaciones familiares a través de su archivo personal, material de archivo encontrado y textos literarios. Obtuvo su doctorado basado en la práctica artística en la Universidad de Plymouth en 2011. Ha expuesto y proyectado su obra a nivel internacional y ha publicado varios libros.

111 "Hell or hot water" 16'51. Beth Hansen & Jenette Isaacson (US)



*"Infernua edo ur beroa" western generoaren berrirudikapen esperimental da; Hollywoodeko filmen hiztegia (saloona, duelua, hautsa, kartak, patua, heriotza) baliatzen du *camp* estiloko pastitxe bat sortzeko eta western filmetan nagusi den individualismo ilun eta matxistari kontrapuntu bat jartzeko. Proiektua talde-laneko zinemagintza-esperimentu bat izan zen, ikuspegi anarkiko eta parte-hartzailean (denen ekarpenekin) oinarritua. Parte-hartzaile bakoitzak bere pertsonaia eta jantzia sortu zituen, eta taldeak elkarrekin garatu zituen eszenen ideiak. Emaita fantasiaren eta errealtatearen (*vérité*), narrazioaren eta etxeko bideoaren*

arteko zerbait da. “Infernua edo ur beroa”- ek genero berri bat aurkezten du: “Hot Tub Western” (Jenette Isaacsonen sortutako terminoa); plazerra, lankidetzeta eta ur berotan murgiltzea lehenesten dituen zinemagintza-ikuspegia da. Egileek XX. mendearen erdialdeko underground generoko filmetan aurkitu zuten inspirazioa; hala nola, Andy Warholen “Cowboys Bakartiak” (1968), Sheila Pageren “Emakumeen Une Zoriontsua komuna” (1971) eta Kenneth Angerren “Plazer-kupularen inaugurazioa” (1954) lanetan.

Beth Hansen eta Jenette Isaacson dira “Infernua edo ur beroa” lanaren koproduttore eta sormen-zuzendariak. Albuquerque (Mexiko Berria) bizi dira, eta 2011tik ari dira elkarlanean sormen-lanetan eta ekitaldietan. Southwest Film Center-eko urteko ikus-entzunezko ikuskizuna ekoizten dute, 16 mm-ko filmen proiektzio-zikloak antolatzen dituzte, 16 mm-ko zinemari buruzko tailer praktikoak ematen dituzte, eta ikus-entzunezko performance eta lan originalak sortzen dituzte; horien artean dago “Kontinente-Banalerroa”, VW Jetta auto baten barruan egindako bideo-instalazioa, 2017an Graft Gallery eta MoMAZoZo espazioetan erakutsi zena. Hansen eta Isaacson Basement Films taldeko kide nagusiak dira; talde hori irabazi-asmorik gabeko mikro-zinema eta film-artxiboa da, Albuquerque (Mexiko Berria) kokatua. Lacey Chriscorekin batera, Flute Loops osatzen dute; txirula-talde amateur anarkikoa da hori.

Hell or Hot Water is an experimental reimagining of the western genre, playing with the vocabulary of Hollywood film (saloon, showdown, dust, cards, fate, death) to create a camp pastiche and a counterpoint to the bleak, machismo individualism endemic to western films. The project was an experiment in ensemble filmmaking, devised in an anarchic, potluck-style. Each player came up with their own character and costume, and the ensemble developed scene ideas together. The result is something between fantasy and vérité, narrative and home movie. Hell or Hot Water introduces a new genre, the “Hot Tub Western” (coined by Jenette Isaacson,) a filmmaking approach that foregrounds pleasure, collaboration, and hot water soaking. The filmmakers took inspiration from underground genre films from the mid 20th century, such as Andy Warhol’s “Lonesome Cowboys” (1968), Sheila Page’s “The Women’s Happy Time Commune” (1971), and Kenneth Anger’s “Inauguration of the Pleasure Dome”(1954.)

Beth Hansen and Jenette Isaacson are co-producers and the creative directors of “Hell or Hot Water.” Based in Albuquerque, NM, they have been collaborating on creative work and events since 2011. They produce the annual A/V Show at the Southwest Film Center, host screening series of 16mm film, teach hands-on 16mm film workshops, and create original audio visual performance pieces and works such as “Continental Divide,” a video installation inside a VW Jetta that showed at Graft Gallery and MoMAZoZo in 2017. Hansen and Isaacson are key members of Basement Films, a collective/non-profit microcinema and film archive in Albuquerque, NM. With Lacey Chrisko, they form Flute Loops, an anarchic amateur flute ensemble.

“Infierno o agua caliente” es una reinterpretación experimental del género western que juega con el vocabulario del cine de Hollywood (saloon, duelo, polvo, cartas, destino, muerte) para crear un pastiche camp y un contrapunto al individualismo sombrío y machista propio de las películas del Oeste. El proyecto surgió como un experimento de creación colectiva, concebido de manera anárquica y colaborativa. Cada participante ideó su propio personaje y vestuario, y el grupo desarrolló conjuntamente las ideas para las escenas. El resultado se sitúa a medio camino entre la fantasía y el estilo *vérité*, entre la narrativa y la película doméstica. “Infierno o agua caliente” inaugura un nuevo género: el «Hot Tub Western» (término acuñado por Jenette Isaacson), un enfoque cinematográfico que prioriza el placer, la colaboración y la inmersión en agua caliente. Las creadoras se inspiraron en películas de género underground de mediados del siglo XX, como “Vaqueros solitarios” (1968) de Andy Warhol, “La comuna de mujeres Tiempo Feliz” (1971) de Sheila Page e “Inauguración del Domo del Placer” (1954) de Kenneth Anger.

Beth Hansen y Jenette Isaacson son las coproductoras y directoras creativas de “Infierno o agua caliente”. Radicadas en Albuquerque (Nuevo México), colaboran en proyectos creativos y eventos desde 2011. Producen el espectáculo anual de audiovisuales en el Southwest Film Center, organizan ciclos de proyección en formato de 16 mm, imparten talleres prácticos sobre este mismo formato y crean obras audiovisuales y performances originales, como “Divisoria continental” —una videoinstalación dentro de un Volkswagen Jetta que se exhibió en Graft Gallery y MoMAZoZo en 2017—. Hansen e Isaacson son miembros clave de Basement Films, un colectivo y archivo cinematográfico sin ánimo de lucro que funciona como microcine en Albuquerque. Junto a Lacey Chrisko, integran Flute Loops, un conjunto de flautas amateur de espíritu anárquico.



“Tapiz betirakoa” eraldaketa-prozesuan eta gainbeheran dagoen mundu bati buruzko animazio esperimental da; bertan, dena ehundutako tapiz bateko harien bidez lotuta ageri da.

Simone Hooymans (1974) Herbehereetan jaio zen, eta Norvegian bizi eta lan egiten du. Herbehereetako Arnhem (ArtEZ) eta Breda (St. Joost) hirietako Arte Bisualen Akademietan graduatu zen. Simone Hooymansek eskuz marraztutako mundu batean oinarritutako animazio esperimentalak sortzen ditu, eta horiek animazio digitaleko teknikekin konbinatzen ditu. Paisaia iheskor baina kezkarriak sortzen ditu, bere istorio pertsonalean oinarritutako poesia bisuala sortzeko helburuarekin. Errealitateetik haratago doan lekua sortzen du, mundu naturalaren oihartzun engainagarria, errealtatearen pertzepzioa desitxuratzeko duena. Hooymansen lanek gizakiak naturarekin duen harremanaren ondorioak erakusten dituzte, modu askotara. Haren inspirazio-iturrien artean mundu naturala eta mundua ulertzeko zein ingurumen-krisiari aurre egiteko dugun etengabeko borroka daude.

Hooymansek musika berritzailearen eta artearen arteko sinergiak sortzen ditu bere animazio eta bideo-instalazioen bidez. Norvegiako hainbat musikarirekin kolaboratu du, eta nazioarteko talde-erakusketa eta zinema-jaialdi ugarietan parte hartu du. Nire animazioetan, sarritan, Lurraren egoerari buruzko kezak irudikatzen ditut. Haurra nintzenean, mundua izugarria eta liluragarria iruditzen zitzaidan, eta oso lotuta sentitzen nintzen harekin. Gurasoek Lurraren edertasunaren eta indarraren kontzientzia eman zidaten, eta, hazten joan ahala, edertasun eta indar horiek arriskuan zeudela ohartu nintzen.

2019an, Turid Rogne ekoizlearekin batera "Earthfall" animazioa sortu nuen; bidean aurkitzen duen guztia suntsitzen duen hondamendi bati buruzkoa da, baina kaos horretatik hasiera berri baten zantzuak ageri dira. Animazio horretan elur-jausiak eta uholdeak irudikatu nituen, baina paisaiaren edertasuna eta baita hondamendi katastrofikoaren edertasuna ere erakutsi nituen.

Natura izan da beti nire inspirazio-iturria. Baina liluratuta nauka, halaber, gizakiok mendeetan zehar gure paisaiarekin dugun lotura galtzen joan izanak eta naturari jada gure parte ez balitz bezala begiratzeak. Sarritan pentsatzen dut horretan, eta nola den posible galdetzen diot neure buruari.

THE PERPETUAL TAPESTRY is an experimental animation about a collapsing world in transformation, where everything is tied together by the threads in a woven tapestry.

Simone Hooymans (1974), born in the Netherlands, lives and works in Norway. She is graduated from the Art academy for visual art in Arnhem (ArtEZ) and Breda (St.Joost) in the Netherlands. Simone Hooymans makes experimental animations based on a hand drawn world which she combines with digital animation techniques. She creates elusive yet disturbing landscapes, aiming to create a visual poetry based on her own personal story. Creating a place beyond reality, a deceitful echo of the natural world that bends the perception of what is real. The works of Hooymans manifest the effect of human relationship with nature in various ways. The source of her inspiration includes the natural world and our constant struggle with understanding the world and dealing with environmental crisis.

Hooymans creates synergies between innovative music and art with her animations and video installations. She has collaborated with several Norwegian musicians and has participated in a series of international group exhibitions and film festivals.

In my animations I often visualize my worries about the state of the earth. When I was a child I found the world enormous and fascinating and felt myself very connected. My parents gave me an awareness of the beauty and strength of the earth and as I grew up I noticed that the same beauty and strength were getting endangered.

In 2019, I made an animation with producer Turid Rogne called “Earthfall”, about a disaster that destroys everything in its path, but from chaos glimpses a new beginning. In this animation I made avalanches and floods, but also showed the beauty of the landscape and even the beauty of the catastrophic disaster.

Nature has always been my source of inspiration. But I am also fascinated how we as human beings seem to get disconnected with our landscape over centuries and look at nature as if it is no longer part of us. I am often thinking about this and wonder how this is possible.

“El tapiz perpetuo” es una animación experimental sobre un mundo en transformación que se desmorona, donde todo está unido por los hilos de un tapiz tejido.

Simone Hooymans (1974), nacida en los Países Bajos, vive y trabaja en Noruega. Se graduó en las academias de artes visuales de Arnhem (ArtEZ) y Breda (St. Joost), en los Países Bajos. Simone Hooymans realiza animaciones experimentales basadas en un mundo dibujado a mano, que combina con técnicas de animación digital. Crea paisajes esquivos a la vez que inquietantes, con el objetivo de generar una poesía visual basada en su propia historia personal; crea un lugar más allá de la realidad, un eco engañoso del mundo natural que altera la percepción de lo que es real. Las obras de Hooymans manifiestan de diversas formas el efecto de la relación humana con la naturaleza. Su fuente de inspiración incluye el mundo natural y nuestra lucha constante por comprender el mundo y afrontar la crisis medioambiental.

Hooymans crea sinergias entre la música innovadora y el arte a través de sus animaciones e instalaciones de vídeo. Ha colaborado con varios músicos noruegos y ha participado en diversas exposiciones colectivas internacionales y festivales de cine.

En mis animaciones suelo visualizar mis preocupaciones sobre el estado de la Tierra. Cuando era niña, el mundo me parecía enorme y fascinante, y me sentía muy conectada a él. Mis padres me transmitieron la conciencia de la belleza y la fuerza de la Tierra, y al crecer me di cuenta de que esa misma belleza y fuerza estaban en peligro.

En 2019, realicé una animación con la productora Turid Rogne titulada «Earthfall», sobre un desastre que arrasa con todo a su paso, pero donde, entre el caos, se vislumbra un nuevo comienzo. En esta animación recreé avalanchas e inundaciones, pero también mostré la belleza del paisaje e incluso la belleza del propio desastre catastrófico.

La naturaleza siempre ha sido mi fuente de inspiración. Sin embargo, también me fascina cómo nosotros, como seres humanos, parecemos habernos desconectado de nuestro paisaje a lo largo de los siglos y vemos la naturaleza como si ya no formara parte de nosotros. A menudo reflexiono sobre esto y me pregunto cómo es posible.

113 “Mi juego” 07’00. David Navarro Bravo (ES)



Dena patuaren esku uztea askatzailea da. Erantzukizun guztietatik libratzen gaitu, eta orainaldiaz gozatzeko aukera ematen digu. Patuak, ordea, beti gordetzen du ezustekoren bat mahukapean. Film labur makabro honek giza adimenaren txororik ilunenak arakutzen ditu, eta 90eko hamarkadako VHS bideo-denden giro nostalgiko eta dekadentea dakarzkigu.

Davidek Publizitate eta Harreman Publikoetako titulua du (UCM), eta Ilustrazioko Arte Plastiko eta Diseinuko Goi-mailako Teknikaria da (Arte10 Madrid). Ikus-entzunezko narrazioan aurkitzen du Davidek bere sormen-adierazpena; hau da, kontzeptuak eta ideiak irudien bidez —bai estatikoen bidez, bai mugimenduko bidez— jasotzean. Gaur egun Pragan (Txekiar Errepublika) bizi da; bertan, hainbat ekoizpen- eta diseinu-estudioekin lankidetzan aritzen da, eta animazioaren arloan garatzen du bere lana. "Nire jokoa" da haren bigarren film laburra.

Leaving everything to fate is liberating. It relieves us of all responsibility and makes it possible to enjoy the present. Fate, however, always has an ace up its sleeve. This macabre short film explores the darkest corners of the human mind and brings us the nostalgic and decadent vibe of the VHS video stores of the 90s.

David holds a degree in Advertising and Public Relations (UCM) and is a Senior Technician in Plastic Arts and Design in

Illustration (Arte10 Madrid). David finds his creative expression in visual storytelling, in capturing concepts and ideas through images, both still and moving. He currently resides in Prague, Czech Republic, where he collaborates with various production and design studios and develops his work in animation. "My game" is his second short film.

Dejarlo todo en manos del destino resulta liberador. Nos libera de toda responsabilidad y nos permite disfrutar del presente. Sin embargo, el destino siempre se guarda un as bajo la manga. Este macabro cortometraje explora los rincones más oscuros de la mente humana y evoca la atmósfera nostálgica y decadente de los videoclubs de los años 90.

David es licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas (UCM) y Técnico Superior en Artes Plásticas y Diseño en Ilustración (Arte10 Madrid). Encuentra su expresión creativa en la narrativa visual, capturando conceptos e ideas a través de imágenes, tanto fijas como en movimiento. Actualmente reside en Praga (República Checa), donde colabora con diversos estudios de producción y diseño y desarrolla su trabajo en el ámbito de la animación. "Mi juego" es su segundo cortometraje.

114 “Microcosmos. Un gabinete de curiosidades” 09’05. María Lorenzo Hernández (ES)



Bost mugimenduz osatutako animazio-lana, hiri-gainbehera eta dolu pertsonala babesleku bisual bihurtzen dituen. Xehetasun txikien berezitasunaren bidez, eta Valentziako kaleko artearen azarna iragankorren bitartez hiriaren azala arakatzuz, “Mikrokosmos” lanak existentziaren bilduman murgiltzen gaitu.

María Lorenzo Hernández (Alacant, 1977) Espainiako animazio esperimentaleko figura nabarmenetako bat da. Haren film laburrak nazioartean erakutsi eta saritu dituzte 40 herrialde baino gehiagotan; besteak beste, “Ozeanoaren gaua” (2015) lanarekin 2016ko Goya sarietarako izendapena jaso zuen. Haren lanaren funtsa esperimentazio formalean datza; bertan, diziplina artistiko desberdinak (musika, marrazketa, argazkigintza eta zinema) uztartzen dira, estetika eta narrazio ez-ohikoak arakatzeko. Lengoaia-multzo horren bidez, Lorenzok etengabe ikertzen ditu animazio-zinemako erritmoaren eta mugimenduaren aukerak.

Nire sormen-prozesua gauza iragankorrek biltzeko obsesio pertsonal batetik abiatzen da. Nire hirian —Valentzian— edo bidaietan aurkitzen dutan hiri-artearen edozein pieza —horma-irudi handietatik hasi eta eranskailu txikietaraino— jaso eta artxibatu egiten dut; horrela, nire “Bitxikerien Kabinete” partikularreko erlikia digital bihurtzen da.

*Film labur honetan, inbentario pertsonal hori bizia hartzen du eta *Mikrokosmos*aren dikotomiak irudikatzen dituzten hiru pertsonaia nagusiren inguruan egituratzen da: Pedro Mecinas, naturaren eta izaera aldakorreko elementuen margolaria; Israel Nicolás, misterioaren eta magikoaren margolaria; eta Manuel Lorenzo (1940-2025), nire aita eta infinituaren zurgina; haren artisautzak hiri-artearen izaera iragankorra tradizioarekin eta iraunkortasunarekin lotzen du.*

An animated suite in five movements that transforms urban decay and personal mourning into a visual refuge. Through the singularity of the small, and exploring the urban skin through the ephemeral traces of Valencia's street art, Microcosmos immerses us in the collection of existence.

María Lorenzo Hernández (Alicante, 1977) is one of the most prominent figures in experimental animation in Spain. Her short films have been exhibited and awarded internationally in more than 40 countries, including her nomination for the Goya Awards 2016 for The night of the Ocean (2015). The essence of her work lies in formal experimentation, where different artistic disciplines (music, drawing, photography, and cinema) merge to explore unconventional aesthetics and narratives. Through this cluster of languages, Lorenzo constantly investigates the potential of rhythm and movement in animated cinema.

My creative process stems from a personal obsession with the collection of the ephemeral. Every piece of urban art—from the grand mural to the small sticker—that I encounter in my city, Valencia, or during my travels, is captured and archived, becoming a digital relic in my own Cabinet of Curiosities.

In this short film, this personal inventory comes to life and is structured around three key figures who represent the dichotomies of the Microcosmos: Pedro Mecinas, painter of nature and the volatile; Israel Nicolás, painter of the mysterious and the magical; and Manuel Lorenzo (1940-2025), my father, cabinetmaker of the infinite, whose craftsmanship anchors the ephemeral nature of urban art to tradition and the enduring.

Una obra de animación en cinco movimientos que transforma el deterioro urbano y el duelo personal en un refugio visual. A través de la singularidad de lo pequeño, y explorando la piel urbana mediante las huellas efímeras del arte callejero de Valencia, “Microcosmos” nos sumerge en el coleccionismo de la existencia.

María Lorenzo Hernández (Alicante, 1977) es una de las figuras más destacadas de la animación experimental en España. Sus

cortometrajes han sido exhibidos y premiados internacionalmente en más de 40 países, destacando su nominación a los Premios Goya 2016 por “La noche del océano” (2015).

La esencia de su obra reside en la experimentación formal, donde diversas disciplinas artísticas (música, dibujo, fotografía y cine) convergen para explorar estéticas y narrativas no convencionales. A través de este conjunto de lenguajes, Lorenzo investiga constantemente el potencial del ritmo y el movimiento en el cine de animación.

Mi proceso creativo nace de una obsesión personal por coleccionar lo efímero. Cada pieza de arte urbano —desde el gran mural hasta la pequeña pegatina— que encuentro en mi ciudad, Valencia, o durante mis viajes, es capturada y archivada, convirtiéndose en una reliquia digital dentro de mi propio gabinete de curiosidades. En este cortometraje, dicho inventario personal cobra vida y se estructura en torno a tres figuras clave que representan las dicotomías de “Microcosmos”: Pedro Mecinas, pintor de la naturaleza y lo volátil; Israel Nicolás, pintor de lo misterioso y lo mágico; y Manuel Lorenzo (1940-2025), mi padre, ebanista de lo infinito, cuya maestría artesanal ancla la naturaleza efímera del arte urbano a la tradición y a lo perdurable.

115 “Machinarium” 09’14. João Oliveira (PT/US)



“Machinarium” makinen mundua da.

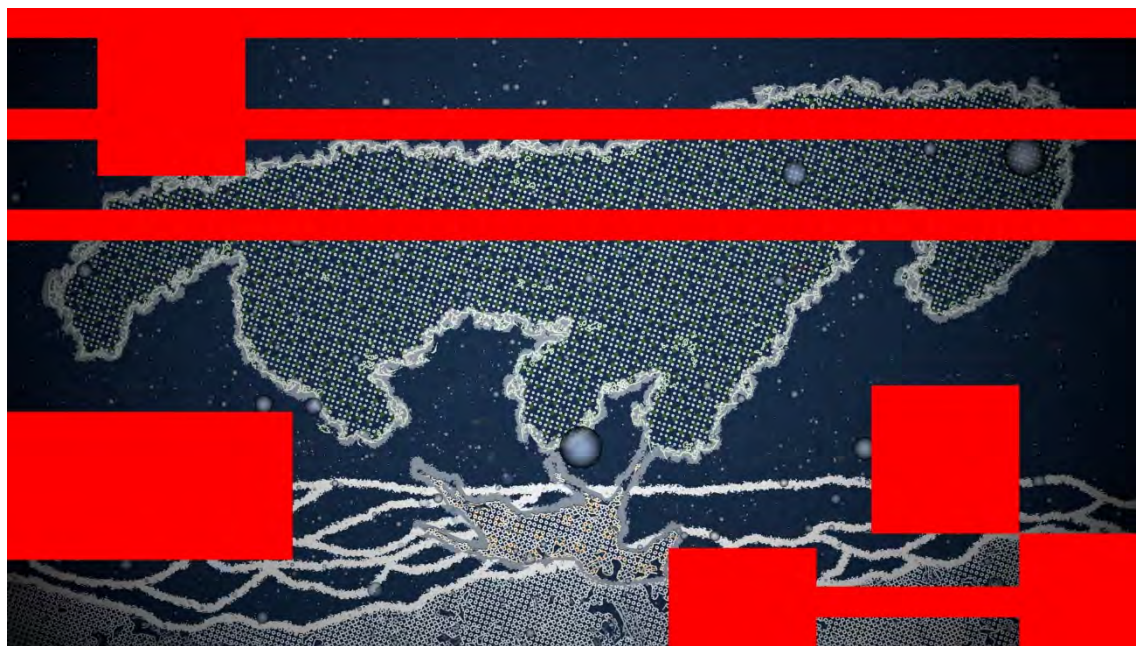
João Pedro Oliveira konpositorea Santa Barbarako Kaliforniako Unibertsitateko Konposizioko Corwin Katedraren titularra da. Lisboan organo-jotzea, konposizioa eta arkitektura ikasi zituen. Musikako doktoretza lortu zuen Stony Brookeko New Yorkeko Unibertsitatean. Bere lanen artean opera, orkestra-konposizioak, ganbera-musika, musika elektroakustikoa eta bideo esperimentalak daude. 70 nazioarteko sari eta aitoren baino gehiago jaso ditu bere lanengatik. Bere musika mundu osoan interpretatzen da. Aveiroko Unibertsitatean (Portugal) eta Minas Geraiseko Unibertsitate Federalean (Brasil) irakatsi zuen. Bere argitalpenen artean aldizkarietako hainbat artikulu eta XX. mendeko musika-teoriari buruzko liburu bat daude.

Machinarium is the world of machines.

Composer João Pedro Oliveira holds the Corwin Endowed Chair in Composition for the University of California at Santa Barbara. He studied organ performance, composition, and architecture in Lisbon. He completed a Ph.D. in Music at the University of New York at Stony Brook. His music includes opera, orchestral compositions, chamber music, electroacoustic music, and experimental video. He has received over 70 international prizes and awards for his works. His music is played all over the world. He taught at Aveiro University (Portugal) and Federal University of Minas Gerais (Brazil). His publications include several articles in journals and a book on 20th century music theory.

“Machinarium” es el mundo de las máquinas.

El compositor João Pedro Oliveira ocupa la Cátedra Corwin de Composición en la Universidad de California, Santa Bárbara. Estudió interpretación de órgano, composición y arquitectura en Lisboa, y obtuvo un doctorado en Música por la Universidad de Nueva York en Stony Brook. Su obra abarca ópera, composiciones orquestales, música de cámara, música electroacústica y video experimental. Ha recibido más de 70 premios y distinciones internacionales por sus trabajos. Su música se interpreta en todo el mundo. Ha impartido clases en la Universidad de Aveiro (Portugal) y en la Universidad Federal de Minas Gerais (Brasil). Sus publicaciones incluyen diversos artículos en revistas especializadas y un libro sobre teoría musical del siglo XX.



"Norena da sua? Animaziozko poesia-filma da; baliabide mugatuaren inguruan adimen artifizialaren eta bizitza organikoaren oinarritzko beharren artean dagoen oreka aldakorra aztertzen du. Enpresen eskutik ikasketa automatikoa (machine learning) azkar garatzen ari den garai honetan, filmak gure espezieak teknologia berri horiek hartzera behartuta egotearen eta horiek Lurraren ingurumen-iraunkortasunean duten eraginaren inguruko galdera planteatzen du. Kanpo-kontrolaren eta aukeratzeko askatasunaren ilusioaren arteko kontrastea aztertzen du. Filmaren bidez, teknologia berri horiek gure gizatasunean, fauna basatian eta ingurumenean izango duten eragin osoaz hausnartzera gonbidatzen gaituzte. Aro berri baten atarian gaudela, iraganeko aurrerapen teknologikoei mundua aberasteko eta gizarte modernoak bidezkoago, erosoago eta seguruago bihurtzeko egindako promesak ere gogorarazten dizkigu filmak. Bete al ziren promesa horiek? Adimen artifizialaren promesa berria saihestezina den zerbait al da, ala gure espezieak oraindik badu zer esanik etorkizunari dagokionez?"

AI-ari buruzko oharra: Lan hau sortzeko ez da AI sortzailerik erabili.

Peter Whittenberger animatzaile esperimentalak, poeta eta bideo-artista da. Haren lanak paisaia denboraren eta historiaren artxibo bizi gisa aztertzen du; izan ere, Lurreko espezie guztien datuak biltzen ditu paisaiak. Montanako hego-ekialdean hazia, Whittenbergerrek Arte Ederretako Gradua (BFA) lortu zuen Missoulako Montanako Unibertsitatean (grabatu-tekniketan espezializatuta), eta Arte diziplinariako Masterra (MFA) Renoko Nevadako Unibertsitatean. Gaur egun, Renon (Nevada) bizi eta lan egiten du, emaztearekin, bi txakur, bi katu eta hartz-hodi batekin.

"Norena da sua? laneko poemarako inspirazioa arrantza egitera joaten saiatu nintzen aldi batetik dator; orduan, zaldi basati bat Truckee ibaira jaisteko bide bila ikusi nuen. Bide zahar guztiak itxita zeuden, munduko industria-parke handiena den Tahoe-Reno Industrial Center-eko eraikuntza-hesien ondorioz. Zaldia bezalaxe, ni ere frustratuta sentitu nintzen, denontzat irekita egon beharko lukeen horretara sartzeko ezintasuna partekatzen genuelako. Ez dakit zer pentsatzen ari zen nire zaldi-lagun berria, baina txundituta geratu nintzen gizakiak baliabideak eskuratzeko hierarkia berri bat sortzen ari direlako eta beren burua makinaren azpitik jartzen ari direlako ideiarekin.

Gaur egun, munduko leku askotan bezala, datu-zentroen garapenak eztanda egin du Nevadako iparraldean, nire bizilekuaren inguruan. Nevada Estatu Batuetako estatutik lehorrena da; beraz, basamortuan zehar ur-kontsumo handia eskatzen duten datu-zentroak sortzeko bultzada hori oso ikuspegi laburrekoa da. Filmak datu-zentroak eta adimen artifiziala erabiltzen dituen gure gizarteak teknologia berriak azkar bereganatzeari buruzko galdera sakonagoak planteatzeko; izan ere, ez dira zailtasun jartzen teknologia horiek gure espeziean, ingurumenean eta gure planetan bizi diren beste espezie askotan dituzten ondorioak. Filmak ikusleei hausnarketa egitera gonbidatzen die: iraganeko aurrerapen teknologikoei mundua aberastea agindu zuten, gizarte modernoak bidezkoagoak, erosoagoak eta seguruagoak bihurtuz; bete al ziren promesa horiek? Adimen artifizialaren promesa berria saihestezina den gertaera bat al da, ala gure espezieak oraindik ere badu zer esanik etorkizunari dagokionez?"

Ikusmenari dagokionez, kontraste nabarmena sortu nahi nuen elementu organikoen eta mekanikoen artean. Fauna eskuz egindako animazioen bidez irudikatzen da; animazio horiek, konposizioari dagokionez, eszenetako forma estatiko eta zuzenekin lehiatzen dira espazioa lortzeko. Konposizio horiek ibairako bidea aurkitzeko ahaleginean sentitu nuen frustrazioa islatzen dute. Atzealdean eskulanetarako 67 paper-orri eskaneatu erabiliz sortu zen; orri horiek etengabeko aldaketa osatzen dute film osoan zehar. Aldaketa horrek bizitzaz betetako basamortuaren izaera dinamikoa islatzea nahi nuen.

Soinu-banda forma organikoen eta bloke gorrien arteko ikusmen-kontrastea nabarmentzeko konposatu zen. Robot-ahotsa da nagusi audioaren bi kanalean, eta giza ahotsa ezkerrekoan soilik entzuten da. Eskuineko kanalean "If else, if else, if else" (balidin eta... bestela...) errepikatzen duen kantu bat entzuten da, kausa-efektu erlazioan oinarritutako oinarritzko algoritmo bat irudikatuz. Aipatu beharra dago robot-ahotsa ikusmen-urritasuna dutenentzako testu-ahots bihurtzeko prozesadore ez-generatibo batekin sortu nuela, eta nire iPhonearekin grabatu nuela.

Who Owns Fire? is an animated poetry film that explores the evolving equilibrium of finite resources between artificial intelligence and the fundamental needs of organic life. With the rapid advance of corporate machine learning, the film is a question of our species' forced embrace of these new technologies and their impact on the Earth's environmental sustainability. It is a study of the contrast between extrinsic control and the illusion of choice. The film asks us to think about how the comprehensive integration of these new technologies will impact our humanity, wildlife, and the environment. As we are positioned on the precipice of a new era, the film also wants us to reflect on how past technological advancements promised to enrich the world by making modern societies more equitable, convenient, and safe. Were these promises fulfilled? Is the new promise of artificial intelligence a forgone conclusion, or does our collective species still have a vote in what our future holds?

AI Note: NO Generative AI was used in the creation of this work.

Peter Whittenberger is an experimental animator, poet, and video artist whose work explores the landscape as a living archive of time and history, containing the data of all Earth's species. Growing up in Southeastern Montana, Whittenberger received his BFA from the University of Montana, Missoula in Printmaking and his MFA from the University of Nevada, Reno in Interdisciplinary Art. Currently, Whittenberger lives and works in Reno, Nevada with his wife, two dogs, two cats, and a ferret.

The inspiration for the poem in "Who Owns Fire?" comes from a time I tried to go fishing and watched a wild horse searching to find a way down to the Truckee River. All the old trails had been blocked off by all the new construction fences of the Tahoe-Reno Industrial Center, the largest industrial park in the world. Like the horse, I was left frustrated by our shared inability to access what should be open to everyone. I'm not sure what my new horse friend was thinking, but I was left in awe at the idea that humans are creating a new hierarchy of access to resources and putting themselves below machines.

Currently, like many places in the world, there is an explosion of data center developments around my home in Northern Nevada. Nevada is the driest state in the United States, so the push to create water intensive data centers across the desert is extremely shortsighted. The film uses data centers and artificial intelligence to ask larger questions about our society's quick embrace of new technologies, without questioning their impacts on our species, as well as the impacts on the environment and the many species who share our planet. The film asks the audience to reflect on how past technological advancements promised to enrich the world by making modern societies more equitable, convenient, and safe. Were these promises fulfilled? Is the new promise of artificial intelligence a forgone conclusion, or does our collective species still have a vote in what our future holds?

Visually, I wanted to create a stark contrast between the organic and the mechanical. The wildlife is created with hand drawn animations that compositionally compete for space with the static, rectilinear forms in each scene. These compositions portray my frustrations with trying to find my way down to the river. The background was created using 67 scanned sheets of construction paper that form a continuous change throughout the entire film. I wanted this change to reflect the dynamic nature of the desert, that is full of life.

The soundtrack was composed to emphasize the visual contrast of the organic forms and red blocks. The robot voice dominates both channels of the audio, with a human voice only occupying the left. The right channel has a repeated chant of "If else, if else, if else", representing a basic algorithm of cause and effect. I should mention that the robot voice was created with a non-generative, text to speech word processor for the vision impaired, recorded with my iPhone.

"¿Quién es dueño del fuego?" Es una película de poesía animada que explora el equilibrio cambiante en torno a los recursos finitos, situándose entre la inteligencia artificial y las necesidades fundamentales de la vida orgánica. Ante el rápido avance del aprendizaje automático corporativo, la película plantea interrogantes sobre la adopción forzosa de estas nuevas tecnologías por parte de nuestra especie y su impacto en la sostenibilidad ambiental de la Tierra. Es un estudio del contraste entre el control externo y la ilusión de tener capacidad de elección. La obra nos invita a reflexionar sobre cómo la integración profunda de estas nuevas tecnologías afectará a nuestra humanidad, a la vida silvestre y al medio ambiente. Al encontrarnos en el umbral de una nueva era, la película también nos lleva a reflexionar sobre cómo los avances tecnológicos del pasado prometían enriquecer el mundo haciendo que las sociedades modernas fueran más equitativas, cómodas y seguras. ¿Se cumplieron esas promesas? ¿Es la nueva promesa de la inteligencia artificial un destino inevitable, o tenemos todavía, como especie, voz y voto sobre lo que nos depara el futuro?

Nota sobre IA: No se utilizó IA generativa en la creación de esta obra.

Peter Whittenberger es un animador experimental, poeta y videoartista cuya obra explora el paisaje como un archivo vivo del tiempo y la historia, contenedor de los datos de todas las especies de la Tierra. Criado en el sureste de Montana, Whittenberger obtuvo su licenciatura (BFA) en Grabado en la Universidad de Montana (Missoula) y su maestría (MFA) en Arte Interdisciplinario en la Universidad de Nevada (Reno). Actualmente, vive y trabaja en Reno, Nevada, junto a su esposa, dos perros, dos gatos y un hurón.

La inspiración para el poema de "¿Quién es dueño del fuego?" surgió cuando intentaba ir a pescar y observé a un caballo salvaje buscando la manera de bajar hasta el río Truckee. Todos los senderos antiguos habían quedado bloqueados por las nuevas vallas de construcción del Tahoe-Reno Industrial Center, el parque industrial más grande del mundo. Al igual que el caballo, me sentí frustrado por nuestra incapacidad compartida para acceder a lo que debería estar abierto a todos. No sé qué pensaba mi nuevo amigo equino, pero me sobrecogió la idea de que los seres humanos estamos creando una nueva jerarquía de acceso a los recursos y situándonos por debajo de las máquinas.

Actualmente, al igual que en muchas partes del mundo, se está produciendo una explosión en la construcción de centros de datos cerca de mi hogar en el norte de Nevada. Nevada es el estado más árido de Estados Unidos, por lo que el impulso de crear centros de datos que consumen grandes cantidades de agua en pleno desierto resulta extremadamente miope. La película utiliza los centros de datos y la inteligencia artificial para plantear interrogantes más amplios sobre la rapidez con la que nuestra sociedad adopta nuevas tecnologías, sin cuestionar su impacto en nuestra especie ni en el medio ambiente y las numerosas especies que comparten el planeta con nosotros.

La obra invita al espectador a reflexionar sobre cómo los avances tecnológicos del pasado prometían enriquecer el mundo haciendo que las sociedades modernas fueran más equitativas, cómodas y seguras. ¿Se cumplieron esas promesas? ¿Es la nueva promesa de la inteligencia artificial un destino inevitable, o tenemos todavía, como especie, voz y voto sobre lo que nos depara el

futuro?

Visualmente, quise crear un marcado contraste entre lo orgánico y lo mecánico. La fauna está representada mediante animaciones dibujadas a mano que, en términos de composición, compiten por el espacio con las formas estáticas y rectilíneas de cada escena. Estas composiciones reflejan mi frustración al intentar encontrar el camino hacia el río. El fondo se creó utilizando 67 hojas de papel de construcción escaneadas que generan una transformación continua a lo largo de toda la película. Quería que este cambio reflejara la naturaleza dinámica del desierto, un entorno rebosante de vida.

La banda sonora se compuso para resaltar el contraste visual entre las formas orgánicas y los bloques rojos. La voz robótica domina ambos canales de audio, mientras que la voz humana se sitúa únicamente en el canal izquierdo. En el canal derecho se repite el cántico «If else, if else, if else» (Si no... si no... sin no...), representando un algoritmo básico de causa y efecto. Cabe mencionar que la voz robótica se creó con un procesador de texto a voz no generativo diseñado para personas con discapacidad visual, y se grabó utilizando mi iPhone.

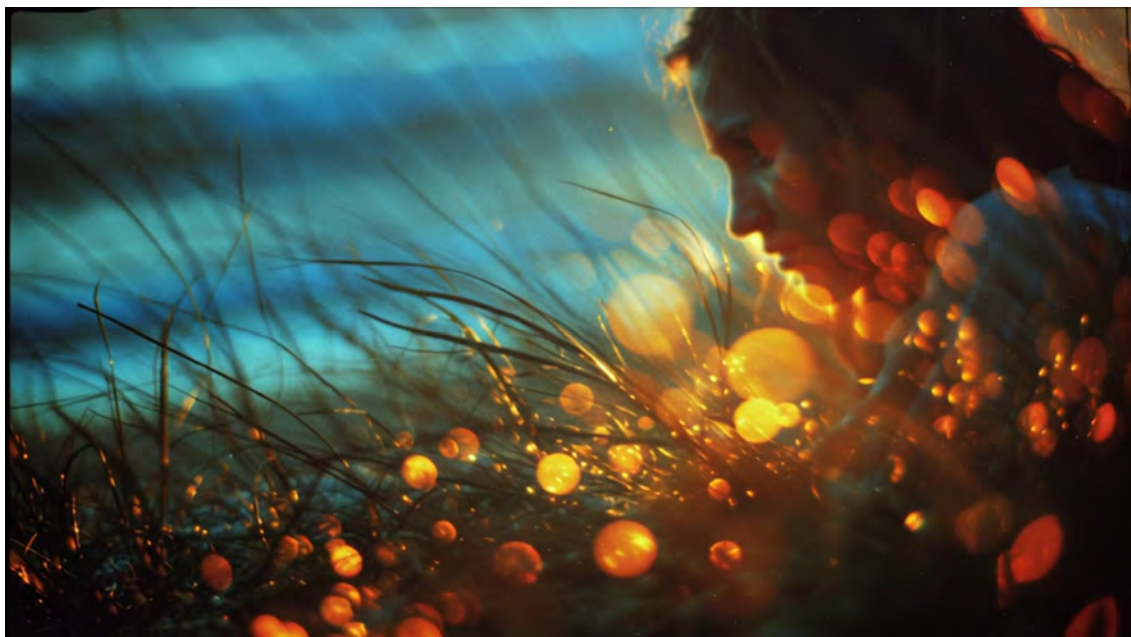
117 “A perfect day” 19’37. Jincheng Sha (CN/CA)



Argazkilaritza-zuzendaria naiz. Batez ere zinema- eta publizitate-filmaketetan aritzen naiz. Trebea naiz film-kamera tradizionalak zein irudi digitaleko ekipamendu modernoak erabiltzen.

I'm the director of photography. Mainly engaged in film and advertising shooting. Good at using traditional film cameras and modern digital imaging equipment.

Soy director de fotografía. Me dedico principalmente al rodaje de cine y publicidad. Domino tanto las cámaras de cine tradicionales como los equipos modernos de imagen digital.



“Beste baten ametsa” adimen artifizialaren bidez sortzeari buruzko ikuspegi alegorikoa da, baita nortasunari, memoriari eta maitasunari buruzko gogoeta bat ere. “Pinotxo” (1883), “Belusezko untzia” (1922), “Frankenstein” (1818) eta Borges-en “Hondakin zirkularrak” (1940) lanetako pasarteak uztartuz, filmak izatera iristeari buruzko narrazio bateratua eraikitzen du. Egurrezko txotxongiloen, jostailuen eta munstroen bilakaera-lerroa adimen artifizialaren eremura hedatzen du, gizakiak ez-errealak bizidun bihurtzeko duen ahaleginaren azken kapitulu gisa. Vikki Bardotek ehundura bisualak eta amets-giroko estetika esploratzeko duen ibilbide artistiko luzean oinarrituta, filmak galdera hau planteatzen du: zer behar da benetakoa izateko?

“Beste baten ametsa” zinemagintzaz haragoko esperimentu bat da; bertan, adimen artifiziala (AA) da bai gaia, bai materiala. Guri zuzenean begiratzen diguten aurpegiaren lehen planoen bidez, filmak bizidun bihurtu nahi duten sorkuntza sintetikoen existentzia ontologikoa aztertzen du. Ikusmen-mailan, maisu askorengandik hartu nuen inspirazioa: Sokurovetik Reygadasera, Tarkovskitik Malickera. Eragin horiek hizkuntza bisual bat osatzen dute; hizkuntza horrek ehundura, kolorea eta argia narrazio-eragile gisa tratatzen ditu. Irudiak hasierako argazkigintzaren memoria tonalean oinarritzen dira —hala nola film zaharren paleta apaletan, enfoket leundueta eta argiaren hedapen geldoan—, eta horiek guztiak AAren prozesu sortzailearen bidez berrinterpretatzen dira. Gaia AAren garaira egokitu da; garai horretan, gizakiak bere sorkuntza artifizialak bizidun bihurtzea nahi du. Gai hori lantzeko, estetika etereo eta ameslarian jarri nuen arreta; horien bidez, sorkuntza artifizialei begietara begiratzen diegu: inoiz existitu ez diren oroitza-penak balira bezala, unibertso paralelo bateko beste biziitza batzuk balira bezala, edo denbora-espazio batean galdutako izakiak balira bezala. Horren bidez, haiek bezala, gu ere amets baten barruko amets batean bizi garela islatu nahi dute; izan ere, beste norbaitek amesten du gure existentzia.

Vikki Bardot diziplina anitzeko AAko artista da, zinemaren eta musikaren arloan esperientzia duena. Kontserbatorioan txirula eta musika klasikoaren historia ikasi ondoren, zinema-eskolan graduatu zen, ikasle nabarmenen artean. Ondoren, zinema-banaketaren arloan lan egin zuen; sariak irabazitako film independenteak eskuratu zituen, eta urte askoan mundu osoko zinema-festival garrantzitsuenetan parte hartu zuen. Artearen historiarekiko bizitza osoko grina du, eta 2021etik tresna digitalekin zein adimen artifizialekoekin (AA) lanean dihardu. 2022an, AA bidez sortutako post-argazkilaritza bildumen lehen adibideetako batzuk aurkeztu zituen.

2023an, adimen artifizialari eta arteari buruzko TEDx hitzaldi bat eman zuen. AA erabiliz egindako bere lehen film laburra zinemajaialdi tradizionaletan aurkeztu zen 2024an. Bardot-en estiloan eragin handia dute, sarritan, hasierako argazkilaritzaren estetikak eta abangoardiako zinema-mugimenduek. Haren lana mundu osoko hirietan erakutsi dute. Duela gutxi, “Egia-ostea” filmaren ekoizpenean eta gidoigintzan parte hartu du; zinema-aretoetan estreinatu den historian AA bidez sortutako lehen film luzea da hori.

Dreamt by Another is an allegorical take on creating with artificial intelligence and a meditation on identity, memory, and love. Interweaving passages from Pinocchio (1883), The Velveteen Rabbit (1922), Frankenstein (1818), and Borges's The Circular Ruins (1940), the film builds a single narrative about coming into existence. It extends the lineage of wooden puppets, toys, and monsters into the realm of artificial intelligence, as the latest chapter in humanity's pursuit to make the unreal come alive. Rooted in Vikki Bardot's long-standing artistic practice of exploring visual textures and dreamlike aesthetics, the film asks: What does it take to become real?

Dreamt by Another is a post-cinematic experiment in which AI is both the subject and the material. Through close-up faces looking directly at us, my film investigates the ontological existence of synthetic creations that want to become alive. Visually I drew inspiration from many masters, from Sokurov to Reygadas, Tarkovsky to Malick. These influences inform a visual language that treats texture, color and light as narrative agents. The imagery is rooted in the tonal memory of early photography such as muted old

film palettes, softened focus and the slow bloom of light, all reframed through AI's generative process. The theme is updated into the AI age, where humanity wants their artificial creations to become alive. For such a theme I focused on ethereal, dreamlike aesthetics and through them we look eye to eye at artificial creations: as memories never existed, as other lives from a parallel universe, as beings lost in a temporality. I aim to reflect that, like them, we too live in a dream within a dream, as our existence is dreamt into being by another.

Vikki Bardot is a multidisciplinary AI artist with a background in film and music. After studying flute and classical music history at the conservatory, she then graduated from the film school as the top student. She later worked in film distribution, acquiring award-winning indie films and attending major film festivals worldwide for many years. She has a lifelong passion for art history and she has been working with digital & AI tools since 2021. In 2022, she released some of the first examples of post-photographic AI collections.

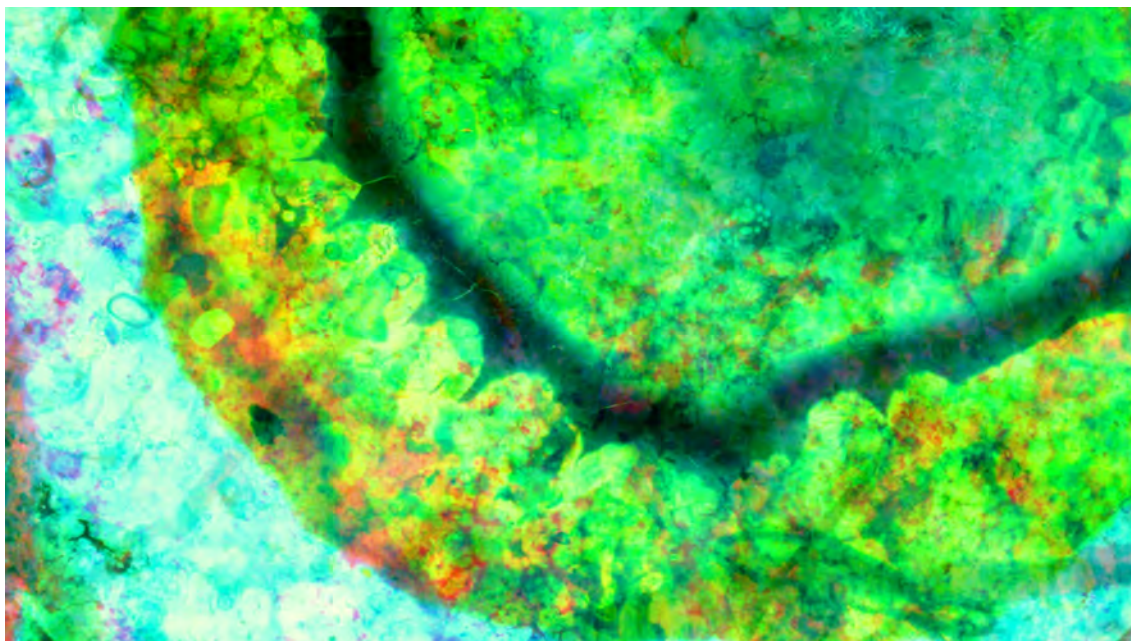
She has given a TEDx talk on artificial intelligence and art in 2023. Her debut AI short film has made its way into traditional film festivals in 2024. Bardot's style is often influenced by the aesthetics of early photography and avant-garde cinematic movements. Her work has been exhibited in cities across the globe. She recently co-produced and co-wrote *Post Truth*, the first feature-length AI-generated film in history that had a theatrical release.

“Soñado por otro” es una obra alegórica sobre la creación con inteligencia artificial y una meditación sobre la identidad, la memoria y el amor. Al entrelazar fragmentos de “Pinocho” (1883), “El conejo de terciopelo” (1922), “Frankenstein” (1818) y “Las ruinas circulares” de Borges (1940), la película construye una narrativa única sobre el surgimiento a la existencia. Extiende la genealogía de las marionetas de madera, los juguetes y los monstruos hacia el ámbito de la inteligencia artificial, constituyendo el capítulo más reciente en el afán de la humanidad por dar vida a lo irreal. Arraigada en la trayectoria artística de Vikki Bardot —centrada desde hace tiempo en explorar texturas visuales y estéticas oníricas—, la película plantea la pregunta: ¿qué hace falta para volverse real?

“Soñado por otro” es un experimento poscinematográfico en el que la IA es, a la vez, el sujeto y el material. A través de primeros planos de rostros que nos miran directamente, mi película investiga la existencia ontológica de creaciones sintéticas que aspiran a cobrar vida. Visualmente, me inspiré en muchos maestros, desde Sokurov hasta Reygadas, pasando por Tarkovsky y Malick. Estas influencias dan forma a un lenguaje visual que trata la textura, el color y la luz como agentes narrativos, a partir de reflexiones dispares sobre la creación, el amor y el acto de volverse real. La imaginaria se arraiga en la memoria tonal de la fotografía primitiva —como las paletas tenues del cine antiguo, el enfoque suavizado y la lenta expansión de la luz—, todo ello reinterpretado a través del proceso generativo de la IA. El tema se actualiza para la era de la IA, en la que la humanidad desea que sus creaciones artificiales cobren vida. Para abordar esta temática, me centré en una estética etérea y onírica; a través de ella, miramos cara a cara a las creaciones artificiales: como recuerdos que nunca existieron, como vidas de un universo paralelo o como seres perdidos en el tiempo. Mi objetivo es reflejar que, al igual que ellas, nosotros también vivimos en un sueño dentro de un sueño, pues nuestra existencia es soñada por otro.

Vikki Bardot es una artista multidisciplinar especializada en IA, con formación en cine y música. Tras estudiar flauta e historia de la música clásica en el conservatorio, se graduó con honores en la escuela de cine. Posteriormente trabajó en distribución cinematográfica, adquiriendo películas independientes galardonadas y asistiendo durante años a los principales festivales de cine del mundo. Posee una pasión de toda la vida por la historia del arte y trabaja con herramientas digitales y de IA desde 2021. En 2022, lanzó algunos de los primeros ejemplos de colecciones de IA posfotográfica.

En 2023 impartió una charla TEDx sobre inteligencia artificial y arte. Su cortometraje de debut creado con IA llegó a festivales de cine tradicionales en 2024. El estilo de Bardot suele estar influido por la estética de la fotografía primitiva y los movimientos cinematográficos de vanguardia. Su obra se ha expuesto en ciudades de todo el mundo. Recientemente coprodujo y coescribió “Posverdad”, el primer largometraje de la historia generado por IA que tuvo estreno en salas de cine.



“Polikoroak” kamerarik gabeko animazio zuzena da, bederatzi minutukoa; agerpen, eraldaketa eta desegiteko eremu prismatiko eta urtsua. Izenburuak **polychoron** kontzeptuari egiten dio erreferentzia —lau dimentsioko forma geometriko bat, proiektzioen eta ebakiduren bidez soilik partzialki antzematen dena—; hemen, ohiko Denboratik kanpo dagoen materiaren dimentsio bat agerian uzten du. Mintz kromatikoek dardara egiten dute eta noraezean dabilta denbora-dilatazio muturrekoan zehar, alderdi biologikoa zein kosmikoa gogora ekarri. Azalera organiko horren azpian, azpi-arkitekturako logika batek mikro-arraildura digitalak, sareak eta fraktalak sortzen ditu. Metamorfosi organikoa eta forma matematikoak elkarrekin bizi dira argi-eremu berean. Soinu-banda geruza elektronikoz osatutako masa bat da, poliki eboluzionatzen duena; aberatsa, espaziala eta erabat murgiltzailea. Soinuak eta irudiak bat eginda, denboraren izaera okertu eta ukigarri bihurtzen dute. Neuro-babeslekua da; ingurune zinematografiko bat non nerbio-sistemak askatasuna aurki dezakeen, eta non begiek zein gorputzak zer bait zabala bizileku izan dezaket.

“Polikoroak” nire “Zinema Elementala” saileko (2022tik gaur egunera) lanik berriena da. Izenburuak bi kontzeptu uztartzen ditu: polikoro (dimentsio altuko geometria) eta pertzepzio polikronikoa (denbora fluido, aldi bereko eta erlazonal gisa bizitzea). Biak batera, filmaren helburua izendatzen dute: denboraren eta pertzepzioaren ohiko dimentsioetatik haratago irekitzen den zinema bat. Eremu kromatiko eta molekular horretan, argiak bizidunen antzeko biskositatea hartzen du. Sedimentu espektralak pilatu eta desegin egiten dira. Hariek eta masek arkitektura dimentsionala sortzen dute. Film-zerrenda azalera hutsetik zer bait bolumendun eta bizirantz irekitzen da. Filmak ez du arreta zorrotzik edo kontzentrazio bizirik eskatzen. Ikuslea eremu elemental zabalago batera askatzeko diseinatu dago; eremu horrek gorputza, memoria, irudimena eta baita emozioa ere barne hartzen ditu. Filma ikusten ari zarela amets egin dezakezu. Inguratze zinematografikoa kanporantz zein barrurantz hedatzen da aldi berean, bizitzeko espazio bat irekiz. Neuro-babeslekua. Zinema hedatu mota desberdina da hau; hedatzen dena ez da gailua, ikuslea baizik. Abinadi Meza (MX/AEB) artista, zinemagile eta konpositore Hñähñu bat da. Erromako American Academy-ko kidea (FAAR) da. Pinturan eta arkitektura-teorian hezia, Mezak kontaktu fisikoko gune gisa konfiguratu du mugimendudun irudia. Haren “Zinema Elementala”-k 16 mm-ko euskarria dokumentu ukigarri, metaboliko eta sinestesiko gisa tratatzen du. Eskuz geruzatutako prozesuak eta soinu-masa elektronikoa baliatzen ditu sakonera kromatiko eta gardentasun argitsua sortzeko. Mezak fenomeno elektromagnetikoak, seinale tektonikoak eta maiztasun-interferentziak aktibatzen ditu, soinua eta irudia gorputz erresonante gisa garatzen diren konposizioak sortzeko. Haren lana Film-Makers’ Cooperative (New York) erakundeak banatzen du.

Polychora is a nine-minute cameraless direct animation, a prismatic, aqueous field of emergence, transformation, and dissolution. Its title refers to the polychoron, a four-dimensional geometric form only partially glimpsed through projections and cross-sections; here, revealing a dimension of the material that exists outside standard Time. Chromatic membranes ripple and drift through extreme temporal dilation, invoking the biological and the cosmic. Beneath this organic surface, a sub-architectural logic generates micro-digital fissures, lattices and fractals. Organic metamorphosis and mathematical forms coexist within the same luminous field. The score is a slowly evolving mass of electronic layers; lush, spatial, and deeply immersive. Together, sound and image bend temporality and render it palpable. It is a neuro-refuge; a cinematic environment where the nervous system can release, where the eyes and body can inhabit something vast.

Polychora is the newest work in my Elemental Cinema series (2022–present). Its title converges the polychoron, a higher-dimensional geometry, and polychronic perception - an experience of time as a fluid, simultaneous, and relational medium. Together they name what this film attempts: a cinema that opens beyond standard dimensions of time and perception. Within this chromatic, molecular field, light assumes a life-like viscosity. Spectral sediment accretes and disintegrates. Strands and masses generate dimensional architecture. The filmstrip opens up from surface into something voluminous and alive. This film does not demand hard

attention or focus. It is designed to release the viewer into a wider elemental field that includes the body, memory, imagination, and even emotion. You can daydream in it. The cinematic envelope expands outward and inward simultaneously, opening a space for inhabitation. A neuro-refuge. This is a different expanded cinema; what expands is not the apparatus but the viewer. Abinadi Meza (MX/US) is a Hñähñu artist, filmmaker, and composer. He is a Fellow of the American Academy in Rome (FAAR). Trained in painting and architectural theory, Meza configures the moving image as a site of physical contact. His Elemental Cinema treats the 16mm substrate as a tactile, metabolic, and synesthetic document. He utilizes hand-layered processes and electronic sound masses to produce chromatic depth and luminous transparency. Meza activates electromagnetic phenomena, tectonic signals, and frequency interference to develop compositions where sound and image unfold as a resonant body. His work is distributed by the Film-Makers' Cooperative (New York).

“Policoros” es una obra de animación directa sin cámara de nueve minutos de duración; un campo prismático y acuoso de surgimiento, transformación y disolución. Su título alude al “policoro” —una forma geométrica de cuatro dimensiones que solo se vislumbra parcialmente a través de proyecciones y secciones transversales—, revelando aquí una dimensión de la materia que existe fuera del tiempo convencional. Membranas cromáticas ondulan y derivan a través de una dilatación temporal extrema, evocando tanto lo biológico como lo cósmico. Bajo esta superficie orgánica, una lógica subarquitectónica genera fisuras, retículas y fractales microdigitales. La metamorfosis orgánica y las formas matemáticas coexisten en un mismo campo luminoso. La banda sonora es una masa de capas electrónicas en lenta evolución: exuberante, espacial y profundamente envolvente. Sonido e imagen se unen para curvar la temporalidad y hacerla palpable. Es un neuro-refugio; un entorno cinematográfico donde el sistema nervioso puede liberarse, donde los ojos y el cuerpo pueden habitar algo vasto.

“Policoros” es la obra más reciente de mi serie “Cine elemental” (2022-presente). Su título fusiona el concepto de policoro —una geometría de dimensiones superiores— con la percepción policrónica: una experiencia del tiempo como un medio fluido, simultáneo y relacional. Juntos definen la aspiración de esta película: un cine que se abre más allá de las dimensiones convencionales del tiempo y la percepción. En este campo cromático y molecular, la luz adquiere una viscosidad casi viva. Sedimentos espectrales se acumulan y se desintegran. Filamentos y masas generan una arquitectura dimensional. La película se despliega desde la superficie hacia algo voluminoso y vivo. Esta obra no exige una atención rigurosa ni una concentración intensa. Está diseñada para liberar al espectador en un campo elemental más amplio que abarca el cuerpo, la memoria, la imaginación e incluso la emoción. Permite soñar despierto. El entorno cinematográfico se expande simultáneamente hacia afuera y hacia adentro, creando un espacio para ser habitado. Un neuro-refugio. Se trata de una forma distinta de cine expandido: lo que se expande no es el aparato, sino el espectador.

Abinadi Meza (MX/EE. UU.) es un artista, cineasta y compositor de origen hñähñu. Es becario de la Academia Americana en Roma (FAAR). Formado en pintura y teoría arquitectónica, Meza concibe la imagen en movimiento como un espacio de contacto físico. Su “Cine Elemental” aborda el soporte de 16 mm como un documento táctil, metabólico y sinestésico. Emplea procesos de superposición manual y masas sonoras electrónicas para generar profundidad cromática y transparencia luminosa. Meza activa fenómenos electromagnéticos, señales tectónicas e interferencias de frecuencia para crear composiciones en las que el sonido y la imagen se despliegan como un cuerpo resonante. Su obra es distribuida por la Film-Makers' Cooperative (Nueva York).

120 “Yegolé, mi amor” 11’20. Renaud Gélinas (CA)



*Mexikoko Oaxaca estatuko Yegolé herrian, Ceciliak bere *quinceañera* ospatzen du —hamabost urteko neskontzako Mexikoko heldutasunera igarotzeko ospakizun tradizionala—, familia eta komunitatea inguruan dituela. Ospakizunaren eta eguneroko bizitzaren edertasun zein nekearen artean, Ceciliak barne-tentsio gero eta handiagoa sentitzen du: Yegolén geratu ala handik joan, helduarora hurbiltzen ari den heinean.*

*Yegolén egindako lehen egonaldi baten ostean —han ezagutu nituen López Sánchez familia eta arreba—, sakonki hunkitu ninduen Ceciliaren dilemak: herrian geratzea, naturatik eta maite dituenengandik gertu, edo hiriko beste horizonte batzuetara joatea. Haren *quinceañera*ra —neska gazte baten hamabosgarren urtebetetzea ospatzeko ohiko festa mexikarrera— gonbidatu nindutenean, beharrezkoa sentitu nuen Ceciliaren eta haren familiaren eguneroko bizitza zein ospakizunaren bidez horri ematen dioten goraldia filmatzea. Zerbait azaltzea bainoago zerbait azaleratzen uztea bilatuz, filmak fikzioaren eta dokumentalaren, ametsaren eta errealitatearen, eta egunerokoaren eta jai-giroaren artean egiten du bide; horrela, ikusleari askatasuna ematen dio Ceciliaren*

oreka-bilaketa interpretatzeko.

Sainte-Agathe-des-Monts-ekoa jatorriz, Renaud Gélinas zinemagile hasiberria da, gaur egun Montrealen bizi dena. 2023an Montrealgo Unibertsitatean (Université de Montréal) zinemagintzako gradua lortu zuen. Haren zinemak giza harremanen konplexutasuna, memoria eta ingurumenarekiko lotura aztertzen ditu; hori guztia misterioaren eta errealismoaren artean mugitzen den estetika baten bidez egiten du.

In Yegolé, a village in the state of Oaxaca, Mexico, Cecilia celebrates her quinceañera — a traditional Mexican coming-of-age celebration for fifteen-year-old girls — surrounded by her family and community. Through the beauty and weariness of both festivity and everyday life, Cecilia feels a growing tension within her: to stay or to leave Yegolé, as she approaches adulthood. After a first stay in Yegolé, where I met the López Sánchez family with my sister, I was deeply moved by Cecilia's dilemma: remaining in her village, close to nature and her loved ones, or leaving for other urban horizons. Invited to her quinceañera, the traditional Mexican celebration of a young girl's fifteenth birthday, I felt compelled to film both the daily life of Cecilia and her family, as well as the way they elevate it through celebration. Seeking less to explain than to let something emerge, the film moves between fiction and documentary, dream and reality, the everyday and the festive, allowing the viewer the freedom to interpret Cecilia's search for balance.

A native of Sainte-Agathe-des-Monts, Renaud Gélinas is an emerging filmmaker now based in Montreal. After graduating with a bachelor's degree in cinema from the Université de Montréal in 2023. His cinema explores the complexity of human relationships, memory, and our connection to the environment, all within an aesthetic that oscillates between mystery and realism.

En Yegolé, un pueblo del estado de Oaxaca, México, Cecilia celebra su quinceañera —la tradicional fiesta mexicana que marca el paso de la niñez a la juventud para las chicas de quince años— rodeada de su familia y su comunidad. Entre la belleza y el cansancio que conllevan tanto la festividad como la vida cotidiana, Cecilia siente una tensión creciente en su interior: quedarse en Yegolé o marcharse, a medida que se acerca a la edad adulta.

Tras una primera estancia en Yegolé, donde conocí a la familia López Sánchez junto a mi hermana, me conmovió profundamente el dilema de Cecilia: permanecer en su pueblo, cerca de la naturaleza y de sus seres queridos, o partir hacia otros horizontes urbanos. Al ser invitado a su quinceañera, sentí el impulso de filmar tanto la vida cotidiana de Cecilia y su familia como la manera en que la elevan a través de la celebración. Buscando menos explicar que permitir que algo surja, la película transita entre la ficción y el documental, el sueño y la realidad, lo cotidiano y lo festivo, otorgando al espectador la libertad de interpretar la búsqueda de equilibrio de Cecilia.

Originario de Sainte-Agathe-des-Monts, Renaud Gélinas es un cineasta emergente radicado actualmente en Montreal. Tras graduarse en Cine por la Universidad de Montreal en 2023. Su cine explora la complejidad de las relaciones humanas, la memoria y nuestra conexión con el entorno, todo ello bajo una estética que oscila entre el misterio y el realismo.



2025eko Clermont-Ferrandeko Nazioarteko Film Laburren Jaialdiko merkatu-proiektzio baten baitan aurkeztua, " Munduaren amaierako elur-malutak" Montrealgo kanadar neguaren edertasunari zein itsusitasunari buruzko gogoeta da. Gizakien eta naturaren arteko harremanari buruzko hausnarketa kritikorako gonbidapen irekia da.

2018an UQAMeko zinema-programan graduatu ondoren, Josef, batez ere, argazki-zuzendari eta muntatzaile emankorra da; bere begirada eta ikuspegi artistikoa eskaini dizkie film labur, musika-bideo eta hainbat proiektu komertzial zein artistikori.

Antropologia Garaikideko ikasketak egiteko unibertsitatara itzuli izanak munduarekiko ikuspegi kritikoa zorroztu eta bere dokumental-proiektuak sortzeko beharra deskubritzea ahalbidetu dio, horrela, berarentzat garrantzitsuak diren gai sozial eta ingurumen-gai konplexuak aztertzeko.

"Antropologia-ikasketetan inspiratuta, Antropozenoa —giza jardura planetako txoko guztietan barneratu den eta fenomeno naturalak fenomeno soziologikoetatik bereiztea ezinezkoa den aro geologiko berria— irudikatuko zuen film bat egiteari ekin nion. Mundu berri eta bitxi honetan, zerutik erortzen diren elur-maluta soil batzuek era guztietako erreakzioak sor ditzakete: mekanikoak, jostalariak, burokratikoak edo nostalgikoak. Ondoren, lagun batek sortzen ari zen musika-konposizio bat erakutsi zidan; bertan, Montrealgo elurra kentzeko kamioien sirena-hots ezaguna erabiltzen zuen, melodia gazi-gozo eta malenkoniatsu bihurtuz. Abesti hori hari gidari gisa erabiliz, nire inguruko negua kamerarekin dokumentatzen hasi nintzen. Irudien eta elkarriketa espontaneoek bidez, hiriko biztanleen eta hain problematikoak diren elur-maluta horien arteko elkarrekinntza aberats eta konplexuak agerian uzten saiatu nintzen."

Presented as part of a market screening at 2025 Clermont-Ferrand International Short Film Festival, "The snowflakes of the end of the world" is a meditation on both the beauty and ugliness of a Canadian winter in Montreal. It is an open invitation to a critical reflection on the relationship between humans and nature.

Graduating from UQAM's cinema program in 2018, Josef is first and foremost a prolific cinematographer and editor, lending his eye and artistic vision to many short films, music videos and various commercial and art projects. His recent return to university for Contemporary Anthropology allows him to sharpen his critical view of the world and to discover a need to create his own documentary projects, in order to explore the complex social and environmental issues that resonate with him.

"Inspired by my Anthropology Studies, I set out to make a film that would depict the Anthropocene, this new geological period where human activity has infiltrated itself in every last space of the planet, and where natural phenomena are impossible to separate from sociological phenomena. In this strange new world, simple snowflakes falling from the sky can produce all sorts of reactions: mechanical ones, playful ones, bureaucratic, nostalgic. Then, a friend of mine showed me a musical composition he was creating where he was using the infamous siren sound of Montreal's snow removal trucks and transforming it into a bittersweet, melancholic melody. Using this song as a throughline, I started documenting winter around me with my camera. I tried to reveal, with images and candid interviews, the rich and complex interactions between the city's inhabitants and those oh-so-problematic snowflakes."

Presentada como parte de una proyección de mercado en el Festival Internacional de Cortometrajes de Clermont-Ferrand de 2025, "Los copos del fin del mundo" es una meditación tanto sobre la belleza como sobre la fealdad del invierno canadiense en Montreal. Es una invitación abierta a reflexionar críticamente sobre la relación entre los seres humanos y la naturaleza. Tras graduarse en el programa de cine de la UQAM en 2018, Josef destaca ante todo como un prolífico director de fotografía y montador, aportando su mirada y visión artística a numerosos cortometrajes, videoclips y diversos proyectos comerciales y artísticos. Su reciente regreso a la universidad para estudiar Antropología Contemporánea le ha permitido agudizar su visión crítica del mundo y descubrir la necesidad de crear sus propios proyectos documentales, con el fin de explorar las complejas cuestiones sociales y medioambientales que resuenan en él.

«Inspirado por mis estudios de antropología, me propuse realizar una película que retratara el Antropoceno: ese nuevo periodo geológico en el que la actividad humana ha penetrado hasta el último rincón del planeta y donde resulta imposible separar los fenómenos naturales de los sociológicos. En este extraño mundo nuevo, unos simples copos de nieve cayendo del cielo pueden provocar reacciones de todo tipo: mecánicas, lúdicas, burocráticas o nostálgicas. Entonces, un amigo me mostró una composición musical en la que estaba trabajando: utilizaba el característico sonido de las sirenas de los camiones quitanieves de Montreal y lo transformaba en una melodía agri dulce y melancólica. Tomando esta canción como hilo conductor, comencé a documentar el invierno a mi alrededor con la cámara. Intenté revelar, mediante imágenes y entrevistas espontáneas, las ricas y complejas interacciones entre los habitantes de la ciudad y esos copos de nieve tan problemáticos.»