



INTERNATIONAL VIDEOARTS — FESTIVAL

10 COUNTRIES
10 NEW WORKS
SAME DAY

Exhibition Catalogue
2020

I61 International Video Arts Festival : exhibition catalogue [recurso eletrônico] / organization and curatorship, Antenor Ferreira Corrêa.
_ Brasília : Universidade de Brasília, 2020.
48 p. : il.

Modo de acesso: World Wide Web:
<<https://videoartes.org/catalogue/>>.
ISBN 978-65-86503-10-4 (e-book).

1. Arte. 2. Vídeoarte. I. Corrêa, Antenor Ferreira (org.).

CDU 7

INTERNATIONAL VIDEO ARTS FESTIVAL (2018)

General Organization and Curatorship

Antenor Ferreira Corrêa

Artistic Committee

Santiago Echeverry (University of Tampa)

Dave Payling (Staffordshire University)

Alejandro Casales (Centro de Cultura Digital Ciudad del Mexico)

Roberto Musanti (Conservatório Pietro Sassu)

João Pedro Oliveira (University of Minas Gerais)

Loreto Ledezma Labrín (Museo Artequin Viña del Mar)

Local Organization

Alejandro Casales (MEX)

Antenor Ferreira Corrêa (BRA)

Dave Payling (ENG)

João Pedro Oliveira (POR)

Julien Chesnel (FRA)

Loreto Labrín (CHI)

Marcos Umpierrez (URU)

Maria Hedman Hvitfeldt (SWE)

Massimiliano Viel (ITA)

Roberto Musanti (ITA)

Santiago Echeverry (USA)

Editing

Artur Cabral

Cover

Santiago Echeverry

Translations

Antenor Ferreira Corrêa

SUMMARY

SUMÁRIO

04 Words from the Artistic Committee
Palavras dos membros do comitê artístico

05 Antenor Ferreira Corrêa

06 Santiago Echeverry

08 Loreto Ledezma Labrín

09 Dave Payling

11 Alejandro Casales

12 João Pedro Oliveira

13 Roberto Musanti

15 Premiered Works
Obras estreadas

39 Artists
Artistas

46 Venues
Locais de Exibição

ANTENOR

FERREIRA (General Curatorship, Brazil)

In 2015 I had the opportunity to organize the first event in Brazil about visual music: Understanding Visual Music 2015 Symposium. The event consisted of a scientific part (with lectures, communications, round tables) and an artistic part - with the exhibition of visual music works especially selected for the event. Beyond the purposes of a scientific meeting, the researchers and artists gathered in Brasília have created affective bonds that extend to this day. This event triggered a series of further collaborations materialized as exhibitions, collaborative writing, and artistic creation. I consider the International Video Arts Festival (2018) to be the culmination of these international cooperation. It was a bold idea: to promote the world premiere of 10 works in 10 countries on the same day. It is possible to imagine the complexity brought with the proposal, from the most easily soluble ones, such as the choice of artists, to the most difficult ones, as finding a common date available in all the exhibition halls. After all, it was a great success! Obviously, such an event could not have been carried out without the goodwill and intense dedication of all members of the artistic committee, the local coordinators and the artists who created their works especially for this festival. To all, I extend my sincere gratitude. In addition to the 10 world premiered works, the event paid tribute to artist Dennis Miller, Professor Emeritus at Northeastern University in Boston, for his dedication to teaching and artistic creation.

Em 2015 tive a oportunidade de organizar o primeiro evento no Brasil sobre o tema “visual music”, o Understanding Visual Music 2015 Symposium. O evento constituiu-se de uma parte científica (com palestras, comunicações, mesas-redonda) e uma parte artística – com a exibição de obras visual music selecionadas especialmente para o evento. Para além dos propósitos de uma reunião científica, os pesquisadores e artistas reunidos em Brasília criaram laços afetivos que se estendem até hoje. Esse evento deu início a uma série de colaborações posteriores concretizadas na forma de exposições, escrita conjunta e criação artística. Eu considero o International Video Arts Festival (2018) como a culminação dessas cooperações internacionais. Tratou-se de uma ideia audaciosa: promover a estreia mundial de 10 obras em 10 países no mesmo dia. É possível imaginar a complexidade trazida com a proposta, desde as mais facilmente solucionáveis, como a escolha dos artistas, até as mais difíceis como encontrar uma data disponível em todas as salas de exibição. Depois de tudo veio o sucesso! Obviamente, um evento dessa envergadura não poderia ter sido realizado sem a boa-vontade e dedicação intensa de todos os membros do comitê artístico, dos coordenadores locais e dos artistas que criaram suas obras especialmente para esse evento. A todos, reforço meu sincero agradecimento. Além das estreias mundiais das 10 obras, o evento prestou homenagem ao artista Dennis Miller, professor Emérito da Northeastern University de Boston, por sua dedicação ao ensino e pela sua criação artística.

SANTIAGO

ECHEVERRY (artistic committee, United States)

The first International Videoarts Festival on September 12th, 2018, was quite an adventure. Never in my 26 years of experience organizing videoart events and conferences had I ever encountered such a challenging – but motivating – endeavor. Antenor Ferreira, a true inspiring dreamer, managed to convince other new media and visual music curators and creators to find the venues, organize the projection, and create new pieces to be premiered worldwide on the same date. 10 extremely diverse pieces were created for the event that happened in a span of 7 different time zones. We would not have been able to do this without the usage of technology: all high-quality videos submitted by the creators, as well as all the promotional material, were archived on a private server to be downloaded as needed, to be compiled by all the different venues to be used at their convenience. A few years ago, this would have been impossible due to outdated and limited bandwidth and storage restrictions. But changing market trends proved that with more bandwidth, more creativity and collaboration would flourish. The entire festival was possible because we used www.videoartes.org as the main hub for communications and exchange of information. The other element we understood very well was that the main website was not only for promotional and distribution functions: it became an archival tool, allowing the festival to exist beyond the premiere date. In an era where digital media is disposed almost as quickly as it is created, we must preserve the memory of all digital works to guarantee a continuity and open the doors for future researchers.

O primeiro Festival Internacional das Artes do Vídeo, ocorrido em 12 de setembro de 2018, foi uma aventura e tanto. Nunca, em meus 26 anos de experiência na organização de eventos e conferências de vídeo arte, encontrei um empreendimento tão desafiador quanto motivador. Antenor Ferreira, um verdadeiro sonhador inspirador, conseguiu convencer outros curadores e criadores de novas mídias e músicas visuais a encontrar os locais, organizar a projeção e criar novas peças para estreiar mundialmente na mesma data. Foram criadas 10 peças extremamente diversas para o evento que ocorreu em um período de 7 fusos horários diferentes. Não poderíamos ter feito isso sem o uso da tecnologia: todos os vídeos de alta qualidade enviados pelos criadores, bem como todo o material promocional, foram arquivados em um servidor privado para serem baixados conforme necessário e compilados por todos os diferentes locais a serem utilizados conforme sua conveniência. Alguns anos atrás, isso seria impossível devido às restrições de largura de banda e armazenamento defasadas e limitadas. Mas as mudanças nas tendências do mercado provaram que, com uma maior largura de banda, mais criatividade e colaboração floresceriam. Todo o festival foi possível porque usamos o www.videoartes.org como o principal centro de comunicação e troca de informações. O outro elemento que entendemos muito bem foi que o site principal não foi usado somente para funções promocionais e de distribuição: tornou-se uma ferramenta de arquivo, permitindo que o festival existisse para além da data de estreia.

There are other streaming services available, but our web hub unifies the content and provides a comprehensive understanding of the pieces selected. It is also important to clarify that the festival happened thanks to the passion of all the organizers who volunteered their time, work, and talent, without any monetary compensation. We understand that the works – and their contextualized promotion – must have an impact in the digital landscape, without necessarily going through the traditional commercial and curatorial venues. With this, we are exploring other ways to keep videoart and visual music alive and expanding, in an ever-challenging global panorama.

Em uma época em que a mídia digital é descartada quase tão rapidamente quanto é criada, devemos preservar a memória de todas as obras digitais para garantir uma continuidade e abrir as portas para futuros pesquisadores. Existem outros serviços de streaming disponíveis, mas o nosso sítio da web unificou o conteúdo e forneceu uma compreensão abrangente das peças selecionadas. Também é importante esclarecer que o festival aconteceu graças à paixão de todos os organizadores que ofereceram seu tempo, trabalho e talento sem nenhuma compensação monetária. Entendemos que as obras - e sua promoção contextualizada - devem ter um impacto no cenário digital, sem necessariamente passar pelos locais comerciais e curatoriais tradicionais. Com isso, estamos explorando outras maneiras de manter viva e em expansão a vídeo arte e a música visual em um panorama global sempre desafiador.

LORETO LEDEZMA

LABRÍN (organizing committee, Chile)

Art education is often understood as the possibility of developing manual skills focusing on doing, which undoubtedly has many advantages in the development of people. But generally, the great possibility that artistic education has to develop the critical capacity of girls and boys is omitted, i.e., that of connecting with reality in an analytical way, knowing multiple alternatives of interpretation.

It is what we are looking for at Museo Artequin Viña del Mar, so that boys and girls can form dialogues about history, the environment, and life from the contact with works of art. In this search, we also tried to ensure that the format of the works does not always be the traditional one (painting or sculpture). To that end, we aim to embrace the contemporary languages, as in the case of the International Video Arts Festival, which allowed video art to be incorporated in our programming.

Contemporary works have characteristics that make them particularly sensitive to childhood, such as the use of space and its relationship with the body, the diversity of materials, changes in scale, questions about the use of objects, among many others. In particular, video art, with its sound experimentation, use of technology, and visual movement, can be very attractive for girls and boys. It is essential that they approach contemporary artistic production, and that is why presenting a selection of audio visual works in a museum aimed at children is valuable. The artistic production is not away from our lives and in it we can find works that bring us sense and that are closer to our daily life.

Muitas vezes, a educação artística é entendida como a possibilidade de desenvolver habilidades manuais, tendo foco no fazer, o que, sem dúvida, tem muitas vantagens para o desenvolvimento das pessoas. Mas, geralmente, fica omitida a grande possibilidade que tem a educação artística para desenvolver a capacidade crítica das crianças, ou seja, a de conectar-se com a realidade de uma maneira analítica, conhecendo múltiplas alternativas de interpretação.

Isto é o que buscamos no Museo Artequin Viña del Mar, ou seja, proporcionar que as crianças possam formar diálogos sobre a história, o entorno e a vida a partir do contato com as obras de arte. Nessa busca, objetivamos também que o formato das obras não seja sempre o tradicional (pintura e escultura), e para isso acolhemos as linguagens contemporâneas, como é o caso do Festival Internacional de las Artes del Video que permitiu a integração das artes do vídeo em nossa programação.

As obras contemporâneas possuem características que as fazem particularmente sensíveis à infância, como o uso do espaço e sua relação com o corpo, a diversidade de materiais, as mudanças de escala, os questionamentos sobre o uso dos objetos, entre muitas outras. Particularmente, a vídeo arte com sua experimentação sonora, uso da tecnologia e movimento visual pode resultar bem atrativa para as crianças. É fundamental que estas se aproximem da produção artística contemporânea. E é por isso que apresentar uma seleção de obras áudio-visuais em um museu direcionado à infância resulta valioso. A produção artística não está apartada de nossas vidas e nela podemos encontrar obras que nos tragam sentido e que se aproximem do nosso cotidiano.

DAVE PAYLING

(artistic committee, England)

It was a pleasure to be involved in the inaugural International Video Arts Festival in 2018. This was a very special opportunity to help organise a large-scale event, bringing together audiences from around the world for a simultaneous screening of original works especially commissioned for the festival. This novel concept was a great way to attract inclusive audiences and engage them directly with audiovisual art. Originally conceived to comprise four international locations, the event grew organically to include 10 countries spread across the continents of Europe and North and South America. Even though streaming has made it possible for people to experience international events like this from the comfort of their homes, this festival was a series of local live events in a range of venues and theatre types allowing audiences to experience their unique atmospheres while supporting the work of the contributing artists. It meant different cultures were exposed to the whole gamut of audiovisual artistic expression from all countries involved. Each video had its premiere at the festival, creating an air of excitement leading up to the events. As well as helping to organise the UK's screening at Staffordshire University, it gave me the impetus to create my own composition, one that would be in consonance with the theme of the event. This specially commissioned composition has since remained exclusive and unscreened at other events. All the commissioned works were of excellent quality across the spectrum of possibilities ranging from purely abstract imagery with electronic sound to video with acoustic instruments.

Foi um prazer participar do inaugural Festival Internacional das Artes do Vídeo em 2018. Foi uma oportunidade muito especial ajudar a organizar esse evento de grande escala que reuniu audiências de todo o mundo para uma exibição simultânea de trabalhos originais encomendados especialmente para o festival. Esse novo conceito foi uma ótima maneira de atrair uma audiência abrangente e envolvê-la diretamente com a arte áudio-visual. Originalmente concebido para abranger quatro locais internacionais, o evento cresceu organicamente e incluiu 10 países espalhados pelos continentes da Europa e América do Norte e do Sul. Embora o streaming possibilite às pessoas experimentar eventos internacionais como este a partir do conforto de suas casas, este festival constituiu-se como uma série de eventos ao vivo em vários locais e teatros, permitindo que o público experimentasse sua atmosfera única enquanto apoiava o trabalho dos artistas colaboradores. Isso significou que diferentes culturas foram expostas a toda a gama de expressões artísticas audiovisuais de todos os países envolvidos. Cada vídeo teve sua estreia no festival, criando um ar de entusiasmo que antecedeu os eventos. Além de ajudar a organizar a exibição do Reino Unido na Universidade de Staffordshire, o evento me deu o ímpeto de criar minha própria composição em consonância com o tema do evento. Desde então, essa composição especialmente encomendada permaneceu exclusiva e não exibida em outros eventos. Todos os trabalhos comissionados eram de excelente qualidade em todo o espectro de possibilidades, variando de imagens puramente abstratas com som eletrônico ao vídeo com instrumentos acústicos.

It represented the state of the art in video arts and visual music composition. I hope this was the first of many more similar events in the future.

Representou o estado da arte no áudio-visual e na composição de música visual. Espero que este tenha sido o primeiro de muitos outros eventos semelhantes no futuro.

ALEJANDRO CASALES

(artistic committee, Mexico)

The video art in Mexico City has a long way to go. Its background as an artistic expression have its traces in the relationship of authors of local feminism such as Pola Weiss and Grace Quintanilla. Also, with the Mexican artistic avant-gardes of Ulysses Carrion and Andrea Di Castro, to name a few.

This artistic trail motivated the public interested in getting in contact with the new visual expressions spread throughout the world. The occasion of the realization of International Video Arts Festival in Mexico offered the opportunity to present monumental works by Oliveira, Payling, Kutschat, García, Ferreira, Jaroszewics, Ouazzani, Ishii, Echeverry, Pérez, Musanti, Casales and Miller.

The Mexican public enjoyed going to the Center of Digital Culture, Fonoteca Nacional and the Planetarium of Cuernavaca. These three venues welcomed sensitive people and visual arts lovers. Despite the adversities that any artist or curator could face with local aesthetics, it was worth provoking a dialogue with the art that moves around the world.

Let's hope the occasion will be repeated for a new edition.

A vídeo arte na cidade do México tem um longo caminho por percorrer. Seus antecedentes como uma expressão artística têm suas marcas na relação de autores do feminismo local, tais como Pola Weiss e Grace Quintanilla. Similarmente, com as vanguardas artísticas mexicana de Ulises Carrión e Andrea Di Castro, para mencionar alguns.

Este percurso artístico motivou o público interessado em travar contato com as novas expressões visuais espalhadas pelo mundo. A ocasião da realização do Festival Internacional das Artes do Vídeo no México ofereceu a oportunidade de apresentar obras monumentais de Oliveira, Payling, Kutschat, García, Ferreira, Jaroszewics, Ouazzani, Ishii, Echeverry, Pérez, Musanti, Casales e Miller.

O público mexicano desfrutou ao atender ao Centro de Cultura Digital, a Fonoteca Nacional e ao Planetario de Cuernavaca. Os três locais receberam pessoas sensíveis e amantes das artes visuais. Apesar das adversidades que qualquer artista ou curador enfrenta com a estética local, valeu a pena provocar um diálogo com a arte que se move ao redor do mundo.

Esperamos que a ocasião se repita para uma nova edição.

JOÃO PEDRO OLIVEIRA

(artistic committee, Portugal)

In a time where concerts and festivals often are restricted to a single venue (concert hall, theater, auditorium, etc.) the International Video Arts Festival stands as a remarkable exception. Beginning with the collaboration of various composers and organizers, with the support of several concert venues, it was possible to accomplish an event that spread out for quite a lot of countries in 3 continents counting on the exhibition of more than 10 screenings.

It is gratifying for composers and video artists to be able to watch their work exhibited in such a comprehensive way and with a worldwide scope that goes beyond what is usually achieved. It is a living example of active collaboration between creators, all contributing to achieve a common goal: the dissemination of their work and the work of their colleagues.

In the case of the presentation in Portugal (city of Sintra - MUSA (Museum of Modern Art) of the selected works, there was an unusual interest from the population, leading to a full room and arousing the interest of the cultural programming offices associated with this project. With the success of the event, it was planned a continuation of a regular series of visual music concerts. And for many who did not know the scope of this type of artistic expression, it was a new experience that certainly was projected to the field of knowledge of new technologies, contemporary art, and composition.

We are grateful to everyone who collaborated on this project and hope that new identical achievements will come to fruition in the future.

Num tempo em que os concertos e festivais geralmente se encontram reduzidos a uma localização (sala de concertos, teatro, auditório, etc.) o Festival Internacional de Vídeo Artes de 2018 apresentou-se como uma notável exceção. Partindo da colaboração de vários compositores e organizadores, tendo o apoio de diversos espaços de concerto, foi possível realizar um evento que se propagou por vários países em 3 continentes, contando com a apresentação de mais de 10 concertos.

É gratificante para compositores e artistas de vídeo poder ver o seu trabalho exposto de forma tão abrangente e com um âmbito mundial que ultrapassa o que habitualmente se consegue realizar. Trata-se de um exemplo vivo de colaboração ativa entre criadores, todos contribuindo para atingir um fim comum: a divulgação do seu trabalho e do trabalho de seus colegas.

No caso da apresentação das diversas obras selecionadas para este festival em Portugal (cidade de Sintra - MUSA (Museu de Arte Moderna)), registou-se um interesse inusitado da população, levando a uma sala cheia, e despertando o interesse dos órgãos de programação culturais que se associaram a este projeto. Com o sucesso do evento, ficou prevista a continuação de uma série regular de concertos de música visual.

E para muitos que não conheciam o âmbito deste tipo de manifestação artística, foi uma experiência nova e que certamente se projetou no campo do conhecimento das novas tecnologias, da arte contemporânea e da composição.

Fica o nosso agradecimento a todos que colaboraram neste projeto e esperança que novas realizações idênticas se venham a concretizar no futuro.

ROBERTO MUSANTI

(artistic committee, Italy)

On 12 September 2018 in the Pietro Sassu concert hall of the "Luigi Canepa" music conservatory in Sassari, one of the 11 international events of the International Videoarts Festival was held which included the projection, simultaneously in many cities of the Americas and the Europe, of the invited works for the festival.

The event was attended, together with the public, by the students of the electronic music course of the Sassari conservatory of the teachers Riccardo Sarti (music informatics), Walter Cianciusi (electronic composition) and myself (multimedia teacher). For the students it was a fruitful opportunity to enjoy a part of the panorama of international videomusical production and to compare the theoretical notions studied during the Multimedia course with concrete examples of artistic productions related to image and sound. They were thus able, with the special taste of a world premiere event, to verify "on the field" how the different musical and visual elements can combine to create visual music works in which acousmatic and instrumental music, creative coding and 3D graphics are mixed together. They were also able to see the application of the various multimedia programming techniques, studied during the Multimedia course, to various artistic works. The recurring elements that most impressed the students, regardless of the different techniques used in the video works were: the reflection on time (chronological and interior) and space (multiplied, distorted, geometrized); the relationship with nature and the mediation between nature and culture; the use of perspective planes in the

Em 12 de setembro de 2018, na sala de concertos Pietro Sassu do conservatório de música "Luigi Canepa" em Sassari, foi realizado um dos 11 eventos internacionais do Festival Internacional das Artes do Vídeo, que incluiu a projeção, simultaneamente em várias cidades das Américas e da Europa, das obras convidadas para o festival. The event was attended, together with the public, by the students of the electronic music course of the Sassari conservatory of the teachers Riccardo Sarti (music informatics), Walter Cianciusi (electronic composition) and myself (multimedia teacher).

Para os alunos, foi uma oportunidade proveitosa de apreciar parte do panorama da produção videomusical internacional e comparar as noções teóricas estudadas durante o curso de Multimídia com exemplos concretos de produções artísticas relacionadas à imagem e som. Assim, eles puderam, com o gosto especial de um evento de estreia mundial, verificar "em campo" como os diferentes elementos musicais e visuais podem se combinar para criar obras musico-visuais nas quais as músicas acusmática e instrumental, a programação criativa e gráficos 3D são combinados. Eles também foram capazes de observar a aplicação das várias técnicas de programação multimídia, estudadas durante o curso de multimídia, a várias obras artísticas. Os elementos recorrentes que mais impressionaram os alunos, independentemente das diferentes técnicas utilizadas nos trabalhos em vídeo, foram: a reflexão sobre o tempo (cronológico e interior) e o espaço (multiplicado, distorcido, geometrizado); a relação com a natureza e a mediação entre natureza e cultura; o uso de

figure / background counterpoint and the superposition of visual and mental planes.

Overall, an exciting evening whose memory everyone (audience, students and teachers) will take with them.

planos de perspectiva no contraponto figura/fundo e a superposição de planos visuais e mentais.

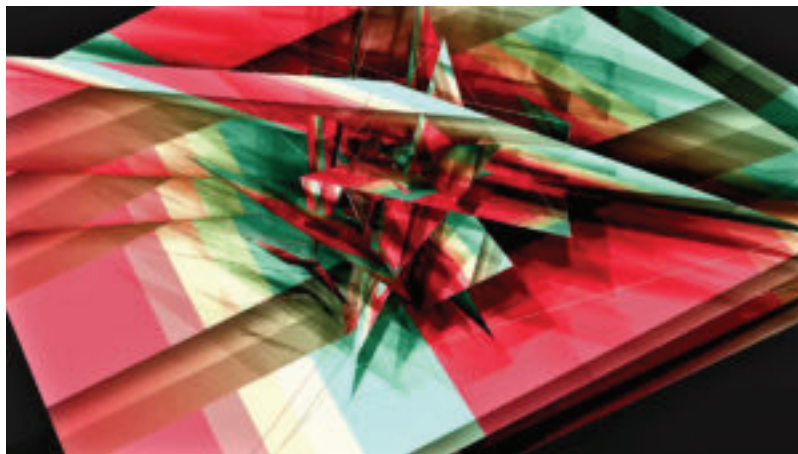
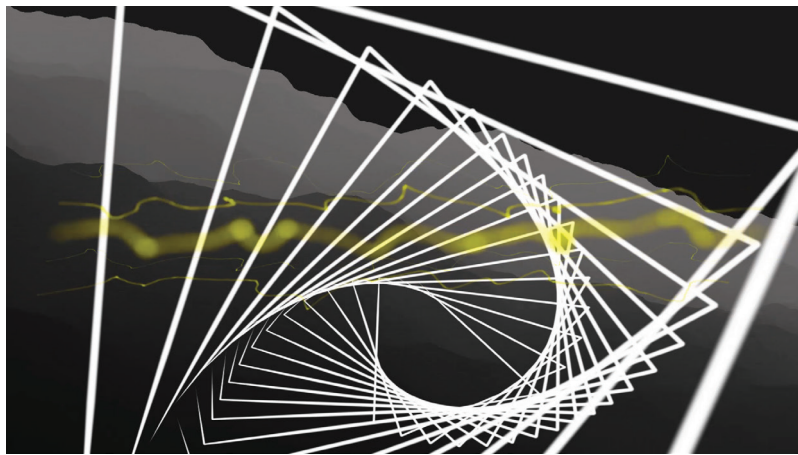
No geral, uma noite emocionante que todos (público, alunos e professores) levarão na memória.

PREMIERED WORKS

OBRAS ESTREADAS

All texts were informed by the respective artists
Todos os textos são de autoria dos respectivos artistas.

Translated into portuguese by Antenor Ferreira
Tradução ao português de Antenor Ferreira



BIRDIE (2018)

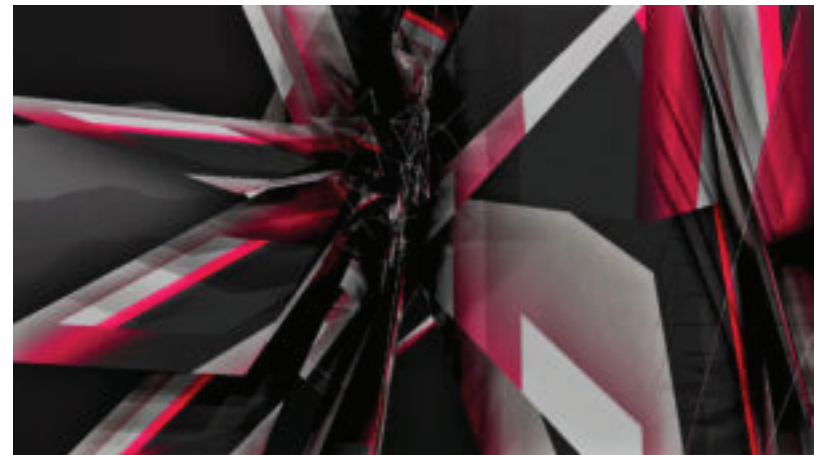
BIRDIE (2018)

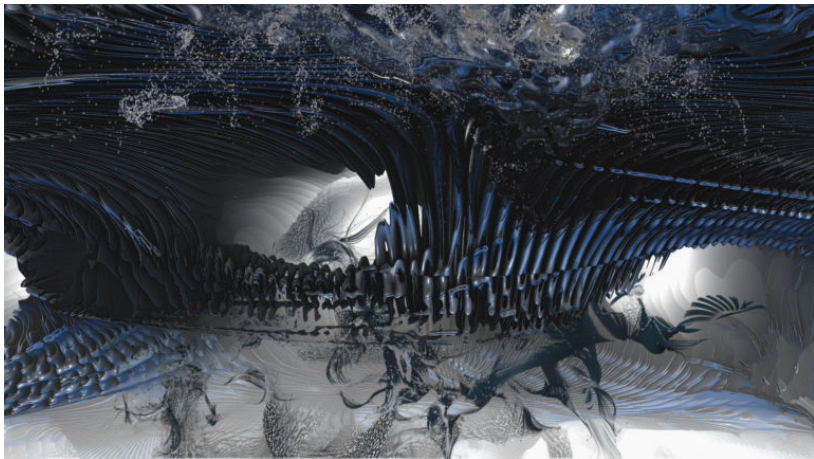
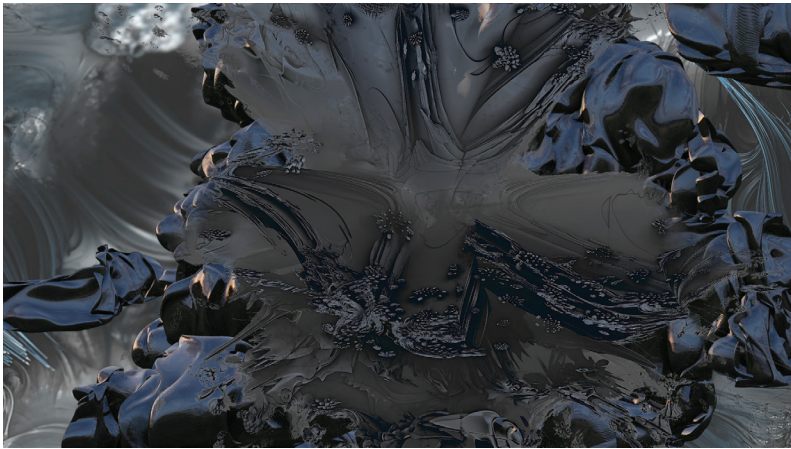
Alejandro Casales (México)

Music: Steve Thornton

Now is time for origami paper birds, this is my visual music of abstract art in motion. An intensive tumbao and wonderful triangle composition of pure form, color, motion, and sound. The video is named "Birdie" in reference to the short and dangerous life of birds in cities. The music was recorded by percussion master Steve Thornton and his band in Kuala Lumpur, MY.

Agora é hora de pássaros de papel origami, esta é a minha música visual da arte abstrata em movimento. Um tumbao intenso e uma maravilhosa composição triangular de pura forma, cor, movimento e som. O vídeo é chamado de "Birdie" em referência à vida curta e perigosa dos pássaros nas cidades. A música foi gravada pelo mestre de percussão Steve Thornton e sua banda em Kuala Lumpur, MY.





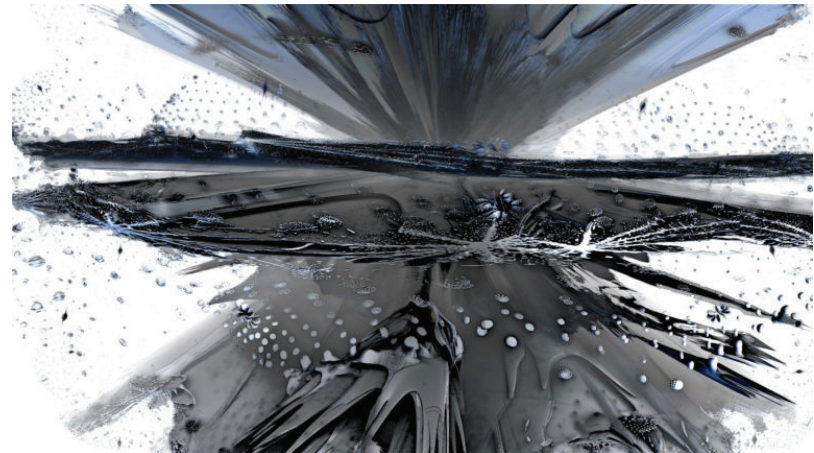
STORMS (2018)

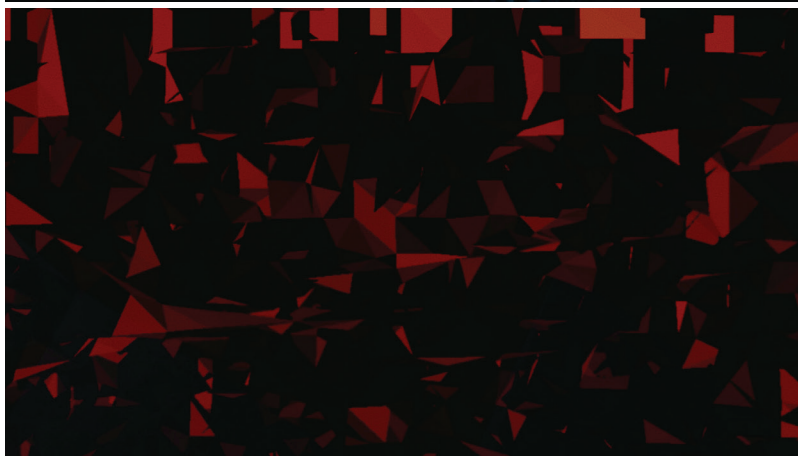
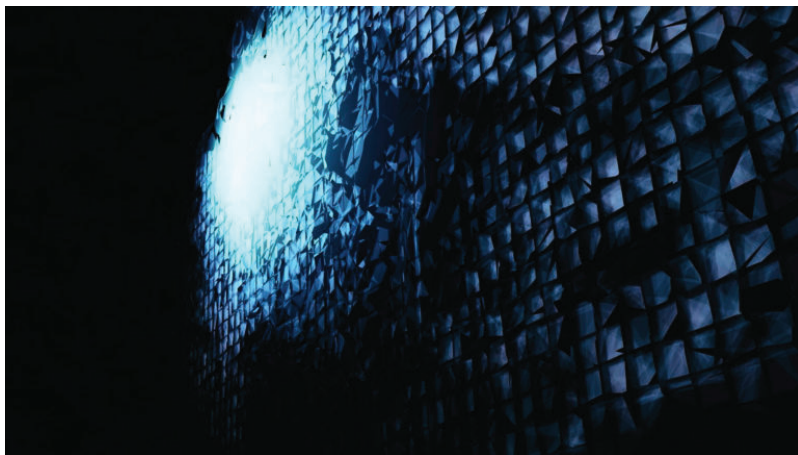
STORMS (2018)

João Pedro Oliveira (Portugal)

Storms are unpredictable. They move fast and change suddenly. There is rain, static energy, light, noise and movement. Colors are grey, dark blue white.

Tempestades são imprevisíveis. Elas se movem rápido e mudam de repente. Há chuva, energia estática, luz, ruído e movimento. As cores são cinza, branco azul escuro.





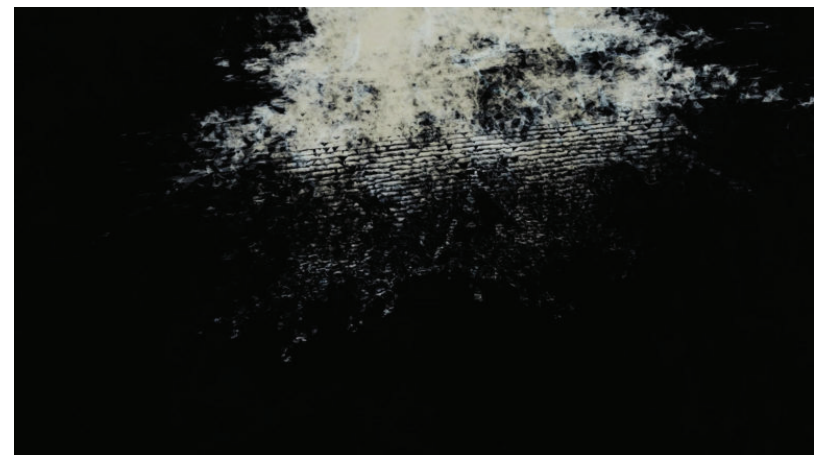
HYPEROBJECT #1 (2018)

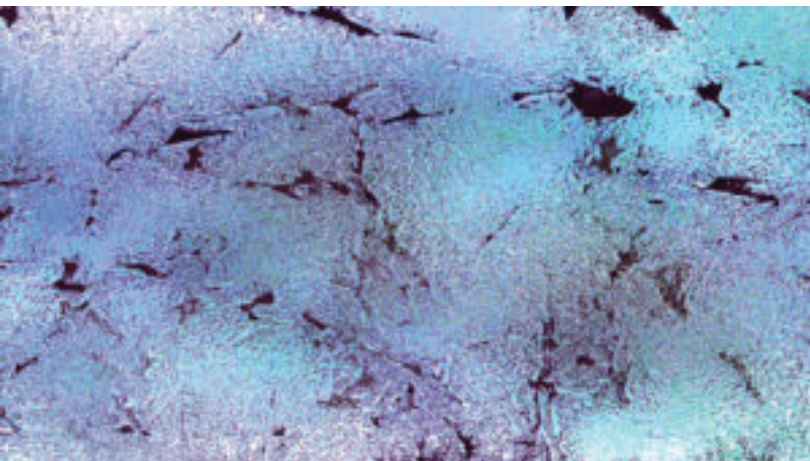
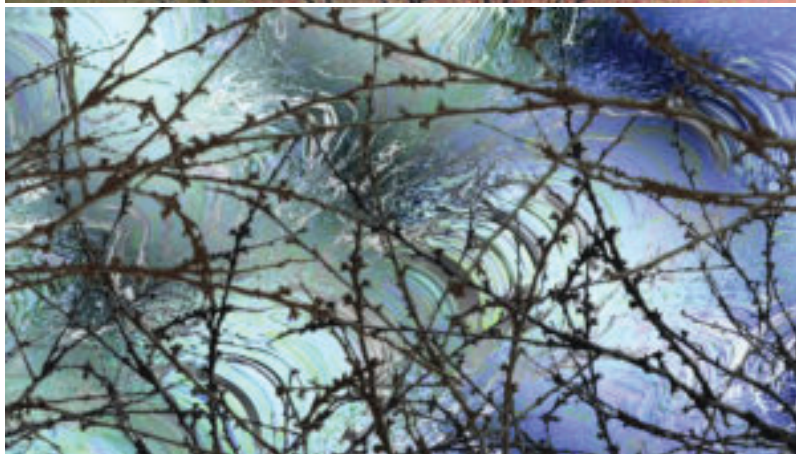
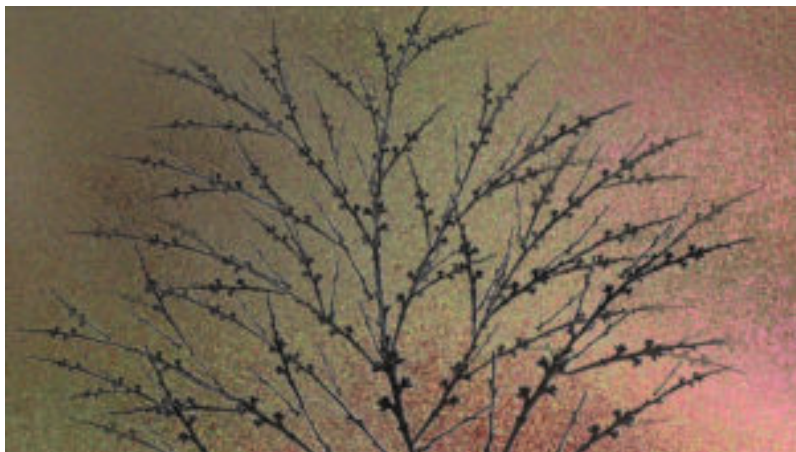
HYPEROBJECT #1 (2018)

Martin Jaroszewicz (Argentina)

Hyperobject #1 (HO1) is an immersive audiovisual experience that transports the viewer to an imaginary universe where an (hyper)object is partially revealed. We can only see pieces of it at once. The object is temporally foreshortened and it appears to be two dimensional but its structure occupies a higher dimensional phase space. Hyperobjects are things that are massively distributed in time and space relative to humans. The work uses spatial sound and algorithmic generated graphics and reflects on the aesthetics of cinema sound, visual music and virtual reality.

Hyperobject #1 (HO1) é uma experiência áudio-visual imersiva que transporta o espectador para um universo imaginário onde um (hiper)objeto é parcialmente revelado. Só podemos ver pedaços dele de uma vez. O objeto é temporariamente encurtado e parece ser bidimensional, mas sua estrutura ocupa um espaço de fase dimensional superior. Hiperobjetos são coisas que são massivamente distribuídas no tempo e no espaço em relação aos seres humanos. A obra utiliza som espacial e gráficos gerados por algoritmos e reflete sobre a estética do som do cinema, da música visual e da realidade virtual.





KIRYU SHO (2018)

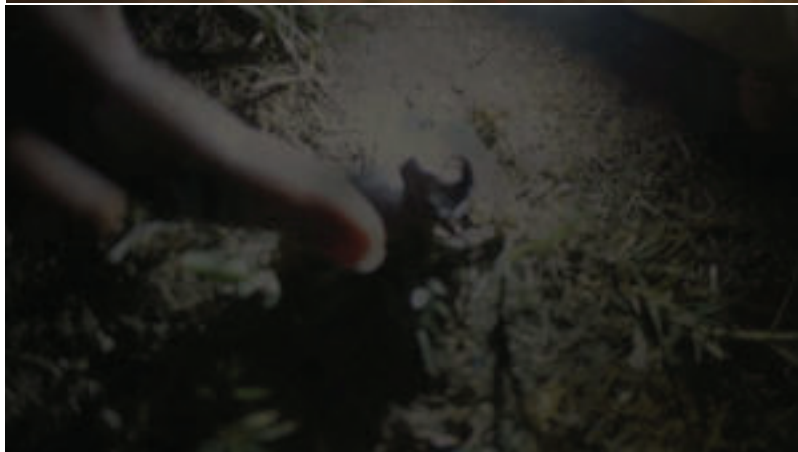
KIRYU SHO(2018)

Hiromi Ishii (Japan)

Kiryu-sho is the third piece of my biospheric series. The starting-point for this composition was some visual ideas inspired by impressive “thick” portamenti – a slide from one note to another – of Japanese double-reed instrument Hichiriki flute. The visual material is a twig which is transformed in various ways. Kiryu-sho means a small story of changes of seasons.

Kiryu-sho é a terceira peça da minha série biosférica. O ponto de partida para essa composição foi algumas ideias visuais inspiradas por impressionantes e “densos” portamentos (um glissando de uma nota para outra) do instrumento japonês Hichiriki espécie de flauta com palheta dupla. O material visual é um galho que é transformado de várias maneiras. Kiryu-sho significa uma pequena história de mudanças de estação.





THE MYTH OF THE ETERNAL RETURN

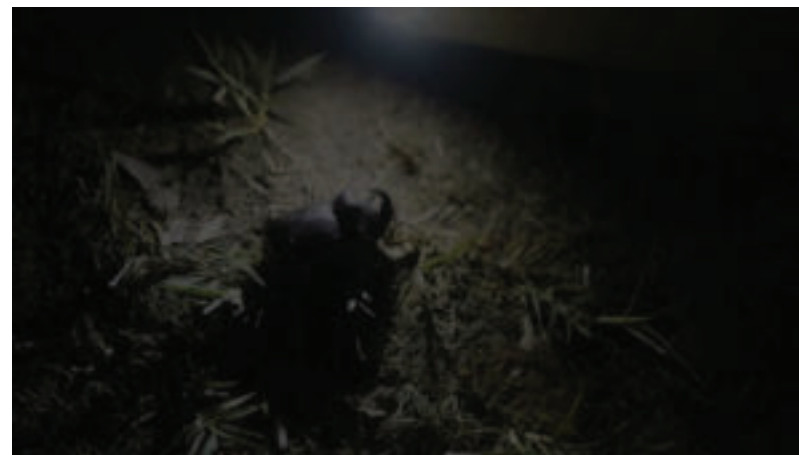
(2018)

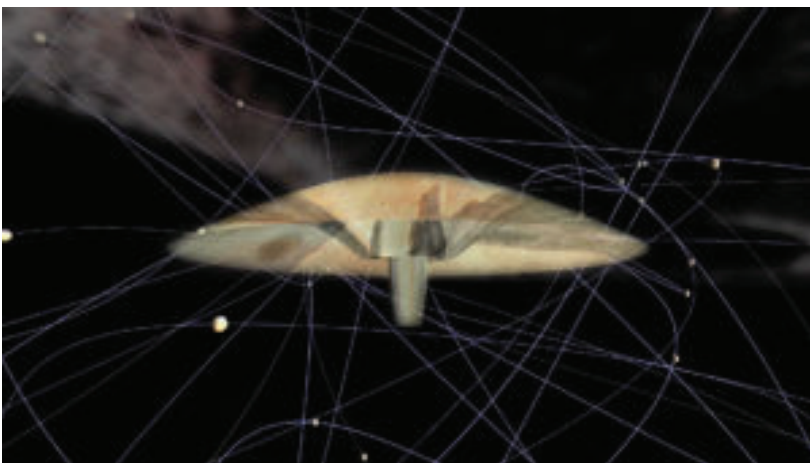
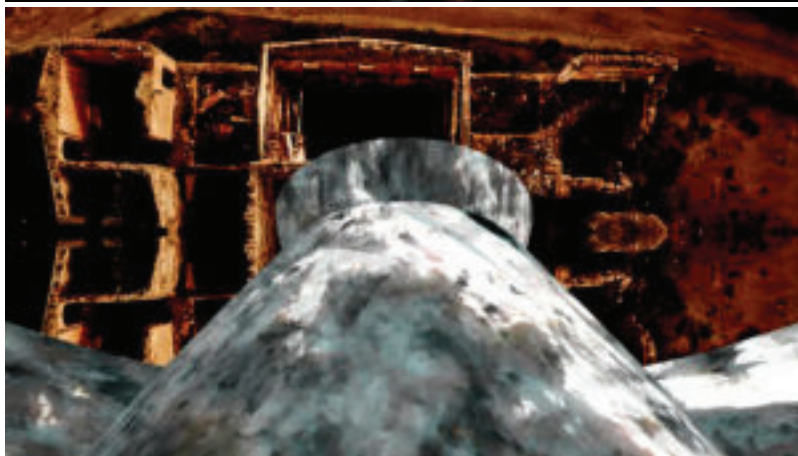
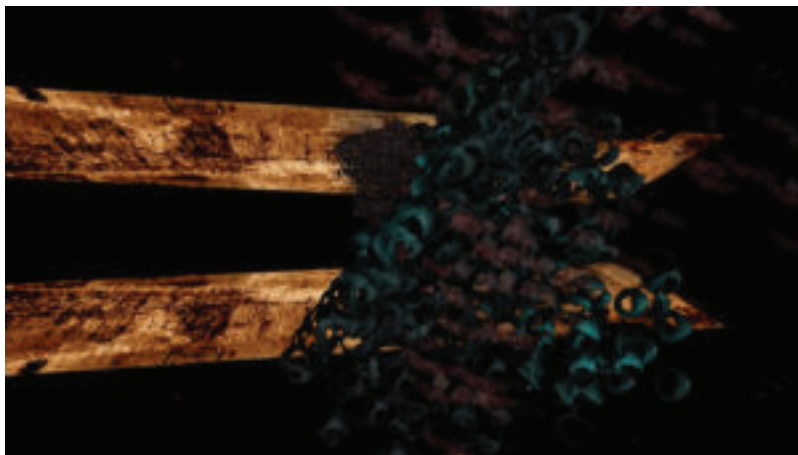
THE MYTH OF THE ETERNAL RETURN(2018)

Sarah Ouazzani (France)

In *The Little Girl in the Forest of Tales*, the essayist Pierre Peiju mentions the “delighted child”, delighted to follow the flute player, to sink into the forest, to get lost, to meet the beast. Sarah is looking for the sensations of this «delighted child» in the forest of dancers. While the party is in full swing, she struggles not to fall asleep. Dazzled by lights that shined brightly, she was the child. She plunged into a liquid reverie.

Em *The Little Girl in the Forest of Tales* (A garotinha na floresta dos contos), o ensaísta Pierre Peiju menciona a “criança encantada”, deleitada por seguir o tocador de flauta, afundar na floresta, perder-se, encontrar a fera. Sarah está procurando as sensações dessa “criança encantada” na floresta de dançarinos. Enquanto a festa está em pleno andamento, ela luta para não adormecer. Deslumbrada com as luzes que brilhavam intensamente, ela era a criança. Ela mergulhou em um devaneio líquido.





SPIRITUS PHANTASTICUS (2018)

SPIRITUS PHANTASTICUS (2018)

Roberto Musanti (Italy)

Spiritus Phantasticus (mundus quidem et sinus inexplabilis formarum et specierum – a never saturable world or vortex of forms and species) is a hybrid audiovisual composition that operates on two pairs of expressive levels: technological level, animations (made with the language Processing) overlapping with images taken from the real world. The first level is based on particle systems conditioned by combinational trajectories of harmonic motions and the second is realized exclusively with camera movements on abandoned mining landscapes.

Starting from industrial ruins, elementary forms of life are reborn (the particle system), an “intelligence” (the compositions of harmonic motions) capable of, like a new Big Bang, generating different forms of life. The audio of the work is realized, through the language Supercollider, starting from chaotic generators that influence the images with different tones in an alternation foreground/ background.

The visual memory of the individual is not limited to the heritage of his direct experience, but the combinatorial faculty of the particles and the mnemonic trace that they describe together can create new, different and innumerable, agglomerations. The combinatory movement of the particle forms evolves into another world of images in which, even though traces of the particle shapes remain, it gives life, thanks to a rotary movement, to other more and more perfect forms, which recall the rotation solids and pulsate, finally leaving space to a sinusoidal network animated by chaotic sounds that are concentrated in small spheres that direct the movement towards new vortices.

Spiritus Phantasticus (mundus quidem et sinus inexplabilis formarum et specierum - um mundo nunca saturável ou vórtice de formas e espécies) é uma composição audiovisual híbrida que opera em dois pares de níveis expressivos: nível tecnológico, animações (feitas com a linguagem Processing) sobrepostas a imagens tiradas do mundo real. O primeiro nível é baseado em sistemas de partículas condicionados por trajetórias combinatórias de movimentos harmônicos e o segundo é realizado exclusivamente com movimentos de câmera em paisagens de minas abandonadas.

A partir de ruínas industriais, renascem formas elementares de vida (o sistema de partículas), uma “inteligência” (as composições de movimentos harmônicos), como um novo Big Bang, capaz de gerar diferentes formas de vida. O áudio do trabalho é realizado, através da linguagem Supercollider, a partir de geradores caóticos que, com sons diferentes, influenciam as imagens em uma alternância entre os planos de frente e de fundo.

A memória visual do indivíduo não se limita à herança de sua experiência direta, mas à faculdade combinatória das partículas e o traço mnemônico que eles descrevem juntos podem criar novos, distintos e inumeráveis, aglomerados. O movimento combinatório das formas das partículas evolui para outro mundo de imagens, no qual, embora permaneçam traços das formas das partículas, dá vida, graças a um movimento rotativo, a outras formas mais e mais perfeitas, que lembram os sólidos em rotação e pulsam, finalmente deixando espaço para uma rede sinusoidal animada por sons caóticos, concentrados em pequenas esferas que direcionam o movimento para novos vórtices.



SHAMANS (2018)

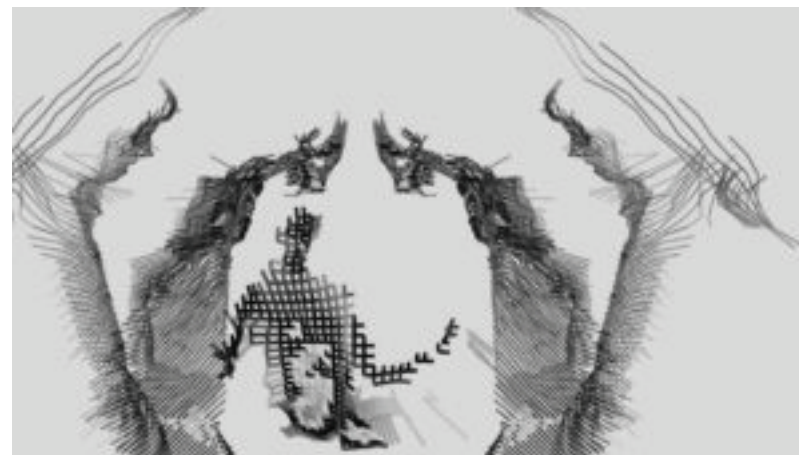
SHAMANS (2018)

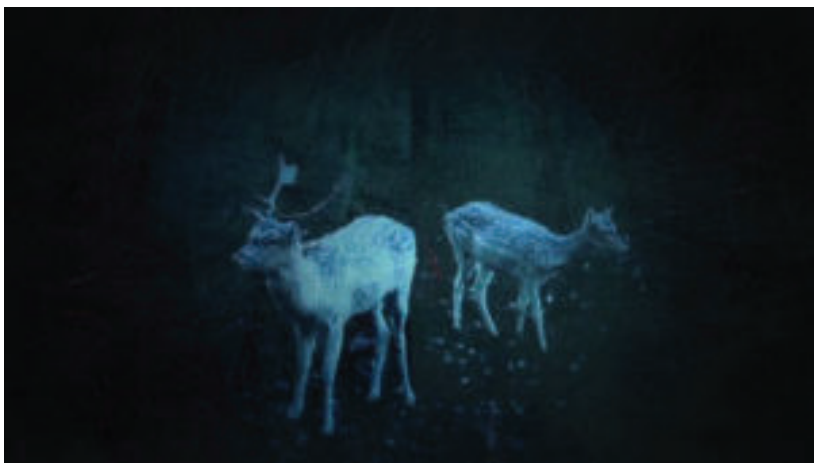
Santiago Echeverry (Colômbia / USA)

Music: Antenor Ferreira (Brazil)

Shamans is the portrait of 4 artists living and working in London, UK. Angel Ito, originally from Puerto Rico, is a dancer, performer, actor and painter, that has spent many years living in the UK. Jonathan Armour is a digital artist and performer, whose specialty is virtual reality. Stefan Djokic is an experimental fashion designer finishing his MA at St Martin's College. Josh Quinton is a model, DJ and fashion icon that works from time to time at the Retro Bar, where we met. Each one is a modern shaman representing their own very unique style. This project was created with the XBox Kinect, volumetric sensor, and code written in Processing 3.0.

Shamans é o retrato de 4 artistas que vivem e trabalham em Londres, Reino Unido. Angel Ito, natural de Porto Rico, é dançarino, performer, ator e pintor, que passou muitos anos vivendo no Reino Unido. Jonathan Armour é um artista digital e performer, cuja especialidade é a realidade virtual. Stefan Djokic é um designer de moda experimental que terminou seu mestrado no St Martin's College. Josh Quinton é um modelo, DJ e ícone da moda que trabalha de tempos em tempos no Bar Retro, onde nos conhecemos. Cada um é um shaman moderno representando seu próprio estilo único. Este projeto foi criado com o XBox Kinect, sensor volumétrico e código escrito no Processing 3.0.





EL BOSQUE HECHIZADO (THE BEWITCHED FOREST) (2018)

EL BOSQUE HECHIZADO (THE BEWITCHED FOREST)(2018)

Isabel Pérez del Pulgar (Spain)

Música: Antenor Ferreira (Brazil)

The forest is in perpetual change and rebirth. It is a place where life cycles are filled with mystery, beauty and cruelty. Its movement and sound have been the basis of a world of phantasmagoria. Its interior architecture, its fragmented illumination, and its layers of superimposed realities have been treated as analogies of the human psyche itself. In this forest, you can find the tree and the source of life, mystical creations to exorcise death, pain and illness.

«The true forest is made up of the trees that I do not see» (Ortega y Gasset).

We can never see together the whole immensity of the forest. These are successive layers that are discovered as soon as one advanced inside it. Layers of realities that follow each other and overlap forming a fragmented internalization of their reality.

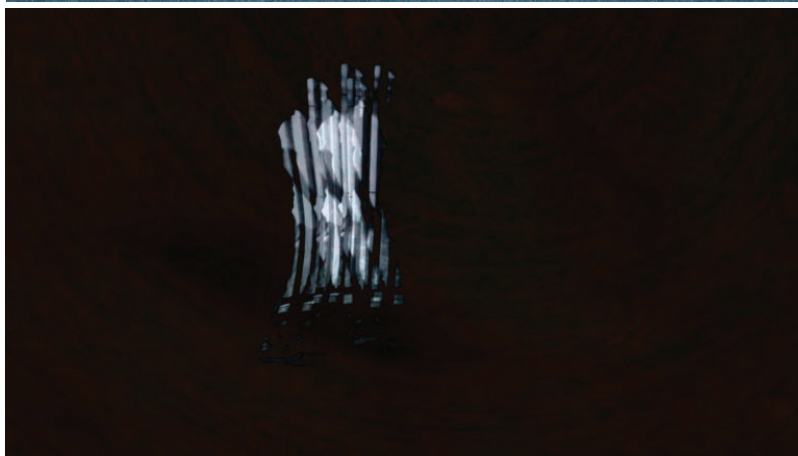
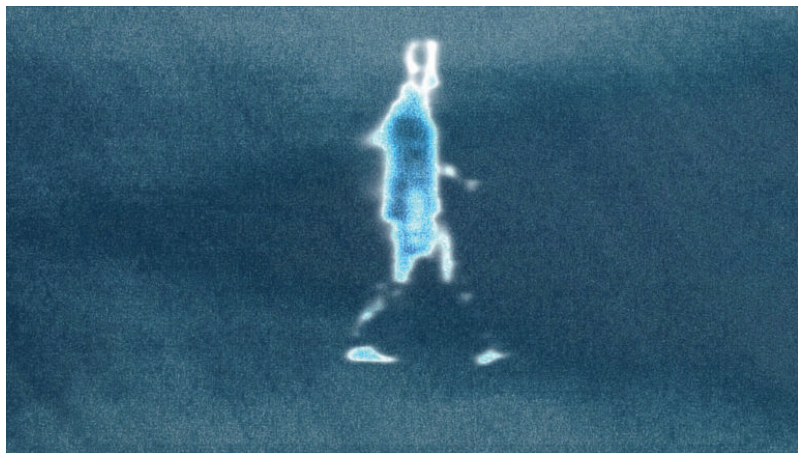
“The forest will go rotting, shelling out, in a series of visible pieces. But I will never find it anywhere I am. The forest flees from the eyes » (Ortega y Gasset). Primal place where all forces have a place in a perpetual battle of balance, and where different forms of life are interrelated for their survival. Looks like a body, mirror of the human inner nature itself.

A floresta está em constante mudança e renascimento. É um lugar onde os ciclos da vida são cheios de mistério, beleza e crueldade. Seu movimento e som têm sido a base de um mundo de fantasmagoria. Sua arquitetura interior, sua iluminação fragmentada e suas camadas de realidades sobrepostas foram tratadas como analogias da própria psique humana. Nesta floresta, você pode encontrar a árvore e a fonte da vida, criações místicas para exorcizar a morte, a dor e a doença.

«A verdadeira floresta é composta de árvores que não vejo» (Ortega y Gasset).

Nunca podemos ver conjuntamente toda a imensidão da floresta. Essas são camadas sucessivas descobertas assim que uma delas avança. Camadas de realidades que se seguem e se sobrepõem, formando uma internalização fragmentada de sua realidade.

“A floresta apodrecerá, descascará, em uma série de peças visíveis. Mas nunca vou encontrá-lo em qualquer lugar que eu esteja. A floresta foge dos olhos » (Ortega y Gasset). Lugar primordial onde todas as forças têm lugar em uma batalha perpétua de equilíbrio e onde diferentes formas de vida estão inter-relacionadas para sua sobrevivência. Parece um corpo, espelho da própria natureza interior humana.



CHANGES LIKE THE SHORELINE (2018)

CHANGES LIKE THE SHORELINE (2018)

Dave Payling (United Kingdom)

This composition began as a simple drum rhythm that was gradually shaped into an ambient soundscape with electronic textures accompanied by recordings of breaking waves. The ebb and flow of the music suggested the varied range of auditory and visual scenery that would be encountered during a walk along a shoreline. These changes were depicted visually with fades and transitions between abstracted, vividly coloured scenery.

Essa composição começa como um ritmo simples de bateria que foi gradualmente moldado em uma paisagem sonora ambiente com eletrônicas texturas acompanhadas de gravações de ondas quebrando. O fluxo e refluxo da música sugeriam a gama variada de cenários auditivos e visuais que seriam encontrados durante uma caminhada ao longo da orla. Essas mudanças foram retratadas visualmente com esvanecimentos e transições entre cenários abstratos e de cores vivas.





ARA
(2018)

ARA (2018)

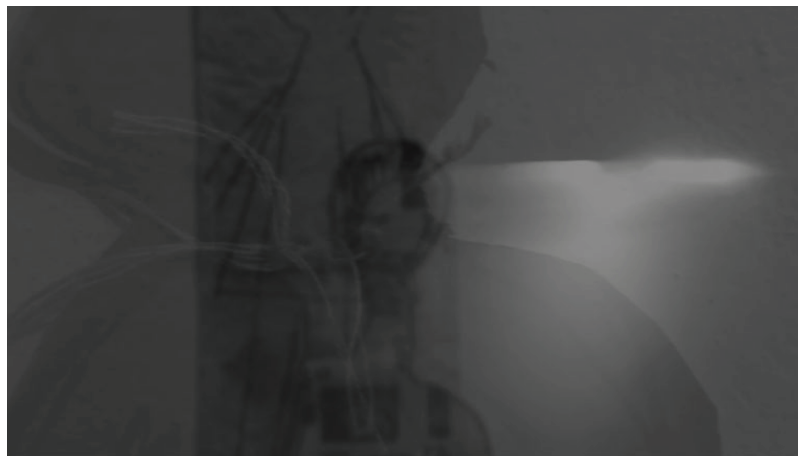
Daniela Kutschat Hanns (Brazil)

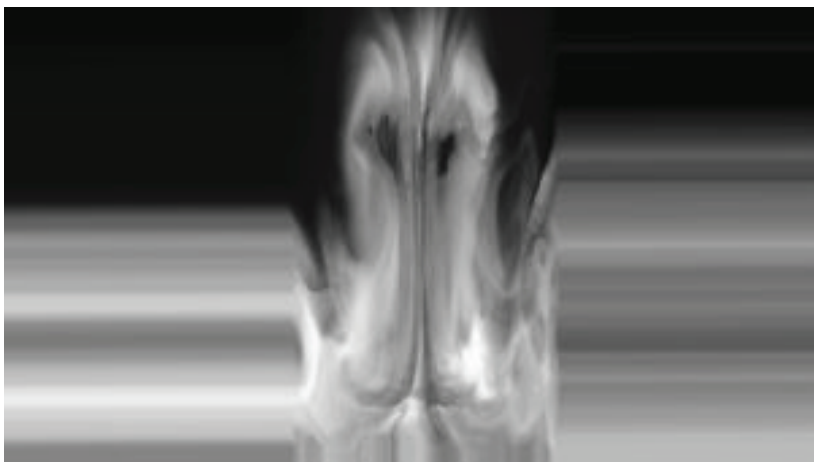
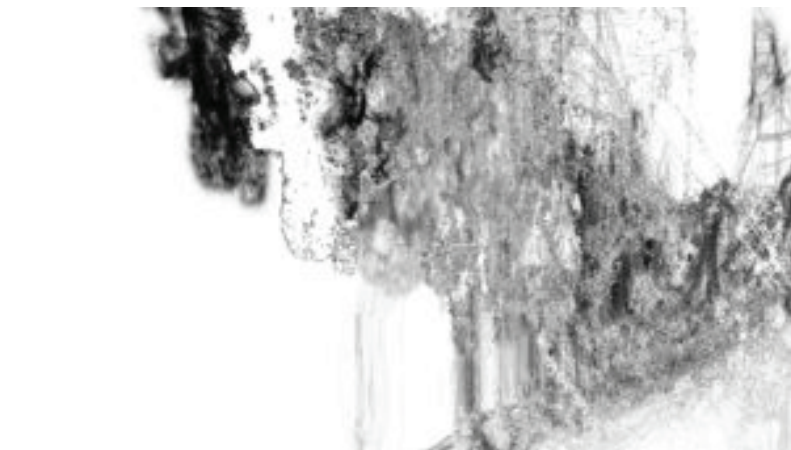
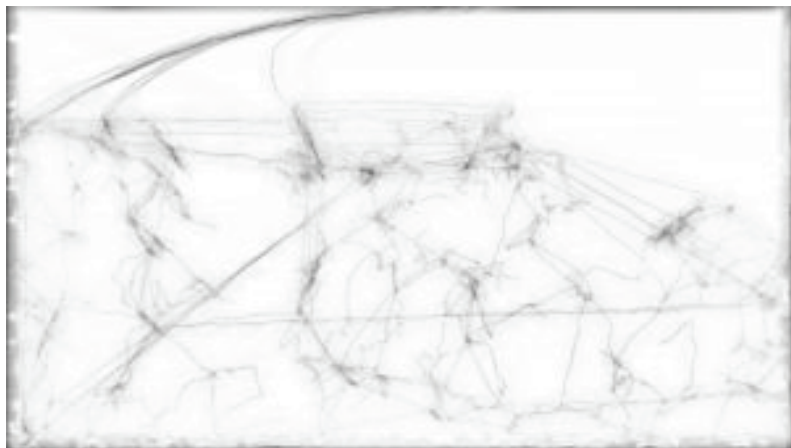
Wilton Garcia (Brazil)

Antenor Ferreira (Brazil)

Ara_ means body in Yoruba. It is up to the greatness of the Time to take care of its arrival, dwelling-place, and reception. Affection, memory, absence and ancestry form vestiges in the encounter of nature and culture. Between the showing (the display) and / or the hiding (the secret), images and layered sounds interrogate the feeling.

Ara_ significa corpo, em Iorubá. Cabe à grandeza do Tempo cuidar de sua chegada, morada e recepção. Afeto, memória, ausência e ancestralidade formam vestígios no encontro entre natureza e cultura. Entre a exibição (a tela) e / ou a ocultação (o segredo), imagens e sons estratificados interrogam o sentimento.





VARIATIONS - IN BLACK AND WHITE (2018)

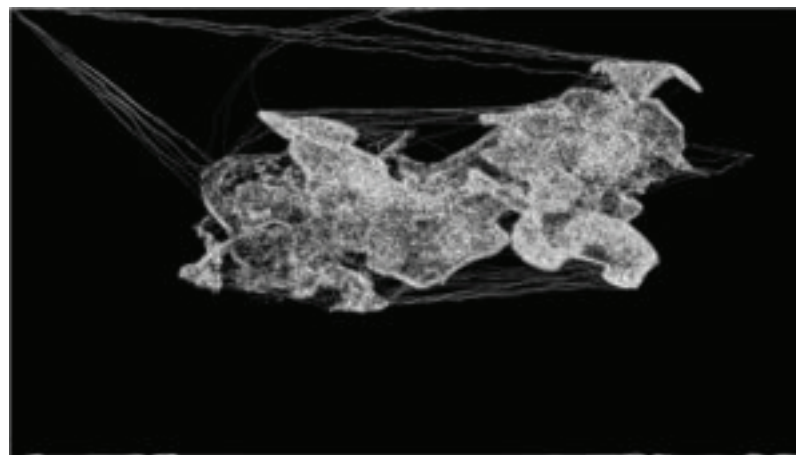


VARIATIONS - IN BLACK AND WHITE(2018)

Dennis Miller (USA)

Variations (in black and white) is a series of nine short sketches that are based on a single hand-drawn motif. Each of the sketches uses a different means of processing the original image. The music, also composed by this author, adds an affective element to the pictures.

Variations - in black and white (Variações - em preto e branco) é uma série de nove pequenos esboços baseados em um único motivo desenhado à mão. Cada um dos esboços usa um meio diferente para processar a imagem original. A música, também composta por este autor, acrescenta um elemento afetivo às imagens.



ARTISTS

ARTISTAS



Alejandro Casales

Alejandro Casales is a multimedia artist, a promoter and producer for artistic activities in cultural areas of local and federal governments in México; he has created his own intermedia festivals exploring music, video, sound art, electro-acoustic and planetariums. He has awards such as National Visions Sonora - Yamaha, Mexico 2007; Casa Serra Sucesores, Production Grant, Mexico 2007; Third Prize, Prix International Luigi Russolo-Rossana Maggia, Fondazione Russolo-Pratella de Varèse, Italy 2011, among others. <https://www.alejandrocasaes.com/modulus/>

Alejandro Casales é um artista multimídia, promotor e produtor de atividades artísticas em áreas culturais de governos locais e federais no México; ele criou seus próprios festivais intermídia que exploram música, vídeo, arte sonora, eletroacústica e planetários. Ele recebeu prêmios como National Visions Sonora - Yamaha, México 2007; Casa Serra Sucesores, Bolsa de Produção, México 2007; Terceiro Prêmio, Prêmio Internacional Luigi Russolo-Rossana Maggia, Fundação Russolo-Pratella de Varèse, Itália 2011, entre outros. <https://www.alejandrocasaes.com/modulus/>



Antenor Ferreira

Antenor Ferreira: composer, percussionist, researcher, associate professor at University of Brasília (Brazil). Holds PhD in music composition and accomplished Post-doctoral research at the University of California, Riverside. He has launched two CDs and produced the DVD Electroacoustic Music in Brasil. Currently, he coordinates the MediaLab - Laboratory of Research in Computational Art with the intent to establish collaborative research with international institutions in the field of art and technology. <http://antenor.mus.br/>

Antenor Ferreira: compositor, percussionista, pesquisador, professor associado da Universidade de Brasília (Brasil). Possui doutorado em composição musical e realizou pesquisa de pós-doutorado na Universidade da Califórnia, em Riverside. Ele lançou dois CDs e produziu o DVD Música Eletroacústica no Brasil. Atualmente, ele coordena, juntamente com Suzete Venturelli, o MediaLab - Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional, com a intenção de estabelecer pesquisas colaborativas com instituições internacionais no campo da arte e da tecnologia. <http://antenor.mus.br/>



Daniela Kutschat

Daniela Kutschat is a multimedia artist and researcher at the University of São Paulo (USP). She holds a PhD in Visual Arts (ECA USP, 2002) and her research focuses on body-space relations, multi-sensoriality, perception, cognition. She coordinates, with designer and Professor Priscila Farias, the Visual Research Lab (LabVisual) at the Faculty of Architecture and Urbanism of USP. One of her most recent collaborations with Leandro Velloso and Mauricio Galdieri are the Labyrinth (2017) and Fixosfluxos (2015) projects. She is co-author, with Rejane Cantoni, of the OP_ERA project (1999 - 2007). <http://fixosfluxos.org/>

Daniela Kutschat é artista multimídia e pesquisadora da Universidade de São Paulo (USP). Ela é doutora em Artes Visuais (ECA USP, 2002) e sua pesquisa se concentra nas relações corpo-espço, multisensorialidade, percepção, cognição. Coordena, com a designer e professora Priscila Farias, o Laboratório de Pesquisa Visual (LabVisual) da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da USP. Uma de suas colaborações mais recentes com Leandro Velloso e Mauricio Galdieri são os projetos Labyrinth (2017) e fixosfluxos (2015). É coautora, com Rejane Cantoni, do projeto OP_ERA (1999 - 2007). <http://fixosfluxos.org/>



Dave Payling

Dave Payling is a musician from Sheffield, UK and holds a PhD in visual music composition. His recent work focuses on visual music using animation and electronic music. His pieces have been performed internationally at Noisefloor festival Staffordshire, fEXiff Film Festival Sydney Australia, Seeing Sound Bath Spa, ICMC Shanghai and the Understanding Visual Music Symposium in Brasília. <http://payl.co.uk/>

Dave Payling é um músico de Sheffield, Reino Unido e possui um PhD em composição de música visual. Seu trabalho recente se concentra na música visual usando animação e música eletrônica. Suas peças foram apresentadas internacionalmente no festival Noisefloor Staffordshire, no fEXiff Film Festival Sydney na Austrália, no Seeing Sound Bath Spa, no ICMC Shanghai e no Understanding Visual Music Symposium em Brasília. <http://payl.co.uk/>



Dennis H. Miller

Dennis H. Miller received his Doctorate in Music Composition from Columbia University and is a Full Professor Emeritus from Northeastern University in Boston, from which he retired in 2018 after 37 years of teaching. His mixed media works, which illustrate principles drawn from music composition applied to the visual domain, have been presented at numerous venues throughout the world. Miller's works are available at <https://dennishmiller.com/>

Dennis H. Miller recebeu seu doutorado em composição musical pela Columbia University e é professor titular emérito da Northeastern University em Boston, onde se aposentou em 2018, após 37 anos de ensino. Seus trabalhos de mídia mista, que ilustram princípios extraídos da composição musical aplicada ao domínio visual, foram apresentados em vários locais em todo o mundo. Os trabalhos de Miller estão disponíveis em <https://dennishmiller.com/>



Hiromi Ishii

Hiromi Ishii is an electroacoustic composer, media artist, and PhD. She was born in Tokyo, where she studied composition as well as Dresden and London. Artist-in-Residence at ZKM in 2006 and 2013. Her recent works focus on 3D Acousmatic and Visual Music. She has two CDs released by WERGO, and theoretical articles published by Routledge, Sorbonne MINT and EMS. She is currently living in Cologne. <http://www.hiromi-ishii.de/>

Hiromi Ishii é compositora de música eletroacústica, artista midiática e PhD. Nasceu em Tóquio, estudou composição em Tóquio, Dresden e Londres. Artista residente na ZKM em 2006 e 2013. Seus trabalhos recentes se concentram em Música Acusmática e Música Visual 3D. Ela tem dois CDs lançados pela WERGO e artigos teóricos publicados por Routledge, Sorbonne MINT e EMS. Atualmente reside em Colônia (Alemanha). <http://www.hiromi-ishii.de/>



Isabel Pérez del Pulgar

Isabel Pérez del Pulgar: Her artistic works in the fields of painting, photography, and especially her work in video art and short film, have been selected for numerous international exhibitions. Among her recognitions: Award for the best audiovisual creation work in "5th edition of the European Audiovisual Creation Contest CTL 59" (2018); 2nd prize at 2nd International Biennial of Video Art and Animation (VEA) Puebla, Mexico (2016). <http://isaperezdelpulgar.blogspot.com/>

Isabel Pérez del Pulgar: Seus trabalhos artísticos nas áreas de pintura, fotografia e, principalmente, seus trabalhos em vídeo-arte e curta-metragem foram selecionados para inúmeras exposições internacionais. Entre seus reconhecimentos: Prêmio pelo melhor trabalho de criação audiovisual na "5ª edição do Concurso Europeu de Criação Audiovisual CTL 59" (2018); 2º prêmio na 2ª Bienal Internacional de Arte e Animação em Vídeo (VEA) Puebla, México (2016). <http://isaperezdelpulgar.blogspot.com/>



João Pedro Oliveira

João Pedro Oliveira completed a PhD in Music at the University of New York at Stony Brook. His music includes orchestral compositions, chamber music, solo instrumental music, electroacoustic music and experimental video. He has received over 50 international prizes and awards for his works. He is Professor at Federal University of Minas Gerais (Brazil) and Aveiro University (Portugal). http://www.jpoliveira.com/Joao_Pedro_Oliveira/Home.html

João Pedro Oliveira concluiu seu doutorado em música na Universidade de Nova York em Stony Brook. Sua música inclui composições orquestrais, música de câmara, música instrumental solo, música eletroacústica e vídeo experimental. Ele recebeu mais de 50 prêmios e distinções internacionais por seus trabalhos. É professor da Universidade Federal de Minas Gerais (Brasil) e da Universidade de Aveiro (Portugal). http://www.jpoliveira.com/Joao_Pedro_Oliveira/Home.html



Martin Jaroszewicz

Martin Jaroszewicz teaches in the COSMOS program at the University of California Irvine, and is currently collaborating with the Enactive Virtuality Research Group in Tallin, Estonia. His music is comprised of acoustic and electronic textures derived from sonic exploration of instrumental performances and field recordings. His unique approach is distinct as he incorporates aspects of his research in sound spatialization and interactivity with mobile devices.

Martin Jaroszewicz ensina no programa COSMOS da Universidade da Califórnia em Irvine, e atualmente está colaborando com o Grupo de Pesquisa em Virtualidade Enativa em Tallin, Estônia. Sua música é composta por texturas acústicas e eletrônicas derivadas da exploração sônica de performances instrumentais e gravações de campo. Sua abordagem única é distinta, pois ele incorpora aspectos de sua pesquisa em espacialização e interatividade de sons com dispositivos móveis.



Roberto Musanti

Roberto Musanti: media artist, self-taught, graduated in electronic music. He teaches computer science and multimedia programming. His work is focused on the use of Processing and Supercollider. Currently, he teaches at the music conservatory in Sassari. He has made concerts, performances and installations in Alghero, Amsterdam, Barcelona, Belfast, Brasilia, Cagliari, Hamburg, Lisbon, Marseilles, Naples, New York, Rome, Sao Paulo, Timisoara, Ljubljana, Lviv.

Roberto Musanti: artista midiático, autodidata, formado em música eletrônica. Leciona ciência da computação e programação multimídia. Seu trabalho é focado no uso de Processing e Supercollider. Atualmente, leciona no conservatório de música de Sassari. Fez concertos, performances e instalações em Alghero, Amsterdã, Barcelona, Belfast, Brasília, Cagliari, Hamburgo, Lisboa, Marselha, Nápoles, Nova York, Roma, São Paulo, Timisoara, Lubliana, Lviv.



Santiago Echeverry

Santiago Echeverry is a Colombian American New Media and Digital Artist with a background in Television, Video and Performance Art. Thanks to the Fulbright Grant he received his Master's degree from the Interactive Telecommunications Program at NYU. He taught Interactivity at the University of Maryland, Baltimore County, and then relocated to Florida in the Fall of 2005 to teach Interactive Media at the University of Tampa. He started exhibiting internationally in 1992, participating in festivals such as Siggraph, FILE and the Japan Media Arts Festival, among others. His interests are non-linear narration, video-art, interactive design, creative code and queer expressions. His latest project, the Cabaret, is a series of videos and prints created with the Kinect sensor with code in Processing 3.0, that studies drag queens, go-go dancers, DJs, nudists and bartenders, members and supporters of a vibrant LGBTQ community. All his works are available online at www.santi.tv

Santiago Echeverry é um artista colombiano/norte-americano de novas mídias e digital, com formação em televisão, vídeo e arte performática. Graças a uma Bolsa da Fundação Fulbright, ele recebeu seu mestrado no Programa de Telecomunicações Interativas da NYU. Ele começou a expor internacionalmente em 1992, participando de festivais como Siggraph, FILE e Japan Media Arts Festival, entre outros. Seus interesses são narrativas não lineares, vídeo-arte, design interativo, código criativo e expressões queer. Seu último projeto, o Cabaret, é uma série de vídeos e capturas de movimento criados com o sensor Kinect com código no Processing 3.0, que estuda drag queens, go-go dancers, DJs, nudistas, barmens, membros e apoiadores de uma vibrante comunidade LGBTQ. Todos os seus trabalhos estão disponíveis online em www.santi.tv



Sarah Ouazzani

Sarah Ouazzani is a visual and sound artist. She lives in Marseille, France. Video's practice led her interests by using non-visible, unspoken words, and sound as a possibility of dialogue with the unconscious. Time, slowness, displacement, myths, rituals, are elements central in her approach. She practices vocal improvisation, and electroacoustic music, sometimes linking it with cinema, in performative experiences, installations or videos. She also conducts workshops with different public: schools, social institutions, as a way to share and to experiment ideas collectively. <https://www.o-sarah.com/>

Sarah Ouazzani é uma artista visual e sonora. Ela reside em Marselha, França. A prática de vídeo conduz seus interesses, utilizando palavras não visíveis, inauditas e sons como uma possibilidade de diálogo com o inconsciente. Tempo, lentidão, deslocamento, mitos, rituais, são elementos centrais em sua abordagem. Ela pratica improvisação vocal e música eletroacústica, às vezes ligando-a ao cinema, em experiências performativas, instalações ou vídeos. Ela também realiza workshops com diferentes públicos: escolas, instituições sociais, como forma de compartilhar e experimentar ideias coletivamente. <https://www.o-sarah.com/>



Wilton Garcia

Wilton Garcia is a visual artist and holds a PhD. In Communication (ECA USP, 2002). He also made a Post-Doctorate research in multimedia at the Art Institute of UNICAMP (2006). He is currently a professor at FATEC-Itaquá and at the Post Graduate Program in Communication and Culture at UNISO, where he coordinates the Contemporary Media Research Group [MIDCON_]. He works with photography, internet, performance and video and is a contemporary studies researcher. <https://devoradigital.wordpress.com/mini-cv/>

Wilton Garcia é artista visual e possui doutorado em Comunicação (ECA USP, 2002). Ele também fez uma pesquisa de pós-doutorado em multimídia no Instituto de Arte da UNICAMP (2006). Atualmente é professor da FATEC-Itaquá e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da UNISO, onde coordena o Grupo de Pesquisa em Mídia Contemporânea [MIDCON_]. Trabalha com fotografia, internet, performance, vídeo e é pesquisador de estudos contemporâneos. <https://devoradigital.wordpress.com/mini-cv/>

VENUES



LOCAIS DE EXIBIÇÃO

Brazil

Cine Le Corbusier at French Embassy • Brasília
Organizers: Antenor Ferreira / Jean-Pascal Quiles /
Marcelo de Faria Paiva

Chile

Museo Artequin • Viña del Mar
Organizer: Loreto Ledezma Labrín

England

Stoke Film Theatre • Staffordshire
Organizer: Dave Payling

France

Videodrome 2 • Marseille
Organizer: Julien Chesnel / Claire Lasolle



Italy

Sala Concerti Pietro Sassu • Sassari,
Organizer: Roberto Musanti



Sweden

Stockholm University of the Arts • Stockholm
Organizer: Maria Hedmanh Vitfeldt



Italy

Conservatorio "G. Verdi", Sala Puccini • Milan
Organizer: Massimiliano Viel



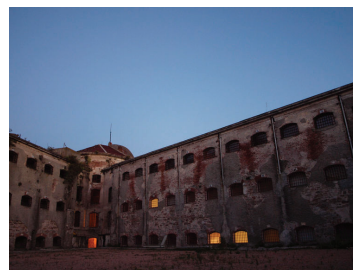
The United States

Reeves Theater, University of Tampa • Tampa
Organizer: Santiago Echeverry



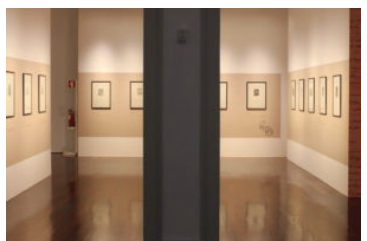
México

Fonoteca Nacional de México • Ciudad de México
Organizer: Alejandro Casales



Uruguay

Espacio de Arte Contemporáneo • Montevideo
Organizer: Marcos Umpierrez



Portugal

MU.SA Museu das Artes de Sintra • Sintra
Organizer: João Pedro Oliveira

INTERNATIONAL VIDEO ARTS FESTIVAL (2018)

Exhibition Catalogue

2020