

## INTERFACE

### Video Art Event, IX edizione

Curator: Associate Professor Dr. Gabriela Diana Bohnstedt Gavrilas  
University of Oradea - Faculty of Arts – Department of Visual Arts – Romania

Dal 20 settembre al 4 ottobre 2018



**Artisti: Blas Payri- Spain | Damon Mohl- United States | Guli Silberstein- Israel | Kai Welf Hoyme- Germany  
Kimberly Burleigh- United States | M. Kardinal- Germany | Mark Freeman- United States | Oguzhan Kaya-  
Turkey | Rafel Arnal- Spain | Romain Claris- France | Theodora Prassa- Greece | Vasilica Roman- Romania |  
Vojtech Domlatil- Czech Republic | Zlatko Cosic- Yugoslavia.**

#### INTERFACCIA\*

\*1. Un punto in cui due sistemi, soggetti, organizzazioni, ecc. Si incontrano e interagiscono.

‘L’interfaccia tra contabilità e legge’

1.1 Fisica: una superficie che forma un confine comune tra due parti di materia o spazio, ad esempio tra due liquidi immiscibili.

“La tensione superficiale di un liquido nella sua interfaccia aria / liquido”

2. Computing: dispositivo o programma che consente a un utente di comunicare con un computer.

2.1 Un dispositivo o programma per connettere due elementi hardware o software in modo che possano essere azionati congiuntamente o comunicati tra loro. Un’interfaccia del programma applicativo ””.

Dizionario di Oxford

<https://en.oxforddictionaries.com/definition/interface>

“La capacità di elaborare tridimensionalmente le immagini su dispositivi digitali consente al video artista di materializzare le proprie idee attraverso approcci filosofici dello spazio virtuale, approcci che considerano la realtà la base per le premesse future.

L'interfaccia deve essere intesa non in modo peggiorativo, come una superficie superficiale o una simulazione senza alcuna coerenza concettuale, ma come una successione di immagini che rappresentano lo stesso oggetto di riferimento, trasformate in modi diversi dall'artista senza perdere il concetto.

La nostra proposta è quella di creare universi ipotetici, realtà alternative caratterizzate da flessibilità e connessioni simultanee al mondo immaginario; realtà che eludono restrizioni fisiche, ideologiche, estetiche.

In questo modo, l'artista seleziona dall'ambiente e dai suoi fenomeni di appartenenza, alcune caratteristiche che alla fine semplificherà o arricchirà con elementi astratti appartenenti allo spazio virtuale. Utilizzando diversi strumenti digitali, l'artista offre l'idea che domina il concetto del progetto video.

Il risultato è un'interfaccia che struttura l'accesso alla successione delle immagini video create, che non dipende dalla realtà ricercata perché si evolve in modo diverso in base alle scelte soggettive e autoreferenziali dell'artista video.

Così, due mondi apparentemente contraddittori si fondono e si incontrano nel mondo delle idee e vengono crittografati, trasformati e reinterpretati all'interno delle caratteristiche e del concetto del futuro film d'arte video. Sebbene la realtà ci riferisca a caratterizzare il concetto artistico / estetico a seconda delle scelte e degli atteggiamenti dell'artista, sulla sua prospettiva sull'elemento referenziale, il marchio che si basa sulla realtà non sarà più visibile e quindi, la nuova immagine si interroga l'aspetto della credibilità.

La video arte così creata mette in discussione il problema di promuovere attraverso le immagini il modo di percepire la realtà attraverso la soggettività, il gioco, lo scenario, molteplici iper-realtà e simulazione all'interno dello spazio virtuale creato. Il fine è la distruzione di convenzioni abusate sull'interpretazione di immagini; il modo di pensare tradizionale è cambiato e i pregiudizi sull'immagine stessa, sulla relazione tra spazio reale e spazio immaginario, sono infranti.

Scopriamo, quindi, un labirinto virtuale di idee che conta sui numerosi elementi autoreferenziali, apparentemente simultanei e arbitrari, dominati da una diversità caotica estetica e concettuale; al contrario, l'immagine video è un'interfaccia tra la realtà e il soggetto video-concettuale dell'artista “.

Dr. Gabriela Diana Bohnstedt Gavrilas

### **Selezione a cura di Conflux**

Blas Payri, Three glances at Bacome, 04:40, 2016, Spain;

Damon Mohl, Night Clerk, 01:35, 2017, United States;

Guli Silberstein, Impression, 04:34, 2017, Israel;

Kai Welf Hoyme, Skeleton, 04:34, 2016, Germany;

Kimberly Burleigh, Periphery, 04:53, 2016, United States;

M. Kardinal, Silencers, 04:57, 2017, Germany;

Mark Freeman, Body/Bag, 02:45, 2017, United States;

Oguzhan Kaya, Propaganda, 03:20, 2017, Turkey;

Rafel Arnal, Ferran, 03:07, 2018, Spain;

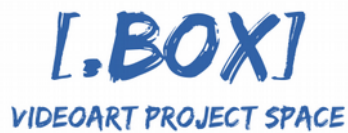
Romain Claris, Cousins of clouds, 01:00, 2017, France;

Theodora Prassa, Labyrinthos, 02:45, 2017, Greece;

Vasilica Roman, Beyond the Limit.The Quest, 03:39, 2018, University of Oradea, Romania;

Vojtech Domlatil, Waves, 03:00, 2017, Czech Republic;

Zlatko Cosic, Story 2: Scenes 1-9, 05:00, 2017, Yugoslavia.



**In collaborazione con:**

University of Oradea – Faculty of Arts – Department of Visual Arts  
The Museum of Tarii Crisurilor, Oradea, Romania  
Conflux Oradea (Romania)  
Visual Container, Milano (Italy),  
VisualcontainerTV International Videoart webchannel  
[.BOX] Videoart Project Space Milano (Italy)

**[.BOX] Videoart project space**

Dal 2010 è il punto di riferimento per la videoarte nel panorama culturale milanese ed italiano, grazie ad importanti collaborazioni strette con i migliori festival di videoarte internazionali, spazi istituzionali accademici e collaborazioni curatoriali.

[.BOX] è un progetto di Visualcontainer Italian Videoart Platform

[.BOX] Videoart project space

Via F. Confalonieri 11

20124 Milano

[www.dotbox.it](http://www.dotbox.it)

[info@dotbox.it](mailto:info@dotbox.it)

Tel. +39 347 7813346