

GONZÁLEZ # 299

CIRCULA EN EL DEPARTAMENTO DE ARTE
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES, UNIVERSIDAD DE LOS ANDES

Si desea estar con *González*, envíe su colaboración al correo electrónico:
hojagonzalez@gmail.com

ARCHIVO: <http://arte.uniandes.edu.co/gonzalez/>

2 al 6 de marzo, 2015

TEXTOS SOBRE LA EXPOSICIÓN RENDER FINAL
-CURSO BANCO DE ARCHIVOS DIGITALES-

Astolfo en la luna

Por unos 3 o 4 minutos el video *Astolfo en la luna* se presentó en la exposición *Render Infernal* en el salón S1-226 el martes pasado. Esta obra se expuso durante todo el día, junto con los demás videos de la entrega del taller de Video Experimental en un loop continuo. *Astolfo*, el protagonista del video, es un niño que viaja a la luna en un globo que es arrastrado por una ballena. Efectos panorámicos y una baile de twist fueron la excusa para contar el viaje. *Astolfo* había decidido irse después de que un niño lo había intentado morder en el bosque. Y sin que sea previsible, él vuelve a buscar al niño y le regala un frasco con luces de colores que lo hacen sentir mejor. El final feliz encaja con la imagen de un mundo fantástico, muy bien logrado en la ilustración, aunque queda la sensación de que hay algo en la narración que va más allá del carácter ingenuo de los personajes.

—Melissa Vargas

Expresión en lo común

En una secuencia continúa múltiples mundos de naturaleza similar son expuestos en un frío e improvisado salón para una proyección audiovisual. Ciertamente, para convertirse en un aula más, las cuatro paredes solo extrañan la presencia de unos cuantos escritorios y el vociferante discurso que sugiere conocimiento. Lo genérico del espacio, paredes blancas, techo alto, ventanas a medio cubrir sin lograr la oscuridad, y la coincidencia de contenido en lo proyectado, personajes inciertos, objetos viajeros, espacio infinitos y paisajes ya reconocidos en la memoria ordinaria, conduce a buscar lo independiente y singular, la distinción entre cada intervalo de los minutos proyectados. Al esbozar la comparación entre la semejanza de aprendizajes en los estudiantes expositores y la falta de carácter proyectual y formal del espacio, como único destinatario de su función, se propone el cuestionar sobre lo particular, buscar la divergencia en lo común. Como conjunto, pertenecientes a un mismo entorno académico, espacial y lúdico, somos guiados y sugeridos por un medio y un fin. Nuestros medios de expresión son intervenidos de manera natural por los reglamentados pa-

JUEGO DE REGLAS EDITORIAL

González es una publicación del Departamento de Arte / *González* solo publicará textos y colaboraciones que tengan como remitente a correos de "uniandes.edu.co" y bajo el crédito de la persona que los envía. En caso de que sean enviados por miembros de la universidad ya graduados o profesores retirados que no tengan este tipo de cuentas de correo se verificará su vinculación / En los textos donde se haga mención explícita a una persona del Departamento de Arte, o a miembros o dependencias de la universidad, se enviará copia de ese correo a los sujetos en cuestión con el fin de ofrecer la posibilidad de una contracrítica en el próximo número de *González* / *González* publica lo que se quiera hacer público, todo lo que quepa en esta hoja de papel. Esta hoja circula por impreso y por correo al comienzo de cada semana del periodo académico.

trones y rutinas de la academia que, anteceditos por la claridad de un programa a seguir y una valoración numérica, invitan a reflexionar: cómo incorporamos las enseñanzas y los aprendizajes genéricos para la distinción de nuestra independencia y cómo incorporar en aquellos medios comunes y en el aprendizaje generalizado, de los fondos galácticos, personajes indefinibles y animaciones cortas, una narrativa con nuestra propia intención expresiva, en lo creativo y experimental.

—Natalia Melo

Sobre Almas gemelas

Sabía lo que iba a pasar, lo supe desde un principio. Era la misma historia de siempre, esa que una y otra vez ha sido utilizada, reutilizada, desvanecida y vuelta a construir. Todo era conocido para mí, sin embargo, siempre me mantuve atenta, seguí viendo, miraba la pantalla como si fuera la primera vez. Me gustaba que todo fuera imposible. Que todo ocurriera en un mundo irreal. En un microcosmos completamente construido e inventado, organizado minuciosamente y con cierto carácter utópico. Me sumergía en toda aquella fantasía, por entre las montañas azules y la lava morada que corría. Recordaba aquel juego infantil, en el que pasaba horas y horas mirando el acuario de mi casa. El pez se deslizaba sigilosamente de un lado a otro por entre el agua. Cuanto lo envidiaba. Se repetía la acción y no pasaba nada. Pero en mi mente no había límites, mi imaginación se ponía en marcha, los vidrios del acuario desaparecían y todo se expandía, no sabía a donde llegaría. De la misma forma, me sumergía en el video, en aquel mundo inexistente. Esperaba siempre el siguiente momento. Se repetía todo nuevamente, el encuadre, el plano y hasta la acción. Pero aparecían nuevos colores y nuevas sensaciones. Sabía cómo iba a terminar, pero yo quería verlo todo hasta el final.

—Daniela Rojas

Si le permitieran llevarse algo a la tumba, ¿qué sería? Esa es la pregunta de uno de los videos de la exposición "Render Infernal". El autor (o la autora) del video, utiliza tramas blancas y fluorescentes sobre un fondo negro, evocando de alguna manera ese mundo desconocido que nos espera a todos al morir.

“Mis medias fosforescentes, para que me reconozcan y digan ¡Ah! ahí va Jhonson”, o “mi cama” son algunas de las creativas respuestas que dieron los estudiantes de la universidad, no sin antes mencionar de manera redundante con su vestuario de esqueleto, que la muerte es el tema central del video. Lo curioso es el nombre de la pieza audiovisual que, muy a pesar de las respuestas de los estudiantes y de todas las incógnitas que le puedan surgir al observador mientras transcurre el video, nos estrella con la realidad recordando que “uno se muere y nada se lleva.”
—Sindy Elizabeth Herrera

Lo que empieza mal termina mal. Solo fue entrar a la sala de exposiciones para darme cuenta de que no sería sorprendido por lo iba a ver. Lo noté desde el primer video que vi. La imagen estaba completamente desenfocada, debí traer mis gafas, pensé, pero al preguntar a mis compañeros me di cuenta de que el desenfoco no era mío. El audio, de igual manera, estaba “desenfocado”, era difícil de escuchar. La imagen consistía en una caldera llena hasta arriba de hojas marchitas de un árbol, algunas caían de su contenedor cada cierto tiempo, mientras la voz en off de algún anciano murmuraba algo en un incomprendible monólogo. No entendí de qué se trataba, tampoco me interesó saberlo, solo quise pararme y salir de la sala, pero resistí, observe con atención los demás videos de la exposición y cuando el ciclo terminó y se proyectó de nuevo la imagen desenfocada que tanto me impactó, me levante del suelo y salí comentando lo que acabo de escribir. Sin duda alguna el render debió ser infernal.

—Abraham Benjumea

Diez alumnos de la clase de video experimental exponen sus propuestas de animación con estéticas muy diversas. A mi parecer todas las propuestas integran la introspección sexual de cada artista. Repito: estos videos son muestra de los intereses sexuales de cada artista. Algunos no son muy explícitos pero, vistos desde una perspectiva “enferma”, el espectador puede inferir aspectos simbólicos referidos al comportamiento sexual de cada autor. Una de las obras sorpresa, más aclamadas y más explícita, fue la que llamamos “Chorritos de semen que vuelan”. La pieza causó furor y un gran deseo sexual entre los espectadores que la relacionaron con esa película del perfume protagonizada por Ben Whishaw, aunque la sala de exposiciones no olía ni a perfumen místico ni a semen. Hubo otra buena obra que resaltaba la masturbación con objetos no convencionales, en donde la lavadora juega un papel protagónico, y otra donde es clara la relación pedofilia-zoofilia (la del niño que se monta una ballena). En general, una exposición muy buena, que deja mucho que desear, sexualmente, y que te deja caliente y bien infernal.

—Santiago Sánchez

Una masa blanca entró con sigilo por un lado de una proyección con fondo negro y, mientras se adentraba en el marco, logré distinguir la forma gelatinosa de una medusa. Una de mis peores pesadillas es estar atrapada en un mar oscuro de animales fosforescentes. Sin embargo tengo que admitir que tienen su encanto: sus largas patas y ese movimiento lento y paciente, la forma en que nadan para adelante y luego como retroceden, en este caso sin afán de llegar al otro lado de la proyección (a diferencia mía que últimamente solo ando afanada para llegar a alguna parte y con ansiedad de irme en cuanto llego). El salón de la proyección estaba mas frío que los del otro edificio de arte, y en ese frío veía como más y más medusas entraban y flotaban en un fondo para siempre negro y se mezclaban con los raros sonidos característicos de todos los videos experimentales de esa clase (seguro los estudiantes también ven al mismo tiempo la clase de arte sonoro). Al final las medusas lograron llegar al otro lado del rectángulo negro y desaparecieron, de nuevo lo hicieron con sigilo y suavidad dejando una estela de tranquilidad.
—Sofía Paredes

Experiencia de la duda

No entendía que pasaba en el lugar, no sabía si tocaba entender algo o sólo acercarse a la imagen audiovisual instintivamente, sensorialmente, empíricamente. Pensaba, mientras veía los distintos videos proyectado sobre la pared blanca, que tal vez en el arte no es necesario entender; no sabía si era una excusa o una forma de pensar el arte, de acercarse, distanciarse, leerlo. El caso fue que la aproximación a la exposición de la clase Video Experimental, clase que hace parte del campo de las artes dentro de otro campo de esas artes denominado MEAT, o medios electrónicos y artes del tiempo, fue un acercamiento que me llenó de dudas, cierto malestar, pero que también me hizo reír, dudar. Digo malestar porque sentía que algo no cuajaba del todo. Que había una proliferación, un bombardeo de imágenes que no podía leer claramente. Y puede ser cierto que ese malestar, esa incomodidad surgiera precisamente por querer racionalizar la experiencia, la imagen, el significado. En todo caso algo pasaba, algo raro, incomprendible, invasor. Lo cierto es que experimenté una duda, una pregunta. ¿Cuándo una obra de arte está terminada? ¿Cuándo pasa de ser una simple mediación entre un material, un sujeto, un espacio, a convertirse en una pieza terminada, concreta? La respuesta que igualmente sigue siendo ambigua y de ahí la posibilidad de interpretar, crear, transformar, es que hay procesos, relaciones, desarrollos, pero no necesariamente una finalidad estable, verdadera, inmutable.

—Nicolás Peña