

ART30

COSAS DE HACER TIEMPO

—

CURADURÍA: MAURICIO RAMÍREZ VÁSQUEZ

—

SALA DE EXPOSICIONES

CÁMARA DE COMERCIO DE BOGOTÁ

SEDE SALITRE

—

2 DE MAYO AL 7 DE JUNIO

INAUGURACIÓN: 2 DE MAYO DE 2019



COSAS DE HACER TIEMPO

Curaduría de Mauricio Ramírez Vásquez

Trabajar con animación es usar el tiempo de forma plástica: trátase del estudio de fotogramas y sus intervalos, del uso de curvas de movimiento en procesos digitales y electromagnéticos para alcanzar ritmos visuales, de la manipulación o mezcla estructurada de materiales audiovisuales, o de la observación de objetos y sus capacidades de transmutación; usando las propias manos o herramientas interactivas, lo que finalmente conseguimos es definir plásticamente un tiempo artificial que hemos convertido, de forma consciente o no, en material poético.

Esta exposición busca mostrar un breve panorama de los cruces existentes entre la animación como disciplina audiovisual y el arte contemporáneo. El enfoque para abordar esta cuestión,

más allá de las relaciones entre las técnicas clásicas de las bellas artes (la pintura, el dibujo, la escultura), ha sido el cómo los artistas hacen del tiempo un material consciente: el presente continuo, donde experimentamos la ilusión de movimiento; el tiempo fallido, detenido; el tiempo político revelado en los objetos y las relaciones entre ellos y sus representaciones; el tiempo personal, íntimo, y el tiempo fragmentado, presentado en fotogramas, un tiempo acumulado, desplegado.

Las relaciones entre arte y animación han sido estudiadas, predominantemente, desde la fenomenología del audiovisual, y de ahí se desprenden categorías como *animación experimental* y *música visual* para intentar definir

un terreno de naturaleza interdisciplinar que ha funcionado como semillero de prácticas híbridas y experimentación técnica multimedia. No obstante, en las últimas dos décadas del siglo XX, cuando se hizo evidente la inclusión de animaciones en museos y galerías de arte contemporáneo, comenzaron a hacerse necesarias revisiones que fueran más allá de ideas como «cine hecho por artistas plásticos» o «pintura en movimiento», revisiones que partieran de la individualidad de cada artista.

La postmodernidad en el arte, caracterizada por la apropiación y mezcla de ideas y lenguajes, opuesta a la bandera modernista de la evolución o el progreso de los *ismos* (puntillismo, cubismo, surrealismo, dadaísmo, etc.),

comienza a validar la hibridación como condición del artista que vive en un mundo diverso y lejano de cualquier pureza cultural o conceptual. El uso consciente de la técnica (pintura, escultura, dibujo, etc.) se configura dentro de una poética más amplia, que interroga la naturaleza misma de cada medio y la forma de constituir sus lenguajes. Estos procesos se dan en el constante diálogo entre soportes no tradicionales que replantean la experiencia de cada artista frente al medio que usa y el universo particular que habita.

Consciente de esta situación, y buscando inserirlas en un contexto global, la selección de estas obras se ha elaborado desde mis preguntas como artista, en trabajos y con colegas que

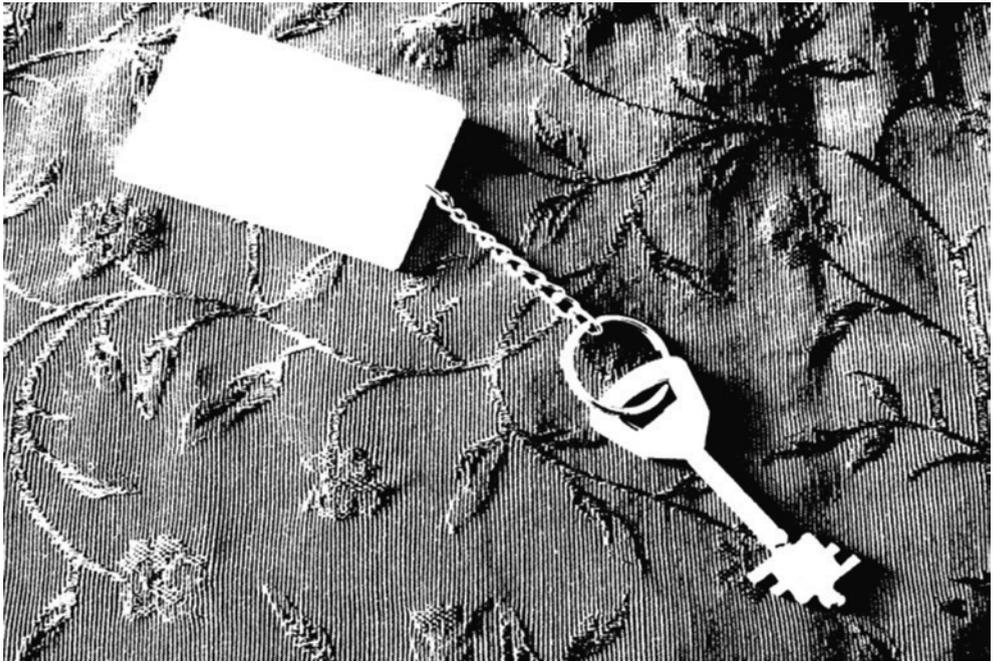
han acompañado mis propios procesos, en la búsqueda de parentescos y metodologías, y en un sentir intuitivo sobre la animación como lenguaje plástico y su potencial poético, gestándose en la consciencia del hacer, desde el tiempo fragmentado y la *duración* (que muchas veces es acumulativa, o que esconde un fracaso).

La experiencia creativa es, sin duda, un acto de empoderamiento; el arte ha sido una forma de construir y visualizar, de conceptualizar nuevas realidades, de experimentar con mecanismos alternativos, un cruce donde la individualidad pone en cuestión el mundo en el que nos desenvolvemos y las formas de hacerlo nuestro. La Animación (con A mayúscula de género cinematográfico) ha estado desde sus orígenes

atada a lo ficticio, y en el imaginario popular está relacionada con lo extravagante y lo imposible; es este potencial para representar libremente el que la ha convertido en un medio tan popular y vigente, una experiencia cultural que no pasa desapercibida en el mundo del arte contemporáneo.

SOBRE LAS OBRAS

Las obras que hacen parte de esta muestra han llegado a definir de forma plástica varios tiempos artificiales, convirtiéndolos en material poético mediante experiencias particulares que van desde la propia consciencia sobre la duración y su papel en la psique, hasta la representación de ficciones y realidades mediatizadas, reinterpretadas por las visiones particulares, críticas y fantásticas de cada artista.



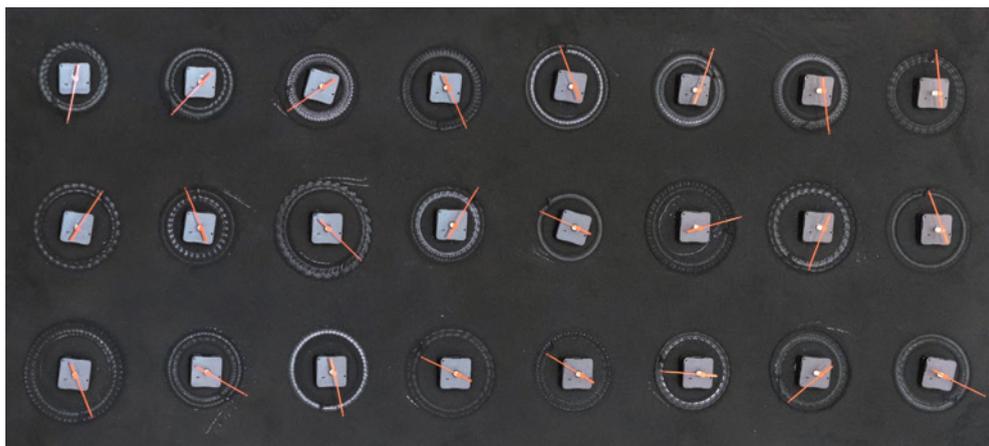
Diego Sabogal

Cómo desaparecer completamente, 2011

Videoinstalación, proyección de dos animaciones cuadro a cuadro, dibujos e impresiones.

Dimensiones variables

En *Cómo desaparecer completamente* (2011), de Diego Sabogal, vemos manipulaciones de imágenes de origen fotográfico cargadas de gran valor personal mediante procesos fotomecánicos y de dibujo que, en una puesta en escena audiovisual, parecen inducirnos a su apagamiento y desaparición. Paradójicamente, las imágenes están atrapadas en el bucle del video y, por tanto, condenadas a volver al presente, poniendo de manifiesto mecanismos del tiempo en los recuerdos y el olvido.



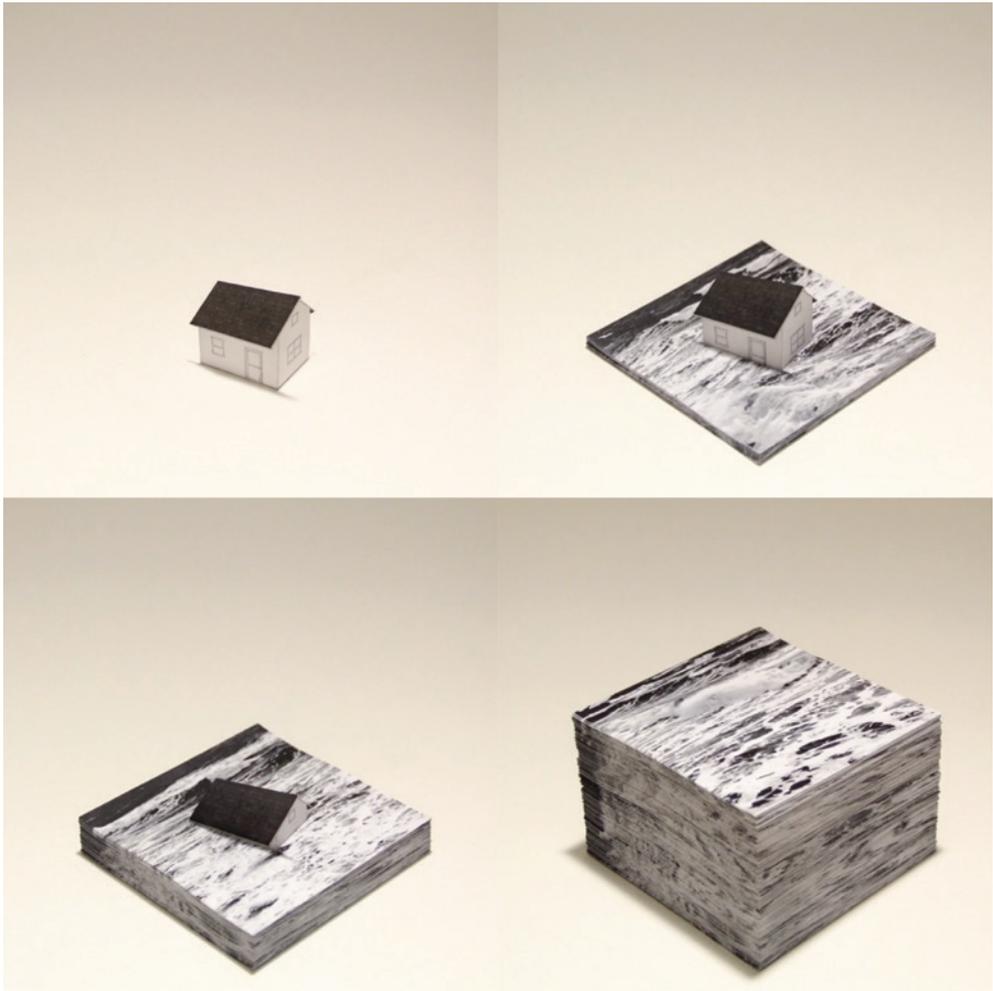
William Fernando Aparicio

Jardín de polvo, 2017

Instalación, polvo de tóner, relojes.

90 x 140 cm

Los experimentos de William Fernando Aparicio en *15 grados de imprecisión* (2016), desde una colección de manecillas de reloj puestas en diversas situaciones, nos llaman a pensar tiempos arbitrarios e inasibles. Como él mismo explica: «El reloj es una máquina especial para la imaginación que me invita a pensar desde el interior del aparato, sus manecillas son una abstracción de la rotación de la tierra, su precisión es una conquista de la ciencia». Sin embargo, la percepción del tiempo es una experiencia subjetiva y, por lo tanto, múltiple.



Fernando Zuluaga

Inundación, 2014

Tinta sobre papel, 1400 impresiones
de 13,5 x 13 x 13,5 cm.

Video Stop-motion HD, 01:07 min.

Dimensiones variables

Las propuestas de Fernando Zuluaga, *Inundación* (2014) y *Bajo una nube negra* (2013-2014), consisten en una acumulación de tiempos en relación al dibujo: fotogramas cuidadosamente realizados con gran destreza técnica para representar pocos segundos que dan cuenta de una contemplación

minuciosa, mezclados con impresiones de secuencias fotográficas, objetos que constituyen tragedias de casas solitarias (inundaciones, incendios), que pueden ser percibidas en su totalidad como resultados animados y como un tiempo que invita a ser estudiado desde su inevitabilidad.



Aníbal Maldonado

Sesenta Metros Cuadrados, 2010

Videoinstalación a partir de animación
de dibujos y video

Dimensiones variables

Aníbal Maldonado, en *60 metros cuadrados* (2011), construye un retrato de su vida doméstica, usando ciclos animados que de forma acumulativa parecen conformar la crudeza tragicómica de las dinámicas de la vida adulta. Esta representación descarnada manifiesta una resiliencia frente a lo cotidiano, que puede ser agobiante en cantidad y repetición.



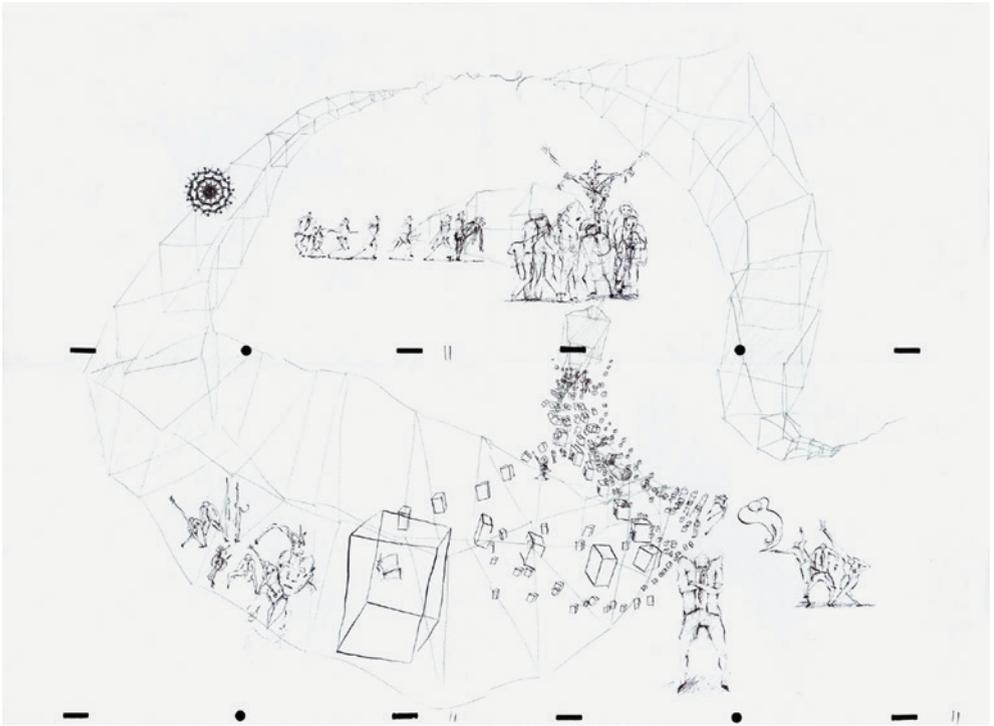
Camilo Bojacá

Gigantes Armados, 2012-2019

Dibujo a lápiz sobre madera y proyección
de animación (rotoscopia)

300 x 1000 cm

Los *Gigantes armados* (2012-2019) de Camilo Bojacá nos ofrecen un juego de escalas entre el espectador, una escenografía (en este caso un paisaje), y una animación que representa una marcha militar, sugiriendo cuestiones sobre el autoritarismo, el uso de los recursos naturales, la guerra y nuestro propio lugar como espectadores, ajenos a un ciclo en el que parecemos incapaces de intervenir.



Juan Camilo Gonzáles

SiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSi, 2011

Animación, tinta sobre papel,
ciclo de 11 dibujos y guión gráfico.

Sonido: Carolina Lucio

5:43 min.

Dimensiones variables

Los guiones gráficos y fotogramas usados por Juan Camilo González para su corto de animación *SiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSiSi* (2011) nos sugieren alternativas de interpretación temporal, y una estructura narrativa que podríamos emparentar con la visualización de datos. Él mismo define este trabajo como «la repetición interminable de gestos amables», indicando una forma de deshumanización infinita, sistemática y exponencial, que retrata el ciclo contrahecho de las estructuras de poder, la burocracia y la pleitesía.



Sebastián Villamil

Fantasía (coreografía), 2016

Video, animación de objetos, sonido

01:44 min.

Dimensiones variables

Sebastián Villamil, en el videoclip *Fantasía 2000* (2015), usa códigos de representación audiovisual que la industria discográfica etiqueta para la producción y venta de música *latina*, para hacerlo recurre a juguetes (princesas Disney pirateadas) que viene coleccionando desde el 2014. Esta acumulación revela inusitadas diferencias, donde se valoriza el error técnico causado por el abaratamiento de costos en la piratería y cómo esta genera rasgos de individualización.



Javier Fábregas

Mincemeat or tenspeed - Infinite girlfriend, 2011
Videoclip (Video ntsc 720 x 480), animación
digital, sonido
03:56 min.

Las animaciones de Javier Fábregas *Mincemeat or tenspeed – Infinite girlfriend* (2011) y *Los proyectiles del comando ashtar veritas* (2012) nos remiten a una visión clásicamente fantástica del medio animado y las contraculturas. Su trabajo es más cercano a prácticas como la ilustración y el cómic, y llega a un trabajo completo como este tras la acumulación de imágenes que solo en la edición de video comienzan a cobrar unidad de

sentido. Fábregas ha estado cerca de la escena musical independiente bogotana desde hace varios años, y podemos decir que su trabajo se encuentra atravesado por los imaginarios y estéticas extremas que acompañan el punk y todos los híbridos que vienen con esta forma de contracultura, que ponen en tela de juicio la forma como nos enfrentamos a la libertad y lo que podemos o no representar.



Julian Santana

Sismo de 7.2 billones en la escala de Gerhard Richter, 2015

Vídeo, animación experimental a partir de intervenciones performáticas en varios stands durante el desmontaje de la feria ARTBO, Bogotá 2015
01:37 min.

La obra de Julián Santana, en sus proyectos más recientes, ha explorado implantaciones performáticas de fotogramas de animación en el espacio para revelar situaciones y contextos específicos. En las obras *Sismo de 7,2 billones en la escala de Gerhard Richter* (2015) y *Algo se derrumbó dentro de mí* (*Something Broke*) (2015) aprovecha los residuos del desmontaje de ferias

de arte para construir imágenes en movimiento que solo pueden ser leídas en su totalidad a través del registro, como una idea subliminal plasmada en el espacio, en este caso el espacio efímero de la feria de arte en demolición, para construir un comentario sobre el capital y la especulación económica en el mundo del arte.

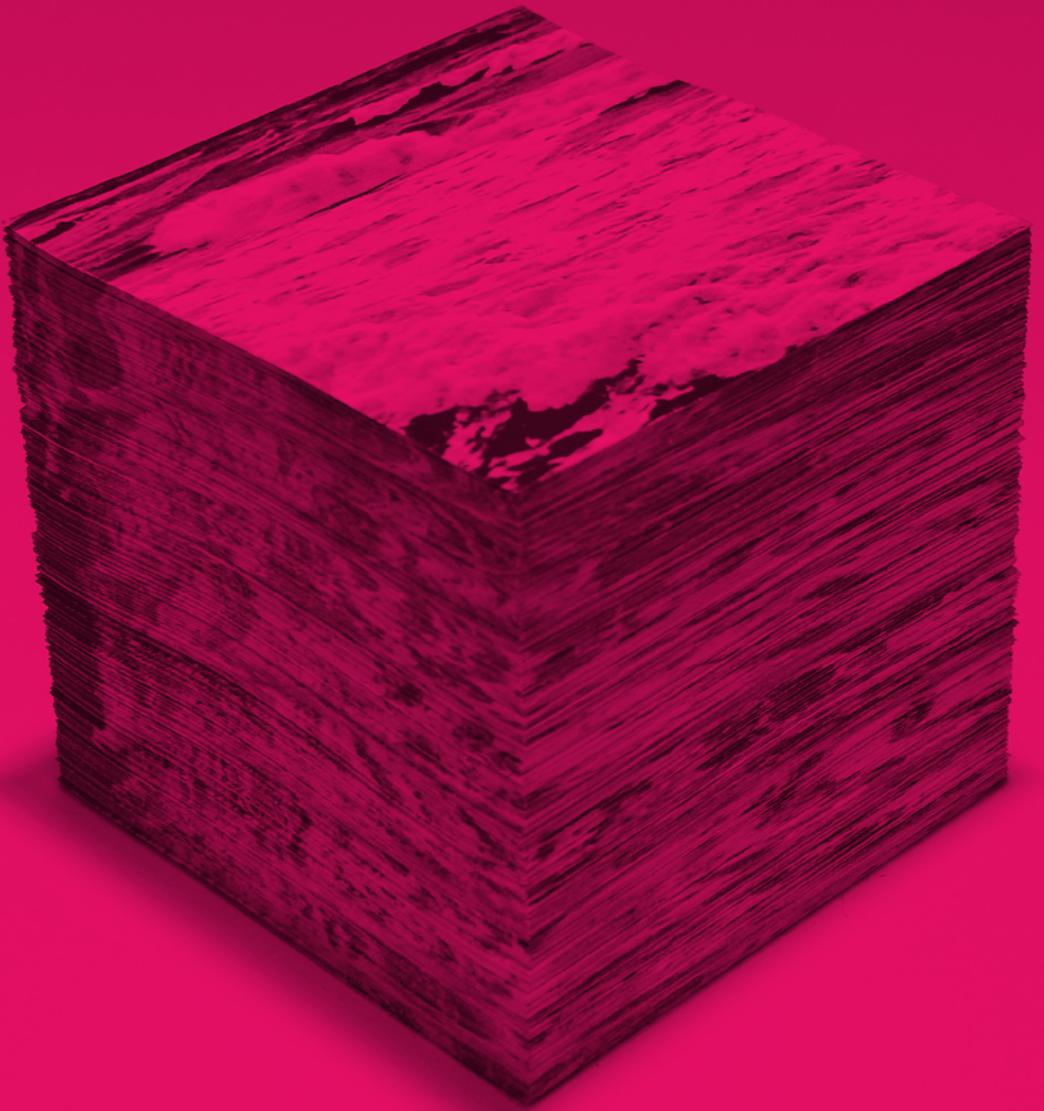


Cecilia Traslaviña

Movimientos en el sótano, 2017

Videoinstalación de tres videos en bucle
en pantallas de pequeño formato
50 x 50 cm

Cecilia Traslaviña, en su película *Movimientos en el sótano* (2017), aquí adaptada como una pequeña videoinstalación, realiza una interpretación del poemario *Estancia y doméstica* de la escritora chilena Mariel Malhue Moreno. Su trabajo tiene un tinte evocativo, parece ubicarse en un espacio no definido, pero familiar. Las acciones representadas remiten a la limpieza de la casa, un acto invisible e íntimo que se ve afectado plásticamente en el desgaste artificial de materiales y transformaciones de objetos animados cuadro a cuadro (o foto a foto).



Un programa de

 **Cámara
de Comercio
de Bogotá**