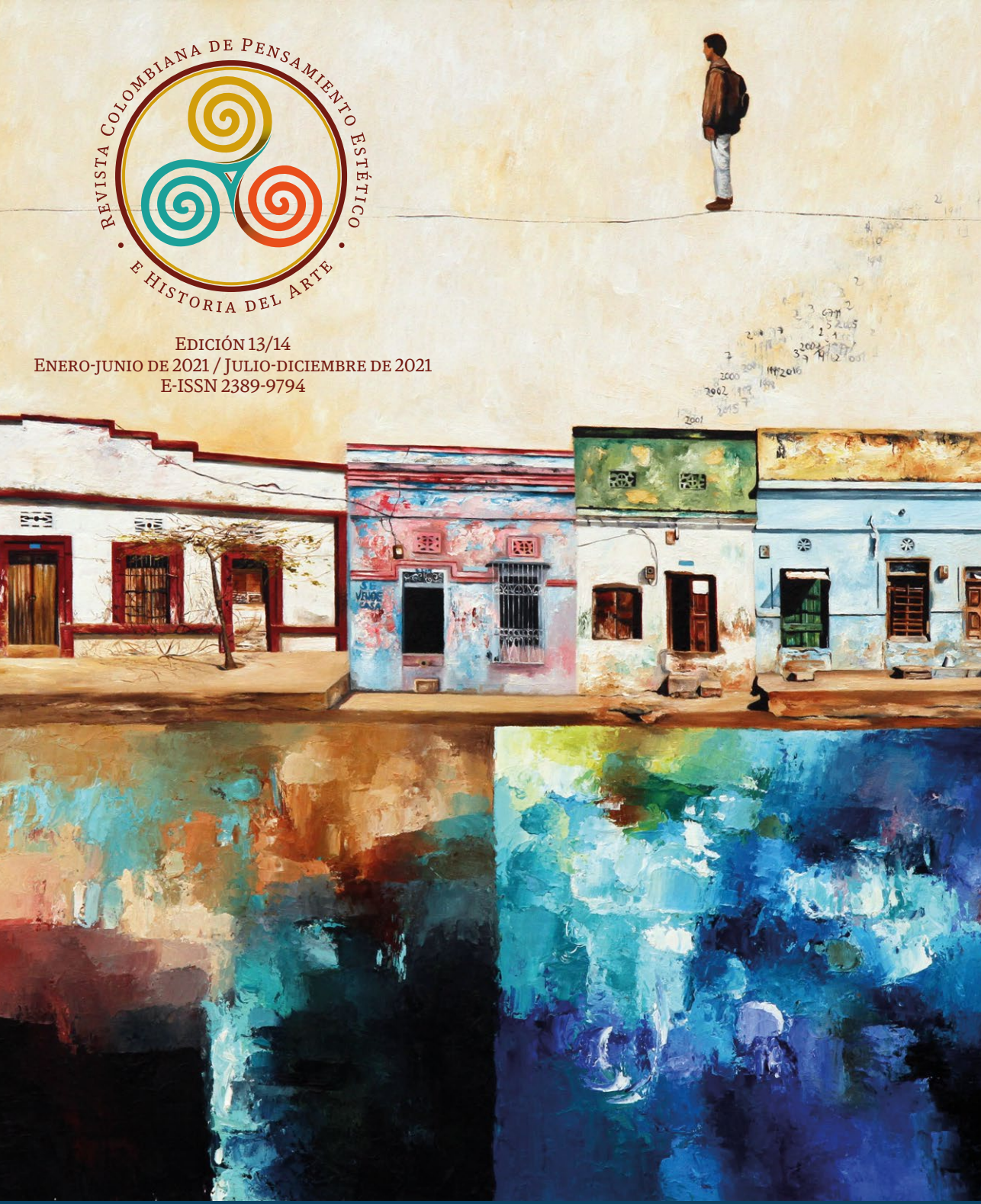




EDICIÓN 13/14  
ENERO-JUNIO DE 2021 / JULIO-DICIEMBRE DE 2021  
E-ISSN 2389-9794



GALERÍA

Videoarte

# Alquimia 2.0 / Alchemy 2.0

---

Yeison Loaiza-Orozco



Edición 13/14 (Enero-junio de 2021 / julio-diciembre de 2021)

E-ISSN 2389-9794



# Alquimia 2.0 / Alchemy 2.0

Yeison Loaiza-Orozco\*

## Manifiesto

Este fue un periodo de producción de transición de lo íntimo a lo expresivo e implicó inclinarme por ciertas motivaciones que fueron más allá de un interés netamente estético. Comparto la sensibilidad frente a saciar la sed del alma a través de la mera expresión artística, sea cual sea su forma y para mostrar el camino propuesto al interior y sus resultados, considero que exhibir y trasladar estos ejercicios visuales sintéticos y simbólicos al video contribuye de alguna u otra forma a un consenso del arte con la sociedad y la transformación.

**Yeison Loaiza**



\* Comunicador audiovisual del Politécnico Jaime Isaza Cadavid (Medellín, Colombia). Realizador independiente  
[yeisonloaiza95@gmail.com](mailto:yeisonloaiza95@gmail.com)





## Perfil

El interés hacia el campo audiovisual surgió a partir de la realización de una animación de cuarenta y cinco segundos *Caricatura: lolo*, hecha en el 2008, con un principio de *stop-motion*, la cual subí el mismo año a YouTube. El video se realizó en una sola hoja de cuaderno. Consistió en dibujar, tomar una foto, borrar las líneas de lápiz y usar el registro del trazo que indicaba por donde seguir y así sucesivamente. Otra animación del mismo año, titulada *Culebrita* tiene un estilo similar, realizada desde un computador en un proceso digital en vez de análogo, con pantallazos, carpetas e íconos en el escritorio de un sistema operativo Windows XP. A partir de estos y otros ejercicios consolidé lo que ha sido una mirada estética y autorreflexiva aún no consciente para entonces del video que, potencialmente, motivaría e impulsaría mi creatividad individual.

En el 2013 después de graduarme del colegio empecé a estudiar comunicación audiovisual en el Politécnico Jaime Isaza de Medellín. Tenía un interés por los medios, el cine y la investigación. A partir de ese momento, me he movido entre el campo de la dirección, la realización, la investigación y la generación de contenido para plataformas u organizaciones. El área de crítica ofrecida por la carrera me llevó a conocer y a estudiar a profundidad cineastas como Dziga Vértov, Wong Kar-wai, Gaspar Noé, Lars von Trier y Alejandro Jodorowsky.

Bajo el alias de “Astrógrafo” realicé una propuesta de concierto musical con visuales en vivo, la cual se exhibió con otras bandas de la comuna 16 (barrio Belén de Medellín), en el marco del proyecto de música emergente “Belén Sonoro”, realizado por primera vez en octubre de 2016. A mediados del mismo año empecé a crear videos de carácter experimental. Realicé un video ensayo que habla sobre el *vaporwave*, como un “estamento” dentro de la era digital y la forma en que se entiende la belleza. Su título fue *This is how I understand Vaporwave* (Así es como entiendo el Vaporwave). Fue publicado en 2017 y contiene gráficos hechos en computador y frases que hacían alusión a este movimiento de internet como “¿te gustan las cosas bellas?”, “no eres lo suficientemente mayor para entenderlo, pero lo entiendes de alguna manera”, “piensas que lo entiendes solo porque eres suficientemente mayor”. También en 2017, realicé el primer cortometraje que impulsaría más relatos surrealistas, *Triptych* (Tríptico).

En 2018 hice prácticas en la Gerencia de Infancia, Adolescencia y Juventud de la Gobernación de Antioquia, donde formé parte del equipo de comunicaciones de El Gran Debate, entre otros procesos departamentales de niñez y familia,

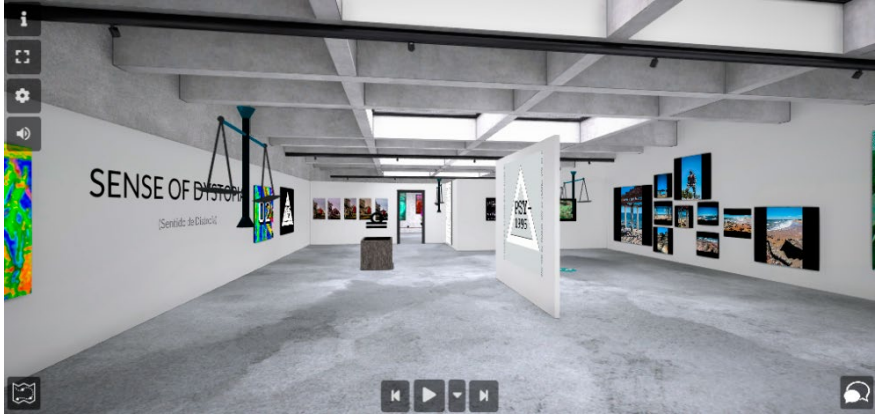


para diseñar y producir contenido en su página web. Una de esas campañas fue “Antioquia para la niñez”, para la participación en el certamen del gobernador más pilo de la Corporación Juego y Niñez, en la cual el exgobernador quedó como ganador para ese año. La graduación del pregrado ocurrió en 2019, año en el cual realicé mi primera animación experimental *Liquid/Plasma*. Viajé a Montevideo en junio para presentarme como finalista en el concurso internacional de fotografía de la octava edición de “Tenemos Que Ver”, Festival de Cine y Derechos Humanos. Durante mi estadía en Uruguay, ingresé a la Escuela de Cine de Uruguay (ECU), en donde estudié un curso presencial de producción e hice el archivo del cual posteriormente surgió mi video y cortometraje sobre Uruguay, *Emisionsur* y *Emisión desde Afuera* –versión extendida del primero– en colaboración con Santiago Alonso Zuazola. En septiembre volví a Medellín, me formé en la Cinemateca Municipal de Medellín en varios talleres y estudié empíricamente animación en grupos como El Animero de la editorial Tragaluz.

En 2019 *Triptych* (Tríptico) se exhibió en Vartex 7, muestra de video y experimental, y *Liquid/Plasma* hizo parte de la programación en Intermediaciones el mismo año, y en 2020 estuvo en Vartex 8, versión online. En este mismo año hice parte de la publicación sobre videoarte titulado *Onírico Y*, para el número 11 de la *Revista Colombiana de Pensamiento Estético e Historia del Arte* de la Universidad Nacional de Colombia – Sede Medellín, en donde se recogían los videos *Triptych* (Tríptico), *Liquid/Plasma* y *AstrógrafoMP4*. También hice un estado del arte y desarrollé una investigación en torno a la estética, la angustia y la influencia de las vanguardias en la cultura actual, en una serie de ensayos sobre estética y poética, a través de un recorrido referencial histórico, titulado “Tensiones de la plástica” escrito entre 2017 y 2019. A partir de varios ciclos y conferencias asistidas y de un taller de creación audiovisual hice un módulo de profundización en producción en la Cinemateca de Medellín en 2020.



**Figura 1.** Sense of Dystopia (Sentido de Distopía) – Sala interactiva



Fuente: obtenido del sitio web Artsteps <https://www.artsteps.com/view/5f8874ed38eb-271d233ef039>

En 2020, después de producir otras animaciones en *stop-motion* creadas como expresiones simples, realicé *Claymoxion*. En junio del mismo año, tras la colaboración musical para *Genaro in Crisis* con Francisco Lozada Méndez —artista plástico de origen caleño— produjo el corto en *stop-motion* que involucró más de tres mil quinientas fotografías y una edición con efectos especiales basada en la pantalla verde. El corto tuvo varias exhibiciones el mismo año: hizo parte de las muestras y selecciones del Festival Internacional de Animación, (FIA) (Montevideo, Uruguay); en el Ruta Maya Film Fest en Campeche (México), donde obtuvo mención especial; en Intermediaciones Video Arte y Video Experimental (Medellín, Colombia); en el Festival Internacional de Cine Independiente (Villa de Leyva, Colombia); en el AQP Audiovisual y Cine Festival en (Arequipa, Perú) —con Premio del Público—; en el Video Expandido FU2020: la continuidad del arte en la web, de la revista *Cartel Urbano*, de Bogotá.

Mi video experimental *Emisionsur* de 2020, producido en Uruguay, también hizo parte de los estrenos de Intermediaciones. Exhibí en “Rodando en casa” de la Cinemateca Municipal de Medellín y en la Red de Creación Audiovisual con la animación *Cuerdas, pesadillas y polígonos*, producida el mismo año. Construí una propuesta interactiva en la web, en la plataforma *Arteps* titulada *Sense of Dystopia* (Sentido de Distopía), un diseño de sala virtual en la cual el interactuante puede desplazarse y ver mi galería de forma cronológica hasta el 2020. Esta obra fue exhibida y promocionada por la plataforma de música electrónica y de creatividad digital ARTKA de Bogotá, en su programación de “Ecos en confinamiento”.



La propuesta contiene una curaduría de mi obra *net.art: GIF's*, escultura en 3D, fotografías de videoarte, seriados fotográficos, collages y fragmentos de canciones de mi proyecto de electrónica experimental, DJ Player Two, del cual hice, paralelamente, la banda sonora de la mayoría de los videos mencionados. Así mismo durante esta temporada tuve varios lanzamientos musicales en tiendas de música digitales.

Para 2021 produje otras experiencias poéticas, líricas y visuales como un diario de ilustración de cincuenta y nueve páginas tipo fanzine, llamado *Efimerán: Ilustración y textos*, del cual se deriva el poemario titulado *La virtud del dolor en 20 poemas*. Por otro lado, participé en el concurso “Anima en casa sobre tradiciones y costumbres”, del Festival Internacional de Animación Ajayu (Puno, Perú), con una animación en *stop-motion* llamada Útu-Bāniā, inspirada en los indígenas Emberá. Esta fue realizada con la técnica de tiza y obtuvo el primer lugar en la premiación.

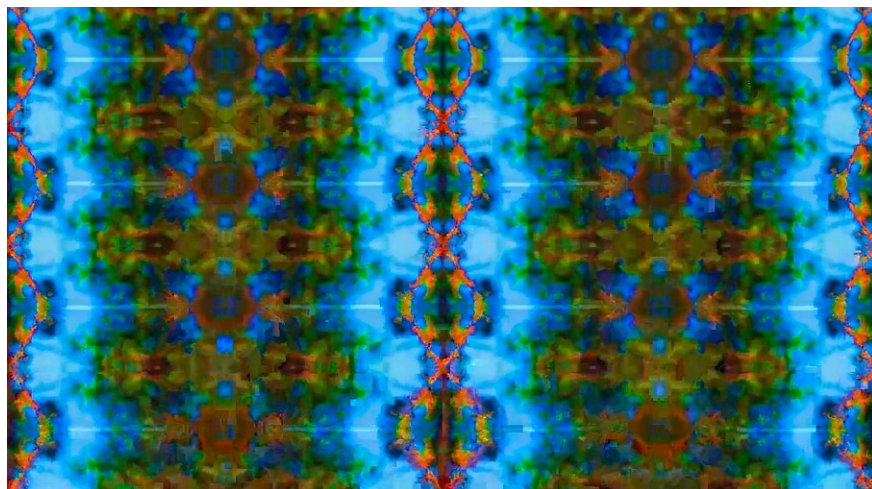
De igual manera realicé un taller de sonido y apreciación cinematográfica con la Corporación AMAT de Perú, y con *Claymoxion* participé de Panalandia en Colombia, Festival de Cine Pobre, realizado de forma virtual en Bogotá por La Pecera Cultural. *Claymoxion* hizo parte de la lista Colombo Americano Video Arte CAVA del Colombo Americano y la revista *Kinetoscopio* (Medellín, Colombia). Colaboré en la revista Literaria *Ouroboros, Poesía, Arte y Literatura* del corregimiento de San Cristóbal, Medellín, con una obra de tres collages titulada *Anomalía Contemporánea*. En mayo de 2021 fui seleccionado para el Bad Video Art Festival, festival de videoarte internacional realizado en Moscú, Rusia, con mi cortometraje *Triptych* (Tríptico).

Ese mismo semestre dirigí y produje una animación experimental de tres minutos llamada *Brutman, en un silencio*, hecha con una aplicación de celular, la cual utiliza el concepto de “pelar cebolla” para ejecutar la animación cuadro por cuadro. También realicé otro corto de narrativa videoarte de *timelapses* en colaboración con Daniel García Correa, llamado *El paso del tiempo (y todos sus crímenes)* que toca el tema de la sincronidad de Carl Gustav Jung. Este videoarte fue exhibido en “Rodando en casa” de 2021 y en la convocatoria “sonidos en diálogo: poesía sonora” del Festival de Arte Sonoro, Música Electroacústica y Experimental Transversal Sonora. Asimismo hice parte de la galería de la revista *Rito* de antropología y arte, bajo el pseudónimo de Astrógrafo con una fotografía titulada *Gente mirando una marcha LGBT desde el Metro de Medellín*. Recientemente concluí el diplomado de docencia universitaria en el Politécnico Jaime Isaza Cadavid (Medellín, Colombia) y mi obra *Emisión desde afuera* fue exhibida virtualmente en la primera Muestra Virtual de la Asociación Cultural AMAT (Perú).

## Alquimia 2.0 / Alchemy 2.0

### Emisionsur

**Figura 2**



**Título:** Emisionsur

**Técnica:** Glitch, Videoensayo

**Duración:** 07: 27

**Año:** 2019

**Enlace:** <https://www.youtube.com/watch?v=FuxomKNywrE&list=PLpgoPMfP8pMMFYvitDiYvTEhrgBIJ3HyP&index=2>

*Emisionsur* comenzó como una experiencia de grabación de un día común de invierno a mediados de junio de 2019 en Uruguay. Me interesaron las formas rurales del país, específicamente de la zona de Canelones, en donde se evidenció un ambiente de campo que es significativo para la zona. Como ya había estado en Uruguay tenía una percepción más o menos cercana del país, pero a diferencia de la vez anterior que, fui en primavera, esta vez lo hice en invierno. Por eso emprendí una exploración y categorización sobre las formas que se presentaban reiterativamente en la cotidianidad de este clima singular. Entre ellas, las observé las inundaciones que afectaban parte de los terrenos de las rutas y la forma en que el suelo y el pavimento limitaban casi que inmediatamente con los colores del cielo que diario se mostraban cambiantes.







En las últimas semanas del curso de la Escuela de Cine, llevé mi cámara y filmé esos espacios que yo había recorrido múltiples veces caminando, y que se situaban como especialmente atractivos y evidentemente llenos de historia. Motivado por un interés subjetivo la comparación entre Medellín y Montevideo me sirvió para resaltar en qué lugar estaban los dos países en relación con muchos aspectos y formas de vida, incluido el estado de la cultura y del arte, así como la manera en que las conductas civiles reflejaban la educación. Todo partió de considerar en ambos casos el relieve geográfico: me concentré en el entorno rural y en las concepciones del clima que se reflejaban en el cielo. Estos factores se convirtieron en mi obsesión. Por otro lado, las personas y el movimiento lejano los asumí de una forma impersonal, irreconocible e indirecta pues se manifestaban como el ruido ciudadano de Montevideo.

El último material del cortometraje incluyó un viaje hacia la zona de Salto y Paysandú. Allí, las formas climáticas y geográficas variaban radicalmente a medida que me acercaba al lugar. La primera imagen que me sorprendió y que me grabé fue una en donde vi representado el invierno: unos árboles sin hojas, cuyas raíces y parte de sus tallos se perdían con la orilla de un río. Hubo varios días secos, en los cuales registré la naturaleza uruguaya. Pienso que es importante la sutileza de los elementos y en este video busqué que los planos escogidos dieran también información de todo tipo, no solo con relación al hábitat físico, sino que dieran cuenta de los rastros humanos, por ejemplo, basuras o pequeñas cosas que se interpusieran visualmente en la toma. Por eso, el tiempo en general y el resultado del corto se presentan como una experiencia que oscila entre lo rápido y lo lento; porque mi lectura como colombiano sobre este país requirió de una adaptación y “desaceleración” para entender muchas cosas que culturalmente se me hacían ajenas.

Pasé alrededor de cuatro meses observando el material en Colombia, lo montaba y editaba sobre una línea de tiempo. Esperé unas semanas y volví a *Emissionsur*, y con el conocimiento adquirido gracias al artista Andrés Cuartas de la ciudad de Pereira, en un taller de destrucción de archivos, entendí que mi investigación seguiría esa corriente, y que el material podría ser intervenido bajo esta técnica y la estética *glitch*. Con estos nuevos fundamentos narrativos, filosóficos y tecnológicos logré que el material pasara por diferentes procesos de destrucción no solo en un sentido técnico sino también literal. Después de un par de días dedicados a corromper la imagen, identifiqué una serie de lenguajes y una paleta de efectos que variaban dependiendo de la intervención del error. Fue entonces



como el “error” como discurso estético, se posicionó en el corto, y se convirtió en la pieza faltante, que me suscitó el interés por explorar. Hasta ese momento no tenía los recursos técnicos y estéticos necesarios para editar el cortometraje. Esta fue una elección casi que accidental, pero que funcionó adecuadamente e incluso pude acoplar con mi último trabajo como compositor de música electrónica.

## Claymoxion

**Figura 3**



**Título:** Claymoxion

**Técnica:** Stop-motion

**Duración:** 03:09

**Año:** 2020

**Enlace:** <https://www.youtube.com/watch?v=VyYBioBYoFU&list=PLpgoPMfP8pMMFYvitDiYvTEhrgBIJ3HyP&index=1>

Las principales influencias estéticas para realizar el corto fueron *La Montaña Sagrada* (1973), película de Alejandro Jodorowsky, y el libro de Aldous Huxley, *Las Puertas de la Percepción* (1954). De estas obras tomé la paleta de “símbolos” gráficos que fungieron como *leitmotiv* y por el cual los elementos sobre tres lienzos entran y salen y se sitúan en un espacio determinado e interactúan. Esta idea creativa fue pensada inicialmente para ilustración, pero después hice una serie de



ensayos de registro de video e imagen, y tras estudiar el comportamiento de las líneas sobre los fotogramas por segundo con el uso de plastilina, preferí profundizar la interacción con la animación en un proceso que llevó alrededor de seis meses. El uso de esquemas y secuencias simples funcionó como acercamiento a la planimetría con ejercicios de animaciones básicas, complejas e híbridas. Así, la silla, la montaña, las puertas, los triángulos, las esquinas y las habitaciones son solo algunos de los interactuantes familiares.

Después de esta exploración, pensé en la realización de un cortometraje en técnica *stop-motion*, que fuera una experiencia gráfica para la lectura y proyección del inconsciente del director, en la obra del videoarte y con sus experiencias estéticas significativas. El propósito era materializar la angustia y su resolución; materializar la forma de sobrellevar la ansiedad. En la producción, me encontré con respuestas novedosas en torno a la forma del hacer y que surgieron solamente al interactuar manualmente con la obra. En esta pieza, el *stop-motion* se convirtió en una obsesión personal que finalmente logró convertirse en algo, en *Claymoxion*, como una evocación a la palabra *emoción* con la palabra *clay*, que significa arcilla en inglés.

El corto *Gumbasia*, hecho en plastilina en 1955 por Art Clokey, también fue un referente clave para mi obra, en el sentido que la libertad y cierta improvisación controlada fueron sus protagonistas. Es un corto de animación con un principio muy experimental, sin características narrativas. En la historia del cine ha aparecido esta modalidad de video con la técnica de plastilina, donde era habitual generar un espectro mítico y misterioso, por las texturas, las luces y el registro final de la fotografía. En el caso de mi animación todo su sentido parte de alusiones contemporáneas. Suelo proponer como sinopsis del corto que en vez de tratar una historia puesta en *storyline*, se trata más bien de un recorrido del arte desde la psicodelia, el arte pop, la religiosidad *New Age* y el video. El corto busca una construcción de nuevos valores estéticos que, primero, se enfoquen en el carácter metafórico de sí: aparece un prisma, que connota una paleta de colores, todos ellos a la vez representan el negro y este negro es la saturación. Por otro lado, el ejercicio paralelo es ofrecer la impresión de movimiento y dinamismo de los materiales que se reestructuran en el espectador, para darle una sensación de maravilla y extrañeza.

La idea de optimizar al máximo los recursos buscaba crear una historia que transmitiera más que una sensación de alejamiento de la realidad, una sensación



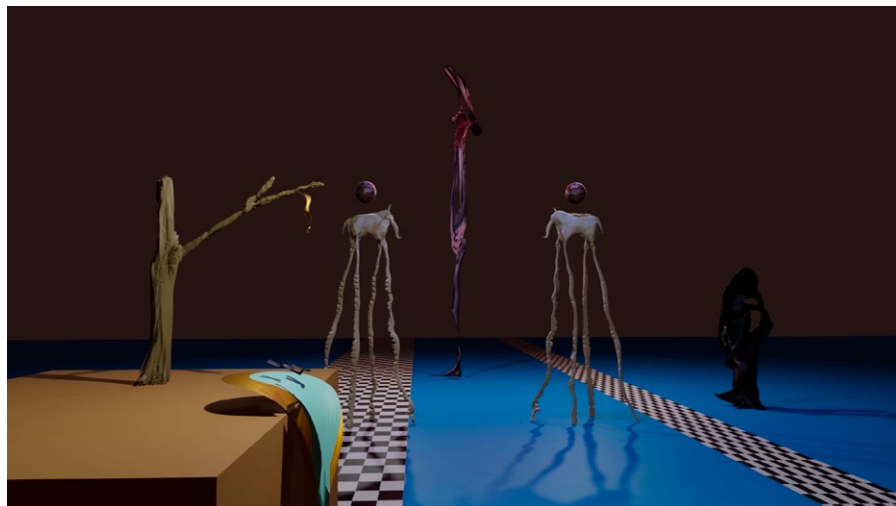
de cercanía con ella. El modo de producción para este video requirió el uso de un espacio límite para reducir la imagen y por eso se privilegió el concepto sobre la calidad. Las fotos fueron registradas desde una aplicación con un celular. No quiero suscitar la experiencia estética de los objetos, sino que se atienda a su disposición en la pantalla y a su trayecto de movimiento; para lograrlo tanto espacial como cinematográficamente, el uso de la retórica fue constante. Y planteo esto, porque precisamente el videoarte permite esa experiencia cinética impresionista y fantástica que no proporcionan otros campos de producción de industria de géneros hegemónicos. Sintetizar simultáneamente los requerimientos para los momentos, las escenas, los planos, la entrada y salida de los elementos fueron las tareas dentro del “rodaje”.

Por otro lado, en *Claymoxion* hay un efecto nostálgico representado por el uso de la plastilina. Este es un material que actualmente no tiene validez, tanta legitimidad dentro de los usos artísticos por tratarse de un recurso primerizo asociado con la educación preescolar. Estamos absorbidos por una interpretación fascinada del arte como algo que ennoblece y exalta, y los sistemas comerciales funcionan así también. La tensión de la experiencia como lectura audiovisual, surge porque mi intención es más investigativa y tiene una connotación artística. Es decir no cumple con los parámetros de calidad y velocidad asociados a una experiencia visual y sonora contemporánea en donde la producción cinematográfica implica la intervención de muchas personas y la inversión de altos presupuestos.

La banda sonora de este proyecto contó con la música de *Genaro in Crisis*, una iniciativa de música electrónica ambiental análoga de Francisco Lozada, artista multidisciplinario de origen caleño radicado en Bogotá. La experiencia cinematográfica cumple su función empática, y las secuencias de la música, que nunca se detienen desde el inicio, otorgan la coherencia precisa para una experiencia de arte contemporáneo que nos eleva a una órbita de conciencia suscitada por la imagen en movimiento. En cuanto al sonido, que trabajé armoniosamente con la música, lo imaginé en una asociación directa con las texturas, por lo que el trabajo de *foley* incluyó interacción y experimentación en el sentido literal de los colores de ruido que pudieran interactuar con la experiencia en la imagen. El *foley* fue realizado por Daniela Sañudo y Daniel Palacio, comunicadores audiovisuales a los cuales invité a colaborar y quienes participaron con propuesta basada en el ruido de elementos reciclables.

## Cuerdas, Pesadillas y Polígonos

Figura 4



**Título:** Cuerdas, Pesadillas y Polígonos

**Técnica:** Moldeado 3D

**Duración:** 02:48

**Año:** 2020

**Enlace:** <https://www.youtube.com/watch?v=tG6PzgKiYqI>

En términos metafóricos el arte en tercera dimensión es un intento por llevar al plano tangible, concreto, la obra tradicional —pictórica— y expandirla más allá de sus límites. El expresionismo e impresionismo fueron movimientos que reclamaron la importancia de la subjetividad y desplazaron el valor de la obra hacia algo más que la búsqueda realista al transferir su atribución al espectador. Convencido del poder del video y de su forma plástica para incentivar la crítica inconsciente, me propuse crear una animación en esta técnica con esculturas 3D que venía trabajando individualmente y en el marco de una convocatoria “Rodando en casa” realizada por la Cinemateca Municipal de Medellín.

Así la animación *Cuerdas, Pesadillas y Polígonos* es un compilado de obras en escultura 3D realizadas en el programa Blender. La obra tiene un fragmento que es una referencia a Salvador Dalí: allí se juxtaponen alusiones a sus obras clásicas, con la imagen de dos partículas de coronavirus que flotan sobre dos elefantes.





Con dicha metáfora retomo el sentido onírico, pero dirigido hacia lo sintético, por el mensaje de que estamos viviendo una nueva realidad física y biológicamente recondicionada. El tributo a Dalí se da en sus cuadros *La persistencia de la memoria*, de 1931 y *Los Elefantes*, de 1948. En este plano se aprecia una línea temporal con perspectiva de todo el cuadro en ciento ochenta grados y luego el movimiento de la cámara muestra al final el lado del espectador, como queriendo grabar la cuarta pared.

Esta obra es un *render* que engloba lo que he desarrollado en torno al *net art*. El *net art* es “todo”, y a la vez es “nada”, porque implica hasta el uso cotidiano del internet. Pero la aplicación crítica del mismo varía directamente al darse en los algoritmos que funcionan como una red interconectada que lleva, de un nodo a otro, toda la información, que al final son todas las obras que tienen como soporte la internet. Uno de los críticos de arte que propone el *net art* como una sensación, o como una interacción del ahora, no archivística e imposible de guardar, que está llegando y está a la vez por llegar, es José Luis Brea, filósofo y crítico de arte español. En esta interpretación la obra y el video –las esculturas– se proponen como un tipo de coexistencia paralela en diferentes dimensiones; una misma obra en diferentes soportes, en este caso arte digital, cine y redes sociales. De esta manera, las esculturas *Solitude and Inner Sorrow* –Soledad y dolor interior– y *Natives Landing* –Nativos aterrizando– existen tanto en el video como en la propuesta interactiva *Sense of Dystopia* –Sentido de Distopía– y al igual que en la cuenta de Instagram, *3dRandomNoise*, en las cuales estas aparecen en videos de menos de un minuto con cualidades de luz y atmósferas diferentes.



2003  
2003  
2003