

GALERÍA

Videoarte

Onírico Y

Yeison Loaiza-Orozco



Edición 11 (enero-junio de 2020)

E-ISSN 2389-9794



Onírico Y

Yeison Loaiza-Orozco*

Manifiesto

La forma que encontré para explorar el video arte y su poder expresivo es a través de la experimentación de la forma visual del cuerpo registrado y las alegorías sobre él. En ese sentido, mi trabajo es un acercamiento a la categorización y deconstrucción de los valores diversos de la sociedad actual; busco seguir la realidad fragmentada en diferentes proyectos sensibles y plásticos que yuxtaponen una idea de desintegración de la información, presentada como realidad, con la intención de sugerir implícitamente una reflexión por la veracidad de esta misma, y cuestionar su papel y el poder que infiere. Me interesa el cuerpo porque finalmente el producto de los videos conserva una carga genética considerable de mí como realizador, establezco un abordaje íntimo del arte, y propongo esta intimidad como asistencia revolucionaria. Todo este universo se sumerge en una propuesta expresionista, en el sentido de que el germen investigativo es subjetivo y autorreferencial. La experiencia está permeada por mi carrera en realización audiovisual, ya que es precisamente en este campo en donde se abordan varias disciplinas dentro de todas las áreas, pero también he tenido interés por la contracultura como movimiento dentro del campo estético. También tomo como influencia el *dadá*, el surrealismo y sus posteriores

* Comunicador audiovisual del Politécnico Jaime Isaza Cadavid (Medellín, Colombia). Realizador independiente

 yeisonloaiza95@gmail.com





manifestaciones ideológicas y plásticas dentro de las vanguardias del siglo XX. En el caso local y a través de mi trabajo, opto por una visión en donde considero que esta manifestación antiestética, por así llamarla, responde a una serie de situaciones sociales en torno a la expectativa por la realización consumista contrapuesta a la realidad que coarta los derechos y las libertades.

El carácter onírico de los sueños se fusiona con esta expectativa, y ese es el mensaje que quiero dejar como videoartista; me interesa que el espectador sienta que hace parte de una experiencia surreal, como si estuviera en un tipo de simulación de sueños. Los formatos que trabajo varían según el mensaje de cada video, los cuales siempre son diferentes. Por lo general me interesa trabajar con la baja calidad, registro de cámara *web*, pero también hago proyectos y registro con cámara *réflex* en alta calidad. Considero que el resultado es híbrido en cualquiera de los casos. Me interesa relevar mensajes inconclusos, fragmentos de conversaciones, retórica aplicada en la imagen, la interpolación de significados adversos o similares. Me inclino y experimento con el *stop-motion*, el *clay-motion*, la rotoscopia, el *gif*, *collage* en movimiento y otras técnicas de animación. Mis principales influencias en términos de inspiración y referencias de calidad poética son los poetas Louis Aragón y Blaise Cendrars y, así mismo la investigación de las vanguardias del siglo XX descritas por el peruano José Mariátegui. También me siento abiertamente influenciado por Luis Buñuel y por Salvador Dalí, dentro de su filmografía y exploración plástica.

Autor

Desde temprana edad tuve interacción con el video como experiencia estética cercana con dispositivos de grabación. Realicé un video documental sobre su barrio en el colegio antes de graduarse. Ingresé a estudiar comunicación audiovisual en el Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid (Medellín, Colombia) en el 2013, y participé transitoriamente en el grupo de Investigación Enfocar en el semillero ENLACE, con la docente Kathy Gemio. Allí desarrollé habilidades investigativas y lideré un proyecto investigativo mediático de análisis del discurso de los medios de prensa nacionales sobre un suceso bélico específico del país.

En el 2015 participé en la realización del cortometraje estudiantil de comedia “La Hora Gaviria”, en la producción general, en el registro sonoro, manejo de instrumentos de grabación y en el equipo de edición. En el 2016 participé en

la producción una pieza institucional para el Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid, en el marco de la celebración de los veinte años de la Facultad de Comunicación Audiovisual, a través de la producción de campo y gestión de los entrevistados que recopila egresados célebres y un profesor de dicha dependencia.

En este año también incursioné en los campos musicales, y en las composiciones melódicas, a partir del aprendizaje autodidacta de software de VST o simulador de sintetizador. En octubre del mismo año participé en el Festival de Música Emergente “Belén Sonoro” para la comuna 16 (Medellín, Colombia), realizado en el auditorio del Parque Biblioteca de Belén, con una propuesta de dos canciones como música original, bajo el alias de “Astrógrafo”. El desarrollo de esta área se extendió hasta la concepción de un álbum de género electrónico-experimental publicado en la plataforma Bandcamp.

Desde el 2017 he tenido un acercamiento directo con el videoarte y el video experimental. En el 2018 me gradué de la universidad y en el 2019 participé en Vartex con “Triptych” y en INTERMEDIACIONES con “Liquid/Plasma”. Ese mismo año también estuve en el concurso internacional de fotografía del festival de Cine y Derechos Humanos “Tenemos Que Ver”, celebrado en Montevideo (Uruguay), en donde fui parte de los veintiún finalistas. De igual manera realicé un curso de producción en la Escuela de Cine del Uruguay, bajo la tutoría de Florencia Chao, quien ha estado en rodajes de películas uruguayas como *Whiskey*, *Zanahoria*, y *Tanta Agua*. A final de 2019 regresé a Colombia y participé en diversos talleres de la Cinemateca Municipal de Medellín.

Onírico Y

Triptych

Triptych es un proyecto que nace como producto de un acercamiento a experiencias oníricas, extracorporales y psicotrópicas de mi psique con una idealización estética, y su forma de plasmarlo en una obra audiovisual y musical. Esta idealización como herramienta hermenéutica es meramente impulsiva en el caso y busca ser coherente con lo racional en el campo de la búsqueda por las sensaciones placenteras, y el uso de las evocaciones nostálgicas con fórmulas más o menos eficaces, en el sentido de que sirve como energía contraria a la lógica de la armonía y normatividad del lenguaje. Utiliza la semántica tanto iconográfica,





como visual y sonora para resaltar momentos que se detienen sobre una carga informática específica, que juega dentro del espectro de la información libre de nuestro contexto. Es un video genérico en el sentido que trata de huir de la categorización específica de un lugar común concreto, aunque es un reflejo evidente de imágenes del país siendo aleatorizadas.

El enfrentamiento entre la técnica del video, animación y el *collage* responde a una nueva posibilidad discursiva, que engloba una serie de situaciones ilustradas que se presentan de una forma intermitente, fragmentada y aparentemente inconexa sobre un periodo de tiempo que se presenta como un sueño o una pesadilla reveladora de detalles freudianos. Se podría decir que *Triptych* es algo así como un epílogo de una obra inconclusa, que se proyecta hacia un futuro que resulta kitsch y oscuro. Es vanguardista, porque pretende hacer un retrato parcial de las situaciones y polémicas de nuestra sociedad de una forma aparentemente indigerible; de allí que exista una sensibilidad mediática como capacidad catártica, a partir de la saturación simbólica y la utilización de una retórica que pone al espectador en conflicto y en el borde de conocer o desconocer lo nuevo de la fragilidad de la vida biológica, la espiritualidad y la religión como elementos de una cultura popular, o ser consciente de la misma inexistencia de estos elementos sobre un posible discurso.

La situación de un trópico propone un movimiento en *zapping*, para reflejar la idea del pensamiento vulnerable y que se necesita de medicinas industrializadas para las gripes y desórdenes psiquiátricos y videojuegos para salir de la realidad. Finalmente, entra transversalmente la relación semántica entre la simbología, el color y el espacio ícono del film, un diálogo triple que se proyecta como una denuncia latente hacia lo no-informado. Trata de ser una parodia del mensaje audiovisual, revela lo oculto, entendiendo el mensaje audiovisual como una experiencia estética contemporánea parcialmente informativa que es constante en todos los medios y canales que soportan el video. *Triptych* es un proyecto que explora los canales informativos y las posibilidades discursivas del videoclip, video experimental y videoarte, de ahí su nombre. Pero huye de un puesto en la clasificación de estos términos porque engloba una experiencia mediática y sensacional cuyo tono de alarma no es gratificante. La plasticidad desechable de los elementos reciclables que buscan una belleza infinita e inalcanzable cuestiona la realidad como es. Toda la música para el videoarte fue producida por mí.

Figura 1



Título: Triptych (Tríptico)

Técnica: video y *collage* con cinta adhesiva en un baño

Duración: 06:22 min

Año: 2017

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=0B3LAXTbNl0&list=PLpgoPMfP8pMMFYVitD-iYvTEhrgBIJ3HyP&index=3>

Liquid/Plasma

Liquid/Plasma es un videoarte de animación digital en 2D que se describe como una experiencia cíclica de la vida plasmada sobre un tratamiento plástico bidimensional. El *leitmotiv* de las figuras de fractales, bocas y ojos que se forman y desaparecen en la pantalla contribuye a una experiencia psicodélica que enfatiza en la vida como ciclo exclusivo de nacer y morir. En esta empresa o iniciativa se plasman diferentes patrones que siguen una aleatoriedad en términos de formas orgánicas y aparentemente amorfas; presenta una circulación constante con los brillos de los plateados y los colores que pretenden plasmar sobre superficies físicas la experiencia cercana a la realidad. Intenta explicarse como un acercamiento a la mirada humana, como experiencia intangible de reconocerse en el otro.

De alguna forma, el tratamiento de los ojos y el movimiento interno cíclico sugiere que la proximidad a una conexión real entre el ser humano pueda suceder entre una mirada. Sin embargo, esta mirada se enturbia, desaparece y reaparece en un dominio incontrolable por el hombre. En este sentido, existe también imperfección en el proyecto, tanto por las líneas y los contornos que buscan separar y metaforizar sobre supuestos de la realidad con el ensueño como también en la intención



Yeison Loaiza-Orozco
Omírico Y



narrativa, en donde intervienen respuestas a preguntas sobre el universo de una forma primitiva. La vida entra en una simulación que busca una continuidad al verse inmerso por la sensación de verse desintegrando. El conjunto de símbolos y líneas que dan una aparente sensación de espacio irreal, la concepción de que el mundo actualmente se ordena por texturas sintéticas, son algunos otros elementos que metaforizan la experiencia de alrededor de cuatro minutos de animación.

Figura 2



Título: Liquid/Plasma (Líquido/Plasma)

Técnica: animación 2D más animación con software de deformación de imagen

Duración: 03:48 min

Año: 2019

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=0CSezl7WKw4&list=PLpgoPMfP8pMMFYVit-DiYvTEhrgBIJ3HyP&index=2>

AstrógrafoMP4

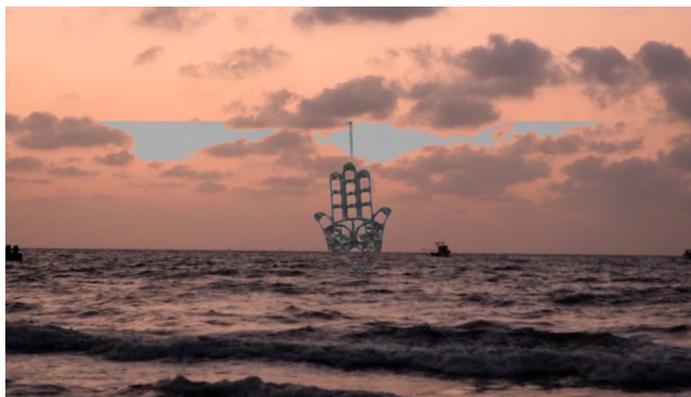
AstrógrafoMP4 es un ensayo visual realizado a partir de mis diarios anecdóticos en torno al cuerpo, la expresión lineal y estética de las formas sobre la calidad, con un mensaje de liberación sobre lo informático y la autodenominación. Políticamente pretende ser un intento de manifiesto sobre la información y lo frágil que puede llegar a ser, cuando es expuesta por una red de conocimiento que es textual y parcializada. El registro de baja calidad que es el cuerpo en mi habitación y otros elementos obviamente improvisados quiere abrir un puente comunicacional y sensorial con la idea de viajar, la idea de perderse en una idea o la idea más frágilmente y poco abordada que pueda llegar a ser la búsqueda por la sensación de desaparecerse. Nace de la reflexión de las estrellas con la raza humana, de



cómo todos nosotros somos una especie biológica, desarrollada entre millones de posibilidades a través de millones de años, por la evolución. En ese sentido la tecnología está subyugada y también lo estaría el arte. El individuo como elemento estético se desplaza en este caso, para tener mayor apertura del conocimiento por el mundo en general; se establecen patrones de comparación asociativos con el sentido estético contemporáneo. El individuo busca diferenciación.

Aquí de nuevo la nostalgia entra a jugar un papel importante. De alguna forma la metáfora del Nintendo 64 establece un discurso encapsulado en unos patrones y referencias concretas ligadas a la generación de aquellos nacidos entre 1985 y 1995. Esta búsqueda de componentes familiares es usada para conectar al espectador con sensaciones pasadas, que le permitan pensar sobre un sentido histórico o paso del tiempo. Así mismo se establece un punto de cambio de paradigma estético subyugado por la tecnología, en donde finalmente logran filtrarse cosas de otras líneas temporales, creando un universo confuso.

Figura 3



Título: AstrógrafoMP4

Técnica: videoensayo

Duración: 09:35 min

Año: 2019

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=08bQtbVRU1k&list=PLpgoPMfP8pMMFYVitDiYvTEhrgBIJ3HyP&index=1>