

## TRASHUMANTES

“Trashumantes” es una exhibición de videoarte, curada por N3t0 e integrada por artistas jóvenes americanos. Esta muestra es organizada por Feria Ch.ACO en el marco de su edición número 12.

Los artistas que integran esta exhibición son: Aldair Indra, Felipe Weason, Fernanda López, Francisco Belarmino, Genietta Varsi, Jakín Henríquez Valdebenito, Julio Urbina, Laura Castañeda, Mamilia Groff, María José Machado, Persona Sola S.A y Vale Maldonado.

La muestra es multiformato: se presenta en un camión que recorre plazas, parques e instituciones culturales de diversas comunas de la Región Metropolitana y además, las obras completas junto con el registro de la itinerancia presencial, se presentan en la plataforma digital de feria.

### Texto curatorial

*Del Agua venimos y a la Mar volveremos*  
Sara Hebe

Durante décadas los antropólogos se han preguntado porque Homo Sapiens, prosperó por sobre sus primos evolutivos en la tierra. Para el padre de la paleo genética Svante Paboo la respuesta está en nuestra irracionalidad, Sapiens se lanzó a la mar, cruzo las fronteras de lo cognoscible para conquistar los territorios velados a lo que sus ojos podían ver, puso fe en que su movimiento lo llevaría a tierras ignotas, de las cuales no podía prever su existencia. Esa fue la diferencia con sus primos neandertales, que se extinguieron en el Sur de España, mientras observaban en el horizonte el África que los había visto nacer y a la cual no pudieron retornar, aunque los separaran apenas 14 kilómetros de océano. Armar barcas y confiar en las estrellas fue lo que nos hizo sobrevivir, mantenernos en movimiento perpetuo fue la estrategia final de nuestra supervivencia.

El poblamiento de nuestra América es hija de esta odisea, es indiscutible que fueron las canoas y la ruta de las algas por las costas del Pacífico las que sembraron a nuestros antepasados por este joven continente, donde como decía Joaquín Torres García, habitan todas las razas del mundo.

Agua y movimiento, agua y trashumancia podría ser el resumen de nuestra especie, ya nuestros antepasados asiáticos pensaban que ahí donde se estanca el agua surge la muerte, solo el agua que fluye esta viva, el perpetuo desplazamiento es el signo de lo vivo. Esta misma reflexión llevo a Anaximandro en el siglo VI antes de cristo, a razonar de manera acertada que los homínidos habíamos evolucionado de seres acuáticos, nos habíamos movido de una sustancia a otra.

Sabemos gracias a la arqueología que los asentamientos humanos se desarrollaron ahí donde había agua, las primeras civilizaciones de la humanidad nacieron alrededor de los ríos, la escritura que permite este texto nació en el creciente

fértil, las letras que usted lee nacieron de la mano de un pueblo marino mercante, los Fenicios.

Las relaciones entre el clima y las mareas fueron preocupación de los primeros pueblos, como atestiguan las ruinas de Chan Chan en el norte del Perú, donde las representaciones de las corrientes marítimas pueblan sus templos. La Amazonía logró ser poblada gracias a las canoas, durante milenios de magia y ensoñación. ¿Por qué desde los albores de la humanidad nos hemos puesto en movimiento? ¿Qué deseo nos movilizan a funcionar como el H<sub>2</sub>O? Quizás por que la tierra esta compuesta por la misma proporción de agua y tierra, que el cuerpo humano de agua y minerales, que los primeros pueblos estudiaban con atención la Luna y sus fases que alteran las mareas, quizás lo único que ha hecho Sapiens es domesticarse a si mismo para acoplarse con la ecología planetaria que depende de este elemento, compuesto por dos átomos de hidrógeno y uno de oxígeno, que sirve para el metabolismo de biomoléculas que permiten que exista lo vivo.

El arte es otra condición característica del género Homo, desde hace miles de años que hemos intentado acoplarnos al movimiento del mundo, trazando sus astros, cartografiando sus mares, intentando representar el movimiento de un ritual de caza, inclusive nuestro paso por el mundo a modo de huellas de mano en cavernas, son meros signos del movimiento, signos de que un ser viviente estuvo ahí.

El uso del video en el arte es parte del mismo problema, responde a la misma necesidad del movimiento, de cuadros por segundos, captar aquello que se nos escapa de las manos, de abarcar esas tierras desconocidas para nuestro ojo, ya los dadaístas pensaban en usar el cine con fines experimentales, representar ese otro tiempo que no podemos hacer.

Los artistas convocados a esta exposición son como los primeros sapiens que se alzaron a la mar, van en búsqueda de imágenes que no hemos visto, nos presentan sus cartografías imposibles, sus representaciones del deseo, trabajan con este medio por que lo reconocen como extensión de sus cuerpos deseantes, saben cómo buenos hijos del siglo XX, que lo digital es una extensión del cuerpo, del torrente eléctrico que se despliega en nuestro sistema nervioso. Reconocen en las imágenes móviles la condición humana de lo inesperado, de la insatisfacción con el mundo predado, lo manipulan, los alteran, lo expanden.

El uso del video no dista nada de los primeros cantos que usaron nuestros antepasados en sus largas noches en altamar, o de aquellas regularidades observadas en el desplazamiento de los astros, con las cuales cruzaron todo el globo hace milenios. Son técnicas, que nacen con el fin de llevarnos a esas tierras desconocidas donde podamos, una vez más y como siempre lo haremos mientras estemos vivos, seguir descubriendo nuestros límites.

N3T0

## Obras



Aldair Indra

### BLACK WIPHALA Primer movimiento

Duración: 5 min. 0 seg.

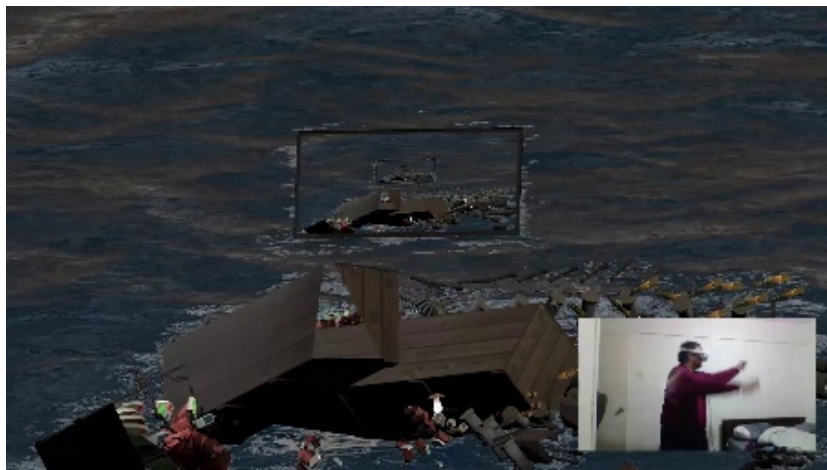
Medio: VÍdeoperformance

Formato 16:9 Sonido: Ricardo Inofuentes Edición: Antonio Elías Curaduría: Galo Coca Soto Alpacoma Video HD, Sonido, Color, Monocanal

Instalación objeto: Bandera de 2 metros por 2 metros, de tela intervenida con hollín, carbón, ocre negro mineral. El Alto, Bolivia Año: 2021

Cuadros negros se apropian de los múltiples espejos foráneos, sin embargo, no veo intención allí, me impongo un luto atemporal. Estoy presente, exijo respuestas. Negro, vacío, anulación, paréntesis, de silencio de bocamina, ceniza de ocre negro mineral, negro de petróleo, de pozos de osamenta, de pantano. El Alto - Bolivia\_ La Bandera Wiphala, hoy en día emblema de las naciones originarias andinas, fue declarada símbolo nacional, de reivindicación de los derechos originarios. La imagen de la presencia de este pendón negro, "enlutado" con tierras de ocre negro mineral, fue inspirada a partir de los reclamos globales del #BlackLivesMatter, a partir de un "meme" que realizó la propia artista en redes sociales. Mientras que la sociedad se conmovía por los derechos de afroamericanos en EEUU, eluden el problema indígena en Bolivia. La presencia arrogante de esta insignia negra, se erige en contra de la idea del buen salvaje, de la sumisión y el sometimiento silente, declara el fracaso de procesos sociales impostores y exige respuestas a la impunidad. Black Wiphala: Primer movimiento, inicia una serie de acciones que ponen en discusión el uso de un emblema originario y su legitimidad en la vida política colectiva contemporánea, comenzando desde un primer gesto de homenaje y luto personal, en un ritual desde la depresión social del sujeto performer. La propuesta se instala en el diálogo de las convulsiones sociales comunes en Latinoamérica en relación a las imágenes y arte de protesta del "estallido" social chileno.

Aldair Indra (La Paz, 1989) estudió en la Academia Nacional de Bellas Artes "Hernando Siles" (Bolivia) y cursó los primeros años en la carrera de Sociología en la Universidad Mayor de San Andrés (Bolivia). Desarrolla su trabajo en las artes visuales como videoarte, fotografía, instalaciones y objetos. Conceptualmente, sus proyectos relacionan al ser humano como cuerpo en búsqueda de sanación y conexión con el cosmos y su ecosistema; entre el pasado y el futuro. La transmutación ritualista de problemas del cuerpo espiritual colectivo. Entre sus obras narra, la enfermedad, la reinención de elementos médicos y científicos, la astronomía, la cosmovisión andina y la intervención site specific. Cuenta con exposiciones en varios países de Latinoamérica, y ha participado de la Bienal SIART de Bolivia, Bienal de Artes Mediales, Festival SACO de Antofagasta, Festival Proyector de Videoarte, de Madrid, España Recientemente ganó el Primer Lugar del Fotofest, Bolivia. "Lo espiritual es político.



Felipe Andrés Weason Núñez

### DoomerProps.exe

Video Performance en entorno de realidad virtual desarrollada en Unity.

Producción y Composición musical por Sean Moscoso.

Duración: 4:55

Video Performance en un entorno de realidad virtual, donde el artista/jugador a través de una serie de gestos y movimientos construye en el espacio estructuras a partir de modelos de accesorios apropiados de 120 videojuegos aprox, modelos que están adosados al cuerpo del artista.

Felipe Weason, 1984, Chileno. Licenciado en Artes Plásticas de la Universidad de Chile, Magíster en Artes Mediales de la misma Universidad. Ha desarrollado su trabajo artístico y profesional en torno a la experimentación en medios y tecnología digitales. Actualmente dedica su tiempo a la investigación y producción en torno a las posibilidades críticas y expresivas en la experimentación con videojuegos y la performance digital, la docencia universitaria y al desarrollo de sistemas interactivos para museos.



## Fernanda Paz López Quilodran

### La muda

Año 2020

Video registro de acción.

Duración 4' 26", color, sonido estéreo.

Sobre el piélago sopla el viento y remueve la superficie del agua" La propuesta surge de la exploración del concepto de liminalidad en el sujeto, ese espacio-tiempo entre lo que fue y lo que será. Se aborda específicamente desde la transformación corporal y mental de la enfermedad a la sanación, conformándose como una investigación visual, escritural y sonora. A su vez, se enlaza con la noción de "mal del espanto", que, según la tradición popular en Latinoamérica, es una enfermedad que consiste en la pérdida del alma causada por un gran susto o miedo profundo. La acción corporal en diferentes localizaciones, acompañada de mantos textiles y sonidos provenientes de diversos instrumentos, representan el viaje liminal del cuerpo en su proceso de sanación.

La muda se conforma bajo la geometría sagrada del cubo de metatrón, símbolo de protección y contención, creado por Metatrón como lectura de su propia alma. A través de la técnica análoga de la cianotipia, se captura la penumbra de la lavanda como planta medicinal que ayuda a calmar, regenerar y aliviar el dolor. En tanto, el azul, remite a la inmortalidad y lo sagrado. La acción, es una metáfora que remite al proceso intermedio de la sanación: entregarse a lo eminente del paisaje y confrontarse con los miedos más profundos que invaden al ánima.

Fernanda López Quilodran (n.1991, Chile) Artista visual. Su trabajo ha girado en torno a cuestionamientos que surgen entre el sujeto y el contexto cultural, social y político que habita. Ha participado en diversas exposiciones tanto individuales como colectivas en Chile y en el extranjero, destacándose "El levantamiento de la sombra" en Aninat Galería (2021), Bienal Sur, Perú (2019) y Xo Bienal SIART, Bolivia (2018) ambas últimas bajo la curatoría de Inés Ortega-Márquez. Ha obtenido distintos premios, entre ellos, Beca ChileCrea para estudios de magíster (2021), primer lugar en el V Concurso Artespacio Joven Itaú (2020), entre otros. Su obra es parte de colecciones públicas como Colección de la Subsecretaría de las Culturas y las Artes y privadas como CIFO

**Ch.  
ACO  
-12**

Cisneros Fontanals Art Foundation (Estados Unidos), Colección IL Posto (Chile),  
Fundación Engel (Chile).



Francisco Belarmino

## Videowalls

Video Full HD - Animación - Experimental

Duración: 5:30 minutos.

Entre pasillos, un laberinto. Entre imágenes, paredes. Entre paredes, el video. Desde los comienzos del cine, lo que se consideró como una ventana al mundo siempre ha sido un muro, sólido, concreto. Videowalls muestra un recorrido perdido, sin un desde, ni un hasta. En medio de paredes RGB, texturas y materialidades de las pantallas, y su reformación tridimensional; el imaginario posible es un paisaje yuxtapuesto a otros, en donde devienen imágenes de lugares comunes, espacios públicos, territorios locales y globales.

Francisco Belarmino (Illapel, 1988) Artista Visual Magister en Investigación y Creación Fotográfica. Desde el uso de la fotografía, la video-performance, hasta la desarticulación misma de la imagen video en instalaciones y/o animaciones; el énfasis de sus trabajos están reflexionar y cuestionar la producción de imágenes, sus medios contemporáneos y la influencia de éstos en sus usuarios. Actualmente se desarrolla en el área académica en la escuela de arte de la universidad Uniacc. En Chile, sus trabajos se han expuesto en el Museos de Arte Contemporáneo, en el Museo de Bellas Artes, en el Centro Nacional de Arte Contemporáneo en muestras colectivas; así como también en Galería Bech y Metropolitana, y en diversos centros culturales del país. En el extranjero, su trabajo ha sido visionado ciudades como Buenos Aires, Madrid, Roma, Nápoles y Zurich.





Genietta Varsi

## Conducción Neumática: Suelo

Duración 04:27

Video en HD

Pneumo-Conduction: SUELO navega a través de espacio-tiempos donde seres realizan coreografías respiratorias y aéreas. Sus cuerpos son aparatos de producción y consumo del suelo, del cielo y de sí mismos. Mueven el aire rítmicamente, intercambiando la información entre las atmósferas y las vísceras.

Genietta Varsi (Lima, 1991) investiga desde una mirada escultórica cómo la materia (los cuerpos) modelan y transforman el entorno con sus comportamientos y viceversa. Varsi trabaja con metodologías y herramientas multidisciplinarias combinando arte, medicina, bioquímica, ecología, mecánica y antropología para pensar y des-pensar al cuerpo en lo cotidiano. Los medios con los que trabaja incluyen escultura, dibujo, video, sonido, acciones y publicaciones impresas.



Joaquín Camilo Henríquez Valdebenito

## Resistencia y Transparencia

Video registro color, monocanal.

Duración 5'17''

Acción performática: limpieza de la mitad de los vidrios de una cúpula abandonada, antiguamente usada como paradero. Ubicada frente a la Casa de Moneda, en Estación Central, Santiago de Chile. Cámara: Samuel Henríquez

Joaquín Camilo Henríquez Valdebenito (1992), Santiago, Chile. Licenciado en Artes por la Pontificia Universidad Católica de Chile (2014), certificado en Estética del Cine por la misma casa de estudios. Diplomado en Dirección de Arte por la Escuela de Cine de Chile (2015), Diplomado en Cuerpo y Capitalismo por el Instituto de Estudios Avanzados USACH (2017). Con exposiciones desde la época universitaria, ha realizado dos individuales (2014 y 2018) en Espacio Vilches, sala dependiente de la Escuela de Arte PUC, y colectivas en Santiago, regiones y en Latinoamérica. Ha sido parte de Residencias de arte comunitario en regiones del sur de Chile y Residencias de performance en Ecuador y Colombia.



## Julio Urbina Rey

### Desaparecer

Vídeo digital 640 x 480p / .mp4 / Mono-canal /

Duración: 8 min. versión en espacio público. 13 min. 23 seg. versión original

A través de un atrevido relato, una bolsa de basura cobra vida, un cuerpo cercenado que transita en plástico invadiendo el espacio público, abriéndose paso por las calles del centro de Lima, transitadas con normalidad en aquel entonces. Trabajo que puede verse premonitorio y cobrar mayor sentido desde el covid-19 y sus metonimias del contagio.

Hoy por hoy, que cuerpos humanos se desplazan en el planeta cubiertos de envolturas y desinfectantes, mientras miles de fallecidos en el anonimato son retirados de las casas envueltos en bolsas plásticas herméticamente selladas. Sin embargo, esta cuerpa anárquica que se maneja por la ciudad produce otras subjetividades, se manifiesta desde lo ínfimo, lo sub-urbano: los desechos de esta sociedad ¿Y qué nos dice?: Ser libre. A la manera de un contemporáneo "flaneur", teorizado por Walter Benjamin, a propósito de la poesía de Baudelaire, un moderno dejar de ser, perderse, no existir: "Para desaparecer, alguien se tiene que acordar de ti".

Julio Urbina (1991) Nació en Lima, Perú. Egresó de la Escuela de Bellas Artes de Lima. Artista visual, de performance y nuevos medios. Actualmente sus proyectos investigan las políticas de control de los cuerpos, expandidos en entornos mediados por dispositivos tecnológicos. Le interesa cuestionar el presente globalizado con respecto a ciertos cuerpos disidentes e identidades que accionan en los márgenes, en paralelo o contra paradigmas que se imponen en el contexto de Latinoamérica. Lo aborda desde diversas disciplinas, cuestionando a través de la disidencia sexual, la clasificación antropocéntrica de las especies, políticas de bio-vigilancia, saberes de pueblos originarios, entre otras. Para esto recurre a experiencias performáticas como posibles vías intermediarias con tecnologías emergentes.



Laura Castañeda León

## Instrucción para la realidad

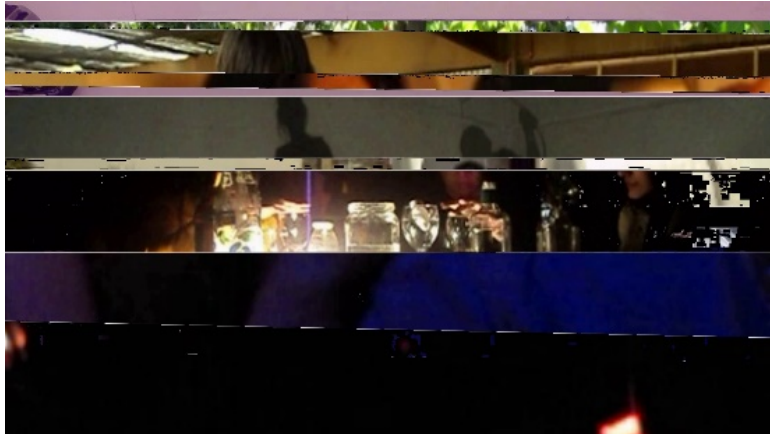
Año 2020

Video monocal

Duración: 03:45

Instrucción para la realidad es un ejercicio de reconfiguración de sentido, que pretende incidir en la percepción del espectador a través de una serie de instrucciones que al parecer tienen el poder de moldear y figurar una nueva realidad. El lenguaje se asume como un conjuro o invocación que se lanza por medio y a través de la palabra; y la imagen es el umbral receptivo que permite ir y venir entre la realidad y el misterio.

Felipe Weason, 1984, Chileno. Licenciado en Artes Plásticas de la Universidad de Chile, Magíster en Artes Mediales de la misma Universidad. Ha desarrollado su trabajo artístico y profesional en torno a la experimentación en medios y tecnología digitales. Actualmente dedica su tiempo a la investigación y producción en torno a las posibilidades críticas y expresivas en la experimentación con videojuegos y la performance digital, la docencia universitaria y al desarrollo de sistemas interactivos para museos.



Mamalia Groff

Voing Veng Dando Ding

Video digital

Duración 05:52

Video digital de cinco minutos con cincuenta y dos segundos.

Nací en Cuba en la era de la depatriación voluntaria, internalicé la trashumancia como parte de la supervivencia doméstica. A los dieciséis años estudiaba y limpiaba pisos en un sushi bar, me di cuenta lo impráctico de mi labor, era un trabajo que no podía realizar en lugares donde no había pisos, ni restaurantes, ni escobas. Me di cuenta de que ser artista era más conveniente, es algo que se puede hacer en cualquier parte, si alguna vez estoy en una isla desierta lo podré realizar con arena y maleza. Mientras se pospone mi naufragio hago videos y ensamblajes de cartón.



María José Machado Gutierrez

## La Silla Vacía

La Silla Vacía, es una obra digital en formato mp4

Duración de 15 minutos

Tiene una relación de aspecto de 16:9 en tamaño 1920x1080 a 24 fotogramas por segundo.

'No tenemos ni para el agua, peor vamos a tener para una computadora' Madre anónima (Guayaquil)

La digitalización y la escasez de recursos en los sistemas de educación y salud pública han dado resultados desalentadores durante la pandemia de COVID 19. Estos detalles no se presentan en esta obra desde un tono pesimista sino desde búsquedas esperanzadoras. Se concibe una generación perdida desde la cognitividad, desde lo lúdico, desde el aprendizaje, desde el conocimiento y la educación. La video acción se enfocada desde la poesía visual y se llama "La silla vacía", como un objeto simbólico-matérico y mecanismo de participación ciudadana dispuesto en la Constitución de la República del Ecuador y que los gobiernos municipales que han regulado en sus ordenanzas con el ánimo de resolver asuntos puntuales de la comunidad y escucharlos.

Durante el video se observa una serie de recorridos en fachadas de escuelas, guarderías, universidades y colegios, un recorrido continuo donde se observan estos espacios dedicados a la pedagogía en su estado actual, muchos de ellos cerrados. Esos territorios fueron registrados a un año exacto del cierre por el Ministerio de Educación del Ecuador por la emergencia Sanitaria Covid 19. Mientras este recorrido transcurre se escuchan audios de diversas entrevistas realizadas a niños, adolescentes, jóvenes, padres, madres y docentes de zonas urbanas, rurales y barrios periféricos del Cantón Cuenca (Sierra del Ecuador), sobre las condiciones de la educación y arte en sus territorios. La carga, el transitar, el llevar la silla por territorios, su simbología en el arte,

en las ciudades, en el campo, en la crianza, en la minga, desde el cuidado y como la mochila inexistente.

Quizá el terreno esperanzador no es una vacuna, sino la capacidad de empatía al cuidado del cuerpo social desde la inequidad.

María José Machado Gutiérrez (1984-Ecuador) Máster en Teoría y Filosofía del Arte. Licenciada en Artes con mención en Artes Aplicadas. Gestora, docente y productora cultural independiente desde el año 2005. En 2016 fue invitada a la Bienal Deformes en Chile, en 2018 artista invitada a Interdicta, Primer Encuentro de Performance en Bolivia, designada como artista del año en la Bienal Internacional de Cuenca y en ese mismo año ganadora del programa de becas y comisiones en 2019 de CIFO ART exponiendo en el Museo del Barrio de New York. En 2020 seleccionada por el BID para la cumbre mundial El poder del arte como motor de transformación social en la era pospandémica. Su obra ha sido expuesta en Ecuador, Colombia, Bolivia, Estados Unidos, México, Francia, Chile, Argentina y España. Actualmente desarrolla su trabajo y discurso artístico desde la premisa e investigación para enfocar al arte como función social.







Valentina Maldonado Muñoz

## nifilim

Duración: 1 min.

Registros en 4k, animación 2D y 3D, capturas de Vroid.

Programas usados: Premiere, After Effects, Vroid y Cinema 4D.

nifilim es un videojuego de terror y supervivencia desarrollado por la agencia 888, Albina, Surinam. Una criatura espectral de origen extraterrestre habita en las ruinas de una casa donde ha caído el ángel kasdayan, quién debe huir porque de su cuerpo y mente el nifilim se alimenta. El video es un conjunto de teasers que mezcla terror y parodia, para promocionar la venta de una criatura de colección.

Valentina Maldonado Muñoz (Santiago, 1990). Titulada en Artes Visuales de la Universidad Diego Portales (2014) y Magister en Artes Mediales de la Universidad de Chile (2018). Mi trabajo ha sido expuesto en el Centro Cultural Border, Sala Carlos Monsivais, Cinematógrafo del Chopo, Sala Lumière, entre otros circuitos de Ciudad de México, y actualmente en Austria en el contexto del festival Ars Electrónica. Mientras que en Chile he expuesto colectiva e individualmente en Galería Metropolitana, VideoConcreta, Galería PANAM, Proyecto Marisol, MAC Quinta Normal, Balmaceda Arte Joven, Espacio 0, Galería Éxito Mundial, entre algunas. El 2019 participé en la residencia de Casa Banaal, Yucatan, México, y actualmente me encuentro exponiendo la pieza VR "atenea8" en la isla virtual creada por la agencia IRL.