Cooperación Española

Órgano del Paisaje

NUEVA COTIDIANA VOL. III

Alejandra Kurkuma ¤ Djassminn Morales
Katheryn Patá ¤ Alan Petz
Sergio Valencia Salazar

Desde lo más pequeño, en nuestro mundo interno, el paisaje puede influenciar en cómo nos comportamos, cómo nuestro cuerpo manifiesta sus movimientos, de qué forma recorremos este espacio (o no), las preocupaciones que nos aquejan, la interacción con el mismo y lo que creamos a partir de este contacto. De igual forma, lo podemos conservar o alterar, a veces para el beneficio de muchos o en otras ocasiones, en detrimento de un bien común. Finalmente somos componentes del paisaje y son sus reglas las que prevalecen. Ante estas, nos adaptamos y creamos respuestas a situaciones, la historia o problemas hasta entonces desapercibidos. Este proyecto expositivo reúne dichas respuestas de jóvenes artistas, en etapas distintas de sus carreras.

En el caso de Djassminn Morales es la conciliación entre generaciones, algo provocado con acciones sencillas (como peinar el cabello) que permiten un diálogo en dos vías, experiencias que logran iniciar y cerrar episodios existenciales. Una vital transmisión de conocimientos, mediante los cuales se pueden descubrir vivencias y meditaciones que han tenido un largo proceso de décadas o siglos, ante las cuales, nuestra vida es parte de su continuidad.

Situaciones y memorias que fácilmente pueden mezclarse con los sueños, imágenes que con el tiempo se vuelven opacas, a veces ligeramente visibles, como lo que recrea Alan Petz, al ahondarse en lo que podría ser un sueño lúcido enmarcado con agua y los sonidos que emergen de los colores que esta refleja. Una acción lúdica que necesita de nuestra presencia para existir y que al mismo tiempo nos absorve y envuelve, sin percatarnos de ello. Katheryn Patá nos muestra lo opuesto, visiones inquietantes que lentamente se sumergen en nuestra piel, un avance lento y frío sin estar conscientes de su extensión, hasta que toman control de nosotros: ansiedad, frustración, angustia... Nuestro cuerpo reacciona, desencadenando movimientos o acciones para liberar esta energía contenida, acciones que pueden alterarnos si no logramos dominarlas.

Cierta angustia y aislamiento fue un común denominador para muchxs durante la pandemia, el encierro generó una distancia en nuestros entornos sociales, alejándonos de personas cercanas, así como de espacios donde podíamos interactuar únicamente con ser testigos de la cotidianidad. Alejandra Kurkuma explora esto al crear una cacofonía de poemas, una multitud de voces encapsuladas en peluches que caen sobre nosotros desde el cielo. Explorando un paisaje fanstamagórico, extraño y conocido al mismo tiempo, un vínculo que encontramos en el proyecto en proceso de Sergio Valencia Salazar al relatar una ciudad colapsada, víctima más que de un terremoto, de una corrupción descabellada que la ha erosionado hasta el hueso, al igual que sus habitantes. El paisaje, como sus múltiples elementos, ha esperado pacientemente el momento de sacudirnos, para así, revelarnos nuestras carencias y virtudes.

Peinar el recuerdo

DJASSMINN MORALES

Textil bordado con cabello, video, celulares, mirillas, 2022-23

El cabello ha tenido un significado muy poderoso en diferentes culturas; herencia ancestral, memoria, energía, conexión con la tierra, reivindicación... En lo personal lo asocio como un ritual para unir y entrelazar recuerdos, memorias, saberes y la relación maternal que tengo con mi abuela.

En el 2018 llevé a cabo un performance en donde mi abuela y yo realizamos la acción al peinarnos una a la otra. Uniendo el cabello de ambas se utilizó como hilo para tejer la palabra herencia. Cómo un ritual de transferir a través del cabello, esa herencia intangible (recuerdos, saberes, anécdotas, acuerdos y desacuerdos) que se tienen con una madre, unir y entrelazar como un gesto de rememorar.

Este proyecto es la continuación de ese performance, consta de textiles que contienen frases bordadas con cabello, resultado de esa acción repetitiva, de peinarme y peinarla.

Reto, del Sueño

ALAN PETZ

Tela, proyección sobre agua, collage, Touch Me conectado a computadora, bocina, 2020-23

En una bóveda efímera se acumulan, conservando únicamente el recuerdo más brillante, acogedor y sobresaliente. Pienso así cuando recuerdo los sueños. Los sueños atraviesan muchas cosas más que un estado involuntario y los retos vienen con el tiempo. En este proyecto observamos cómo se pueden estimular las ideas, colores, texturas y memorias, una forma íntima de entrar al recuerdo.

Me gusta pensar que los sueños no tienen sonido y por eso los integro de una forma abstracta y borrosa como el agua al moverla. Puede ser, que cuando pase el tiempo los sueños sean olvidados pero al final, terminan siendo un estímulo a la imaginación, que invita a la osadía de pensar, soñar, de nuevo.

En la intercepción del tiempo, un sueño prevalece
con una herida
y con una incógnita

cuando la luz susurra
en un jardín lleno de recuerdos canta una mariposa,
en forma de prosa

y se pregunta:
¿alguna vez
extrañaste un sentimiento que no tenía nombre
ni rostro?

solo la fluidez del momento
que compartía en el espacio
del tiempo

con sutileza y franqueza
derretidos al movimiento de entender
la naturaleza de lo que es
y a veces
no se puede nombrar.

en la intimidad,
en el tiempo,
en una especulación, en algo
que pronto
no existirá, ni existe.

Mareas

KATHERYN PATÁ
Animación, televisores, bocinas, 2023

Esta instalación surge del proceso de autoconocimiento que he llevado los últimos años en el que he estado observando y registrando (por medio de animación y sonidos) movimientos repetitivos de mi cuerpo, pensamientos intrusivos y sensaciones que me invaden en momentos en los que me encuentro con mucha ansiedad.

Esta, consiste en una serie de animaciones y una pieza sonora con lo que trato de representar un ambiente irreal; crear un espacio en donde las personas que experimenten la obra, se sientan inmersas en las situaciones que yo siento en los momentos descritos anteriormente. De estar saturados en un ruido mental, sentir que están en un sueño ó flotando en el espacio.

R(3CU)3RDOS

ALEJANDRA KURKUMA

Videojuego, proyector, computadora, bocinas, 2022-23

Un video-juego es una simulación de una realidad alterna. Una traducción del existir. Sueños expuestos virtualmente. Yo lo veo como una forma de crear vida. Una forma de existir fuera de mi cuerpo.

Creo una realidad alterna parecida a algunos sueños que he tenido. Grandes distancias de arena y el cielo estrellado arriba. Llueven animales de peluche, que adentro contienen un poema.

Creado en pandemia, imagino que creé esta obra al extrañar tanto estar entre personas.

W	caminar hacia adelante	↑	ver hacia arriba
S	caminar hacia atrás	↓	ver hacia abajo
A	caminar a la derecha	←	ver hacia la derecha
D	caminar a la izquierda	→	ver hacia la izquierda
␣	saltar	SHIFT	correr

Movimiento

SERGIO VALENCIA SALAZAR

Dibujo sobre papel y muro, novela gráfica en proceso, 2023

Presentación del primer capítulo de la novela gráfica *Movimiento*. Un terremoto destruye por completo la ciudad de Guatemala y su área metropolitana. El desastre es tal, que el gobierno decide mover la ciudad por cuarta vez en su historia, hacia las sedimentarias tierras de Petén. En el traslado, todos los problemas de tierra y de clase que no han sido resueltos en Guatemala, se evidencian y, como quien no aprende de sus errores, se repiten en la refundación de la ciudad.

Nueva Cotidiana es parte del Programa de Apoyo a la Creación Jóven en Guatemala del Centro Cultural de España (CCE). Un programa enfocado en promover y fortalecer la escena artística local creando oportunidades de producción, investigación y difusión para los creadores y creadoras.

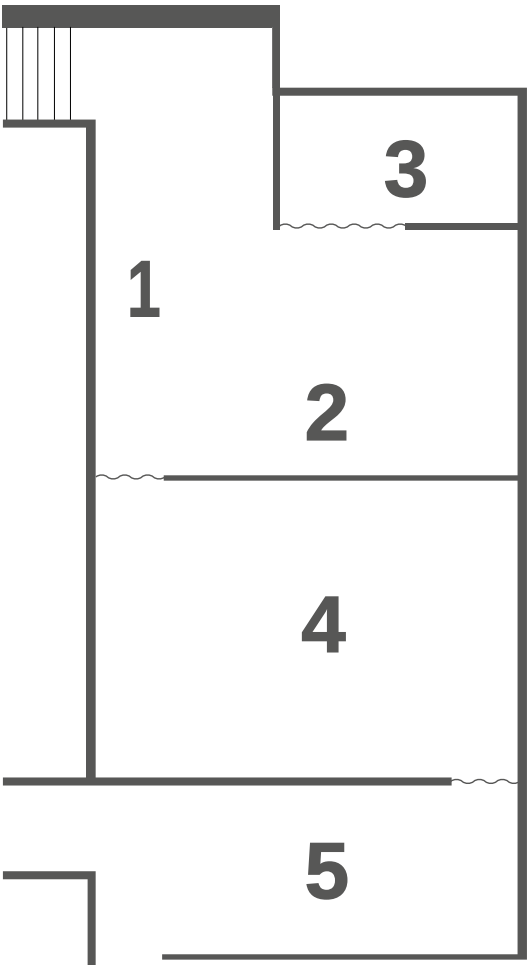
1 **Peinar el recuerdo**
DJASSMINN MORALES

2 **Reto, del sueño**
ALAN PETZ

3 **Mareas**
KATHERYN PATÁ

4 **R(3CU)3RDOS**
ALEJANDRA KURKUMA

5 **Movimiento**
SERGIO VALENCIA



11 de febrero - 1 de abril de 2023.
Coordinación, Alberto Rodríguez Collía

Cooperación Española