



Brainstorming. 2012.

Bienal Internacional de Arte Contemporáneo, ULA-2010.  
La Pantalla y El Marco.

HUMANA Experimenta. 1er Festival de Música Electrónica.

Festival de Cine Venezolano 2011 y 2012

## “BRAINSTORMING 2012”, PROPUESTA CRE-Activa EN FADULA

“Brainstorming 2012” fue un evento realizado en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la ULA, por el grupo “CRE-Activa” (siete estudiantes de FADULA) en febrero de este año.

En el evento se generó un ambiente activo, cultural, artístico y (en especial) académico en la Facultad, a través de la realización de unas “jornadas de videoconferencias con invitados internacionales y, a su vez, con conferencias presenciales, con invitados nacionales”. Se expusieron 42 ponencias, a lo largo de las dos semanas, en donde se dio una participación masiva por parte de la comunidad estudiantil y profesoral de la Facultad y la comunidad universitaria en general. A través de internet, se lograron ofrecer 24 conferencias internacionales, de forma óptima técnicamente, con ponentes de España, República Dominicana, Ecuador, Colombia, México y otros países.

Además, se quiso potenciar la sensibilidad artística y creativa de los estudiantes en la comunidad de la FADULA, a través de una serie de concursos de dibujo, fotografía, diseño de moda y otras actividades, en donde los participantes tuvieron la oportunidad de expresarse artísticamente, enmarcados en un ambiente juvenil y cultural donde se presentaron grupos de Jazz y música Electrónica.

De igual modo, se vinculó a estudiantes de las diferentes carreras, por medio de un maratón de diseño de 24 horas, donde compartieron la experiencia de diseñar (en 2 o 3 dimensiones) una obra artística libre, en los espacios de la Facultad.

También se logró relacionar diferentes modalidades de expresión artística con la arquitectura y el diseño, como la fotografía y el diseño de modas. Se realizó una competencia, evaluada por un jurado, de profesores de varias Escuelas y Facultades, que incluyó un desfile de moda, para producir y mostrar una prenda de vestuario basada en un concepto de una obra de arquitectura o diseño.

Este tipo de iniciativas son fundamentales para fomentar los intereses académicos e intelectuales y, además, desarrollar la sensibilidad creativa artística para la comunidad universitaria. Por medio de actividades producidas, organizadas y ejecutadas por estudiantes (apoyadas por un grupo de profesores) se construyen estos espacios culturales, “CRE-Activos”.



por: *Adrián Navia S.*

La mayor parte de la propuesta del Brainstorming 2012, así como los resultados de los concursos pueden verse en el grupo del Facebook “BRAINSTORMING”

- <http://www.facebook.com/groups/377612732256552/>

*Grupo Cre-Activa: Adrián Navia Segovia, Alberto Tovar, Elisaul Gimenez, Adrián Gómez, Venus De Biazzi, Oscar Sanchez y Emmanuel Ávila*





## Bienal Internacional de Arte Contemporáneo, ULA-2010

La Bienal Internacional de Arte Contemporáneo, ULA-2010, convocó al diálogo entre los lenguajes visuales radicalmente desmaterializados que dominan los territorios de las dos últimas décadas y los que, apropiándose de los conceptos virtuales de las nuevas tecnologías, retornan a los formatos y elementos materiales en el concepto “Marco”. No se trata del camino de la pintura hacia lo virtual sino de su posterior retorno al “Marco”, a su dominio físico, pero infiltrado por los lenguajes electrónicos de la “Pantalla”. El formato de la “Pantalla” le da una posible condición material, y reingresa, en desconstrucciones, a la plástica, legitimando lo real desde su deslegitimación virtual.


La coexistencia de lo virtual (de la “Pantalla”), realizados en los diversos lenguajes del arte digital -no material- (Video-arte, Net. Art -Red Arte- Arte sonoro-visual, Maquetas Digitales Arquitectónicas 3D, Video juego

artístico, Hologramas, Fotografía digital, Cine-Átomo, Entornos virtuales), con la materialidad visual del “Marco”, en todas sus fusiones (Pintura, Dibujo, Artes Gráficas, Fotografía física, Ensamblajes, Técnicas mixtas, etc.), permite abrir y llevar a patencia los dos lenguajes vivos y dominantes de nuestra época.

En un formato determinado, entre 17” y 21”, para el arte digital y entre 21” y 34”, para el arte material, para insistir en el espacio limitado de las pantallas electrónicas que

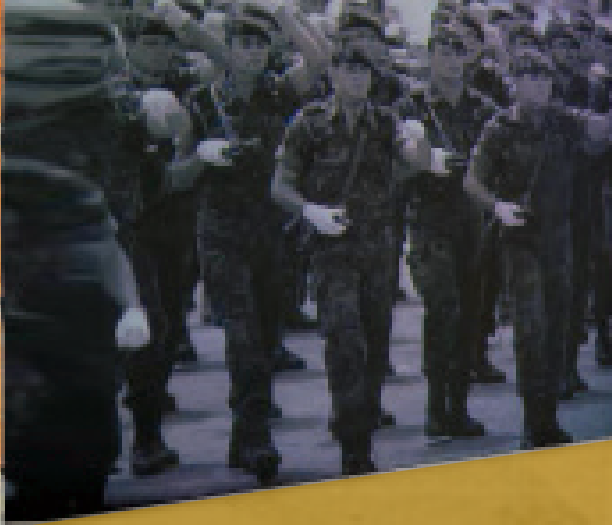
habitamos y para des-situar simultáneamente, al ponerlos en el montaje en diálogo, a ambos lenguajes, abriendo colisiones de sentido y acercamientos que deben hacer patente lo real-ficción. De este modo se encontraron sin límites todas las propuestas y conceptos, en el “in-situ” de la “Pantalla” y el “Marco”.

La Bienal Internacional de Arte Contemporáneo, ULA-2010 La Pantalla y el Marco, realizada entre el 15 y 31 de octubre del 2010 hizo un póstumo homenaje al profesor y artista plástico venezolano Manuel de la

The page features a complex collage. On the left, a silhouette of a person's head and shoulders is seen from behind, looking out a window with vertical bars. Below this, a photograph shows a man in a dark jacket sitting at a table with a white tablecloth, working on a laptop. To the right, there are several overlapping images: a close-up of a textured surface, possibly a wall or ceiling, and a large, stylized graphic element resembling a modern architectural structure or a piece of art. The background is a mix of light blue and white tones.

Fuente. Al mismo tiempo se conmemoraron los 200 años de la fundación de la Real Universidad de San Buenaventura, que dio origen a la Universidad de Los Andes. Fue un evento para estimular, promover y difundir el diálogo y la confrontación de las Artes Visuales, que constituyen los territorios de la creación contemporánea en las universidades, el país y el mundo. La misma se organizó en cuanto a recepción, registro, conservación, montaje y difusión por la DIGECEX y la Comisión Organizadora designada por ella, que incluyó representantes de las dependencias fundamentales relacionadas con las artes visuales de la ULA: Departamento de Historia del Arte, Facultad de Arte, Facultad de Arquitectura y Diseño, el Centro de Investigaciones Estéticas y la Galería La Otra Banda.

Tarr, cineasta: el marco como acción



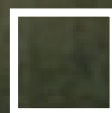
La obra *Instrucciones de uso* de los artistas españoles Óscar Mora y Salvia Ferrer ganó el primer premio de la Bienal Internacional de Arte Contemporáneo ULA-2010, dotado con 20.000 bolívares.

El jurado integrado por Nilo Casares, María Luz Cárdenas y Carlos Castillo decidió que la pieza destaca por su capacidad de plasmar una visión enmarcada en los discursos de la contemporaneidad.

El caraqueño Sandro Pequeño fue premiado en la categoría de Arte Digital, por el video *Kumba Chrome*.

En Arte Material ganó la obra *Frontera* del tachirense Gerson Acevedo. Jason Galarraga recibió una mención especial por su pintura *Retrato de Barbie*.

Este evento contó con la presencia de destacados artistas internacionales como el pionero del videoarte español Antoni Muntadas, la artista visual canadiense Jillian McDonald y el artista sonoro francés Michel Titin.





En el marco de la celebración del XI Seminario Nacional de Estética 2011, se presentó en los espacios del Salón del Paraninfo de la Universidad de los Andes, el 1er Festival Música Electrónica. Organizado por el Centro de Investigaciones Estéticas de la U.L.A., se mostraron en una interesante programación durante los días 26 y 27 de octubre, algunos lenguajes de la música electrónica producida en las últimas décadas.

Se trató de integrar la reflexión estética sobre los conceptos y las propuestas más significativas de la música electrónica que después de John Cagey Stockhausen (en los años cincuenta y sesenta) se han desarrollado popularmente en la producida por sintetizadores o la tecnología MIDI (en los años setenta y ochenta) y microprocesadores que construyen entornos virtuales sobre software como Reason, Ableton Live, Maz/Msp, Reaktor, Pure Data, Chuky otras fusiones digitales con imagen (en los noventa y los dos mil).



En los últimos veinte años han surgido propuestas populares que diversifican las ramas de la música electrónica, y que son llamadas Acid, Rave, Jungle, Techno, etc. Éstas tienen origen y expresiones no académicas en el Dance, el House, y el Trance, y devienen en propuestas más intelectuales, académicas y artísticas en el Ambient, el Minimal, el Conceptual, el Cyber.

Es así que de esta forma y desde el XI Seminario Nacional de Estética se propició el diálogo entre especialistas y músicos académicos con Djs y Vjs que componen improvisando en vivo propuestas musicales. De esta manera se abrió un espacio para ver -con una edición simultánea en pantalla- la realización creativa de la música y, a la vez, se pudo escuchar los conceptos estéticos involucrados en la creación, narrados por los mismos músicos. El miércoles 26 se presentaron artistas como Rubén Riera / Caracas; Adina Izarra / UCV-Caracas; los Ca-

nabinoides (Alex Balva-XavierRemix) / Mérida; Cherry Valentino, Gabriel Ferri/Mérida; Miguel Molina / Mérida; Deep Estrato (Favian Ramírez) / Mérida y Dj Hernia Aka Hcrew (Feliz González) /Caracas. El jueves 27 participaron los músicos David de los Reyes / UCV – Caracas; Alejandro Betancourt / Valera; ApXn Concupiscencia (Carlos Burgos y Carlos Matera)/ Mérida; CL3R (Celer Linares)/ Mérida; La Poderosa Jairo Méndez y Esteban Cárdenas / Colón; Zirie (Christofer Harris) / Barbados y QFX Dj (Félix Pérez) / Caracas.

Al mismo tiempo, los artistas comentaron los conceptos que guían sus propuestas y cinco cámaras simultáneas editaron en tres pantallas la creación en vivo de la música electrónica (una con proyecciones de alta definición, 6000 Lumens, y dos plasmas con imágenes digitales) y se acondicionó el espacio del Paraninfo con alta tecnología en sonido. Cada músico contó con 40 minutos para exponer su propuesta con ejemplos audiovisuales e hicieron (pinchar) su música. También se permitió el diálogo con el público. Todos los músicos invitados se presentaron de forma gratuita y por ello la Entrada fue Libre, y se contó con el apoyo de la DIGECEX-U.L.A., del Centro de Investigaciones Estéticas- U.L.A, del CDCHTA-ULA y de la Mega: 89.3.