



**UNIVERSIDAD
DE ANTIOQUIA**

Facultad de Artes

Universidad de Antioquia
Facultad de Artes
Departamento de Artes Visuales
Medellín - Colombia
2020

Rector de la Universidad de Antioquia
John Jairo Arboleda Céspedes
Decano de la Facultad de Artes
Gabriel Mario Vélez Salazar
Vicedecano de la Facultad de Artes
Alejandro Tobón Restrepo
Jefe del Departamento de Artes Visuales
Julio Salazar Zapata

Coordinador Área de Investigación y Propuestas
Fredy Alzate Gómez
Asesora de Memorias de Grado
Daniela Serna Gallego
Coordinadora Área Talleres de Integrado y Grado
Lindy María Márquez
Diseño y diagramación
Valentina Monsalve Gaviria

SIMULACIONES

Valentina Monsalve Gaviria

Memoria de Grado para optar al título de Maestra en Artes Plásticas

Universidad de Antioquia, Facultad de Artes

Departamento de Artes Visuales

Medellín - Colombia

2020

A mis amigos.

TABLA DE CONTENIDOS

| | |
|--|-----------|
| Describir una selfie..... | 5 |
| Iniciando sesión..... | 6 |
| Sobrecarga en el sistema | 9 |
| La imagen digital..... | 10 |
| Rodeados de imágenes..... | 13 |
| Simulaciones..... | 15 |
| Error en el sistema..... | 19 |
| El individuo en la multitud..... | 21 |
| Referentes..... | 22 |
| Barbara Kruger..... | 23 |
| Natalie Bookchin..... | 25 |
| Hito Steyerl..... | 27 |
| Eva & Franco Mattes - 0100101110101101.org..... | 29 |
| Sofía Reyes..... | 31 |
| Juan Obando..... | 33 |
| Obras..... | 35 |
| Antecedentes..... | 35 |
| Sin Título (Superposición)..... | 36 |
| Sin Título (Pensamientos)..... | 38 |
| Nadie..... | 40 |
| Sin título (Tríptico - Los Otros)..... | 41 |
| Historias..... | 43 |
| Reflexiones en torno a la auto exhibición..... | 44 |
| Sin título porque la vida es muy difícil y ni siquiera sabemos quiénes somos..... | 46 |
| Proyecto final..... | 48 |
| Scroll..... | 49 |
| Reafirmación existencial..... | 51 |
| Referencias..... | 55 |
| Hoja de vida..... | 58 |

DESCRIBIR UNA SELFIE

- Declaración de artista -



Paris Hilton en la serie 'The OC', 2004.

Mis reflexiones y preocupaciones giran en torno a la pérdida de la identidad individual en el mundo digital, específicamente en el contexto de las redes sociales, en el que se evidencia con especial énfasis el flujo masivo y constante de información personal. Me interesa particularmente repensar el concepto de imagen en el mundo digital y en concreto, la representación de la apariencia en estas plataformas. Por ello encuentro en el apropiacionismo una inmensa cantidad de posibilidades para la creación, permitiendo así llevar a cabo un mayor rango de conexiones entre períodos históricos, clases sociales, regiones geográficas y culturas. Al superponer, juntar o cortar material de archivo e información de la cultura popular, como fragmentos de películas, imágenes, textos y sonidos; mi trabajo se construye como una mezcla de materiales heterogéneos con los cuales genero, a partir de medios como el video, la fotografía y el collage, nuevas significaciones. En última instancia, me interesa explorar la relación entre individuo y multitud en las redes sociales junto con las ideas de banalidad y absurdo de la vida contemporánea, contrastando las imágenes de las plataformas virtuales con textos ligados a reflexiones sobre cómo éstas modifican el ser y la identidad del individuo en el marco de la cultura de masas.

INICIANDO SESIÓN



“Estar vivo significa no poder resistirse a la auto
exhibición para reafirmar la propia apariencia.”
(Arendt, 1984, p.31)

Las redes sociales nos han permitido, como nada que les haya precedido, múltiples y versátiles maneras de explorar nuestra identidad. Esta exploración ha abierto la posibilidad de evidenciar nuestros sentimientos, manifestaciones estéticas y opiniones frente al mundo por medio de fotografías, dibujos, videos, audios y textos, que se pueden publicar en cualquier momento o lugar en el que estemos, de manera fácil y globalizada. No obstante, nos encontremos al mismo tiempo agobiados por la constante e inmensa cantidad de información a la que tenemos acceso.

La crisis de la idea de originalidad y la autoría múltiple, la globalización, el cruce de culturas y la instantaneidad, prometen una especie de vigencia y avance respecto a las formas de ser y estar en el presente, de relacionarnos con el otro y de ampliar nuestra interpretación del mundo, pero, a su vez, dicha promesa es dudosa. ¿Cuántas veces estamos cambiando, definiendo, presumiendo lo que somos y lo que hacemos?, ¿por qué llenamos a este mundo con nuestras versiones?, ¿acaso las necesita?; o más bien, ¿nosotros necesitamos espectacularizarnos para sentir que somos alguien en el mundo? Todo esto permite que se genere cierta extrañeza por una identidad personal o social, junto a un descontento o confusión frente a la vida y la realidad. Encuentro pertinente explorar los conceptos de imagen y de virtualidad (en el caso específico de las redes sociales), trayendo a colación la relación entre individuo y masividad, puesto que gracias a estas plataformas sociales hemos explorado exhaustivamente nuestra individualidad por medio de imágenes, exponiéndonos al mundo y generando una masa de individualidades en la que nadie y todos destacan.

En el marco teórico de este trabajo, titulado *La imagen digital*, abordaré la virtualidad como punto de partida para interrogar cómo la conectividad ha cambiado de manera radical nuestra vida cotidiana, y la forma cómo las imágenes que nos rodean desempeñan un papel esencial en el mundo digital. Así mismo indagaré acerca de la imagen personal y de la necesidad que el individuo tiene de mostrarse, tomando como referencia o punto de partida la masividad de personas que se presentan en las redes sociales y resaltando cuáles son los efectos psicológicos y prácticos de estas plataformas virtuales sobre el individuo.

Más adelante expondré de una manera más amplia mi metodología artística, la cual parte de la recolección y selección de información (fotos de perfil, descripciones de fotos y publicaciones en general) de redes sociales, con el propósito de generar una suerte de archivo que se nutre, por un lado, de dicha información y, por otro, de imágenes extraídas de películas y producciones audiovisuales, las cuales copio, recorto, modifico y uno a textos fragmentados y resignificados de obras literarias o ensayísticas. Con el fin de poner en relación visual y conceptual esta selección de imágenes y textos me valgo de medios como el video, el dibujo y el collage, al igual que de soportes y dispositivos como televisores, proyectores y visores de realidad virtual, para crear instalaciones en las que exploro de qué forma la virtualidad ha cambiado la manera en que construimos nuestra identidad personal y la mostramos ante los demás. Con este proyecto exploro las relaciones que generan los usuarios de las redes sociales, para buscar patrones de comportamiento y en general, sentimientos y experiencias cercanas a las mías.

De este modo propongo espacios que logren cierto grado de inmersión para que los espectadores puedan tener una experiencia envolvente que genere diferentes tipos de sensaciones y donde sea posible repensar los lugares comunes de nuestra cotidianidad en la virtualidad.

En conclusión, *Simulaciones* recopila de la mano de referentes teóricos y artísticos, indagaciones sobre el individuo y sus acciones en la virtualidad, haciendo uso de contenido creado por otros para evidenciar los diferentes tipos de información y las formas de exhibición que se presentan en las redes digitales.

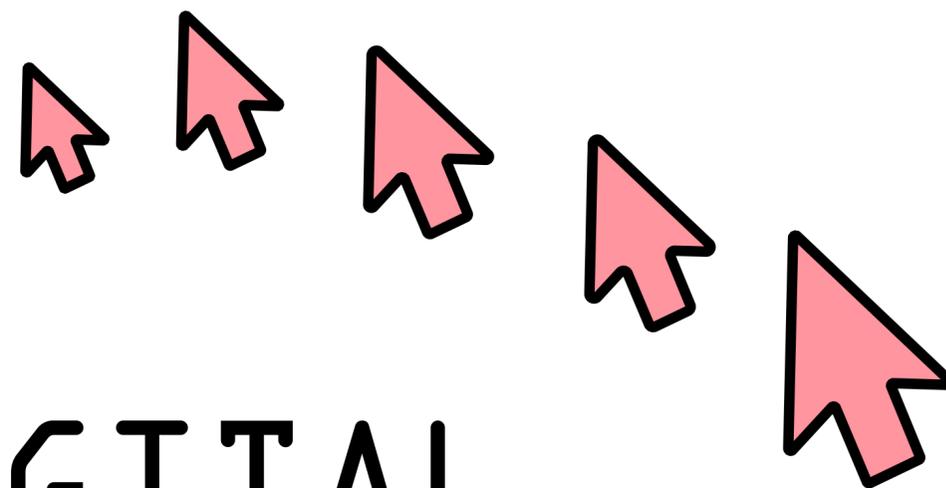
SOBRECARGA EN EL SISTEMA

Simulaciones surge de un sentimiento personal de agobio frente a las redes sociales y los efectos de ansiedad, depresión y agotamiento mental que estas pueden llegar a desencadenar. Ver tales consecuencias patológicas replicadas a nivel global es lo que inspira las exploraciones de este proyecto artístico. La pregunta que se explora en esta memoria de grado -tanto artística como teóricamente- es en qué medida y de qué formas se desdibuja la identidad individual en el flujo visual y de información que se desborda en redes sociales.

De igual modo me interesa revisar cómo se manifiesta esa pérdida, qué mecanismos y dinámicas la configuran y a partir de qué condiciones socioculturales, históricas y económicas desembocan. Finalmente, también me inquieta investigar qué impacto a nivel psicológico y emocional opera todo lo anterior sobre el individuo.

A partir de allí exploro y reviso las redes sociales con el propósito de exponer un aspecto de lo que es el internet y sus usuarios, y que, a mi juicio, refleja de muchas maneras la época en que vivimos. De esta manera, el proyecto resemantiza la información textual y audiovisual dispuesta en estas plataformas sociales y la pone bajo otra luz ante el espectador, quien generalmente está inmerso en ellas en su cotidianidad y necesita, por lo tanto, (re)pensarlas a través de una nueva óptica.

LA IMAGEN DIGITAL



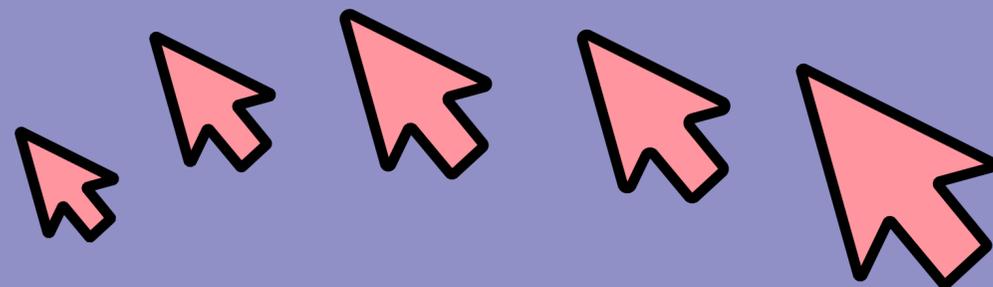
La virtualidad se ha convertido en un aspecto esencial de la sociedad contemporánea. Los nuevos medios han producido cambios de enorme importancia en sólo unas cuantas décadas, transformando de manera radical el modo en que nos expresamos, comunicamos y relacionamos con nuestro entorno, tanto con los objetos y personas que nos rodean, como con nosotros mismos. Las redes sociales han jugado un papel imprescindible en el cambio en la comunicación entre individuos, al permitir que por medios como la fotografía, el video, el texto o el sonido, expandamos nuestro campo de conocimiento y lectura de todo lo que nos rodea, permitiéndonos también explorar con herramientas como el hipertexto y con fenómenos como la autoría múltiple y el cruce de culturas.

Esto además se suma al hecho de que son plataformas increíblemente versátiles, intuitivas y de fácil acceso, con las cuales cualquier individuo fácilmente puede compartir contenidos de manera global e inmediata. Dichos fenómenos también han dado paso a que paulatinamente tengamos comportamientos cada vez más obsesivos con la imagen, especialmente con la imagen propia, ya que crearlas y modificarlas es ahora mucho más fácil y rápido, a diferencia de épocas anteriores en las que el proceso de producción y postproducción de las imágenes era mucho más complejo.

La virtualidad ha proporcionado que se genere un nuevo espacio donde circula material libre, descentralizado, sin territorio definido, de propiedad compartida; en la cual importa más la interactividad y la difusión que el mismo autor. Las posibles maneras de usar esta información y herramientas a nuestro favor son ilimitadas. No obstante, también estos mismos medios pueden llevarnos a puntos extremos de aislamiento total del mundo físico, que por consiguiente significa el detrimento de las relaciones interpersonales y el extrañamiento con el entorno en general. La exorbitante cantidad de información a la que tenemos acceso gracias al internet es en cierta medida, abrumadora. Esto ha permitido que el sentimiento de extrañeza por una identidad personal y social junto al descontento frente al mundo y frente a la vida se haya convertido en un lugar común en cierta parte de la población mundial.

Tomando como punto de partida mi propia experiencia con la virtualidad, me he inclinado por investigar cómo mostramos nuestra imagen personal en las redes sociales y de qué manera somos relevantes o insignificantes entre todo el contenido que circula en ellas. Igualmente, trabajo alrededor de las consecuencias que conlleva la experiencia de vivir conectados permanentemente, produciendo cada segundo datos que se acumulan unos tras otros.

Esta experiencia personal se complementa con el análisis teórico que presenta Juan Martín Prada sobre los conceptos de virtualidad y conectividad y su importancia en los hábitos y comportamientos de las sociedades contemporáneas. Así mismo se revisa la importancia de la fotografía y sus efectos en la sociedad partiendo de los textos de Susan Sontag, junto con las reflexiones sobre la obsesión por demostrar nuestra existencia que argumenta Jean Baudrillard. Además de esto se aborda a modo de conclusión las implicaciones psicológicas que define Byung Chul Han para la individualidad en el mundo contemporáneo a partir de la acumulación generada en las redes sociales.



Sopados
de
*
imágenes

Ya Susan Sontag había descrito a finales de los setenta cómo la importancia de la fotografía se había convertido en algo tan grande que nuestra relación con el mundo y la realidad había empezado a cambiar de manera radical. Años después, esta declaración se ha vuelto más que vigente. Con la llegada del internet y por consecuencia, las redes sociales, las imágenes empezaron a tomar un papel principal en nuestras vidas, al punto de que la manera como entendemos el mundo y nos relacionamos con los demás está condicionado por dichas representaciones.

El internet se ha convertido en el contenedor más grande de imágenes, un “inmenso archivo de fragmentos de vida” (Prada, 2015) lo que ha posibilitado que diferentes artistas por medio de estrategias que permitan el uso de material encontrado, se apropien de tales archivos para remezclar y modificar los fragmentos de imágenes de vidas ajenas. Dichas obras, que no se crean desde la nada, giran en torno a la idea de que “el arte contemporáneo es un lenguaje sobre lenguajes ya existentes” (Prada, 2009, p.120). En esta práctica fundamentada en nuestras imágenes y en las de otros, llevamos la cotidianidad y la intimidad, hasta un punto de espectacularización y sobreexposición.

De este modo, la privacidad ha tomado un segundo plano en lo que respecta a la vida de las personas y ha perdido de cierta manera su valor. En el río de información del internet se depositan miles de imágenes que en otras épocas hubiesen sido desechadas o guardadas en álbumes familiares. Esto nos demuestra de qué forma hemos cambiado nuestra relación con el mundo, puesto que llegamos al punto de considerar que lo que no ha sido compartido, no fue vivido.

Como menciona Juan Luis Moreno-Baquerizo “la gran cantidad de fotografías que somos capaces de generar sobrepasan las capacidades que como individuos tenemos para gestionarlas”(2016, pp.160-161). Aún así esto sólo ha generado que se creen nuevas plataformas y sistemas que permiten ordenar y acceder a esta información. Nuestra prioridad ahora es contener y almacenar todos estos datos, así no tengan más sentido que el simple hecho de ser archivados.

Si se tiene en cuenta lo anterior, es comprensible cómo las prácticas artísticas de este siglo se han volcado en gran parte a hacer uso de estas imágenes que se encuentran expuestas en las plataformas virtuales. Juan Martín Prada explica cómo se ha generado lo que él llama “arte post-internet”, haciendo referencia a trabajos que indagan sobre la manera en que el internet se ha convertido en un elemento central y omnipresente en nuestra vida, es decir, que giran en torno a una época en la que la conectividad es un componente inherente a la cultura y en general a las prácticas de trabajo, socialización y entretenimiento (2017, p.46). Dichos trabajos hacen entonces uso del internet como tema central más no necesariamente como medio.



Simulaciones

Vivimos en una sociedad donde la auto exhibición es casi un requisito en nuestro día a día. Nos urge ahora más que nunca verificar nuestra propia existencia, así no tengamos nada que decir. “La incertidumbre de existir, y de rebote, la obsesión por demostrar nuestra existencia [prevalecen sin duda hoy sobre cualquier otra cosa]. Fundamentalmente nos interesa demostrar nuestra existencia, aunque no tenga otro sentido que ese.” (Baudrillard, 1988, p.25). Como lo propone Baudrillard, podríamos decir que ahora más que nunca explotamos nuestra imagen en todos los medios posibles sin tener un propósito o un fin en específico, ya que a fin de cuentas, la única finalidad es comprobar y resaltar el hecho de que estamos aquí.

Es así que la obsesión por auto-exhibirnos, aunque de una manera u otra siempre ha estado presente, se ha vuelto más evidente y hasta compulsiva en las últimas décadas, gracias a que nos mantenemos rodeados de cámaras y dispositivos que nos permiten hacernos más visibles para el mundo. De esta manera los celulares con cámara permitieron que el fenómeno de la selfie se convirtiera en una manera rápida y fácil para mostrarnos a los demás. Lo que empezó como un simple gesto para reconocerse y visibilizarse, se ha convertido en un sin fin de maneras para apropiarnos de nuestra imagen, no sólo para registrar una realidad sino para mejorarla o cambiarla. La experimentación que realizamos con nuestra propia apariencia nos ha llevado hasta el punto en el que creamos alter egos digitales en los que hay una gran diferencia con nuestra versión de la vida física, ya que generalmente exploramos no sólo lo que somos, sino lo que nos gustaría ser.

La virtualidad ha llegado inclusive a jugar un papel tan importante en nuestra vida cotidiana, que la antigua discusión entre lo “real” y lo “virtual” puede llegar a parecer obsoleta, puesto que ahora, en pleno siglo XXI, el mundo “real” ya no es simplemente el mundo físico, ya que la virtualidad es tan real como cualquier otra cosa. El mundo conectado y el mundo táctil se han fusionado en uno sólo, y es imposible pensarlos por separado. Nuestra presencia digital ha tomado tanta relevancia que, como lo menciona y ejemplifica el Comité Invisible (2014):

Los servicios de seguridad llegan con ello, por lo tanto, a considerar como más creíble un perfil de Facebook que al individuo que supuestamente se oculta detrás de él. Esto señala bastante la porosidad entre aquello que se seguía denominando lo virtual y lo real. La aceleración de la puesta en datos del mundo vuelve, efectivamente, cada vez menos pertinente el hecho de pensar como separados mundo conectado y mundo físico, ciberespacio y realidad. (p.122)

Estos alter egos digitales con los que nos presentamos al mundo son mediados también por el empleo de herramientas de edición de fotografía y video. La facilidad que han brindado los filtros para los usuarios en redes sociales como Instagram o Facebook; o en aplicaciones gratis para celular, han abierto un gran campo de exploración en lo que respecta a la imagen personal. Las selfies se han convertido en una manera no sólo de mostrar una identidad (un rostro, un cuerpo) sino también de cambiar dicha identidad, para transformarla y recrear nuevas maneras de representarse.

Es interesante el modo en que cada individuo decide mostrarse en cada una de estas plataformas virtuales, en las que pueden crear una especie de alter ego o avatar, que le resulte más apropiado para identificarse y personificarse de una manera que no necesariamente responda a sus cualidades físicas, sino más bien a su personalidad. En esta riqueza de personalidades e identidades múltiples que habitan esta virtualidad, encuentro también que se llega a generar una especie de homogeneización, donde todos terminamos siendo la réplica de la réplica de la réplica.

Como menciona Juan Martín Prada, la multitud contemporánea es una “multiplicidad de singularidades activas” (2015). Lo que podríamos nombrar como la multitud digital está conformada de individuos aislados, donde cada uno de ellos, con su usuario, es (o parece ser) el protagonista. Ya no somos actores pasivos sino que por el contrario somos tanto la audiencia como los creadores del contenido que circula en la web. Todo el tiempo producimos datos de manera casi compulsiva, siendo conscientes de ello o no. Es ya sabido que las redes sociales guardan nuestros datos para más tarde usarlos como medio de control sobre nuestras acciones, al codificar cuales son nuestros gustos, opiniones y relaciones con los demás.

Esto permite entonces que se cree una especie de falsa libertad en la que creemos estar al mando de nuestras acciones, mientras estamos siendo bombardeados con publicidades de cosas a las que debemos darle *like*, o a lugares a los que debemos ir o ítems que debemos comprar. Es importante resaltar que aunque estas empresas usan nuestra información para distintos fines, somos nosotros quienes finalmente decidimos publicarla en redes y plataformas que sirven para crear y compartir contenido que va a ser visto y analizado por cualquier público. De ahí que también seamos nuestro propio enemigo al atender de cierta manera contra nuestra propia privacidad.



Cómo lo dice el Comité Invisible en su capítulo *Fuck off Google* (2014):

Detrás de la promesa futurista de un mundo de hombres y objetos integralmente conectados – cuando coches, refrigeradores, relojes, aspiradoras y dildos estarán directamente unidos respectivamente entre sí y al Internet–, existe aquello que ya está ahí: el hecho de que el más polivalente de los captos esté ya en funcionamiento: yo mismo. “Yo” comparto mi geolocalización, mi humor, mi opinión, mi relato de lo increíble o lo increíblemente banal que he visto hoy. Yo he salido a correr; yo he compartido inmediatamente mi recorrido, mi tiempo, mis marcas de rendimiento y su autoevaluación. Yo publico permanentemente fotografías de mis vacaciones, de mis veladas, de mis alborotos, de mis colegas, de aquello que voy a comer así como de aquello con lo que tendré sexo. Yo tengo la sospecha de que no estoy haciendo nada y sin embargo produzco, permanentemente, datos. Trabaje o no, mi vida cotidiana, como stock de informaciones, permanece integralmente valorizable. Yo mejoro continuamente el algoritmo. (pp.119-120)

Así como lo expone el Comité Invisible en el apartado anterior, es interesante reflexionar sobre cómo cada uno de nosotros somos de cierta manera responsables en cuanto a la falta de privacidad, al exponernos, o más bien, sobre-exponernos, en las redes. Hemos llegado al punto en el que no podemos evitar compartir cada momento de nuestras vidas en estas extensas redes digitales. La web está ahora más que nunca, sobresaturada de información y en este río de basura digital, donde habitan los *bots* y las imágenes *spam*, comparten espacio también los millones de imágenes que publicamos cada día de nuestra vida personal. Todos terminamos produciendo contenido, que al fin y al cabo casi nadie logra ver. Parece que ya vivimos en una realidad aumentada e hipervisual en la que todos somos tanto los productores como los consumidores en masa de toda la información que recorre en la web. Como menciona Moreno-Baquerizo “las comunidades digitales están cada vez más enredadas en datos que fragmentan compulsivamente la percepción de lo real” (2016, p.160).

System
Error
en

Esta generación super individualizada con la cual hemos tenido como medio de socialización primaria las redes sociales, nos ha permitido explorar de múltiples maneras nuestra identidad, haciendo evidente nuestras opiniones y gustos en el mundo, desde cada contexto particular. Esta oportunidad de mostrarnos ante los demás no llega a ser inofensiva, puesto que estas redes, a pesar de estar permeadas de tan diversas opiniones, gustos y acciones, han ido creando junto con los estereotipos de la época, un “deber ser” que se nos impone alcanzar. Hito Steyerl, artista y escritora alemana lo comenta en su libro *Los Condenados de La Pantalla* (2016):

Esta es la familia contemporánea de hombres y mujeres: una banda drogada con antidepresivos rebajados y equipados con prótesis corporales. El dream team del hipercapitalismo. ¿Pero es realmente así nuestra apariencia? Bueno, no. La imagen-spam pueden decirnos mucho acerca de los seres humanos "ideales", pero no mostrándonos verdaderos humanos. Más bien todo lo contrario. Los modelos que habitan la imagen-spam son réplicas photoshopeadas, demasiado mejorados para ser verdad. Un ejército de reserva de criaturas mejoradas digitalmente que se parecen a los demonios menores y a los ángeles de la especulación mística, chantajeando, atrayendo y empujando a las personas al éxtasis profano del consumo. (pp.169-170)

La imagen-spam de la que habla Steyerl es sólo uno de los tantos tipos de imágenes que encontramos en el torrente digital. Ahora vivimos en una “era de paparazzi masivos y de voyeurismo exhibicionista” (Steyerl, 2016, p.174). Existe en este momento más información de la que pudo haber soñado cualquier generación anterior. Ya no tenemos los problemas de lo oculto, lo prohibido, lo privado, sino por el contrario, como dice Baudrillard, vivimos en el éxtasis de la comunicación, en la pornografía de la información, en la obscenidad de lo demasiado visible (1988).

La sobrecarga de imágenes y de información en general es tan grande que hemos llegado al punto de sufrir de manera masiva perturbaciones psíquicas, como menciona Byung-Chul Han en su libro *En el enjambre* (2014). El cansancio de la información (Information Fatigue Syndrom), es la enfermedad psíquica que se genera por exceso de información, produciendo en cada individuo perturbaciones en la atención, parálisis, inquietud general, incapacidad de asumir responsabilidades e inclusive síntomas característicos de la depresión. Esto evidencia cómo la información puede terminar siendo acumulativa y deformativa, en vez de ser informativa y comunicativa. Dicho síndrome nos afecta a todos, debido a que estamos todo el tiempo rodeados de cantidades masivas de información que aumentan cada segundo. Esta alienación que menciona tanto Baudrillard como Byung-Chul Han no es un tema nuevo entre los filósofos de finales del siglo pasado y los de este siglo, siendo Franco Berardi otro de los pensadores más relevantes en mencionar como

La nueva alienación se basa en la virtualización de las relaciones sociales. La nueva alienación toma la forma del sufrimiento psíquico, pánico, depresión; de una marea suicida. Es este el carácter afectivo de la primera generación de personas que han aprendido más palabras de una máquina que de su madre. (2015, pp.174-175)

Por todo esto se hace evidente cómo la virtualidad ha convertido la realidad del mundo en un espectáculo hipervisual y aumentado por el progreso y el crecimiento constante de las plataformas digitales, las cuales han cambiado significativamente el modo en que entendemos a los demás, a nuestro entorno y a nosotros mismos. Ya no sólo es suficiente el mundo tangible sino que debemos responder y dialogar de igual manera con nuestra presencia digital.

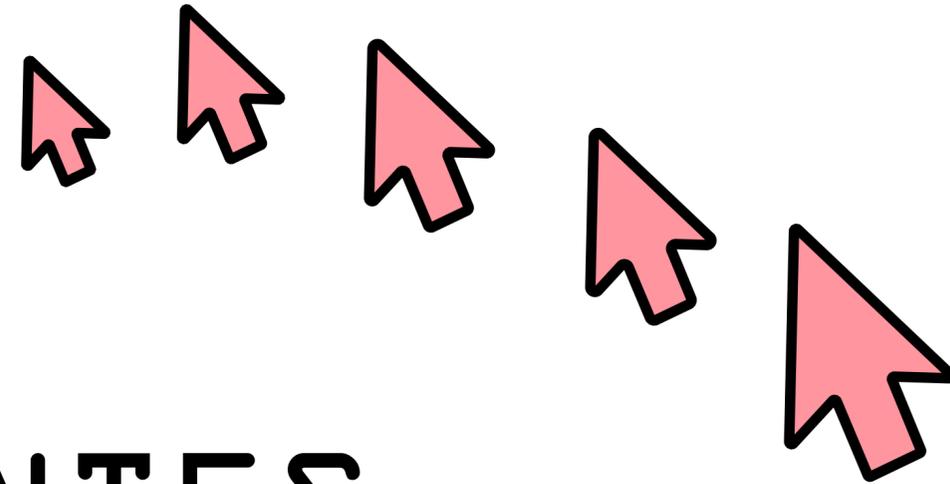
El individuo en la multitud

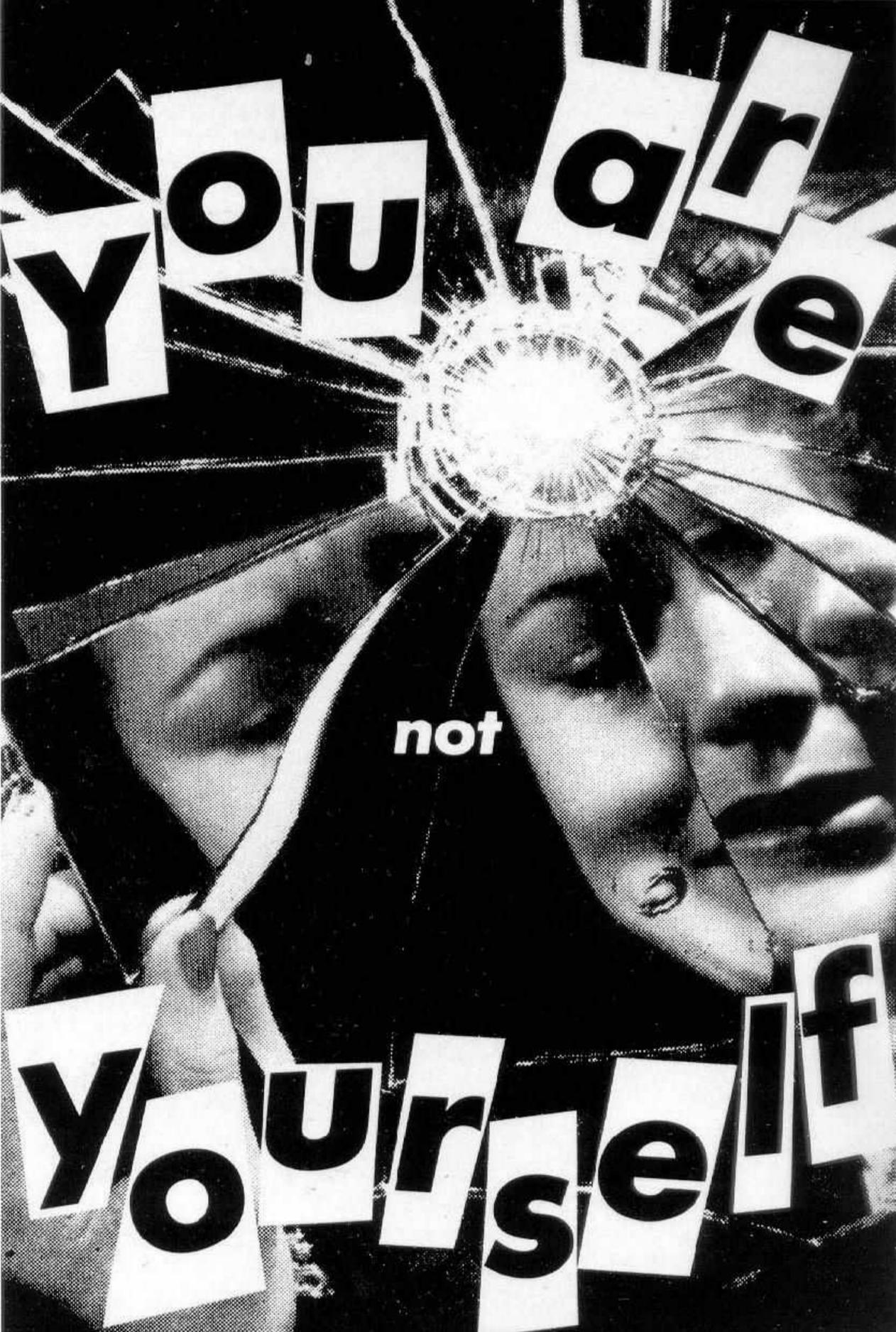
Por consiguiente, este recorrido teórico me ha permitido profundizar y ampliar las relaciones que desde la virtualidad he explorado en mi trabajo de creación, en el que indago sobre la identidad online y donde hago uso de material encontrado para hablar de cómo me reflejo en los demás, a partir de las resonancias que encuentro en las acciones o palabras de otros usuarios, que increíblemente parecen estar globalmente replicadas.

Es por esto que, el recolectar textos e imágenes de diferentes libros, artículos de revistas y redes sociales como Instagram, Tinder, Facebook, Twitter y TikTok, me ha permitido configurar un trabajo plástico en el que se evidencia las similitudes y en general, los patrones de comportamiento de los individuos en la virtualidad, haciendo énfasis precisamente en la disolución entre copia, réplica y “original”. De esta forma, mi proceso de creación puede ser entendido como un acercamiento al arte después del internet, retomando el concepto de Prada, en el que se toma como objeto de estudio la virtualidad, pero sin limitarse a explorar las diversas posibilidades poéticas y de expresión de los distintos medios.

Por tanto, Simulaciones habla del tiempo y de la generación a la que pertenezco, una generación que pareciera creer que su individualidad es más importante que la de otros millones de usuarios que circulan y habitan las redes sociales, habituados a la sobreestimulación de los sentidos e invisibilizados en el flujo incesante de la información digital. Y finalmente ¿dónde se encuentra ya la diferencia?, ¿cuál es la importancia de resaltar entre una multitud?, ¿acaso es eso posible?

REFERENTES





Barbara Kruger

(New Jersey, 1945)

La confluencia entre imagen y texto ha estado desde el principio en el centro de mi trabajo . El cruce interdisciplinar que comprende tanto la escritura como la imagen, siempre ha causado una resonancia particular en mi experiencia estética. Verme abrumada en una estación de metro de la caótica Ciudad de México por una instalación a gran escala de la artista Barbara Kruger, en la que precisamente la imagen y el texto se encuentran y llenan los sentidos del espectador desprevenido, continúa teniendo un impacto en mis inclinaciones por este aspecto formal de las obras. Generar espacios para la experiencia artística por fuera de la institucionalidad es un statement que rescato de Kruger, ya que me gusta pensar que constantemente un transeúnte es arrancado de su ensimismamiento cotidiano por una de sus obras ubicadas en carteles o vallas urbanas. Aún así, encuentro de gran relevancia en mi trabajo la experiencia estética que genera la artista estadounidense en los lugares más convencionales del museo, de la galería y la academia, en los que genera un espacio de inmersión para el espectador al llenar e intervenir salas de manera completa con sus obras a gran escala.



Untitled, 1994/5



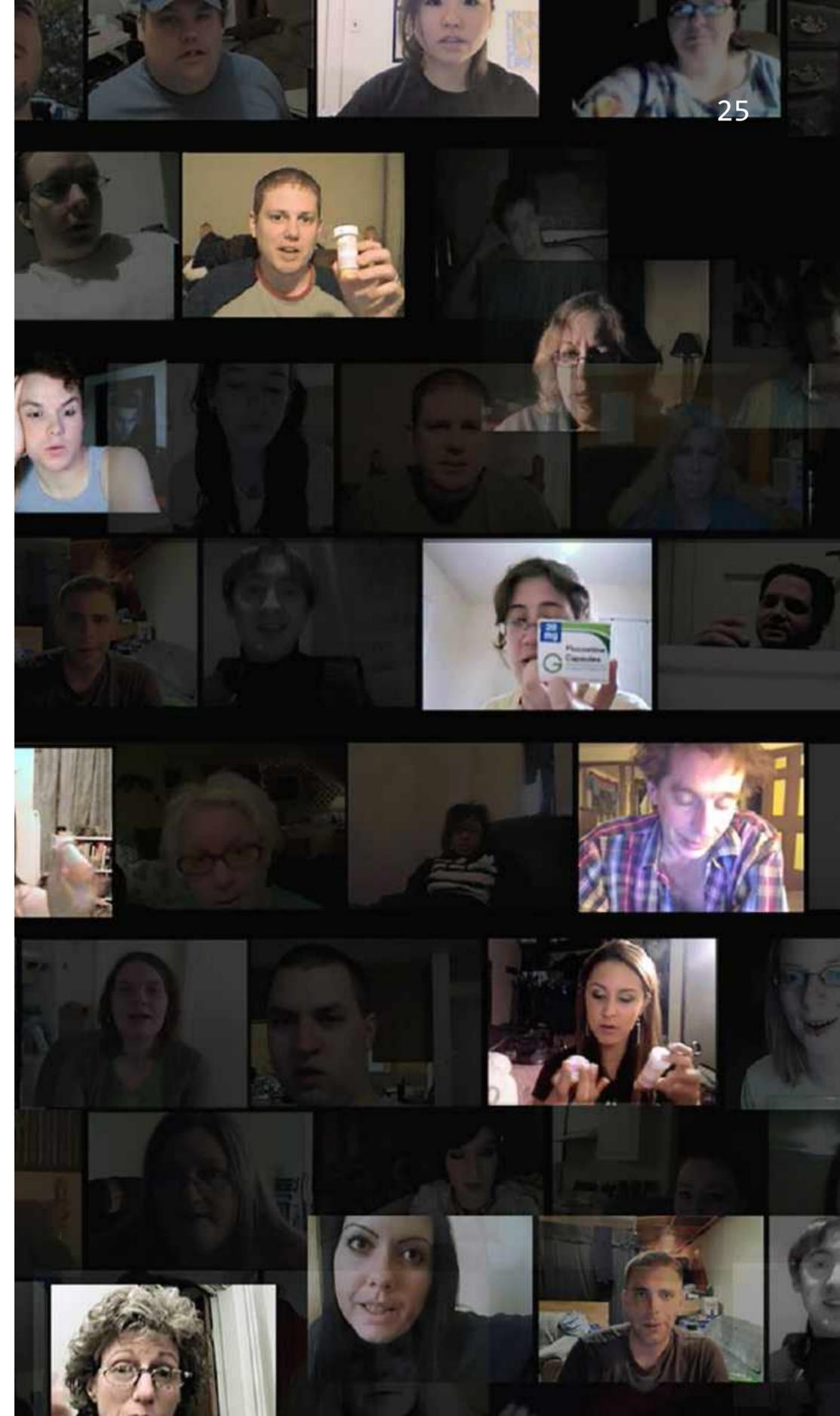
'Past / Present / Future', Stedelijk Museum, 2010

Así como Kruger obliga a su espectador a reflexionar sobre temas como la sexualidad y el poder, mis obras tienen la intención homóloga de promover la re-consideración de otros temas omnipresentes y urgentes como los medios de comunicación y su incidencia en la representación de la realidad. Finalmente, recurrir al material de archivo para rescatarlo y resignificarlo mediante la textualidad superpuesta, es una herencia de Kruger a la cual me acojo y me adueño en mis propios términos. Lo que mis principios metodológicos han intentado defender desde mis concepciones iniciales de obra, es la puesta nuevamente en circulación de imágenes y textos que de otro modo quedarían en el olvido mediático, perdidos entre toda la información que existe, desvanecidos por la imposibilidad de crear memoria en nuestro contexto contemporáneo, y es en esta vocación de usar material de archivo donde encuentro mi mayor vínculo con sus trabajos.

Natalie Bookchin

(New York, 1962)

Es extraño y en cierta medida desconcertante el efecto que produce señalar y resaltar los patrones lingüísticos, ideológicos y conductuales que comparten los individuos de una misma sociedad. Se hace evidente en los trabajos de Bookchin cómo en ciertas poblaciones que comparten una misma clase socioeconómica y geográfica (en su caso la estadounidense de clase media), no sólo les ocurren a todos las mismas cosas (comparten desde el baile, hasta los despidos en el trabajo, la dependencia a drogas farmacéuticas, el racismo, entre otros) sino que reaccionan de la misma manera, se expresan en los mismos términos, comparten los mismos prejuicios y hasta los mismos deseos. Esa es la impresión con la que uno se queda al ver *Testament* (2008-2017), una videoinstalación en la que el testimonio de cientos de personas parece ser igual. Basta con explorar los blogs personales de YouTube para encontrar que experiencias en común son expresadas de formas casi idénticas, a nivel ideológico, conceptual y lingüístico. Estos testimonios reflejan una serie de retratos colectivos en los que dialogan la intimidad y el anonimato. Lo mismo sucede con la obra *Mass Ornament* (2009), en la que Bookchin realiza una coreografía juntando cientos de videos de baile de YouTube con el propósito de cuestionar el aislamiento contemporáneo y nuestra conexión limitada a pantallas y cámaras. *Mass Ornament* captura entonces cómo lo individual y lo privado se mezclan con lo público y lo social, generando así que, a través del montaje de varios videos se configure una repetición en la forma y en el discurso de estas personas. Esto permite que se revele una colectividad creada en el inmenso archivador que es el internet. Por las razones anteriores, esta artista neoyorquina ha sido una inspiración formal y conceptual importante en mi trabajo puesto que, al igual que ella, es de mi interés indagar sobre las consecuencias del impacto del internet (en el caso específico de las redes sociales) en la globalidad y en las esferas de lo público y lo privado. Revelar las confluencias del *self* en el mundo contemporáneo al exponer la multiplicidad de encuentros de vidas ajenas y situaciones personales por medio de collages de videos como método por el cual la artista da visibilidad a todas estas voces.



Fotogramas de *Mass Ornament*, 2009.



Views: 56,081



This video has been removed due to terms of use violation.



Views: 44,535



Views: 10,132



This video is no longer available due to a copyright claim by WMG.



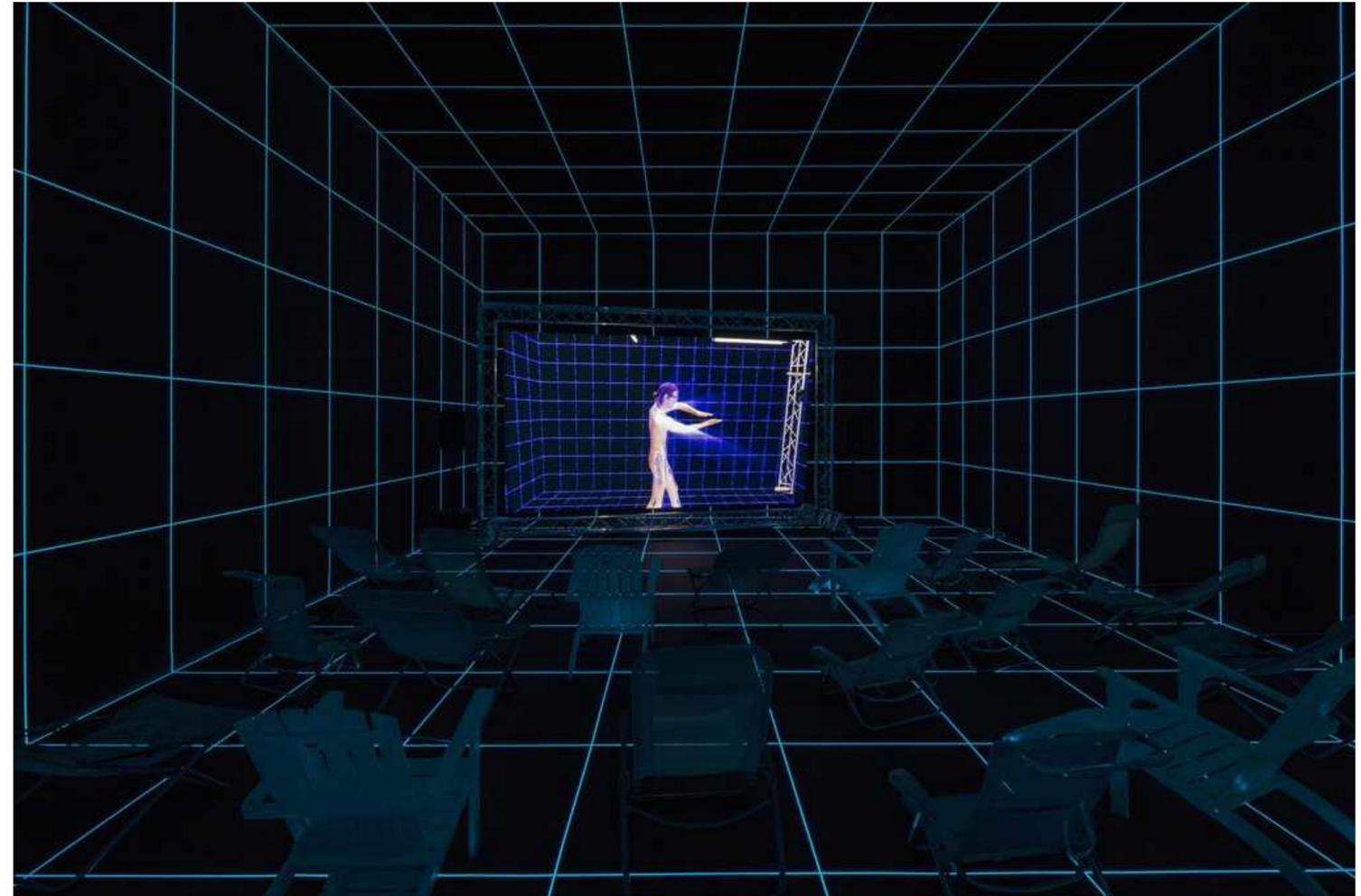
Views: 1,638

[Click aquí para visualización](#)

Hito Steyerl

(Munich, 1966)

El análisis del impacto causado por la proliferación de imágenes circulantes en internet y las tecnologías digitales, demuestra ser uno de los puntos de partida más provechosos para desarrollar un trabajo crítico sobre asuntos globales como el control, la vigilancia, la globalización cultural, la migración, el feminismo y la imagen política. Lo que tienen en común todos estos problemas que acaparan la discusión política actual es que todos ellos se ven inevitablemente sesgados, intervenidos y resignificados por el poder semiótico de los medios de comunicación; esto es, por su poder de imponer signos (y por lo tanto ideas) de modos imperceptibles. Es por ello que entre los principales conceptos que intenta abarcar este proyecto, están los medios, la tecnología y la circulación global de imágenes. Estos temas de interés coinciden con los de Hito Steyerl, artista visual, realizadora cinematográfica y escritora alemana. Encuentro resonancias en su trabajo puesto que mis preocupaciones residen en temas contemporáneos que giran en torno a la información masiva y los medios digitales, haciendo uso tanto de la imagen como el texto.



Factory of the Sun, 2015

Rescato la manera en que Steyerl suele usar el humor como herramienta para crear, a través de videos, narraciones con un lenguaje cercano al cotidiano. De esta manera, construye obras que le permiten problematizar el modo por el cual el consumo actual de imágenes y las nuevas formas de acceso a la información condicionan las vías de comunicación. Uno de los propósitos en mi trabajo en los que tomo a Steyerl como referente, es el realizar obras en las que se haga una reflexión crítica sobre los conceptos arriba mencionados, además de crear instalaciones y espacios expositivos en los que se genere un nuevo ambiente que saque al espectador de su cotidianidad.



Hito Steyerl, How Not To Be Seen. A F**king Didactic Educational .MOV File, 2013, 14 min., HD video.

[Click aquí para visualización](#)

Eva & Franco Mattes - 0100101110101101.org

(Italia, 1976)

A veces olvidamos lo mucho que hay que agradecer a todos los artistas, intelectuales y activistas políticos que han señalado que, toda cultura humana gira en torno al plagio, que no hay creación ‘pura’ que no sea herencia y vínculo con una tradición de prácticas y haceres. No hay artefactos y no hay ideas que no sean re-producción, re-combinación o re-consideración de otros artefactos o ideas del pasado. Eva y Franco Mattes aportan a la polémica sobre la originalidad y el plagio declarando que sus piezas no son completamente originales, y que de hecho, “El arte es siempre sobre reacomodar ideas y géneros previos. La cultura es plagio. Es cuando alguien está reclamando originalidad que uno debería comenzar a dudar” (2007). Las obras de este dúo de artistas italianos, pioneros del Net Art, involucran generalmente debates éticos y políticos que han surgido con la era del Internet y resaltan por su subversión de los medios públicos y sus tergiversaciones de las tecnologías web. Su trabajo investiga, por ejemplo, la fabricación de situaciones, en las cuales los hechos y la ficción se fusionan.

Portraits, *Freedom* y *My Generation* han sido grandes referentes en el desarrollo de mis proyectos. La primera de ellas, la serie titulada **Portraits (2006-07)**, son fotografías de avatares tomadas en el videojuego *Second Life* e impresas en lienzo. Lo interesante de estas imágenes es que se trata de autorretratos, que aunque no son fidedignos a la persona, son proyecciones de lo que los usuarios quieren ser.

Por otro lado, en su trabajo **My Generation (2010)** trabajan con una compilación de videos grabados con cámaras web, en la que muestran la patológica frustración que sufren los niños gamers: arrebatos violentos, gritos y hasta convulsiones mientras arremeten físicamente contra sus aparatos electrónicos. El espacio de exhibición de la obra es además de una novedad destacable: los videos corren en un computador viejo, fragmentado en el piso, generando así un diálogo entre la obra y el emplazamiento de la misma.

Valga mencionar finalmente el performance online **Freedom (2010)**, que toma lugar dentro de un videojuego de guerra en el que estos artistas le piden a los otros jugadores que no le hagan daño puesto que está haciendo un performance artístico. Por supuesto, el resultado es que la asesinan una y otra vez. Las innovadoras posibilidades de interacción que ofrecen algunos de sus trabajos le permiten al espectador explorar otras maneras de ver y por lo tanto de pensar. La manera crítica y, en la mayoría de los casos, autorreferencial con la que este colectivo construye su obra virtual y física en espacios de exposición completamente inesperados, es un referente innegable en mis propias producciones.

1



1. Portraits <https://0100101110101101.org/portraits/> (2006-07)

2. Exhibición Breaking Banality: The Dysfunction of Remediation, Feldman Gallery at PNCA, Portland
Nov 5, 2014 - Jan 10, 2015

3. My Generation <https://vimeo.com/16867513> (2010)

2



3



Sofía Reyes

(Bogotá, 1982)

Partiendo de la posibilidad que tenemos de re-inventar a partir de las imágenes que hacen parte de la cultura popular, la contracultura y las subculturas, la práctica artística se ha convertido en un campo de acción particularmente amplio para la creación de collages y reinterpretaciones de imágenes creadas por terceros. En la búsqueda por referentes más cercanos a mí (en términos geográficos) me encontré con el trabajo de Sofía Reyes, artista plástica bogotana. Descubrí resonancias en su trabajo, en primera instancia, al ver su libro *Acá en la casa*, editado por la Editorial Salvaje, en el que trabaja con fotografías halladas en internet y las reorganiza de manera que el espectador pueda crear sus propias conexiones. Reyes aborda la cultura visual como herramienta y tema central de su trabajo, en el que explora la narrativa y los imaginarios tanto individuales como colectivos. Para esto toma referencias de los medios y la cultura popular que fusiona con sus propios pensamientos y acontecimientos autobiográficos para crear así imágenes simbólicas. Su trabajo lo caracteriza cierta sencillez y despreocupación a través de la cual explora los límites entre la memoria propia y la memoria colectiva. Haciendo uso de archivos encontrados en el internet, Sofía genera trabajos alrededor de los medios de comunicación y en general, de la cultura globalizada. Tomo como referente conceptual a Sofía Reyes puesto que me interesa cómo crea videos e imágenes simbólicas a partir de retazos de imágenes y videos tomados consciente o aleatoriamente de internet, para generar nuevas narrativas ligadas a su subjetividad y referenciadas generalmente desde lo autobiográfico. Al igual que Reyes, los medios con los que formalizo mis obras pueden ser muy variados ya que las ideas o temas centrales pueden manifestarse en soportes como el dibujo, la fotografía, el video y la instalación.





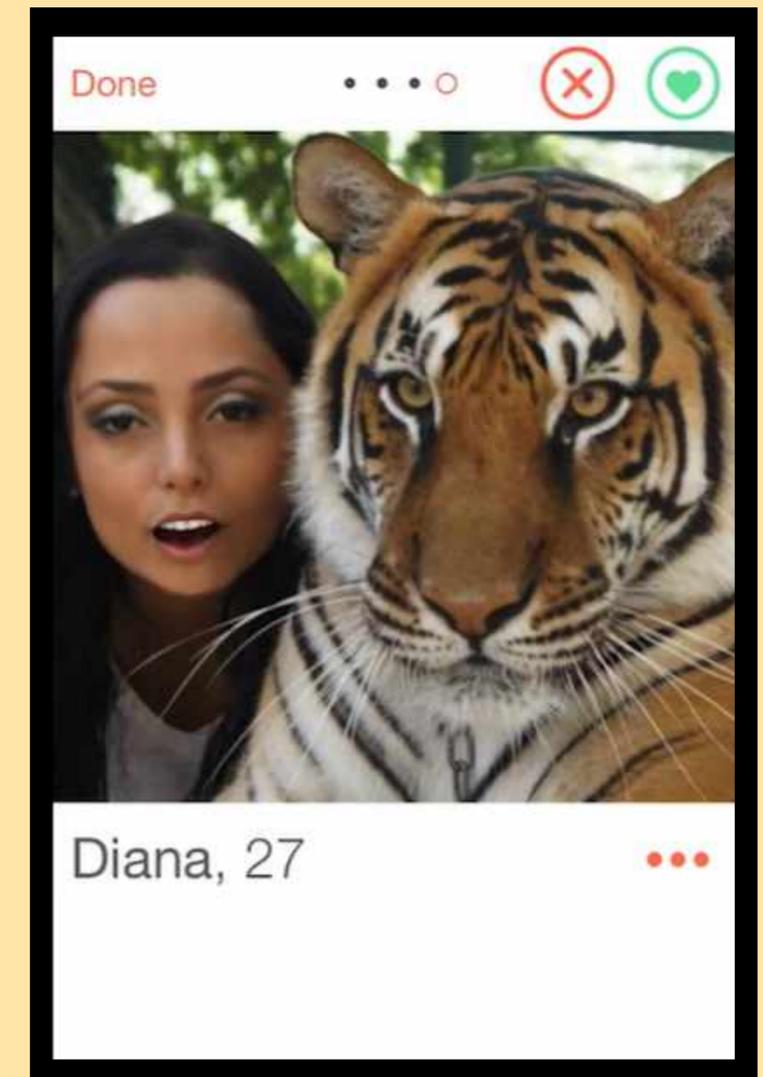
Fragmento de su libro *Acá en La casa*, 2017.

Juan Obando

(Bogotá, 1980)

Este artista bogotano trabaja alrededor de la intervención de circuitos sociales a partir de la creación de situaciones temporales en las que generalmente hace uso de vestigios encontrados en Internet, para manipularlos y crear nuevas situaciones y narrativas. Encuentro similitudes entre mi trabajo y el de Obando al emplear estrategias en las que usamos material proveniente de plataformas digitales para más tarde darles un nuevo sentido.

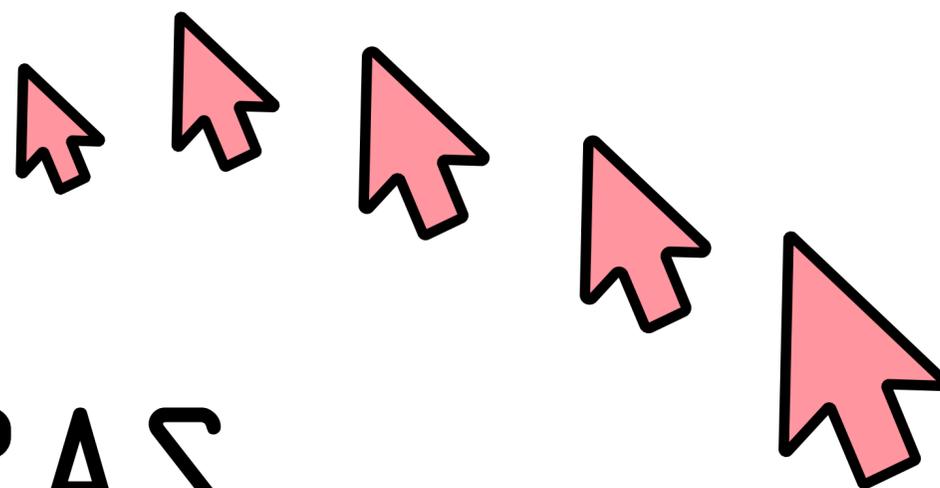
Obando dirige su producción hacia los video-performances, objetos post-digitales e instalaciones enfocadas en la exploración de la pantalla como medio y fin, haciendo uso, en la mayoría de los casos, del humor como catalizador en la revelación de ironías y contradicciones sistémicas. La obra de Obando, aunque es muy variada, me es significativa puesto que hace uso de fenómenos sociales como materia prima. Rescato en particular su trabajo *A Bird Without A Song* (2015), en la que propone una video-escultura en forma de un celular sobredimensionado. En esta, Obando realiza una interpretación de la canción “Nothing Compares 2 U” de Prince, en la voz de Sinead O’Connor, realizando una animación con imágenes de perfil de usuarios de la plataforma Tinder, ubicados en las cercanías del barrio Chapinero en Bogotá. Me interesa de este proyecto la manera en que Obando indaga sobre las dinámicas contemporáneas de relacionamiento y en general sobre la presencia personal online al usar imágenes encontradas en Tinder y alterándolas por medio de la postproducción.





[Click aquí para visualización](#)

Video vertical HD, 4:54 min.
Pantalla LCD, MDF y plexiglass
18.25 x 37.5 x 4.25 pulgadas



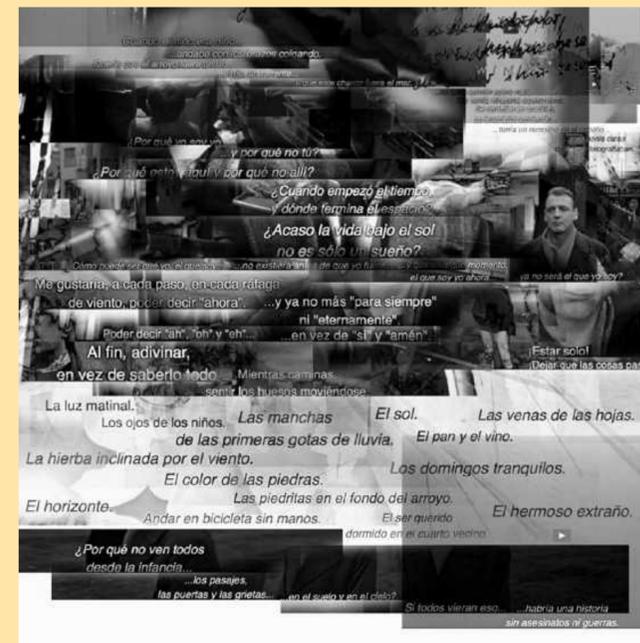
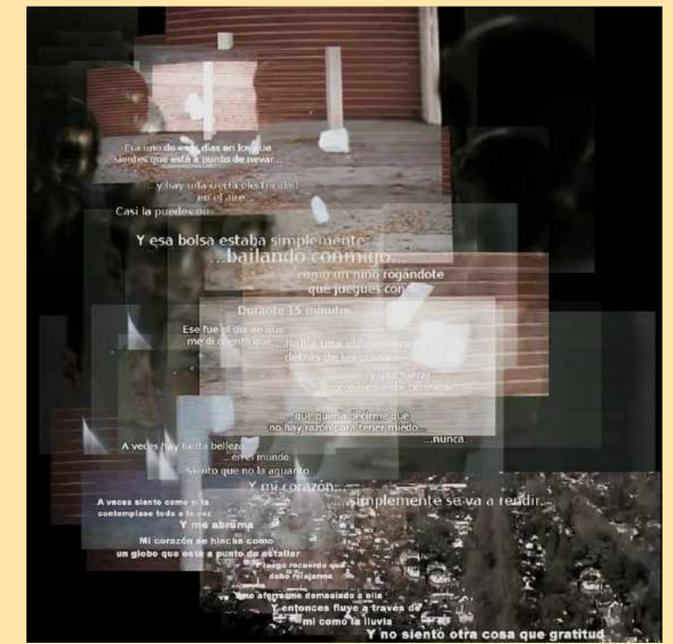
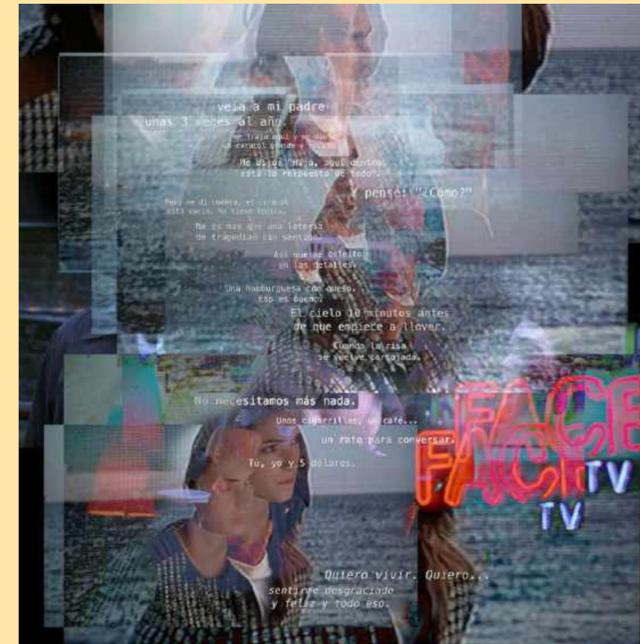
OBRAS

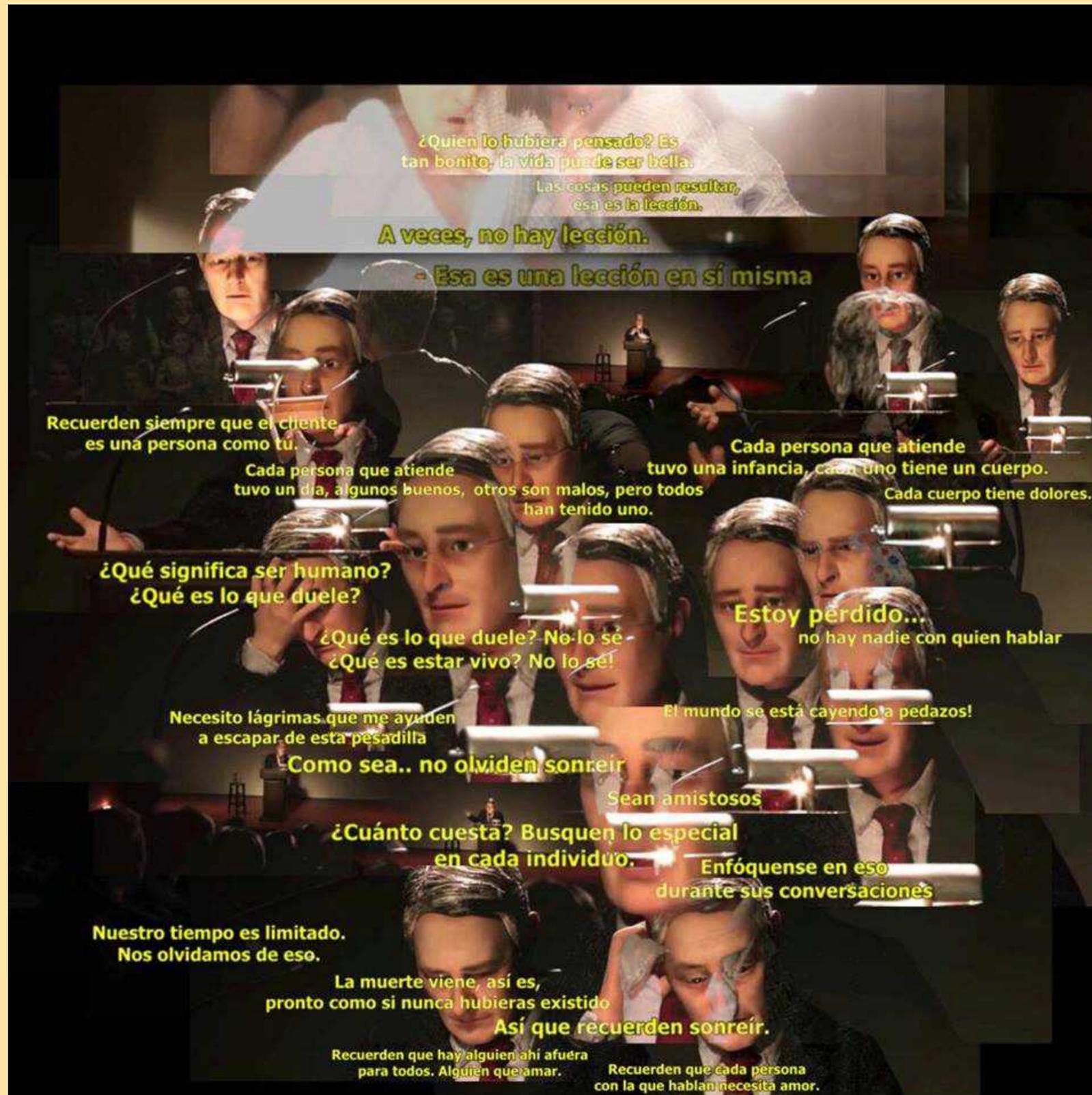
- Antecedentes -

Sin Título (Superposición)

5 collages digitales impresos en papel fotográfico, 40 x 40 cm c/u, 2015

Desde que tengo memoria el cine siempre ha jugado un papel muy relevante en mi vida. Por esto no es de mucha sorpresa el hecho que dentro de mis primeros acercamientos a la creación artística y conceptual, realizara un collage a partir de fragmentos de películas. Para este trabajo usé en primera instancia cinco películas: *Der Himmel Über Berlin* (1987), *Anomalisa* (2015), *El hombre que duerme* (1974), *Jules and Jim* (1962) y *Reality Bites* (1994). Se trata entonces de 5 collages digitales realizados a partir de la superposición de fotogramas de dichas películas, en los que por medio de los subtítulos, se alcanza a crear una línea narrativa en la que se abarcan temas como la cotidianidad, lo ordinario que muchas veces se vuelve invisible, el absurdo, el anonimato y la existencia humana en general. Me parece particularmente interesante cómo por medio de la superposición de los fotogramas se observa en cierta medida el movimiento de la película, pero desde una imagen estática, generando de este modo una especie de entramado que puede llegar a ser un poco abrumador a primera vista. Me interesa usar las imágenes de estas películas como una manera de rescatar los fragmentos en los que me veo reflejada por medio de los pensamientos o acciones de los personajes.





Detalle del collage digital realizado a partir de fotogramas de la película *Anomalisa* (2015) escrita por Charlie Kaufman.

Sin Título (Pensamientos)

Video loop, 1:37 min, 2016

Este trabajo consiste de un video a blanco y negro grabado en la estación La Estrella, del Metro de Medellín. En él se observa a transeúntes subiendo y bajando por las escaleras que llevan hacia la plataforma del metro. Me situé en un lugar alto que me permitiera grabar desde un plano cenital este pequeño momento de circulación de personas y en el cual pudiera tener control en la imagen para evitar que se vieran con claridad los rostros de las personas, o en general que no se vieran en absoluto. De este modo, como una especie de observadora objetiva (que mira desde lejos y no se involucra, haciendo el papel de un vigilante o voyeur), hago énfasis en el movimiento incesante producido por las personas que transitan por este lugar. Luego en la postproducción, a manera de juego, le añadí manualmente unos subtítulos que seguían a cada persona y que funcionaban a modo de pensamientos visuales. Esta acción me permitía conferirles una especie de identidad a cada una de las personas que pasan brevemente por el encuadre de la cámara, para así generar un entramado no lineal con los demás individuos, en un juego con la imagen y el texto. Este trabajo surge del propósito de reflexionar sobre la trascendencia e intrascendencia de la multiplicidad de vidas que pasan o habitan en estos lugares de tránsito, en donde es posible observar cada persona cómo un individuo particular y complejo, pero que al mismo tiempo termina siendo uno más que se va perdiendo entre los otros.



[Click aquí para ver el video](#)

dos semanas
más para terminar
este proyecto

ese de la
maquina no hace
sino dormir

qué cansancio

no estudie
nada para
el parcial

39

ojalá hoy
no haya fila
en el banco

ese viaje
no me sirvió
para nada

que pereza
ese desorden
de la casa
ahg no me
va a dar
tiempo

me va a
dar gripa

¿yo si cerré
la puerta de
la casa?

andrea demás
que se enojó ¿será que me
demoro más
de 30 minutos?

esta semana
arreglo el carro



Nadie

Video loop, 16 s, 2016

Mis intereses siempre han girado de una manera u otra, alrededor de las multitudes de personas y en general, de la masa y la exageración. La terraza de mi casa en Caldas, Antioquia y las estaciones del Metro de Medellín por las que pasaba diariamente, se convirtieron en lugares cotidianos para mí donde podía observar un gran flujo de personas. Me llamaba mucho la atención el movimiento que generaba el caminar de todos los individuos y la manera en que se mueven de un lado a otro, se chocan, hablan o se ignoran. Comencé a grabar estas acciones ubicada desde un sitio alto que me permitiera capturar este movimiento y al mismo tiempo donde los rostros de las personas no fueran muy visibles. Así surge este video experimental en el que juego con la identidad y el anonimato, explorando cómo el individuo se disuelve en la multitud. Para este trabajo me dediqué a seguir el recorrido de cada persona que aparece en la imagen con la palabra *nadie*. Este ejercicio me permitía darle a cada transeúnte su respectiva importancia, pero al mismo tiempo proponer un contrasentido con el texto que niega su propia existencia. Este trabajo es una especie de obra sin terminar, ya que al haber tantos individuos en la imagen, se volvió una tarea casi imposible seguir y nombrar a todos los NADIE.

Sin título (Tríptico)

Instalación multicanal con video loops, 3 min, 2016

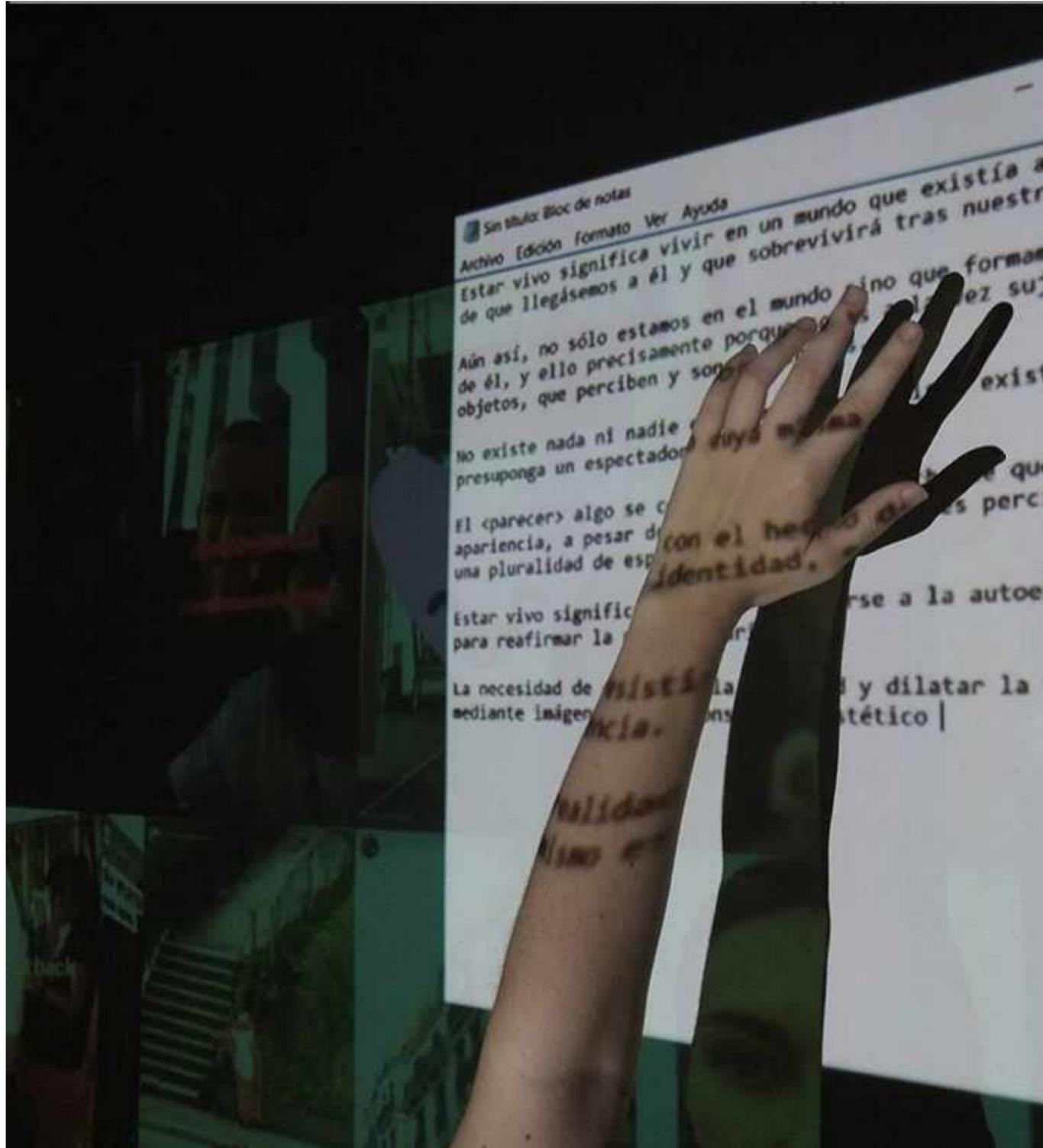
Ventanas de mi cuarto,
 del cuarto de uno de los millones del mundo sabe quién es
 (y de saberse quién es, ¿qué se sabría?),
 ¡Qué sé yo lo que seré, yo que no sé lo que soy!
 ¿Ser lo que pienso? ¡Pienso ser tanta cosa!
 y tantos hay que piensan ser la misma cosa que no podrán serlo tantos.
 ¿Genio? En este momento
 cien mil cerebros se conciben en sueños tan genios como yo,
 y la historia no marcará, ¿quién sabe?, ni a uno sólo,
 ni quedará más que estiércol de tantas conquistas futuras.
 (Pessoa, 1983, p.225)



Continuando con la exploración entre individuo y multitud propongo Sin Título (Tríptico- Los Otros), instalación multicanal con videos de individuos y multitudes separados conceptual y físicamente por poemas que reflexionan sobre la identidad, el anonimato y la multitud. Las imágenes usadas para este trabajo son fragmentos de videos que grabé desde la terraza de mi casa, en el parque principal de Caldas, Antioquia y desde varios edificios del centro de Medellín. Para el emplazamiento hice uso de tres televisores dispuestos de manera horizontal, uno al lado del otro, los cuales me permitían generar un diálogo entre los conceptos que me interesaban en el momento: individuo - texto - multitud. Cada uno de estos conceptos estaban expuestos en un televisor individual, es decir, en el televisor de la izquierda se reproducían videos de individuos, en el del centro estaban los textos y en el de la derecha se podían visualizar videos de multitudes. El texto, que hace el papel de intermediario entre los dos videos de los extremos, son fragmentos de escritos de César Vallejo, Fernando Pessoa y Emil Cioran en los que se reflexiona sobre la existencia y en particular sobre el individuo que se pregunta por sí mismo y por los demás. Me interesa la poética que se genera con las palabras y la imagen, que de alguna manera permiten que el espectador se sienta como un voyeur al observar fragmentos de la vida cotidiana de ciertos individuos, quienes no se dan cuenta que están siendo filmados. Con esta instalación multicanal pretendía mostrar de una manera más explícita el contraste entre un individuo (una persona realizando una tarea cotidiana, hablando por celular, sentándose, etc.) junto con los individuos en una multitud en la que se terminan convirtiendo en un sólo cuerpo.



Fotografía de la instalación en sala.



Detalle de la superposición de proyecciones.

Historias

Proyecciones superpuestas de 2 video loops, 1 min, dimensiones variables, 2017

Partiendo de los mismos conceptos con los que venía trabajando, la identidad y la multitud, decidí tomar un paso atrás de la ciudad y un paso adelante hacia la virtualidad. Haciendo este giro de la presencialidad a la virtualidad, me pregunté de igual manera sobre la identidad y sobre cómo en estas plataformas se manifiesta con mayor claridad la relación entre individuo y multitud, ya que es en estos espacios virtuales que se evidencian más claramente la masividad y el devenir constante de los individuos. Realicé entonces un trabajo de observación de estas multitudes virtuales, tomando como punto de partida la red social Instagram y grabando la pantalla de mi celular al darle *play* a las *historias* publicadas por las personas a quienes yo seguía. Después de este ejercicio de observación, me propuse separar los fragmentos de video en los cuales aparecían rostros de personas, para hacer un collage con ellos, en una especie de trabajo de *found footage*. La instalación resultante consistía en dos proyecciones superpuestas. En una se veía el collage de videos y selfies tomados de Instagram y en la otra proyección se mostraba un bloc de notas en el que permanentemente se elaboraba un texto a partir de fragmentos de escritos de Susan Sontag y Hannah Arendt en los cuales se reflexiona sobre la identidad, la exhibición y en general sobre la cultura mediática actual.

Reflexiones en torno a la auto - exhibición

Video loop, 50 s, 2019

Continuando con las indagaciones planteadas en Historias, surgió una derivación del proyecto. Esta vez la obra se convirtió en un video experimental no lineal, en el que dialogan imagen y texto. Hago uso de capturas de pantalla de la plataforma de Instagram en las que se muestran videos de personas grabando su rostro, para más adelante unir las con textos superpuestos que hacen comentarios sobre la auto exhibición, la memoria y la vigilancia, el aparecer ante los demás y la pérdida de identidad que se genera en la era digital. En este caso el texto, en colores muy saturados, se sobrepone al video ruidoso en blanco y negro de los rostros. Las frases están en constante movimiento, formándose y deformándose a medida que pasa el tiempo. Este trabajo propone una reflexión sobre la identidad en la era digital y más precisamente, sobre cómo nos hemos vuelto cada vez más propensos a la auto exhibición.



[Click aquí para ver el video](#)

Aparecemos y desaparecemos instantánea y perpetuamente

no somos sino memoria

la vida apenas ofrece mayor atracción que su modelización numérica

no hay otra libertad que la vigilada

no existe nada ni nadie en el mundo cuya misma existencia no presuponga un espectador

Cada objeto que aparece se reviste de una especie de disfraz que lo esconde o desfigura

SIN TÍTULO PORQUE LA VIDA ES MUY DIFÍCIL Y NI SIQUIERA SABEMOS QUIÉNES SOMOS

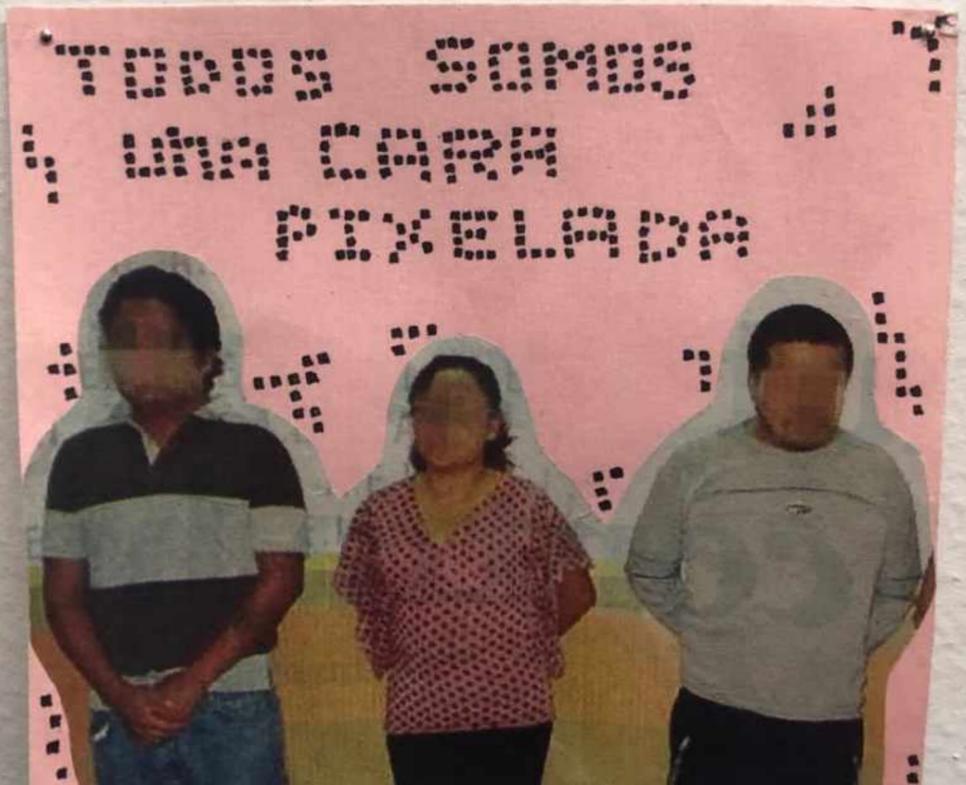
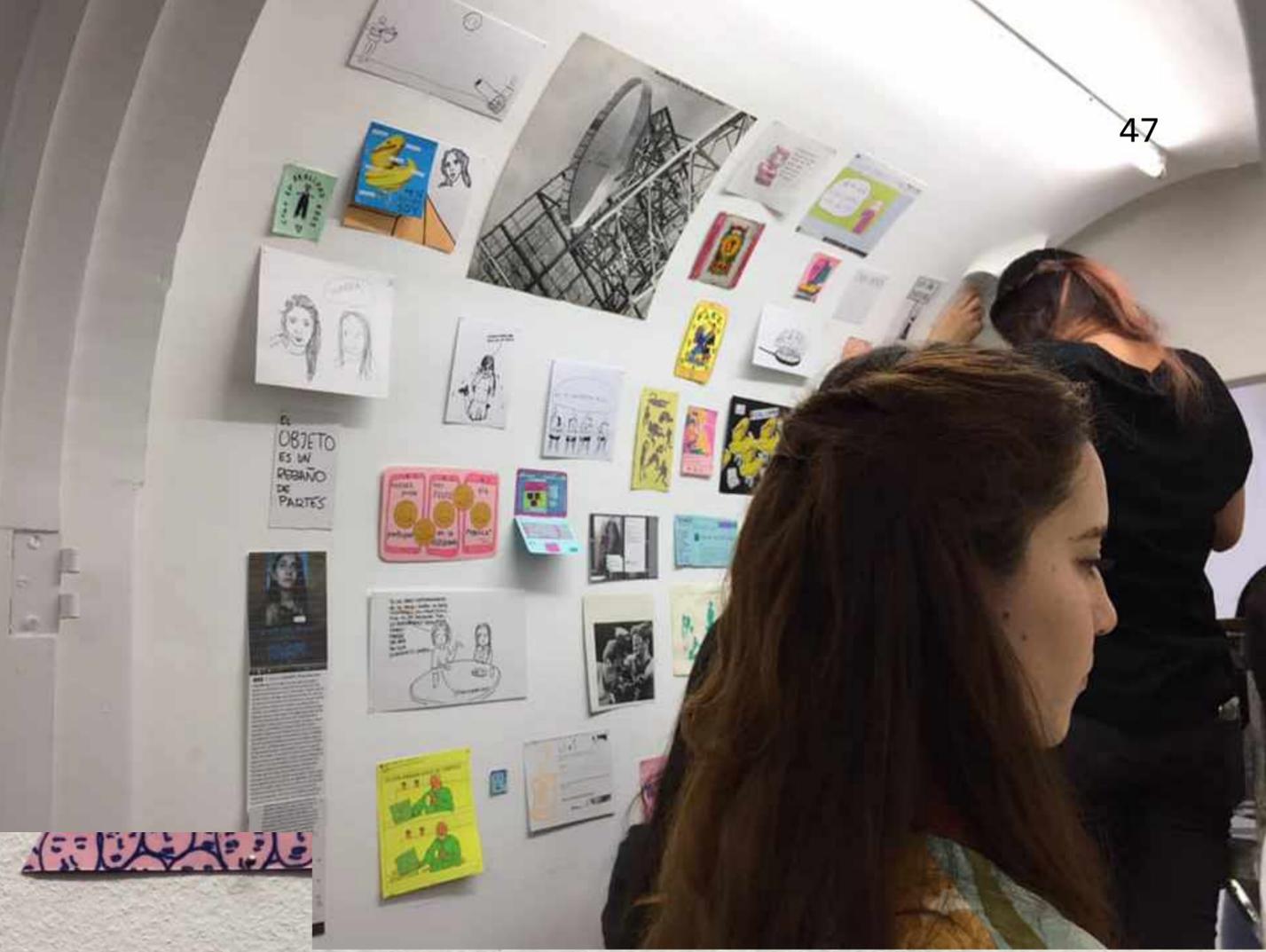
Instalación de dibujos en pasillo, dimensiones variables, 2018

Este trabajo fue realizado junto a Clara Malpica, estudiante de Bellas Artes en España mientras ambas realizábamos un semestre de intercambio en la UNAM, en la Ciudad de México. La idea para este proyecto está basada en las redes sociales, con un enfoque particular en ciertas problemáticas que se presentan en los ríos de información de cada una de estas redes. Nos interesaba particularmente explorar el descontento y la confusión frente al mundo contemporáneo por parte de los jóvenes, por medio de dibujos rápidos, recortes de revistas y objetos encontrados.

El trabajo resultó en un gran collage construido a partir de en objetos cotidianos y archivos encontrados en redes como Facebook, Instagram y Tinder. Estos dibujos, objetos y textos nos permitían reflexionar acerca de la identidad y la necesidad de destacar o ser anónimo en la era digital.

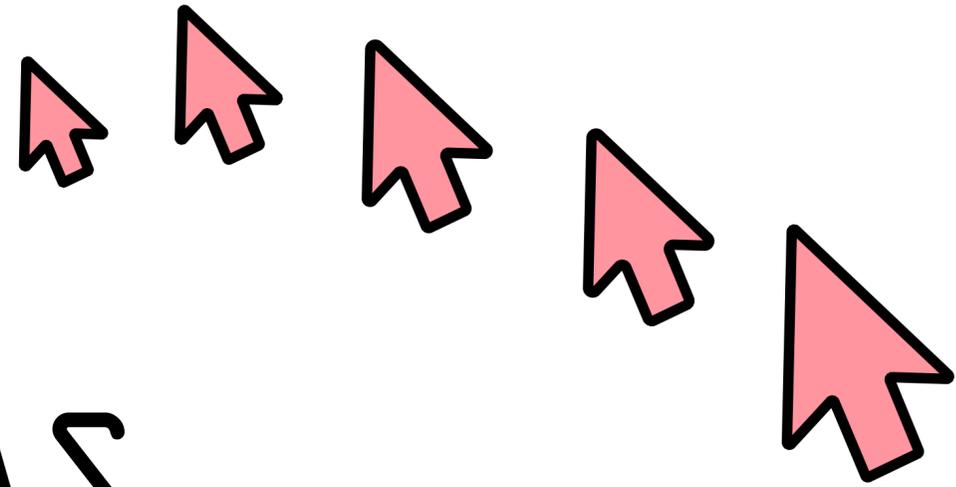
En este caso queríamos plasmar tanto las imágenes reales de personas que se muestran ante los demás (como en los perfiles de Tinder o Instagram), así como las imágenes satíricas de internet que se han empezado a generar (como memes o parodias) en las que se hacen visibles problemas como la depresión, la ansiedad, la pérdida de identidad y la soledad; las cuales son abordadas por medio de la risa y el absurdo, en un afán por combatir la tristeza.





Detalles de la instalación.

WE SAKDS UN 6



OBRAS

- Proyecto Final -

Scroll

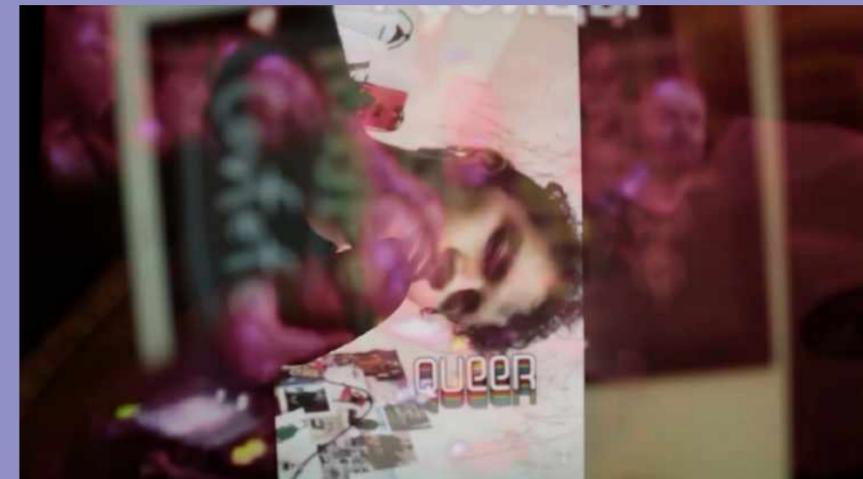
Instalación con proyector y visor de realidad virtual, dimensiones variables, 2019

Tomando como punto de partida la acción del *scroll* infinito, surge este proyecto en el que indago cómo nos hemos vuelto obsesivos con las imágenes y la información en general, hasta el punto que, con invenciones como lo es la del *scroll* infinito, ya no dejamos que nuestro cerebro tenga tiempo de recuperarse y ponerse al día con nuestros propios impulsos, lo que hace que desplazemos nuestro cursor en la pantalla de manera impulsiva y sin parar. Este proyecto consiste en un espacio instalativo conformado por una proyección, un video para visor de realidad virtual y un puff sobre un tapete con una lámpara de piso. En el visor de realidad virtual se reproduce un video donde se observan imágenes de la red social Instagram, en particular *selfies*. Dicho video sumerge al espectador en la acción lenta del *scroll* infinito. A medida que transcurre el video, comienzan a superponerse las imágenes, unas encima de otras. Además de esto, en el espacio de la instalación se proyecta continuamente la palabra SCROLL, cubriendo también a la persona que observa el video, volviéndola así parte de la misma obra. Aunque el video que se presenta en las gafas de realidad virtual pretende ser en cierta manera agobiante y exagerado, la idea del espacio expositivo es recrear un lugar cómodo y personal que invite al espectador a permanecer allí el mayor tiempo posible, recreando en cierta medida los hábitos que usualmente solemos tener para ver y observar el *feed* de las redes sociales. Con este proyecto indago sobre la obsesión que tenemos por auto exhibirnos y al mismo tiempo por hacer el papel de voyeur al observar permanentemente las imágenes de otros. Encuentro interesante crear espacios inmersivos en los que se genere un contraste entre el agobio, el gusto y el entretenimiento.





Fotografía de la obra en sala.



Fotogramas del video que se mostraba en las gafas de realidad virtual.

Reafirmación existencial

Instalación con proyección y texto con luces LED, dimensiones variables, 2020

En este proyecto reflexiono sobre cómo al exhibirnos y publicar todo el tiempo imágenes y videos de nosotros mismos, contribuimos al exceso de información en las redes digitales. Para ello propongo una instalación que consta de un video proyectado en dos paredes paralelas, un texto en luces LED rosadas sobre una pared oscura y cinco puffs acomodados en el piso de la sala.

El video está creado a partir del contenido que extraigo de la aplicación móvil Tik Tok, el cual posteriormente edito, modificando el color y el sonido, para luego ensamblarlo en una nueva narrativa audiovisual, en la que me interesa resaltar los patrones de conducta sociales que se establecen en estas plataformas. Hago uso de esta red social en específico puesto que allí se crean constantemente una gran cantidad de tendencias virales en las que se incentiva a participar a miles de usuarios con videos en los que se repiten una y otra vez la misma acción. Me interesa generar una experiencia en cierta medida abrumadora generada a partir de la acumulación de dichos videos, gracias a la repetición, los filtros y la distorsión visual y sonora.

Este video se complementa con un letrero de luces LED que cita la frase de Baudrillard (1988) “Nos interesa demostrar nuestra existencia así no tenga más sentido que ese” (p.25). De este modo el texto señala, junto con el video, la necesidad de las personas por mostrarse constantemente, sin ningún motivo más que el hecho de querer resaltar que existen y que están allí. Como resultado, esta experiencia envolvente que genera la instalación, extrae al espectador de su cotidianidad y propicia un espacio para repensar asuntos como lo es la existencia en la virtualidad y la forma como las redes sociales, a pesar de que propician un espacio para la expresión y creatividad personales, finalmente terminan transformando en cierta medida, a todos los usuarios en una masa homogénea de acciones repetidas.

Fotograma del video.



Click aquí para ver el video

NOS INTERESA DEMOSTRAR NUESTRA EXISTENCIA,
AUNQUE NO TENGA OTRO SENTIDO QUE ESE

BAUDRILLARD, 1988

Render de la instalación final



Detalle del render de la instalación final

NOS INTERESA DEMOSTRAR NUESTRA EXISTENCIA,
AUNQUE NO TENGA OTRO SENTIDO QUE ESE

BAUDRILLARD, 1988

REFERENCIAS

- Arendt, H. (1984). La vida del espíritu. Centro de estudios constitucionales.
- Baudrillard, J. (1988). El otro por sí mismo. Anagrama.
- Berardi, F. (2015). La Sublevación. Surplus Ediciones.
- Comité Invisible. (2014). A nuestros amigos. Indymedia México.
http://mexico.indymedia.org/IMG/pdf/a_nuestros_amigos_-_comite_invisible.pdf
- Fontcuberta, J. (1997). El beso de Judas. Editorial Gustavo Gili.
- Han, B-C. (2014). El enjambre. Herder Editorial.
- Quaranta, D. (Enero, 2007) “The most radical action you can do is to subvert yourself”. Interview with Eva and Franco Mattes (a.k.a. 0100101110101101.ORG). Domenico Quaranta (ed), Portraits, exhibition catalogue, “EVA E FRANCO MATTES (0100101110101101.ORG) LOL”, Fabio Paris Art Gallery, Brescia.
http://domenicoquaranta.com/public/CATALOGUES/2007_01_Mattes_interview.pdf
- Moreno Baquerizo, J. L. (2013). La fotografía enredada. Medialab Prado.
<https://www.medialab-prado.es/actividades/poeticas-de-la-conectividad-la-fotografia-enredada>
- Moreno-Baquerizo, J. L. (2016). La construcción de la mirada artificial a comienzos del tercer milenio. Aproximación crítica a los bancos de imágenes fotográficos [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio E-Prints Complutense.
<https://eprints.ucm.es/39185/1/T37789.pdf>

Pessoa, F. (1983). Poesía. Alianza Tres.

Prada, J. M. (2003, 27 de septiembre). Poéticas (visuales) de la conectividad [conferencia]. Etopia: Centro de Arte y Tecnología, Zaragoza, España. <https://vimeo.com/76449217>

Prada, J. M. (2009). Sampling-Collage. Revista EXIT, (35), 120-143.
https://www.juanmartinprada.net/textos/martin_prada_juan_sampling-collage.pdf

Prada, J. M. (Invitado). (2015, 26 de abril). Poéticas de la conectividad [capítulo de serie de televisión]. En S. Ocampo (productor), Metrópolis. La 2; Radiotelevisión Española (RTVE).
<https://www.rtve.es/alacarta/videos/metropolis/metropolis-poeticas-conectividad/5561189/>

Prada, J. M. (2017). Sobre el arte post-internet. Revista Aureus, (3), 45-51.
https://www.juanmartinprada.net/imagenes/martin_prada_sobre_el_arte_postinternet.pdf?fbclid=IwAR3XZh8vs-u7tZx7kaAcIm7loyCu4yDOrbNgnPWT5qF2KzCUB2MGHQHpc7w

Steyerl, H. (2016). Los condenados de la pantalla. Caja Negra.

Sontag, S. (2006). Sobre la fotografía. Alfaguara.

Lista de obras de referentes

Bookchin, N. (2009). Mass Ornament [traducción][video]. Vimeo. <https://vimeo.com/5403546>

Bookchin, N. (2018). Testament [Testamento] [video]. Vimeo. <https://vimeo.com/237790993>

Eva and Franco Mattes. (2006-2007). Portraits [Retratos] [Instalación]. Postmasters Gallery, New York, Estados Unidos. <https://0100101110101101.org/portraits/>

Eva and Franco Mattes. (2010). Freedom [Libertad] [video]. Vimeo. <https://vimeo.com/16864989>

Eva and Franco Mattes. (2010). My generation [Mi generación] [video]. Vimeo. <https://vimeo.com/16867513>

Reyes, S. (2017) Acá en la casa. Editorial SALVAJE.

Páginas de los artistas

Eva & Franco Mattes
<https://0100101110101101.org/>

Juan Obando
<http://www.juanobando.com/>

Natalie Bookchin
<https://bookchin.net/>

Sofía Reyes
<https://cargocollective.com/sofiareyes>

Hoja de vida

Valentina Monsalve Gaviria

CC. 1026157057

23 / 01 / 1997

Nacimiento: Medellín, Antioquia

Residencia: Caldas, Antioquia

Cra. 49 # 131 sur 48

Cel: 3216039251

Tel: 3386324

Educación

2014 - 2020

Pregrado Maestro en Artes Plásticas.

Universidad de Antioquia

Reconocimientos

2018/1

Matrícula de honor

Talleres y Seminarios

2019. Taller de Ilustración Editorial, Museo Universitario Universidad de Antioquia.

2018. Taller de Modistería, Museo Universitario Universidad de Antioquia.

2018. Taller de Fotografía Alternativa, Museo Universitario Universidad de Antioquia.

2015. Seminario Cátedra Nómada, Universidad de Antioquia.

2013. Taller de ilustración científica, Universidad de Antioquia.



Experiencia laboral

2019 - Actualidad
Animadora digital y diseñadora gráfica freelance

2019 - Actualidad
Co-fundadora e integrante
Colectivo artístico Las Discretas

2017/2 - 2018/1
Auxiliar administrativa
Colección de Historia
MUUA - Museo Universitario de la Universidad de Antioquia

2016/2 - 2017/1
Auxiliar administrativa
Colección Antioquia y Colección Patrimonial
Biblioteca Central Carlos Gaviria, Universidad de Antioquia

Exposiciones colectivas

2019, Diciembre - 2020, Enero. “Entre la niebla”, Centro Cultural Artes Plásticas UdeA, Medellín.

2019. IV Salón de Grabado, Museo El Castillo, Medellín.

2019, Mayo. “Periplo por el espacio”, FAD UNAM, Espacio Odeón, Condesa, Ciudad de México.

2018, Abril - Mayo. “Prácticas Fotográficas Alternativas”, Biblioteca Carlos Gaviria, Universidad de Antioquia, Medellín.

2018. Vartex, Muestra de Video Arte y Experimental, Centro Colombo Americano, Medellín.

2017, 10 de Junio. “Todo lo sólido se desvanece en la luz”, Casa Solaris, Prado, Medellín.

2016, Diciembre - 2017, Enero. “Inflexiones de lo político, regímenes de lo poético”, Centro Cultural Artes Plásticas UdeA, Medellín.

