

Memoria de grado

PROCRASTINAR COMO PRÁCTICA ESTÉTICA

Juancho Hernandez



Procrastinar como práctica estética

Juan Carlos Hernández Suárez

Memorias de grado para optar al título de Maestro en Artes Plásticas

Asesor

William Anthony Evanko

Universidad de Antioquia

Facultad de Artes

Artes Plásticas

Medellín, Antioquia, Colombia

2024

**PROCRASTINAR
COMO PRÁCTICA ESTÉTICA**

Cita	(Hernández, 2024)
Referencia	Hernández, J. (2018). <i>Procrastinar como práctica estética</i> [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
Estilo APA 7 (2020)	



Biblioteca Carlos Gaviria Díaz
Repositorio Institucional: <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - www.udea.edu.co
Rector: John Jairo Arboleda Céspedes
Decano/Director: Gabriel Mario Vélez Salazar
Jefe departamento: Julio César Salazar Zapata

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

PROCRASTINAR COMO PRÁCTICA ESTÉTICA

Juan Carlos Hernandez Suarez

***A mi familia y a todo aquel que se
considere mi amigo.***

Agradecimientos:

A todos los profesores que me llevaron por el camino del mal.

Contenido

Resumen	6
Statement	7
Introducción	8
Justificación	9
Marco Teórico	11
Antecedentes	16
Referentes	21
Proyecto de Grado	28
Muestra de Grado	32
Hoja de Vida	34
Bibliografía	35

Lista de figuras

Figura 1 El libro de los care'culos	18
Figura 2 Karaoke viral	19
Figura 3 La mondá no tiene ortografía	20
Figura 4 Like para parte 2	21
Figura 5 A bird without a song, Juan Obando	23
Figura 6 PCR, Tatyana Zambrano	24
Figura 7 Ewaipanoma, Juan Sebastián Peláez	25
Figura 8 New portraits, Richard Prince	26
Figura 9 Super Mario Clouds, Cory Arcangel	27
Figura 10 The Dark Age, Tony Oursler	28
Figura 11 La verdad, preferiría no querer	30
Figura 12 La verdad, preferiría no sentir	31
Figura 13 La verdad, preferiría no pensar	32
Figura 14 Muestra de grado	34

Resumen

A lo largo de este escrito abordo las inquietudes, fundamentos y estrategias que se han cimentado a lo largo de estos años de formación en un proceso de investigación-creación que se cuestiona sobre la relación de la humanidad con el avance tecnológico y mi rol como artista en esta sociedad hiperestimulada e hiperproductiva. Para resolver estos cuestionamientos se expondrá en estas memorias los motivantes y justificaciones para el desarrollo de este proceso artístico, así como el desarrollo teórico en cuanto al paradigma social de las tecnologías, la importancia de las imágenes y el rol del arte en este contexto tecnológico. La investigación da como resultado tres formalizaciones artísticas que abordan tres distintos aspectos de nuestra relación con Internet. Pudiendo evidenciar en estas memorias los antecedentes al proyecto así como los referentes formales que alimentaron el proceso.

Palabras clave: Internet, redes sociales, procrastinación, hiperproductividad, arte y tecnología.



Juancho Hernandez

Amigos ▼

Statement

Artista/ Shitposter

Como buen hijo de Internet, que me distraigo cada dos segundos en TikTok, hago de mi condición contemporánea la manera en la que desencadeno mi proceso creativo. Vuelvo este procrastinar una práctica estética donde me suelto a la deriva en las redes sociales para pescar detonantes de mi proyecto artístico.

La avalancha de contenidos a la cual me expongo de cabeza y sin casco me incita a recopilar, transformar, recontextualizar y exhibir los elementos que, innegablemente, tienen un impacto cultural a la par del Renacimiento o la Ilustración, como lo son los videos virales de gatos, los stickers de WhatsApp o las crisis psicóticas de Britney. Al momento de abrirme a la capacidad que me conceden las redes de acceder a lo que está espacial y temporalmente distanciado de mí, mis ojos brillan, o quizás solo sea el brillo de la pantalla.

Me dejo poseer por la actitud más campy y shitpostera posible, con la intención de proponer gestos instalativos y experiencias relacionales para otorgarle, así toque a los golpes, la relevancia artística que merecen aquellas cosas virales que mueven nuestro tiempo.

Introducción

Disclaimer: Lo que está a punto de leer en este texto pertenece al plano de la fantasía. Este trabajo pretende ser la exageración absurda de nuestro relacionamiento con las pantallas con la finalidad de validar mis ganas de hacer el menor esfuerzo posible.

No alcancé a ser nativo digital por muy poco, pero mi crecimiento ha ido de la mano con el crecimiento de las tecnologías, el auge de Internet y las redes sociales, una época dosmilera que incluso ya huele a viejo. Mi primer recuerdo latente es frente a una pantalla viendo videos de Christina Aguilera y NSYNC, teniendo influencia en el Juanchito de 5 años la cultura pop del momento que, a pesar de ser geográfica y culturalmente distante, se convirtió en moldeador de mi personalidad.

Hoy en día, ya un poquito más consciente que cuando tenía 5 años, busco introducir toda esta cultura, que me ha influenciado y que se ha incrementado exponencialmente gracias al desarrollo tecnológico, dentro de los procesos del arte contemporáneo. Dándole estatus a los memes, a los tiktoks o a las Kardashians, metiéndolos en la discusión para evitar que escapen de una profunda reflexión.

Habiendo explorado a lo largo de la carrera medios gráficos y fotográficos, escultóricos, digitales y de un carácter más conceptual para encontrar el lenguaje con el que comunicar mis reflexiones parto desde un ejercicio consciente de perder el tiempo en el que hallo preguntas sobre lo cotidiano, que se transforman en propuestas que nos relacionan como sociedad. Preguntas que pretenden ser estúpidas y sin sentido, que en principio no pasan más allá de la provocación. Y que para entender su relevancia es necesario bajarse del plano de la realidad. Preguntarse “¿por qué los videos de TikTok no se bajan solos?”. Carece de propósito en sí mismo, pero al adentrarse en una invitación constante al juego y al absurdo, en una subversividad a la solemnidad artística, que al adentrarse en la obra se van generando capas de profundidad en torno a la reflexión del tiempo en el que vivimos.

Justificación

Con tal desborde de contenidos al que me veo sometido en mi capacidad para perder el tiempo en redes sociales, conduzco mi quehacer artístico a esculcar en el vertedero de contenidos en el que se convierten las plataformas de redes sociales. Entre los más de once mil millones de videos en TikTok o los sesenta millones de imágenes por día en Instagram, lo que vemos se esfuma con rapidez, sea importante como una noticia o hecho histórico, o sea banal como un meme, la dimensión de a lo que estamos expuestos es de tal magnitud que todo lo que vemos pierde relevancia en igual medida.

En pleno auge del desarrollo de tecnologías como las inteligencias artificiales, la creación de contenidos es cada segundo más desmedida, tanto que es incalculable el número de nuevas imágenes, audios, videos y textos que se crean a cada segundo de manera casi que inmediata.

Veo la necesidad de robar de esta infinita avalancha de elementos en apariencia triviales que vemos a diario en las redes sociales, que por su naturaleza fugaz y el bombardeo desmedido de contenidos, hemos perdido de vista el cómo influye en nosotros. Así como el pez no es consciente de estar rodeado de agua, nos hemos hecho inconscientes de estar rodeados de contenidos e información. Sin embargo, lo que vemos día a día causa un efecto significativo en nosotros, luego de pasar en promedio, y tirando a lo bajo, una hora al día viendo videos en TikTok, sin contar otras redes sociales, es imposible que no afecte de alguna manera el pensamiento. No es fortuito los miles de millones que se invierten en publicidad en redes sociales.

Al extraer estos contenidos de la planitud de la pantalla para ponerlos en relación con objetos y espacios del mundo análogo, tejiendo un puente entre lo digital y lo físico a través del videomapping con el fin de cuestionar condiciones propias de nuestra época, donde nuestra atención, siendo una cualidad humana, está completamente supeditada a lo que dicta un algoritmo.

Me veo inmerso, al igual que todos, en una confortable y apretada burbuja, donde se manipula la percepción de que decidimos libremente sobre lo que hacemos, sobre lo que forma nuestra identidad y forja nuestros destinos, respondiendo a sistemas de poder que minimizan la experiencia humana al exprimir nuestra atención con el fin de que empresas produzcan más dinero.

Escapar de esta condición sistémica desde lo individual se vuelve un caso perdido, aun siendo conscientes de esta, queda siendo cuando menos justo aprovecharse de las ironías del capitalismo, que se contradice en su discurso de productividad, pero de distracciones constantes. Siendo así, utilizo a mi favor el desarrollo tecnológico de inteligencias artificiales y el sin fin de contenidos al alcance de un clic como herramientas en un ejercicio de ceder conscientemente a los algoritmos de las redes sociales la capacidad de lo que pienso, quiero y siento en un proceso investigativo para la creación.

Marco Teórico

La adhesión al paradigma de las redes sociales y del capitalismo

“Bienvenidos al internet [...]. Puedo ofrecerles de todo, todo el tiempo. La apatía es trágica y aburrirse es un crimen, cualquier cosa y lo que sea, todo el tiempo”¹. (Burnham, 2021)

El desarrollo de las nuevas tecnologías que han estado al servicio del sistema capitalista lleva consigo un cambio en cómo funcionan nuestras mentes (Carr, 2010). Estando en un momento donde el discurso de tecnologías de redes neuronales y metaversos, ambas como una extensión de internet, se hacen más presentes, dando pasos agigantados en su desarrollo, implicando la exacerbación de por sí ya exacerbada de la hiperestimulación del mundo contemporáneo y el acrecentamiento de la hiperproductividad, pudiendo hacer más cosas en menos tiempo.

Dejando al ser humano en un punto ambiguo, donde, por un lado, se le exige ser constantemente productivo bajo el mito de la

meritocracia y, por otro lado, con estímulos constantes que le incitan a hacer lo menos posible, no pensar, no sentir, no moverse, no relacionarse; ya el celular lo hará por ti.

Teniendo como punto de partida una de las prácticas iniciales del dadaísmo. Donde un grupo de artistas se juntaron con el único objetivo de desplazarse por la urbe parisina. En un acto donde el habitar la ciudad en su banalidad, reemplaza el acto de la representación, en una práctica que describe Francesco Careri en su libro *El andar como práctica estética* (Careri, 2002).

Tomando esta figura del *flaneur* de la que habla Careri, aquel personaje que se rebela contra la modernidad a través del perder el tiempo, trayéndolo a tiempos actuales, transcribiendo el deambular al ejercicio de procrastinar en Internet, ya no habitando el espacio entre la tierra y el cielo, sino <<entre Google Earth y la nube>> (Han, 2021).

Aun tomando la deriva del dadá, en intenciones difiere del movimiento, no siendo el ejercicio de este proyecto subversivo como el dadaísmo, sino bebiendo de la cultura del *shitpost*², con un acercamiento más parecido al del Pop Art que a otros movimientos, teniendo como eje principal el de la inacción. Byung Chul Han, en su libro *Vida contemplativa*, aborda la pérdida de la capacidad para no hacer nada, percibiéndonos en una sociedad que vive en términos de trabajo y de rendimiento, interpretando la inactividad como un problema a solucionar cuanto antes (Han, 2023).

Utilizando de manera intencional los medios de hiperestimulación sensorial propicios para la distracción contruidos por sistema capitalista que exige

productividad, las redes sociales e internet en general, como una forma que, obedece al plano del absurdo y la ironía, propicia la inactividad de la que habla Han en oposición a las lógicas productivas. Teniendo como consecuencia en este proceso, una indigestión de contenidos, imágenes pobres como las llamaría Steyerl, <<comprimidas y veloces, faltas de materia en pro de ganar velocidad>> (2014).

Es risible esta resistencia y busca serlo, no hay revolución alguna, en el proceso de negación a la sociedad del rendimiento, cede ante la sociedad del consumo. Explica Han por qué hoy en día las revoluciones son imposibles, viviendo en un sistema que no es represivo, al contrario, es complaciente y seductor, el cansancio de la sociedad excluye la revolución³. Adscribiendo al paradigma capitalista que plantea Mark Fisher, donde asumir una postura en contra es en vano, al ser el capitalismo <<este ente capaz de metabolizar y absorber cualquier objeto con el que tome contacto>> (2007).

¹ Fragmento traducido de la canción Welcome to the Internet del especial de comedia Inside de Bo Burnham cuyo significado original dice: “Welcome to the Internet... Could I interest you in everything, all of the time. Apathy's a tragedy and boredom is a crime, anything and everything all of the time”.

² Definiendo el shitpost como una práctica de Internet que se concentra en la des-construcción social de realidades coherentes a partir del surrealismo y la provocación, no busca ser gracioso ni humorístico, no tiene propósito alguno ya que desafiaría su ontogénesis. El no compromiso y el anti esfuerzo en una suerte de economía de la antiestética sirve para crear sinsentido desde el sinsentido. Definición parafraseada del artículo Shitposting y memecultura: ¿una estética política de la tecno-colonialidad? (Urbina, 2022).

³ Véase el artículo ¿POR QUÉ HOY NO ES POSIBLE NINGUNA REVOLUCIÓN? del libro Capitalismo y pulsión de muerte de Byung Chul-Han.

En los periodos artísticos precapitalistas como el renacimiento o el barroco, estar adscrito al sistema era la única forma de hacer arte, la oposición a lo establecido no era una opción. Los artistas del renacimiento se valieron del mecenazgo de señores feudales y de la iglesia para ejercer su obra. Sin embargo, en movimientos más cercanos a la contemporaneidad como el Fluxus, aparentemente con la libertad de contrariar abiertamente al sistema y a lo establecido, a la larga termina siendo parte del mismo en la medida en que este sistema los valida, siendo capitalizados en museos e instituciones de arte primermundistas. Fisher describe bien este fenómeno:

<<El viejo duelo entre el détournement y la recuperación, entre la subversión y la captura, parece haberse agotado. Ahora estamos frente a otro proceso que ya no tiene que ver con la incorporación de materiales que previamente parecían tener potencial subversivo, sino con su pre incorporación, a través del modelado preventivo de los deseos, las aspiraciones y las esperanzas por parte de la cultura capitalista. Solo hay que observar el establecimiento de zonas culturales «alternativas» o

«independientes» que repiten interminablemente los más viejos gestos de rebelión y confrontación con el entusiasmo de una primera vez. «Alternativo», «independiente» y otros conceptos similares no designan nada externo a la cultura mainstream; más bien, se trata de estilos, y de hecho de estilos dominantes, al interior del mainstream>> (Fisher, 2007)

Por lo que en lugar de una postura de oposición, acepto el lugar que me compete en el contexto histórico para ser participe desde una postura más bien cínica del estado de hedonia depresiva⁴ que implica la condición postmoderna con Internet, donde como describe Chul Han <<plataformas como Facebook y Google son los nuevos señores feudales, labramos sus tierras produciendo datos valiosos para ellos >> Pero tomando distancia de la postura más bien nihilista de algunos de estos autores, preguntándome ¿qué podemos hacer con lo que tenemos?

Luego de pasar 38 horas ininterrumpidas de videitos de TikTok, me quedan pocas opciones (así como neuronas) que no sea ceder ante la hegemonía cultural de estas plataformas llena rostros con diseño de sonrisa, promoviendo estilos de vida insostenibles desde su mentalidad de *white people problems* que sin considerar las condiciones materiales de la gente, individualizan las problemáticas sociales quitándole toda responsabilidad al sistema. En el libro *La sociedad del cansancio* de Byung Chul Han señala esta individualización, esta pérdida de otredad, como la causante de la epidémica patología neurológica que caracteriza esta época. Han cita a Ehrenberg diciendo:

<<El éxito de la depresión comienza en el instante en el que el modelo disciplinario de gestión de la conducta, que, de forma autoritaria y prohibitiva, otorgó sus respectivos papeles tanto a las clases sociales como a los dos sexos, es abandonado a favor de una norma que induce al individuo a la iniciativa personal: que lo obliga a devenir él mismo [...]. El deprimido no está a la altura, está cansado del esfuerzo de devenir él mismo>> (Han, 2010).

Teniendo en cuenta que el formato más popular de contenidos en las redes sociales se han vuelto los shorts, videos de un minuto de duración, simboliza, quizás sin exagerar, 540 videos al día. Una superabundancia de imágenes, como describe Fontcuberta al principio de su libro *La furia de las imágenes*:

<<Parece obvio que padecemos una inflación de imágenes sin precedentes. Esta inflación no es la excrecencia de una sociedad hipertecnificada sino, más bien, el síntoma de una patología cultural y política>> (Fontcuberta, 2016)

⁴ La hedonia depresiva la describe Fisher como la incapacidad de hacer cualquier cosa que no sea buscar placer.

La falta de shitpost en el arte y el uso de los medios

El flujo de imágenes es tal que sale de cualquier dimensión que pudiese prever Fontcuberta en el 2016. Aun más teniendo en cuenta el desarrollo tecnológico de las inteligencias artificiales que a pasos agigantados de cuestión de semanas se vuelven cada vez más competentes para crear imágenes de manera exponencial.

Esta sobreabundancia vuelve a las imágenes, en palabras de Steyerl <<inteligibles, sin significado, sin público, sin propósito, pero con impacto, punch y agilidad>> (2012). A cambio de este empobrecimiento de la imagen que recalca en la configuración del imaginario colectivo, se hace justo parasitarlas, sacar retribución de estas.

En defensa de estas imágenes pobres, siguiendo la línea de Steyerl, me pongo del lado de Herrera cuando habla de la imagen:

<<El empobrecimiento de su calidad es el hermoso rastro físico de su circulación a través de los dispositivos: su desgaste de información es la marca de uso que evoca irresistiblemente los efectos del tiempo [...].

El uso constante de un meme lo vuelve ilegible, pero esa borradura es signo de un proceso de iconización donde se requiere muy poca información para entender una idea>> (Herrera, 2020)

Se quiera o no, esas imágenes de rostros con diseño de sonrisa se configuran hoy en día como objeto de deseo para la sociedad, o por lo menos, el convencimiento de que la imagen de mujer blanca gringa de Instagram es el anhelo como humanidad. Aun en su saturación que les hace perder el sentido, adquieren una potestad de influir sobre la realidad a un nivel inconsciente. En palabras de Fontcuberta << la realidad se transforma en imágenes y las imágenes transforman la realidad >> (2016). A partir del proceso de iconización de estas imágenes, como señala Herrera, permite entender la idea que subyace en ellas y cómo son imágenes que transforman nuestro pensamiento y en consecuencia nuestras vidas, condensadas en un objeto reluciente que cabe en la palma de la mano, presto a ser estrellado contra un muro.

En el libro Superficiales ¿Qué está haciendo internet con nuestras mentes? Nicholas Carr sentencia que <<Toda tecnología es expresión de la voluntad humana>>. Hay que identificar cuál es la voluntad humana detrás de las tecnologías de la información actuales. En un principio las redes sociales se presentan como plataformas de la web 2.0, en su capacidad de, como bien dice su nombre, configurar redes sociales. Conectando a las personas de una manera global y abierta como se ha entendido Internet. Sin embargo, a diferencia de Internet como tal, de lo que teóricamente nadie es dueño en sí, las redes sociales están configuradas bajo empresas, y como empresas su objetivo principal es la rentabilidad, precisamente haciendo uso de las conexiones entre personas, traducidas a información.

Con el desarrollo de la web 3.0 que implica la implementación de redes neuronal, que aprende de los inputs que le inserta el usuario, se individualiza esta conexión entre personas, en una negación de la otredad, ya que solo

se ve a uno mismo en las redes sociales, o mejor dicho, lo que la red social a partir de su algoritmo ha interpretado como el <<yo>>.

En un video de la *youtuber* española Ter, donde realiza una comparativa entre los períodos griegos y los períodos de Internet⁵, nadie tenía muy claro qué hacer con internet. Con la aparición de las redes sociales entramos al periodo clásico, con unos órdenes establecidos, dígame Facebook, Twitter, YouTube. Y hasta el momento de la publicación de aquel video en el 2017, sin haber entrado a un periodo helenístico⁶, que con la web 3.0 y con la predominancia de los videos cortos de TikTok, contenidos de larga duración como en YouTube o Twitch, y con el auge de WhatsApp como nuestro principal medio de comunicación; brindan condiciones, de expansión y dominio cultural, que indican que efectivamente estamos en el período helenístico de Internet.

⁵ Véase LA ESPACIALIDAD DE LAS REDES SOCIALES en el canal de YouTube de Ter.

⁶ Entiéndase el periodo helenístico como el periodo de expansión de elementos culturales.

En este periodo tecnocultural, recontextualizamos <<basura digital>>⁷ que encontramos en redes, implicando en el ámbito de las artes unas nuevas formas de comprender y realizar la producción artística. Obando al respecto de la producción en esta tecnocultura dirá que:

<<La tecnocultura implica la aparición de nuevos formatos en la producción artística y con ellos nuevos individuos que, haciendo gala de su particular habilidad para operar sistemas, montan su propio esquema de producción sin pasar por los filtros tradicionales de los curadores y expertos, que hasta hace poco bendecían lo que era arte y rechazaban lo que no lo era>> (Obando, 2016).

Existen en Internet infinidad de prácticas estéticas y producción artística, ya sea desde un sentido más tradicional del arte, pero teniendo gran enfoque en el proceso, dígase los videos de speedpainting.. O grupos, generalmente centennials, que a partir de la necesidad de expresar sentimientos desde la irreverencia y el absurdo inherente al mundo contemporáneo, toman de una manera orgánica y desapercibida prácticas artísticas de movimientos apropiacionistas, abierto el debate si esto se puede concebir como un Neodadaísmo o no.

Existen en Internet infinidad de prácticas estéticas y producción artística, ya sea desde un sentido más tradicional del arte, pero teniendo gran enfoque en el proceso, dígase los videos de speedpainting⁸. O grupos, generalmente centennials, que a partir de la necesidad de expresar sentimientos desde la irreverencia y el absurdo inherente al mundo contemporáneo, toman de una manera orgánica y desapercibida prácticas artísticas de movimientos apropiacionistas, abierto el debate si esto se puede concebir como un Neodadaísmo o no⁹.

El shitpost y el meme son conceptos que van ligados, siendo artefactos de cultura digital participativa, pero que no necesariamente son lo mismo, Palomo especifica la diferencia entre estos dos conceptos de la siguiente forma:

<<La diferencia la encontramos, sin embargo, en que, si bien el uso humorístico del meme ha sido denominado como “píldoras de bienestar”, es decir, “estímulos cómicos que pretenden provocar la risa o, al menos, una sonrisa” (Ballesteros 2016, 23), el shitposting tiene predominantemente un carácter disruptivo. >> (Palomo, 2022)

⁷El concepto basura digital hace referencia a todos los datos que se almacenan online de manera innecesaria. Las fotos antiguas, los mensajes innecesarios, los emails de publicidad, las descargas de internet. Definición tomada del artículo Basura digital: ¿hay contaminación en internet?

⁸Videos de corta duración donde rápidamente se muestra la elaboración de un dibujo, pintura, ilustración.

⁹Véase el artículo Shitpost as Neodadaism Movement de Griffin S. Nordstrom (2022).

El shitpost y los memes tienen la capacidad de crear comunidad, de ahí su carácter participativo, más esclarecedor si se entiende el concepto de meme desde la definición de Dawkins como unidad cultural de transmisión¹⁰.

Autores como Herrera explican la procedencia de los memes de la siguiente forma:

<< Ahora cualquier imagen, fotografía, captura de pantalla o datos procesados como tal son potencialmente un meme gracias a su distribución. Esto incluye desde la imagen del presidente, una selfie, referencias culturales, noticias, hasta una cita filosófica. Todo ingresa al territorio del aplanamiento de la imagen, de la edición y el sentido humorístico por acumulación, contradicción y montaje.>> (Herrera, 2020).

Estos mismos principios de acumulación, contradicción y montaje, entre otros expuestos anteriormente, son a la vez estrategias en los procesos de creación plástica contemporánea. Entonces, ¿qué diferencia al meme del arte? Podría decirse que son sus medios de circulación y el público que los valida como arte, incluso se ve constantemente la migración de imágenes entre el mundo del arte y el mundo del shitpost.

En el arte llamado post Internet se suele encontrar ese diálogo en ambas vías, siendo un lugar de referencia en donde este proyecto podría estar enmarcado de mejor manera. Artistas como Brad Troemel, Cory Arcangel o Tom Galle, componen sus obras a partir de tomar insumos de Internet. Siendo el caso de Tom Galle el más notorio con relación al meme y al shitpost, en la manera que su obra se compone de elementos de las redes sociales que las satirizan en lo que él se define como un artista de memes, para lo cual hace uso de estos mismos medios para la difusión y circulación de su obra¹¹. Y en el contexto local con artistas como Juan Obando o Tatyana Zambrano, que abordan la relación con el Internet, también con una ironía y sátira propia del shitpost, pero con una carga mucho más política en contra del sistema, a diferencia de los referentes del arte post Internet estadounidense o europeo.

Sin embargo, hay un vacío en la literatura sobre el shitpost, los memes y este tipo de fenómenos culturales de Internet, quizás por lo presente de estas dinámicas y por su aparente banalidad no han sido abiertamente estudiadas más allá de pequeños artículos recientes. En especial, hay carencia del análisis de estas temáticas en contextos hispanohablantes y en particular latinoamericanos, donde la manera en que consumimos, creamos y circulamos estos contenidos son distintos a los contextos primermundistas. Quizás por un rechazo a lo banal que puede parecer en un principio tales asuntos, en una actitud académica y artísticamente conservadora. Siendo un diálogo que se ha venido gestando en el panorama del arte internacional desde hace ya un tiempo con los artistas post Internet, pero que a nivel local aun se siente crudo.

La gran mayoría de los artistas del panorama internacional pertenecen a la época de los 70, 80, por su contexto histórico la mayor parte de sus obras tienen un diálogo con el contenedor, es decir, la web, los sistemas, las estructuras que conforman Internet. Artistas de generaciones posteriores comienzan a aportar lecturas sobre el contenido, dígase las cosas que se consumen en Internet. Sin tener un discurso grandilocuente, ya que sería dejar escapar la realidad. Teniendo el shitpost como bandera, se acepta una erótica de la banalidad, y parafraseando a Gimenez quien parafrasea a Deleuze <<aceptando que lo superficial es lo que suscita nuestro interés y configura nuestra realidad>>

¹⁰ Véase The Selfish Gene de Richard Dawkins (1976).

¹¹ Véase el artículo tom galle convierte la procrastinación en 'memes' artísticos



Antecedentes

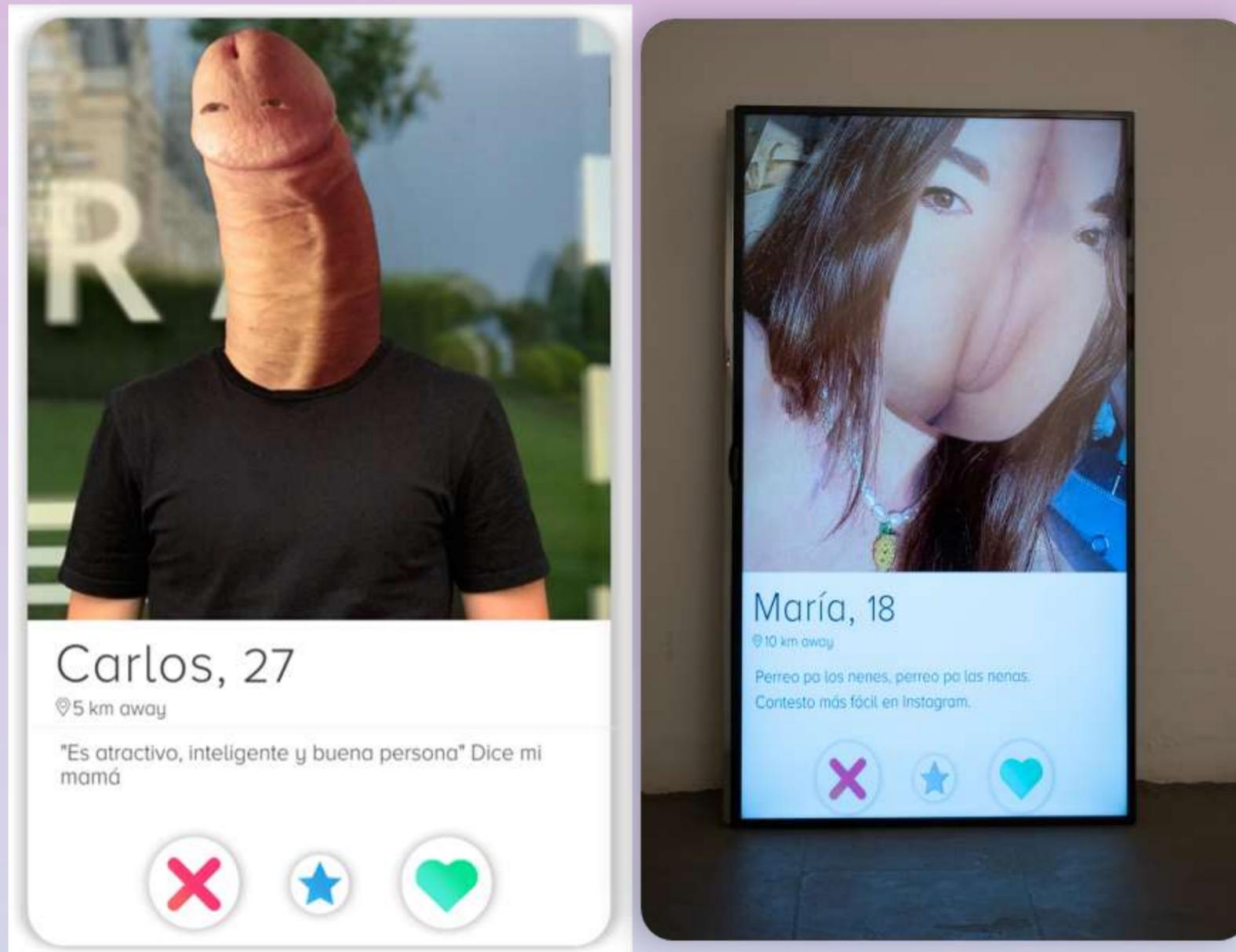


Figura 1 EL LIBRO DE LOS CARE'CULOS, J. Hernandez, 2020, serie fotográfica. Registro de la exposición "Gente que se humilla sola".

El libro de los care'culo

Serie fotográfica

2020

A partir de la exploración de plataformas para citas como Tinder o Grindr, recopiló fotografías solicitadas a las personas con las que hago match. Con las cuales construyo fotomontajes de perfiles en los que señalo la forma en que nos transformamos en productos sexualizados, Gracias a las nuevas tecnologías, hemos transformado capacidades humanas a procesos autónomos, en los que sentires como la atracción se ven reducidos a un gesto de dedo dando *like* o *dislike*. Dejando caer la máscara de la moralidad impuesta por la sociedad y adoptando la ambigüedad moral que brinda el anonimato en internet, obviando la existencia de una persona detrás de las pantallas.



Figura 2 KARAOKE VIRAL, J. Hernandez, 2022, video instalación.

Karaoke viral
Environment/Instalación
2022

Propongo un espacio donde invito al espectador a un momento de catarsis gracias al insulto y el ridículo, Extraigo los contenidos populares de TikTok y transformo su formato, con lo que hago que el espectador se enfrente directamente con los contenidos que habitualmente consume, Propicio el intercambio cultural con estos audios provenientes de distintas regiones del país y cómo es reinterpretado desde la particularidad cultural de cada espectador. A la vez que con este espacio invito a una relectura sobre lo que viralizamos.

La obra se constituye por el registro de una conversación con la cuenta de Twitter de la RAE impresa en gran formato, consultándole por los diversos significados de la palabra mondá. Reivindico el insulto como parte de la identidad cultural de cada territorio, La palabra mondá está arraigada en el Caribe colombiano y es resultado del bagaje cultural que ha transitado por el territorio. Si bien gramaticalmente lleva tilde, gracias al autocorrector, que la expresa sin tilde, causa que el uso cotidiano transgrede la norma, lo que me da pie a jugar con los significados y significantes de esta palabra que solo existe en el Caribe.



Figura 3 LA MONDÁ NO TIENE ORTOGRAFÍA, J. Hernandez, 2022, impresión en gran formato. Fotomontaje digital.

La mondá no tiene ortografía
Impresión en gran formato
2022



Figura 4 LIKE PARA PARTE 2, J. Hernandez, 2023, video instalación.

Like para parte 2
Video Instalación
2023

En mi proceso de devorar imágenes, noto como las marcas toman protagonismo de los contenidos a los que somos expuestos. Genero una instalación de videomapping con imágenes creadas por inteligencia artificial que se apropian de las estéticas del *fast fashion* y la piratería, donde se repite en bucle un audio de TikTok reinterpretado por una IA recomendando tendencias de moda para el 2023, replicando las lógicas del hiperconsumo deshumanizado que constantemente se parodia a sí mismo.

Referentes

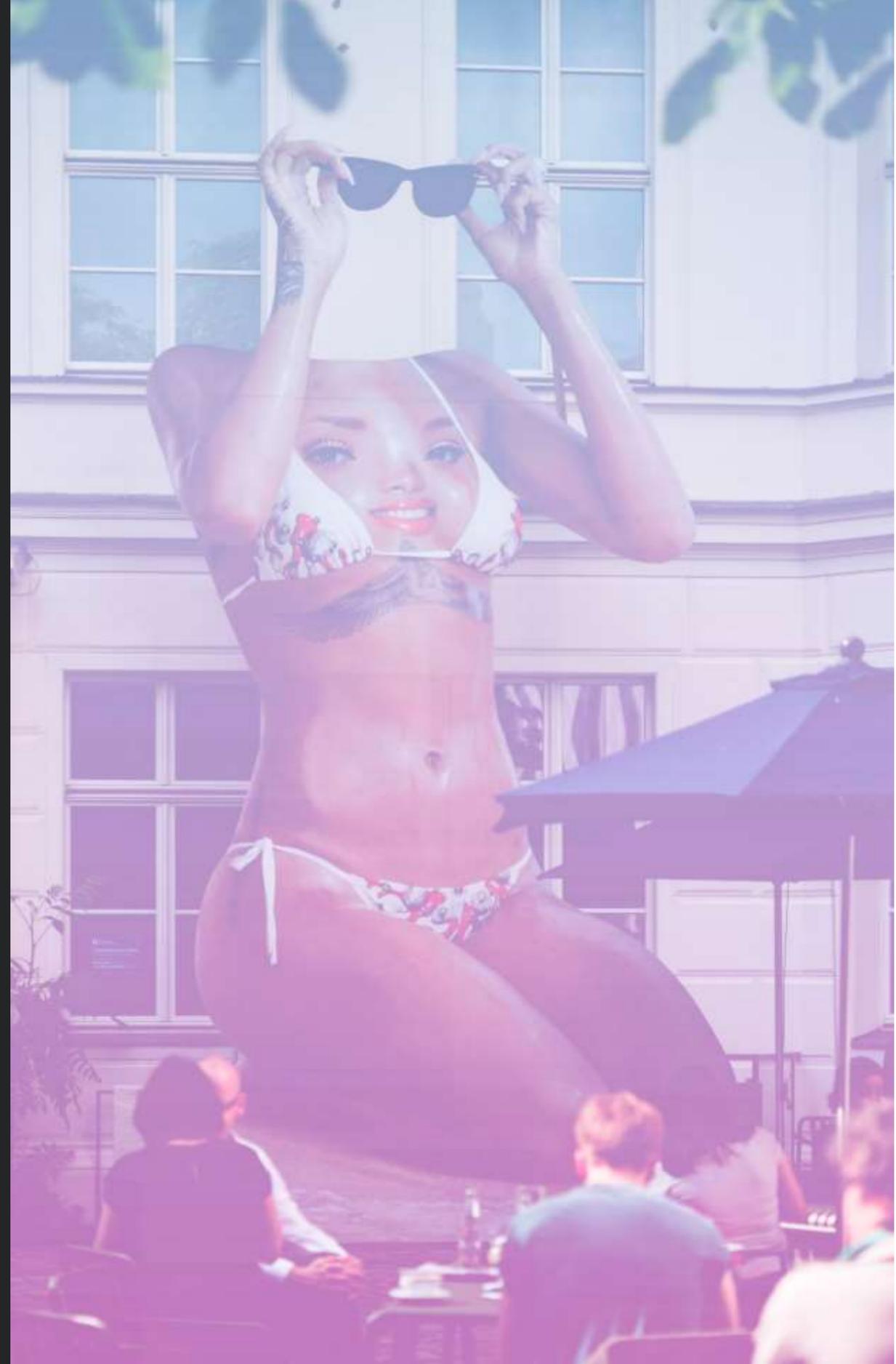




Figura 5 A BIRD WITHOUT A SONG, J. Obando, 2015, video vertical HD, 4:54 min.

Juan Obando (Bogotá, 1980)

Juan Obando es un artista bogotano con el cual existen más paralelismos entre su trabajo y el mío. Interesado en las tecnologías y en la crítica de los circuitos sociales, abordando temas políticos, en el sentido amplio del término, desde lo interdisciplinar, lo multimedia, la instalación y el arte interactivo.

Obando parte desde el interés en una noción más extensa de lo que son los sistemas operativos, como la ingeniería dominante que sostiene las unidades sociales. Haciendo uso de la pantalla para la intervención crítica de los sistemas sociales, siendo la pantalla un sitio donde convergen las ideologías.

Identifico en mi trabajo, maneras de hacer, medios utilizados e incluso reflexiones similares a las de Obando. La necesidad de crear momentos lúdicos y semi espectaculares al torcer el sistema, como en su obra *A bird without a song* donde pone a cantar a perfiles de Tinder, en una pieza cómica que reflexiona sobre las dinámicas de las relaciones entre basadas en hacer match propias de la era de la fluidez digital, sorpresivamente encontrando demasiadas similitudes con uno de mis antecedentes.

Más importante en mi relación con el trabajo de Obando, encuentro la dicotomía que ve entre la imagen pulcra de las entidades capitalistas multinacionales y sus procesos, lejos de ser equitativos y justos, que sobreviven gracias al tráfico de nuestros datos. Reflexionando sobre los sistemas que aparentemente son transparentes y amigables con el usuario, cuando es el usuario, el producto y nuestros datos son los que estos sistemas están vendiendo, mientras adormecen los movimientos antisistémicos.



Tatyana Zambrano (Medellín, 1982)

Mi relación con el trabajo de Tatyana se remonta en un principio en su labor como docente, participé a comienzos de la carrera en un seminario sobre humor en el arte contemporáneo dictado por ella. Y si bien ya había tenido acercamientos a las prácticas del humor desde lo más primario de mi proceso artístico, fue a partir de la influencia de Tatyana que el humor se consolidó como un eje central en mi trabajo, al empezar a tener herramientas que desde el arte respaldaran el uso del humor, fue en este aprendizaje que se convirtió en indispensable para mi que mi obra fuera ante todo risible.

Ya al explorar la faceta de Tatyana como artista, he tomado de ella metodologías para el proceso de creación, interesado en sus formas de hacer, en particular una estrategia que consiste en hacerse una pregunta estúpida para resolverla de forma más estúpida aún. También comparto el interés por los medios de circulación de las prácticas artísticas contemporáneas, donde hace uso del Internet y las redes sociales como soporte en donde se desarrollan sus proyectos, usando videos de TikTok o stickers de WhatsApp para configurar su trabajo.

Tatyana hace uso de los medios que critica de una manera paródica, irónica y sarcástica con el fin de abrir debate sobre asuntos que de otro modo no se cuestionan. Haciendo una crítica al sistema capitalista y el papel del arte en esta, jugando en contra de la necesidad del artista de estar constantemente autopromociándose y, al igual que Obando, criticando la fetichización a manos del capitalismo de los lenguajes revolucionarios.

El trabajo de Tatyana es de una carga política predominante, en su relación con los movimientos revolucionarios y comunistas, así como su carga ideológica fuertemente feminista, desde una motivación activista usando el arte como un motor de cambio.

Figura 6 PRC PERREO REVOLUCIONARIO COLOMBIANO, T. Zambrano, 2021, videos en TikTok @perreorevolucol y performance toma feminista en la sede del PCC (Partido Comunista Colombiano) de Medellín.

Juan Sebastián Peláez (Medellín, 1982)

Conocí el trabajo de Juan Sebastián muy de improviso, en mi primera visita al museo de arte moderno de Medellín, un dummy de cartón de Falcao celebrando un gol, sin cabeza, y con los ojos y boca en el pecho, llamó mi atención al punto de sacandome una risa que sería indicio del tipo de artista que yo quería ser.

Fue un tiempo después en que profundicé en el contenido de la obra de Peláez, esta pieza mencionada, o mejor dicho, esta serie, llamada Ewaipanomas o Acéfalos, presenta un comentario sobre el consumo de la imagen del latino que ha triunfado fuera de su tierra, desde la narrativa de lo extraño y lo exótico presente desde la conquista. Presentando una imagen mediática, retratos sin cabeza en calidad de representación de lo que somos vistos desde afuera. Conecto con este proyecto por su aparente irrelevancia, en primera instancia parece divertida, simpática y trivial, cuyo trasfondo en la imagen no se lee de manera aparente, pero que pone en tensión asuntos con relación al poder, la propaganda, la identidad, el consumo, a la vez que trae analogías de la cultura de masas del pasado, actualizándolas a las prácticas consumistas del capitalismo contemporáneo.

Hay algo que recalco en el trabajo de Peláez, que si bien no se ve reflejado en este proyecto artístico por su característica más bien individual, si es importante en mi formación como artista, y es su labor como gestor cultural de espacios alternativos. Juan Sebastián configura, a través de estos espacios, el arte como una experiencia social y compartida, que trasciende la perspectiva sobre la obra de arte más allá de ser decoradora de espacios, a la experiencia de la colectividad de la exposición como obra en sí misma.



Figura 7 EWAIPANOMA (JAMES RODRÍGUEZ), J. Peláez, 2016, instalación / rompetráfico de gran escala, dimensiones: 3 x 7,50 m.

Richard Prince (Estados Unidos, 1939)

El trabajo de Richard Prince es el justificante de la base de mi proyecto de grado y por ende de mi proceso artístico actual. La forma en que a través de su obra, Prince redefine la idea del autor, sin la necesidad de crear nuevo contenido, es el argumento desde el mundo del arte de mi intención de hacer lo menos posible.

Ya desde por allá en los años 70 que Prince viene creando obras que han suscitado enormes discusiones en el mundo del arte en relación con la autoría de las imágenes, siendo un artista controversial por su descarada apropiación de las imágenes.

La obra que inició mi relación con Richard Prince es una de sus más recientes, llamada New Portraits, en donde se apropia de publicaciones de Instagram a las cuales les hace screenshots e imprime en gran formato, con lo que organiza toda una exposición. Esta obra genera en mí unas reflexiones que desconozco y dudo si eran parte de la intención inicial de la obra, la obra llegó al punto de llegar a los juzgados, a los usuarios de las publicaciones reclamar el derecho de autor sobre sus imágenes. Pero el debate jurídico suscita una reflexión más allá, ¿somos dueños de las imágenes que subimos a Internet? Son grandes empresas que se vuelven dueñas de nuestra imagen y que generan ganancias con ella, y se vuelve irónico cuando al ser apropiada por un artista se vuelve objeto de reclamo y adquiere valor el uso de la imagen. Anécdota similar a una ocurrida con uno de los trabajos anteriormente mencionado de Obando, siendo reclamado por un espectador al ver su rostro, sacado de una red social, como parte de su obra.

En definitiva Prince se convierte en mi principal referente en el tema de no crear nuevas imágenes al uso, más allá de la apreciación que tenga sobre su obra, las discusiones que generan alrededor de su trabajo me sitúan a mí en un panorama reflexivo sobre las imágenes en el que me siento adscrito.



Figura 8 NEW PORTRAITS, R. Prince, 2014, impresión gran formato.



Figura 9 SUPER MARIO CLOUDS, C. Arcangel, 2002, video instalación.

Cory Arcangel (Estados Unidos, 1978)

Acercarse a la obra de Cory Arcangel me ha resultado cuando menos confuso. Mi interés inicial entró por los ojos, siendo una complicación adentrarse en su discurso. Se vuelve un poco difícil comprender las intenciones detrás de sus obras cuando el mismo se presenta de una manera ambigua en su página web. Sin embargo, al ver el amplio repertorio de sus obras y encontrar lecturas de terceros hacia su trabajo, se ve como el interés del trabajo de Cory, y lo que lo lleva a ser uno de mis principales referentes, recae en la manera en como utiliza el software, el hardware e Internet como materia prima para el arte, emplazando en nuevos contextos, creando con esto un nuevo estilo.

Arcangel es sin duda un exponente líder en el arte digital y de los nuevos medios, valiéndose de la apropiación de materiales digitales ya existentes, bailes virales, gradientes de Photoshop, código de videojuegos, imágenes en baja resolución, todos elementos en lo que se refiere a la tecnología y la cultura, cuestionando a las tecnologías en su habilidad de crear nuevas tradiciones, y a su vez su velocidad para volverse obsoletas.

Su obra más conocida ha de ser Super Mario Clouds en donde desmantela y modifica el código del videojuego retro de Nintendo Super Mario Bros para dejar solamente el cielo azul y las nubes de fondo, proyectándose en una video instalación que interroga el propósito del software y las herramientas tecnológicas.

Algo clave que encontré en el trabajo de Cory Arcangel fue su interés en la cultura del open source. Sus trabajos se encuentran disponibles en su página web para ser tomados y modificados, tiene un interés por resignificar la práctica artística, poniendo en cuestión el valor del objeto artístico al estar abiertamente disponibles en un esfuerzo por una democratización del arte.

Tony Oursler (Estados Unidos, 1957)

Con el trabajo de Tony Oursler tengo una afinidad especial, más que por sus temáticas, siendo diversas y existiendo también muchos encuentros, es en sus medios donde es notorio mi parecido en esta instancia de mi proceso artístico. Tony hace uso de proyecciones sobre objetos, al igual que lo he hecho yo en estas últimas instancias de la carrera, donde juega en el umbral entre el espacio de los medios y el espacio escultórico.

Oursler proyecta caras sobre objetos escultóricos que le hablan a los espectadores, creando así una interacción entre el espacio de la obra y el espectador. A través de esto que Oursler llama efigies electrónicas que aluden a la noción de personas que se conectan a Internet y cambian su personalidad, en un presente donde estamos constantemente frente a pantallas y la forma en que usamos la tecnología como parte de nuestro proceso evolutivo. Creando diálogos que fomentan las ideas del artista con un contenido altamente sociológico y político, en una actitud crítica hacia la relación social y psicológica entre individuos y tecnología.



Figura 10 THE DARK SIDE, T. Oursler, 2019, video instalación.

La exploración en cuando a la video proyección de Tony es tanta y por tantos años, siendo un precursor en este medio en el arte, que cuesta diferenciarse de su estética al hacer proyección sobre objetos, encontrando mi diferenciación en las narrativas y metodologías empleadas para construir la experiencia artística, pero que en una primera instancia, es el artista al que visualmente más se acerca mi obra a este punto.

Proyecto de Grado





Figura 11 LA VERDAD, PREFERIRÍA NO QUERER, J. Hernandez, 2023, video instalación.”

La verdad, preferiría no querer

Video instalación

2023

Cuestiono la falsa capacidad de elección que presentan las redes sociales. Las cosas que vemos, al estar ligadas a un algoritmo, presenta el paradigma de si lo vemos porque decidimos querer verlas, o luego de un input inicial cedimos la capacidad de elegir por nosotros mismos las cosas que queremos.

Por medio de una instalación de videomapping sobre una silla de escritorio llena de ropa, hago exposición de la recopilación de vídeos de TikTok que encuentro en la sección de For you, generando una cacofonía de imágenes y sonidos en un reflejo de los procesos mentales que ocurren luego de pasar una tarde haciendo scroll entre los videos previamente elegidos por un algoritmo que teóricamente coinciden con mis preferencias e intereses.

Propongo una reflexión sobre la manera en que se moldea la personalidad en un mundo hiperestimulado, luego de volverse la cabeza un cementerio de contenidos. Sembrando la duda si queremos las cosas que queremos o hemos sido condicionados a esos gustos y preferencias luego de tantas horas de influencia externa que se vuelven predominantes a nivel subconsciente.

La verdad, preferiría no sentir

Video instalación
2023

Al explorar las redes sociales, encuentro un discurso recurrente sobre la felicidad, que crean una falsa utopía llena de rostros sonrientes y exitosos, propio de las redes sociales. Este discurso tiende a individualizar problemáticas sociales, como la epidemia contemporánea de depresión, sugiriendo una serie de pasos para alcanzar la felicidad que la sociedad dicta. Culpan al individuo por no tomar control de su felicidad, eximiendo al sistema y a las condiciones materiales de vida de cualquier responsabilidad.

Utilizo el videomapping para proyectar sobre un inodoro y otros elementos de un baño, vídeos de rostros artificiales creados con inteligencia artificial. Estos rostros expresan un discurso pre elaborado, cliché y aparentemente inocente sobre la felicidad, típico de las redes sociales. En contraposición, frente al inodoro se proyecta un paisaje con subtítulos que relatan anécdotas sobre depresión y problemas mentales y sociales.



Figura 12 LA VERDAD, PREFERIRÍA NO, SENTIR, J. Hernandez, 2023, video instalación.

La verdad, preferiría no pensar

Video instalación

2023

Partiendo del ejercicio consciente de no pensar y documentando este proceso, sale a relucir la dificultad que implica hoy en día el estar sin hacer nada, teniendo un estímulo inmediato como lo es el celular en todo momento, siempre habiendo una vía de escape a la hora de huir del enfrentamiento con nuestros propios pensamientos.

Esta obra se constituye por una réplica de mi habitación, siendo mi espacio personal donde el no pensar ocurre, en la cual a través de tabletas, computadores, video proyecciones y pantallas se invita al juego y al relajamiento con diversos contenidos multimedia en torno a la canción "Oops I did it again" de Britney Spears, siendo una canción que parasita el pensamiento por su pegajosidad y que se convierte en el hilo conductor perfecto en el ejercicio del no pensar.



Figura 13 LA VERDAD, PREFERIRÍA NO PENSAR, J. Hernandez, 2023, video instalación.

Muestra de Grado



La verdad, preferiría no sentir

Video instalación
2023

Confunde y reinarás es un dicho que parece afianzarse en la era informática actual, donde las noticias y los hechos del mundo se difunden simultáneamente a su acontecer, generando la falsa idea de estar actualizados, de trascender a ciudadanos globales, de ser solidarios con causas humanitarias o ambientales, de creer que hacemos parte de iniciativas loables cuando solo somos espectadores autómatas y consumidores programados, por lo que no sorprende que el absurdo y lo insustancial pero entretenido de las redes sociales, nos exhorte gratamente de las realidades cercanas.

Juancho sucumbe voluntariamente a dicho placebo y de forma similar a la de Alex DeLarge, el protagonista de *La Naranja Mecánica*, que accede a someterse a la terapia experimental del método Ludovico, en la que es expuesto al bombardeo de imágenes sin poder cerrar los ojos ni girar la cabeza durante un periodo extenso de tiempo hasta alcanzar un estado psicótico. Juancho emula esto al navegar en la red, estableciéndolo como método investigativo, como estrategia creativa, como medio de experimentación y sobre todo como problemática conceptual para la revisión desde el arte.

La dudosa procedencia, la obsolescencia, la manipulación, la trivialidad, el entretenimiento y el consumo en internet, son algunos de los conceptos que aborda el proyecto de grado *Cosas que preferiría no hacer xd*, en el que se apuesta por la configuración de narrativas audiovisuales a partir de yuxtaposiciones de contenidos de Internet, en una serie de instalaciones de video proyecciones (mapping) sobre objetos cotidianos, apelando a la multiplicidad y simultaneidad de mensajes visuales y auditivos, editados en una suerte de monstruo mediático sin sustancia, o mejor, con el ánimo de un sistema algorítmico, lo que en palabras del mismo artista plantea es; cuestionar y señalar el paradigma social de las tecnologías, la importancia de las imágenes y el rol del arte en este contexto tecnológico.

Kike Aguilar

Docente Facultad de Artes



Figura 14 LA VERDAD, PREFERIRÍA NO QUERER, J. Hernandez, 2023, video instalación. Registro de la muestra de grado "Humano, demasiado humano". 2024-1

Hoja de Vida

Juan Carlos Hernandez Suarez nació el 22 de septiembre de 1997, en la ciudad de Valledupar-Cesar, en Colombia. Reside en Medellín actualmente. Es estudiante de la Universidad de Antioquia en el pregrado de maestro en Artes Plásticas, su trabajo está caracterizado por el tono irónico y risible hacia la sociedad contemporánea y el mundo del Internet, haciendo uso principalmente de la fotografía, el fotomontaje, el modelado 3D y el videomapping

ESTUDIOS

Artes Plásticas – Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia. 2024

Pasantía de investigación OpenEstudio: Purdue University, West Lafayette, Indiana, Estados Unidos. 2021

IDIOMAS

Español, Inglés

EVENTOS ARTÍSTICOS

Muestra Académica Ecologías Digitales- Expresiones Culturales, Mayo, 2019

Seminario Académico Ecologías Digitales- Expresiones Culturales, Junio, 2019

Exposición Códigos Urbanos, Junio, 2019

Muestra de Fotografía SOBREEXPOSICIÓN, Octubre, 2020

Exposición de Humor en el arte contemporáneo “Gente que se humilla sola”, Diciembre, 2021

Muestra de Fotografía CONVERGENCIAS, Junio, 2022

Exposición individual “Procrastinar como práctica estética”, Diciembre. 2022

Muestra de grado 2024-1 Humano, demasiado humano, Abril, 2024

PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN

Títeres, humanos y máquinas: un circuito interdisciplinario para el aprendizaje y la expresión creativa.

Ecologías Digitales 2019-Expresiones Culturales.

Ecologías Digitales 2021-2022-Presencia y co-creación en la virtualidad

Semillero de animación Hipertrópico. 2019 -2023

TALLERES

Taller Títeres en Pantalla, Museo Casa de la Memoria, 2019

Taller Modelado 3D, Comfama, 2019

Taller Trazos Estelares, Comfama, 2021

Taller Luces en el cielo nocturno, Extensión cultural Universidad de Antioquia, 2021

Bibliografía

Betancour, M. Valencia, G. (2021). Con shitposts se ambientó el paro.

Burnham, B. (2021). Inside [Film]. Netflix.

Careri, F. (2002). Walkscapes: el andar como práctica estética.

Carr, N. (2010). Superficiales ¿Qué está haciendo internet con nuestras mentes?

Endesa (2023) Basura digital: ¿hay contaminación en internet? Basura digital: ¿hay contaminación en internet? | Endesa.

Fisher, M. (2009). Capitalist Realism: Is there no alternative?

Fontcuberta, J. (2016). La furia de las imágenes.

Gimenez, F. (2011). Erótica de la banalidad simulaciones abyecciones y eyaculaciones.

Han, B. C. (2010). La sociedad del cansancio.

Han, B. C. (2021). No - cosas: Quiebras del mundo de hoy.

Han, B. C. (2022). Capitalismo y pulsión de muerte.

Han, B. C. (2023). Vida contemplativa.

Herrera, P (2020). Tlacuaches memeros, shitpost y hauntología.

Kay, J. (2018). tom galle convierte la procrastinación en 'memes' artísticos <https://i-d.vice.com/es/article/d3bg5q/tom-galle-memes-instagram>.

Nordstrom, G.S. (2022). Shitpost as Neo Dadaism Movement.

Obando, C. (2016). Perversiones digitales Ciberactivismo, producción transmedia y cultura hacker.

Palomo, M. (2022). Just for the lulz: Usos persuasivos del shitposting en la sociedad digital.

Steyerl, H. Berardi, F. (2014). Los condenados de la pantalla.

Ter. (2017). La espacialidad de las redes sociales. [video de YouTube] [.https://www.youtube.com/watch?v=7KNWvzzVxxg&t=252s](https://www.youtube.com/watch?v=7KNWvzzVxxg&t=252s).

Urbina, S. (2022). Shitposting and Memeculture: An Aesthetic Politics of Techno-Coloniality?



UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

Facultad de Artes