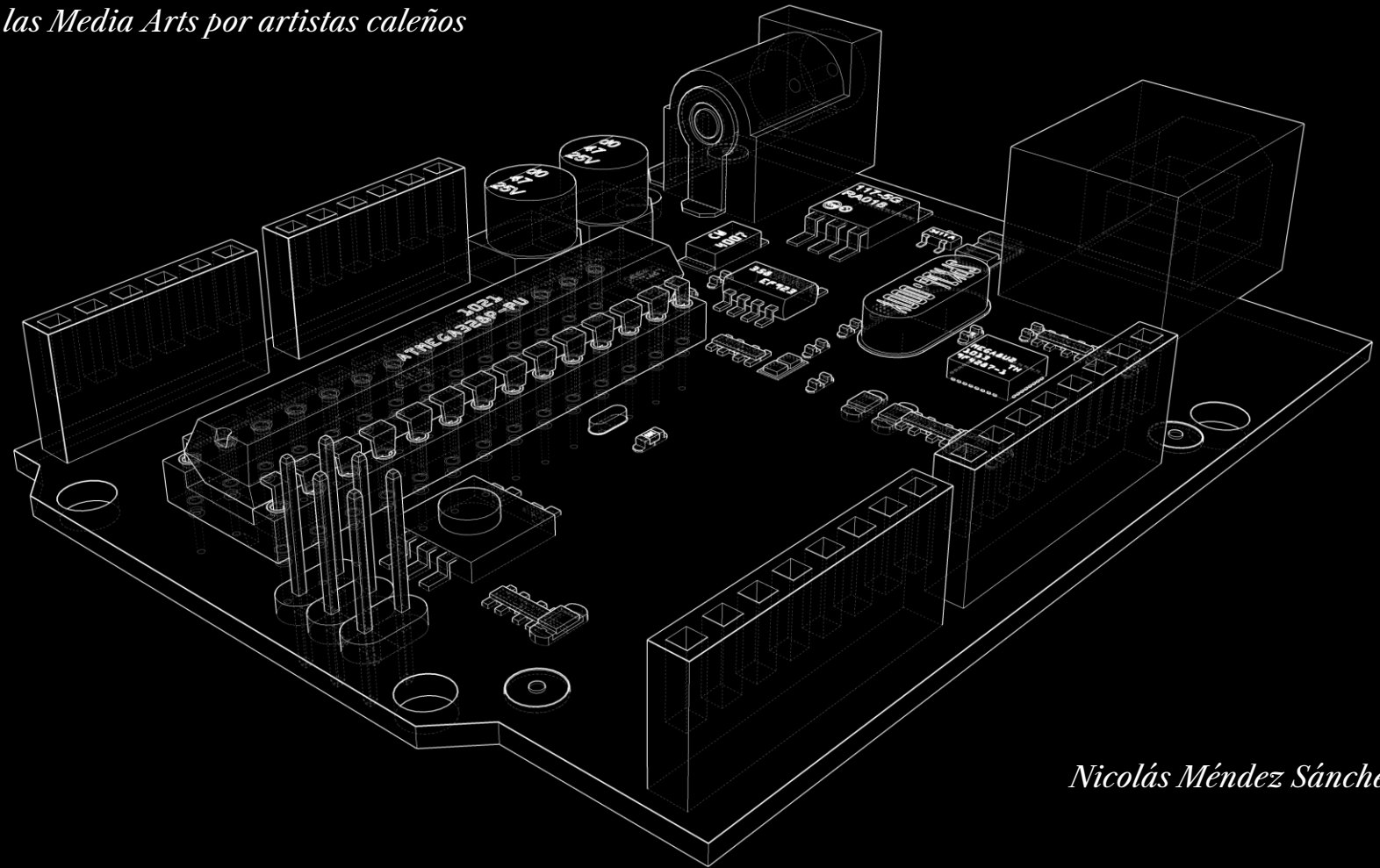


ELECTRÓNICO

Uso, apropiación y significación de las Media Arts por artistas caleños



Nicolás Méndez Sánchez



Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Comunicador

Dirección de proyecto por

Diego Fernando Montoya

Pontificia Universidad Javeriana Cali

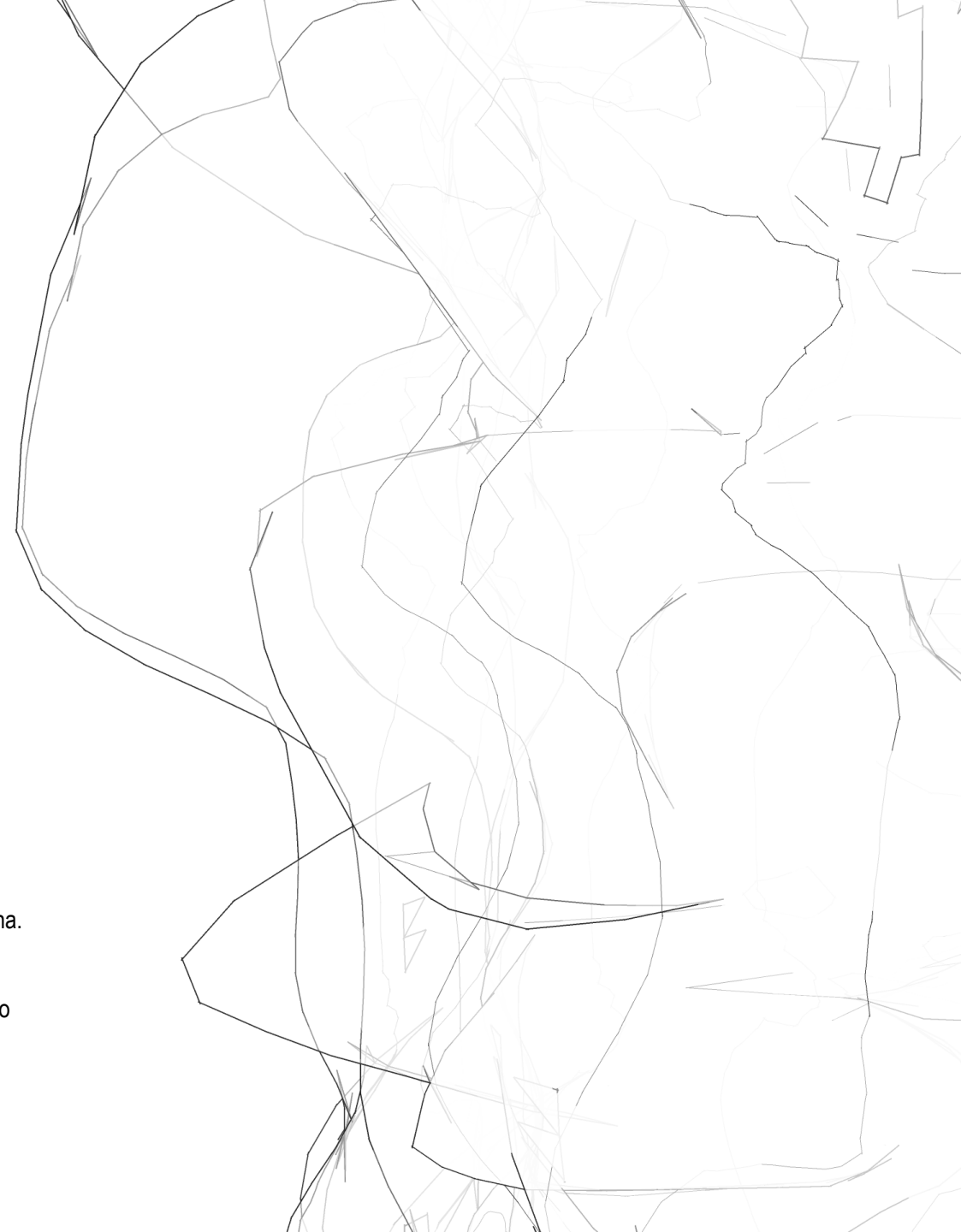
Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

Carrera de Comunicación

Santiago de Cali, Mayo 2025

ARTÍCULO 23 de la Resolución No. 13 del 6 de Julio de 1946, del Reglamento de la Pontificia Universidad Javeriana.

“La Universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Sólo velará porque no se publique nada contrario al dogma y la moral católica y porque las Tesis no contengan ataques o polémicas puramente personales; antes bien, se vea en ellas el anhelo de buscar la Verdad y la Justicia”.



Contenido

i.	Sinopsis	_____	Introducción y resumen
ii.	Preguntas de partida	_____	Marco teórico e investigación: <i>creatividad computacional en Cali</i>
iii.	Paisaje del relato	_____	
iv.	Cruce de lenguajes	_____	Propuesta estética: <i>videoensayo, cine y arte</i>
v.	Influencias	_____	
vi.	Forma y plasticidad	_____	Propuestas por departamento
vii.	La autogestión	_____	Notas de producción
viii.	Línea narrativa	_____	Propuesta de tratamiento
ix.	Voces	_____	Los artistas entrevistados
x.	Expansión	_____	Propuesta de exhibición
xi.	Cronograma	_____	Planificación y ejecución
xii.	Presupuesto	_____	
xiii.	Referencias	_____	Fuentes bibliográficas



Lo esencial de la técnica no es nada técnico.
Si prestamos atención a eso, entonces se nos
abrirá un ámbito completamente distinto:
el ámbito del desocultamiento (*aletheia*),
esto es, de la verdad, del veri-ficar.

(Martin Heidegger, La pregunta por la técnica, 1954)

i. Sinopsis

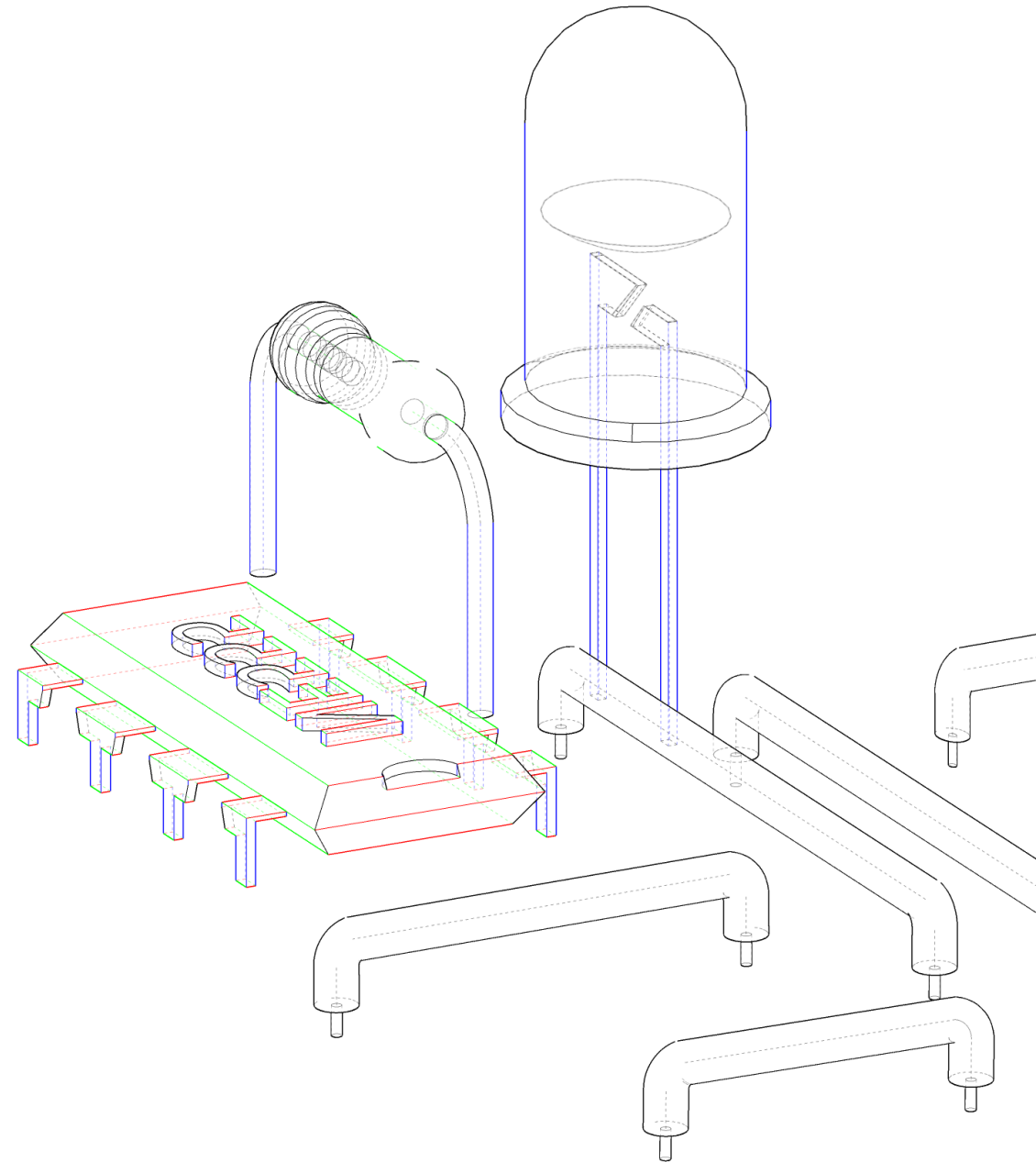


i. Sinopsis

Ante la luz mortecina de la pantalla, Nicolás —hombre nacido bajo el presagio informático del nuevo milenio— cuestiona su devenir como acto inscrito a las coordenadas de un sistema que promete progreso mecanicista mientras extiende el desarraigo y erosiona progresivamente la confianza en la unidad común. La urgencia del proceso de cierre de su formación universitaria se convierte en el escenario donde emergen las grietas de su fascinación tecnológica y la necesidad de interrogar implicaciones ontológicas de sus herramientas e intereses estéticos.

ELECTRÓPICO es una pieza de experimentación narrativa que traza una arqueología íntima y crítica de lo que podríamos nombrar como el ser medial del sur global. En ella, Nicolás —futuro artista que se reconoce en el tránsito incierto entre lo virtual y lo vital— rastrea los trazos de su formación, confrontando las promesas de la tecnología globalizada y las carencias del acceso periférico. Simultáneamente, emprende una indagación colectiva junto a nueve artistas caleños, interrogando el lugar que ocupan las *Media Arts* en un contexto marcado por la desigualdad tecnológica.

No solo documenta un recorrido personal, sino que también abre un campo de reflexión sobre las maneras en que estos artistas se apropian y resignifican críticamente tecnologías digitales y electrónicas —provenientes del norte— en un escenario que, pese a haber sido nombrado como nodo emergente en la red global de las *Media Arts*, demuestra tensiones latentes entre apropiación y desposesión, inclusión y marginalidad, innovación y desarraigo.

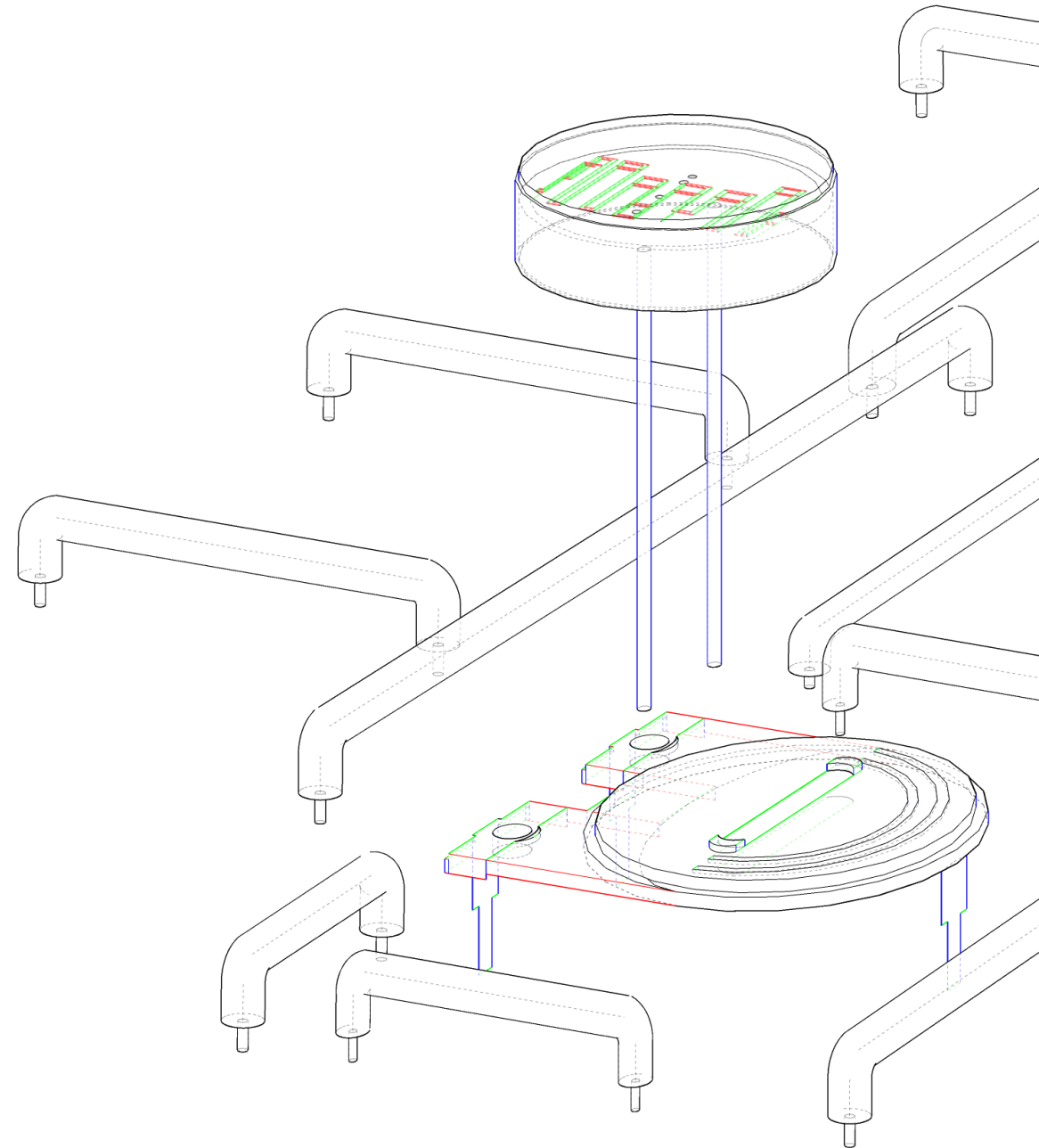


i. Sinopsis

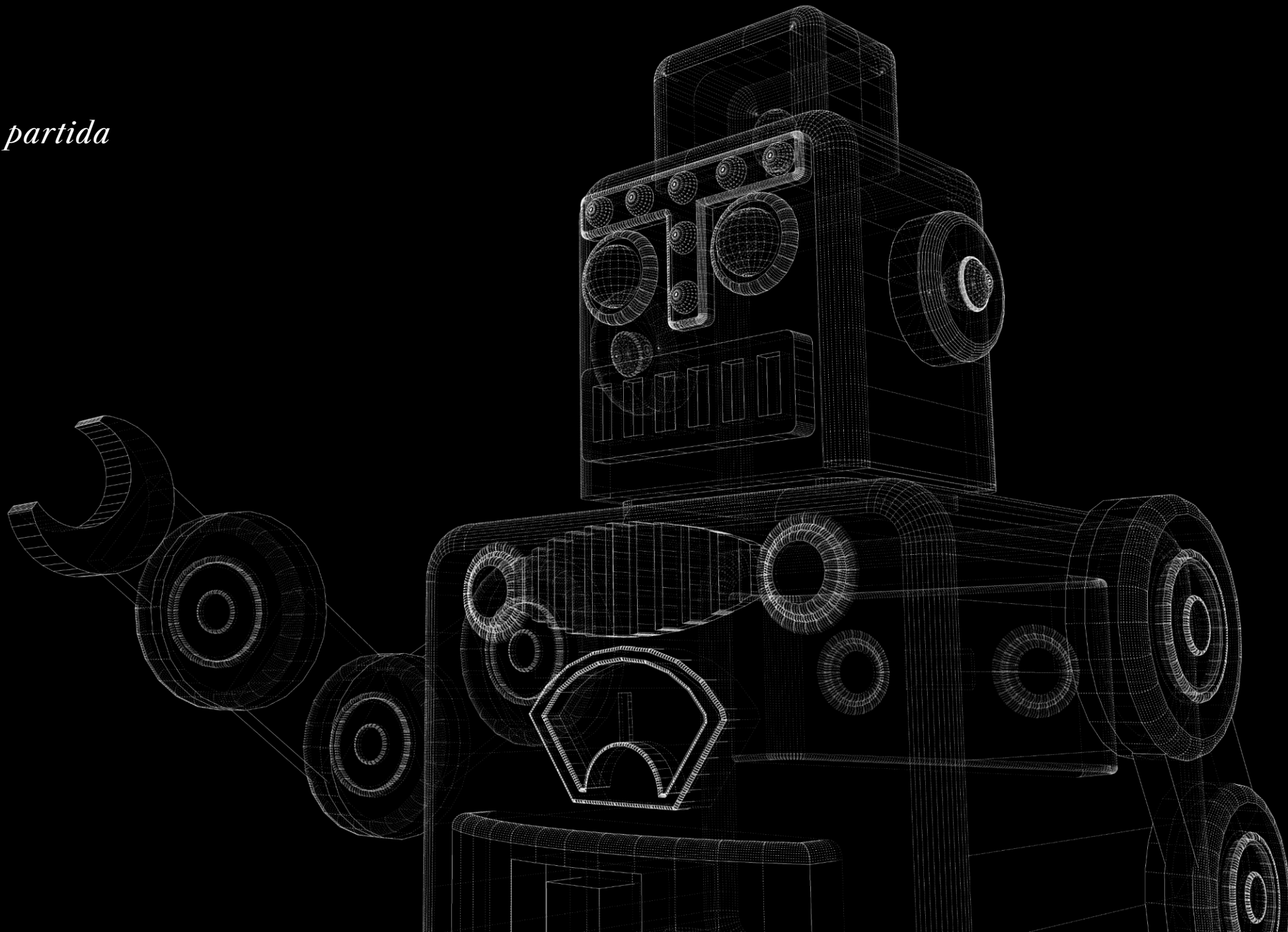
Cali, con su tradición de insurrección estética, se configura como un laboratorio donde lo artesanal y lo computacional, lo precario y lo sofisticado, se entrelazan. **ELECTRÓPICO** expone cómo estos artistas no son usuarios pasivos, sino agentes que habitan críticamente los intersticios tecnológicos, produciendo nuevos regímenes sensibles. Al mismo tiempo, escenifica un movimiento generacional más amplio: el de aquellos que, nacidos bajo régimen del algoritmo, se preguntan por la agencia, la memoria y la libertad en un mundo saturado de datos e imágenes. ¿Cómo se habita el mundo tecnológico desde el sur?, ¿de qué modo las herramientas son resignificadas, tensionadas, apropiadas críticamente en estos contextos?

La narrativa, lejos de avanzar de modo lineal, se construye como un entramado fragmentario: capas de video, sonido experimental, *glitch*, *remix*, material de archivo, arte generativo, animación y palabra, se rearticulan para desbordar la dicotomía entre lo artificial y lo real. Se aborda la coyuntura mientras se produce una fisura en la percepción, invitando al espectador a transitar la misma inquietud que atraviesa el autor. Así, la investigación deviene experiencia sensorial y política, acto que descompone y reconstituye subjetividades.

ELECTRÓPICO se constituye como dispositivo de exploración creativa en sí mismo, desdibujando los límites entre ficción y documental, entre lo territorial y lo autobiográfico, entre lo académico y lo poético. Propone una dialéctica entre el sujeto que busca su lugar y las prácticas colectivas que, desde lo local, desmontan y resignifican las lógicas del sistema-mundo.



ii. Preguntas de partida



ii. Preguntas de partida

La reflexión sobre el uso, la apropiación y la resignificación de las *Media Arts* en la práctica creativa de los artistas caleños responde a una urgencia contemporánea que atraviesa múltiples esferas sociales. En el presente, se intensifican los debates en torno al desarrollo de la inteligencia artificial (IA), su operatividad y la necesidad de establecer marcos normativos; los dilemas éticos, sociales y económicos que plantea la expansión de la computación y la robótica avanzada; así como la disolución de las fronteras entre los mundos físico, digital y biológico gracias a la realidad aumentada y virtual (RA/RV), la biotecnología, la nanotecnología y la impresión 3D. Las nuevas tecnologías “potencian la llamada cuarta revolución industrial” (Mantegna, 2020), una coyuntura de alcance e impacto sistémico sin precedentes, siendo parte clave de la integración de la producción física/mecánica con entornos digitales interconectados.

Ahora, uno de los aspectos que desafían paradigmas académicos y filosóficos es el impacto que esto tiene en aspectos que eran considerados exclusivamente humanos, como lo son los procesos creativos y comunicativos. Así, mientras algunos celebran las posibilidades estéticas y conceptuales de la creciente sofisticación de las tecnologías (que expande significativamente las posibilidades expresivas), otros dudan sobre la ética de su funcionamiento y temen a afectaciones resultantes de una cada vez mayor democratización.

Vemos entonces una apertura a la exploración de, por ejemplo, prácticas artísticas que integran tecnologías digitales, software, algoritmos y diversas herramientas tecnológicas como

componentes fundamentales de su creación o presentación. Cada vez son más las propuestas que incluyen manifestaciones como la pintura digital, el arte generativo con IA, las instalaciones interactivas, las experiencias de RV, el arte robótico y cinético, entre otras.

La interactividad y reacción en tiempo real del arte se ha complejizado, permitiendo al artista trabajar a nivel de estructura dejando la producción a procesos automáticos. Esto optimiza el tiempo y esfuerzo previamente dedicado a procesos repetitivos como el montaje de video, la animación 3D, o grandes procesamientos de datos. Además, la accesibilidad ha aumentado, eliminando la habilidad y destreza como limitantes para la expresión creativa, lo que permite comparar este fenómeno con el nacimiento de la fotografía y la paradoja de un “arte que cualquiera puede hacer”, debate que empieza 1839 y continúa en la era digital (Ferran, 2021).

En ese orden de ideas, se ha de tener en cuenta que la aceleración en uso de estas tecnologías en nuestro contexto se torna relevante con la democratización de bibliotecas de software, el acceso más fácil al hardware con GPU, el desarrollo de herramientas en línea que no requieren conocimientos de programación, y la integración de IA en el conocimiento popular. Es la facilidad de uso la que facilita la consideración de una ética de las máquinas en un horizonte con tecnologías capaces de aprendizaje autónomo, exploración y realización de arte sin dependencia de la programación humana (Galanter, 2020). Ahora, ¿un mayor uso llevará a una mayor conciencia, a la falta de control o a una disminución de la agencia artística?

ii. Preguntas de partida

El hecho de que estas herramientas remodelen los contextos comunicativos al generar producciones artísticas que compiten con las humanas, da pie a controversias. Por una parte, se destaca la preocupación tras la automatización de prácticas, lo cual libera el peso del procedimiento en el arte. Además, se distancia la creatividad de nociones como la intencionalidad y el contenido semántico, limitando su complejidad a la comprensión del lenguaje específico. De igual manera, la posibilidad de la replicación infinita socava el concepto de un *original* único y da lugar a la gran cantidad de demandas pendientes por derechos de autor, demostrando vacíos legales y desmontando la autoría como elemento central. Por último, se tiene en consideración que dichas tecnologías (producidas exclusivamente en el norte global) acarrearán sesgos inherentes codificados cristalizándolos en un modelo que los reproduce.

La utilización de tecnologías en las prácticas creativas redefine los alcances del arte y la creatividad humana (West & Burbano, 2020). De hecho, la *creatividad computacional*, entendida como el estudio y la simulación de procesos creativos de manera artificial, ha sido objeto académico desde el siglo pasado. Ernest Edmonds en sus trabajos de los años sesenta y setenta ya discutía el papel de la computadora como asistente en estos procesos (Boden, Edmonds, 2019), y el artista Harold Cohen ya se había propuesto desde los ochenta en enseñarle a un robot a imitar su técnica pictórica (Miller 2019). Pero, en la actualidad la conversación se expande rápidamente (Joshi, 2019).



Shaping Form (2013), por Ernest Edmonds. Pantalla en la que se reproduce una obra generativa interactiva (fuente: gazell.io). Su comportamiento, colores y demás elementos evolucionan con el tiempo según la interacción de los espectadores.

Harold Cohen con una instalación alimentada por IA en el Museo de Arte Contemporáneo de San Diego (2007) (fuente: The New York Times).



ii. Preguntas de partida

Por otra parte, se hace hincapié en el fuerte papel que tiene el campo de la comunicación y la noción de interacción recíproca entre el usuario y las tecnologías computacionales (ahora dinámicas en lugar de estáticas en cuanto aprenden y se ajustan la interacción en consecuencia). De hecho, académicos argumentan que las tecnologías emergentes no solo superan las capacidades interactivas de tecnologías antiguas, sino que también podrían llegar a traspasar los límites de la comunicación humana (Peter y Kühne, 2018).

“Durante más de 70 años, el estudio de las tecnologías y el estudio de la comunicación han seguido trayectorias separadas” (Guzman y Lewis, 2020) y la comunicación se pensaba como proceso humano (la herramienta como canal) (Guzman y Lewis, 2020). Sin embargo, esta investigación se une a la abogacía por una mayor atención a comprender unas tecnologías cada vez más comunicativas. Lo que responde a categorías como la Comunicación Humano-Máquina (HMC) y su estudio de la “creación de significado entre humanos y máquinas” (Guzmán, 2018); al desarrollo de la Cibernética (Wiener, 1958), sobre las interacciones que se tienen con tecnologías como agentes y robots; a la concepción de unas nuevas teorías de comunicación interpersonal y comunicación mediada por computadora (CMC), considerando las computadoras como actores sociales (Westerman, 2020); y, más especialmente, la caracterización que autores como Lev Manovich hacen sobre la digitalización y nuevos lenguajes de los medios, pasando de la teoría de medios a una teoría del software (Manovich, 2013).

Manovich, da cuenta de cómo tecnologías avanzadas no solo juegan un papel crucial en el ecosistema global, sino que también pueden resultar en un tipo de creatividad alternativo (Arielli & Manovich, 2022) basado en redes neuronales que se distribuyen entre billones de conexiones de neuronas artificiales entrenadas con billones de páginas de texto, miles de millones de imágenes, y capacidades impensables para los algoritmos tradicionales (Arielli & Manovich, 2022). En otras palabras, en algunos aspectos, son similares al cerebro humano.

En conclusión, la pertinencia académica de esta investigación reside en el debate sobre el uso de las tecnologías en la práctica creativa. La propuesta audiovisual y los demás productos resultantes permiten reconocer artistas locales que han integrado las tecnologías a su praxis, planteando una descripción del uso, apropiación y significación que le han hecho a estas herramientas y/o agentes, y ofrecen una valoración que deja entrever alcances y limitaciones de dicha práctica social en un contexto tan particular como lo es Cali.

Entonces, si bien el intento de realizar una revisión del estado del arte se consideraría fragmentario en cuanto la rapidez de evolución del campo, es fundamental reconocer como se construyen lazos de interacción entre los humanos y sus herramientas en la producción de obras de arte medial; así como el lugar de la intención artística en dichas propuestas, el valor que tienen en nuestro contexto y, más especialmente, la necesidad de visibilizar tanto los distintos dilemas como los beneficios que rodean a dicho grupo social.

iii. Paisaje del relato



iii. Paisaje del relato

Las exploraciones académicas en torno a las nuevas dinámicas entre tecnología y arte (y que contribuyen a las teorías de la comunicación) han proliferado en los centros geopolíticos del norte, regiones que concentran la producción y dominio de estas tecnologías emergentes (Do-Nascimento-João et al., 2019). En contraste, los territorios latinoamericanos, y específicamente Cali, lidian con desafíos inherentes al contexto: la persistente brecha digital (MinTIC IBD, 2022) y la limitada articulación de políticas públicas en ciencia, tecnología e innovación que estén en consonancia con la convergencia tecnológica (Niño-Ruiz et al., 2020).

Sin embargo, la reproducción de las TIC redefine la forma en que la sociedad organiza sus discursos políticos y culturales. Así, en estos mismos escenarios de escasez y falta de acceso, emergen prácticas que tensionan y resignifican mediante la disidencia crítica. Como advierten Peña y Donoso (en Balaskas, 2014), esta contra-proliferación tecnológica, enraizada en las periferias, adquiere un carácter específico: donde las tecnologías se reproducen como dispositivos de control, la resistencia de los históricamente vulnerados supone un “escenario favorable para la intersección entre disciplinas: el creciente entrelazamiento entre arte, ciencia y tecnología (que) engendra una nueva vanguardia” (Peña & Donoso en Balaskas, 2014).

En este sentido, vemos como, a pesar de las limitaciones, Cali ha demostrado ser pionera en diversos campos creativos como la cinematografía, las artes escénicas, la performance art, el desarrollo de software y (más recientemente) las *Media Arts*, fusionando la esencia de un arte

periférico que abandera la precariedad con los avances tecnológicos.

Ya en las décadas de 1960 y 1970, en la ciudad se contaba con una escena dinámica, impulsada por eventos como el Festival Nacional de Arte de Cali (Castellanos, 2016), por la transformación de La Tertulia en Museo de Arte Moderno y por la celebración de las Bienales Americanas de Artes Gráficas (Museo La Tertulia, s.f.). Durante esta época, se observó un giro estético que influenciarían el arte contemporáneo latinoamericano (con artistas como Feliza Burstyn, Beatriz González, Carlos Rojas, y Bernardo Salcedo) y, posiblemente, sentaría las bases para la posterior incorporación de tecnologías en las prácticas artísticas vallecaucanas.

Simultáneamente, en plena guerra contra el narcotráfico, el movimiento cinematográfico Grupo Cali (si se quiere Caliwood) —con Luis Ospina, Andrés Caicedo, Carlos Mayolo, Ramiro Arbeláez— emergió como resistencia estética contra los esquemas de una industria colonizada por modelos hollywoodenses y la tendencia a la porno miseria (Fajardo, 2016). Pero, esta vocación crítica no se agotó allí: artistas como Sandra Llano-Mejía y Oscar Muñoz exploraron las posibilidades de lo multimedia (Charalambos, 2019), mientras que colectivos como Helena Producciones —con Wilson Díaz, Ana María Millán, Claudia Patricia Sarria-Macías, Gustavo Racines, Andrés Sandoval— y su Festival de Performance de Cali (1997-2012) consolidaron a la ciudad como epicentro de experimentación interdisciplinar con compromiso crítico con el entorno socio-político (Wilson Díaz, s.f.).

*Fotograma de Agarrando Pueblo (1977), por Carlos Mayolo y Luis Ospina. Falso documental sobre la explotación de la miseria (fuente: MUBI).
Una crítica a los documentalistas deshonestos y oportunistas que venden una imagen tercermundista a Europa con fines mercantilistas.*





Un dedo para Ingrid (2002) por Pierre Pinoncelli. Registro del performance presentado en la quinta edición del Festival de Performance de Cali (fuente: Helena Producciones). El artista Francés, integrante de la escuela de Nice, realizó una polémica acción que se convirtió en noticia internacional, demostrando la importancia de la ciudad como epicentro de experimentación.

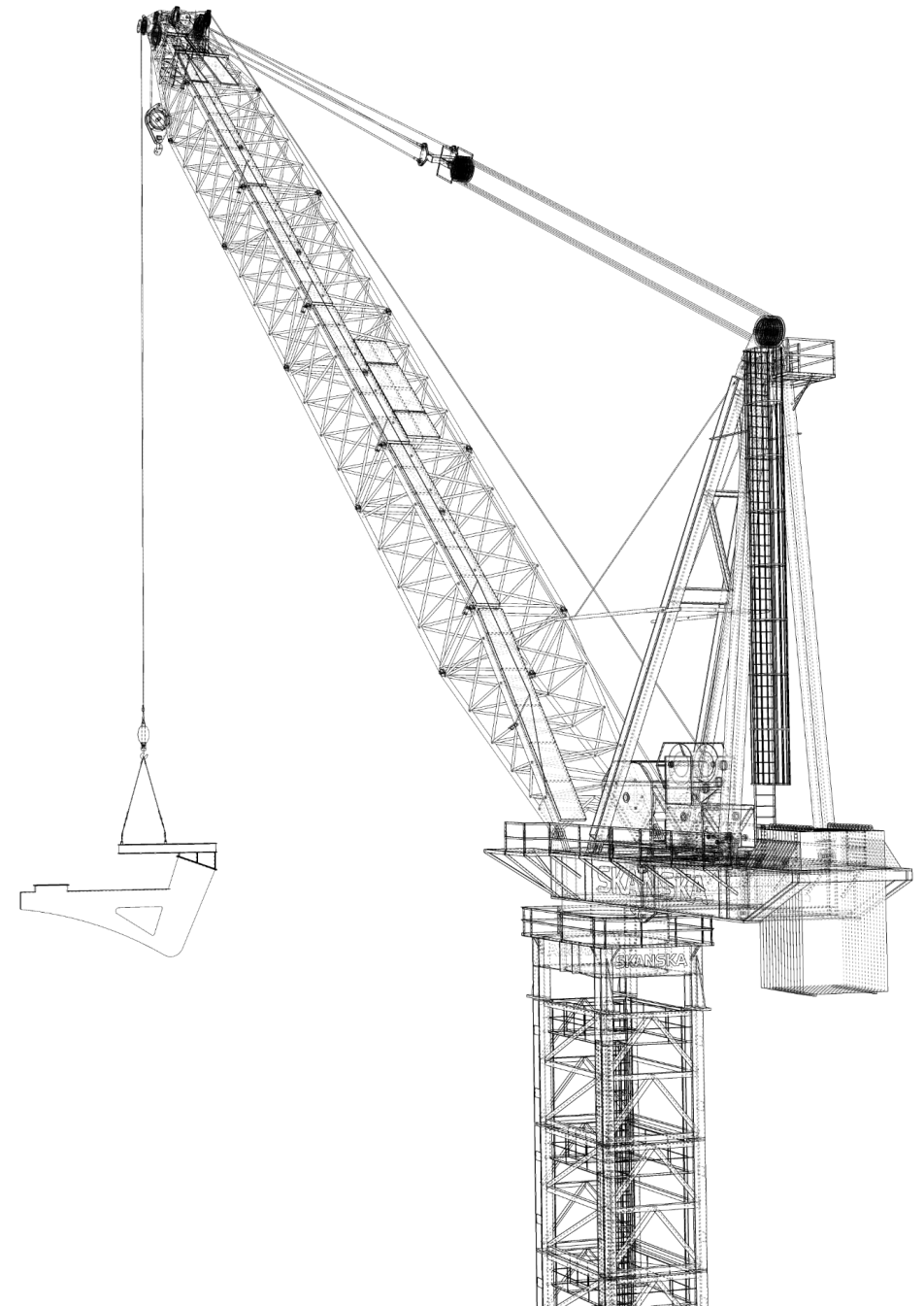


*Intimidando con una cámara de video (1999), por Juan Carlos Melo. Registro del trabajo presentado en la tercera edición del Festival de Performance de Cali (fuente: Helena Producciones).
Vemos una incursión temprana por parte de los artistas visuales de la ciudad a trabajar la relación arte, tecnología y sociedad.*

iii. Paisaje del relato

Ahora bien, este fenómeno no puede comprenderse de manera aislada. Su emergencia debe entenderse en diálogo con otros polos regionales, que han operado como plataformas de circulación, formación e intercambio. Por ejemplo, desde 1997, el Festival Internacional de la Imagen en Manizales ha operado como referente latinoamericano en la convergencia entre arte, tecnología y sociedad. De igual forma, Para Verte Mejor en Popayán, se ha posicionado desde su primera edición en 2007 como un laboratorio híbrido que articula la video-creación, el cine alternativo, lo performático y lo comunitario. Estos (y otros festivales) han sido clave para consolidar una mirada crítica sobre el uso de las artes mediales en contextos latinoamericanos marcados por desigualdades y narrativas dominadas por modelos hegemónicos del norte. Son vitrinas y agentes formativos que han permeado la escena artística de Cali, facilitando la emergencia de nuevas generaciones de artistas.

Podríamos decir que este espíritu innovador de Cali fue recientemente reconocido por la UNESCO en 2019, al otorgarle a Cali la designación formal de Ciudad Creativa de las *Media Arts*, integrándola a la Red de Ciudades Creativas (UCCN). Este reconocimiento cataliza el desarrollo y la promoción de este campo artístico en la ciudad, abre oportunidades de financiación, fortalece el ecosistema, atrae recursos y facilita conexiones internacionales (UNESCO, s.f.). De igual manera, expande las políticas culturales y apoyo gubernamental (con el nuevo estímulo a las *Media Arts*), así como la infraestructura (con el nuevo centro YAWA).



iii. Paisaje del relato

La ciudad dispone de una red de espacios que desempeñan un papel estratégico en la divulgación, formación y circulación de las *Media Arts*. Entre ellos destacan el Festival Truca, el Circuito Media Arts, la convención UniArcade y el Encuentro Internacional MASS, los cuales operan como plataformas de encuentro entre artistas, académicos y comunidades. Por otra parte, instituciones culturales como el Centro Cultural Colombo Americano (con su IdeaLab Makerspace), y los espacios expositivos de la Alianza Francesa de Cali aportan a la consolidación de un ecosistema en crecimiento. Y espacios independientes como Lugar a Dudas (fundado en 2005 por Óscar Muñoz y Sally Mizrachi), Zahav Gallery, el taller abierto Andradecosas, entre otros, enriquecen el tejido crítico mediante residencias, procesos de investigación-creación, ejercicios de memoria y diálogos interdisciplinarios. En su conjunto, distintas iniciativas configuran una base que, si bien en construcción, sostiene la proyección de las *Media Arts* en el contexto local y posiciona a Cali en el panorama.

Ahora, esta reciente proliferación no puede ser leída sin atender a las tensiones que atraviesan el campo cultural en contextos del sur global. A pesar del reconocimiento y de la expansión de festivales y encuentros, es frecuente que los propios artistas locales señalen que estas políticas, si bien celebradas en el plano institucional, resulten insuficientes y limitadas en su capacidad real de transformación. Las acciones promovidas desde el aparato estatal y los órganos internacionales tienden a favorecer nichos productivos alineados con las lógicas de la

economía creativa, que reproducen el paradigma tecnomercantil mientras dejan al margen prácticas que problematizan desde una perspectiva situada la noción de medialidad y creación.

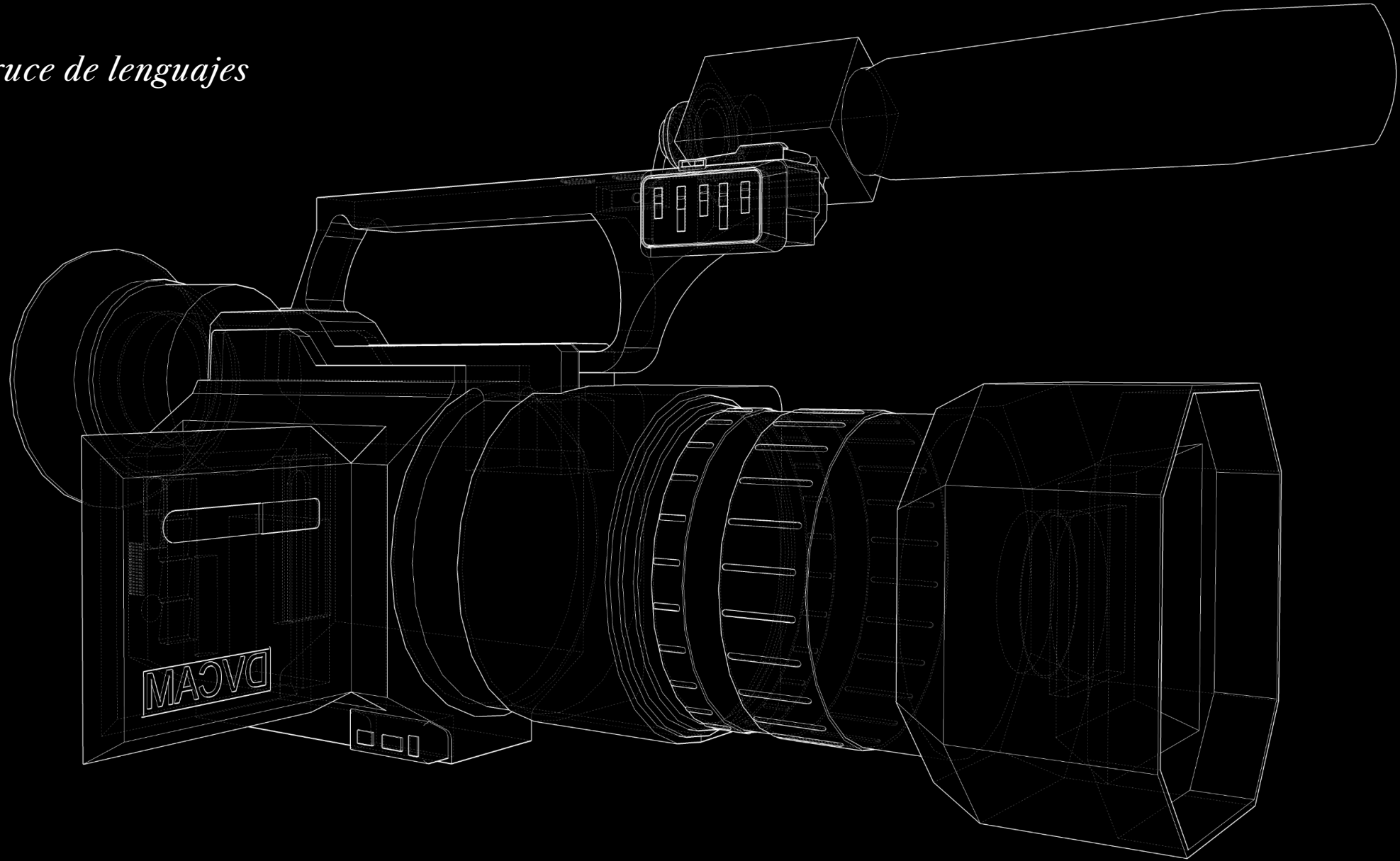
Entonces, el revuelo reciente se presenta como un significant vacío, que replica modelos estandarizados sin interrogar las genealogías locales de experimentación crítica. En palabras de Walter Mignolo (2007), es la persistencia de una colonialidad del saber, donde las epistemologías dominantes configuran qué prácticas son reconocidas y cuáles permanecen en los márgenes. Además, los espacios autogestionados y los colectivos que históricamente han sostenido la experimentación —que entienden el arte como práctica de desobediencia simbólica— enfrentan dificultades, atrapados entre la fragilidad económica, la ausencia de políticas públicas y la cooptación de las estéticas disidentes por los circuitos comerciales.

Entonces, si bien es cierto que Cali ha funcionado a lo largo de la historia como centro de experimentación, su aparente consolidación como nodo emergente de las *Media Arts* oculta una paradoja: bajo el "nuevo auge", persisten conflictos de apropiación crítica y cooptación de mercado, entre visibilidad internacional y desposesión local. En estos contextos periféricos, la globalización cultural no implica necesariamente inclusión simétrica, sino más bien una reorganización desigual que favorece a ciertos agentes (Canclini, 1999). De ahí que sea necesario construir un relato total, que integre aquella lucha por resignificar las herramientas tecnológicas más allá de sus usos dominantes.



Fotografía realizada por Ferrnll Franco de *Las Cortinas de Baño* (1985), por Oscar Muoz (fuente: Blanton Museum).
En el proceso de impresi3n, realizado con aer3grafo a trav3s de seda de serigrafia, la imagen era recibida por una superficie inestable: el artista le rociaba agua a la cortina en el momento de dibujar.

iv. Cruce de lenguajes



iv. Cruce de lenguajes

Podría decirse que esta investigación-creación encuentra cabida en el género documental, en cuanto se acompaña de un ejercicio de descripción de un fenómeno de la realidad, en este caso la de los artistas visuales que se inscriben dentro del campo de las *Media Arts*. John Grierson (primero en fijar una idea de género) en su texto *Postulados del documental* (Grierson, 1932) declara que, si bien hay un fin utilitario, pedagógico e impersonal en el cine documental, eran inevitables las audacias expresivas. Existe siempre una licencia para dramatizar el material, pues la revelación que estos productos narrativos hacen del mundo ocurre no por razones semánticas sino también ideológicas. El vínculo inquebrantable con la realidad se ha ido desplazando y enriqueciendo de miradas laxas.

Como bien lo plantea Antonio Weinrichter en las reflexiones sobre el documental contemporáneo de su texto *Desvío de lo real: el cine de no ficción* (Weinrichter, 2004), se cruza la frontera de la no ficción al mezclar elementos reales con estrategias propias del cine dramatizado y del cine experimental. Hablamos de atributos que, si bien en el imaginario colectivo se consideran antitéticos con la vocación básica del género de la mínima mediación expresiva con la realidad, han existido siempre.

Por ejemplo, el pionero documentalista estadounidense Robert Joseph Flaherty, conocido por ser uno de los fundadores del género como tal (con la revolucionaria *Nanook of the North and Man of Aran* [1934]), se apoyó en actores profesionales durante los rodajes. Afirmaba que,

en aras de capturar cinematográficamente el “verdadero espíritu” de la realidad, muchas veces tenía que intervenir (Rabiger, 2003). Así, replanteaba las historias para dar a los sujetos retratados una dimensión más profunda de significado. Según Rabiger, en su texto *El documental y la poesía* (2003), Flaherty fue un poeta que buscaba a través del cine un significado trascendental, supraterrrenal, lo que requiere de un tratamiento meditado sobre el significante (Rabiger, 2003).

En últimas, Weinrichter propone tres grandes categorías sobre las que orbitan las producciones audiovisuales que buscan documentar y reflejar la realidad social y política, pero desde otro lugar hasta hace muy poco indeterminado. En primer lugar, estas construyen su narrativa a partir de imágenes que, aunque podrían ser falsas, se acercan a los patrones del documental tradicional, presentándose como “sobrias”. Además, se valen de una gran cantidad de material de archivo, el cual adquiere un significado completamente nuevo. Y, más especialmente, tienden hacia la subjetividad del autor, con cualidades ensayísticas. En definitiva, estas producciones mantienen la “investigación concisa, equilibrada y ética” (Pons, 2017); sin embargo, lo hacen desde términos particulares. En este sentido, en 1983, el cineasta Godfrey Reggio estrenó la primera entrega de su monumental trilogía “Qatsi”, una de las muchas propuestas audiovisuales que impactarían el imaginario colectivo, cautivando tanto al público de festivales como al de galerías.



Koyaanisqatsi (1982), por Godfrey Reggio. Fotograma de la película, que explora el desequilibrio entre los humanos y la naturaleza, es un intento por despertar la conciencia de cara a la crisis producida por la ciencia y la tecnología. Koyaanisqatsi (al igual que las otras dos películas en la trilogía) consta de un montaje visual con música minimalista, sin narración, diálogos ni intertítulos.



Koyaanisqatsi (1982), por Godfrey Reggio. Fotograma de la película, que explora el desequilibrio entre los humanos y la naturaleza, es un intento por despertar la conciencia de cara a la crisis producida por la ciencia y la tecnología. Koyaanisqatsi (al igual que las otras dos películas en la trilogía) consta de un montaje visual con música minimalista, sin narración, diálogos ni intertítulos.

iv. Cruce de lenguajes

En palabras del autor, fue necesario suprimir los personajes, las tramas y la estructura narrativa, centrándose en el montaje de la imagen, la manipulación del tiempo, la descripción del entorno y la banda sonora para lograr una comunicación directa con el alma del espectador. "Si deseo comunicar un significado, utilizo las palabras; si deseo comunicar sentimientos, utilizo el arte" (Reggio, 1988). El primer resultado, *Koyaanisqatsi* (1982), es una pieza audiovisual crítica que, a través de la potencia de la imagen visual y sonora, así como de la cadencia rítmica, plantea un rompecabezas que debe ser completado por la audiencia.

Curiosamente, al alejarse de la narrativa convencional explicativa y del flujo a tres partes de la industria fílmica, el documental impactó en las entrañas de la crisis ecológica global y la relación entre la humanidad y la naturaleza en las sociedades capitalistas modernas (Franky, 2020). Su estructura cíclica, que comienza con el equilibrio inicial representado por imágenes de la naturaleza pura, continúa con la prótesis humana a través del mundo moderno y la incidencia de la tecnología en la vida desequilibrada, para concluir con la explosión de un cohete de prueba de la NASA y su caída en la tierra, denotando una inminente destrucción ante la pretensión y, por ende, un retorno al origen.

Ahora, ¿Cómo podría *Koyaanisqatsi* (1982) ser un documental si la representación de fenómenos externos no cumple con si quiera las restricciones de las secuencias cronológicas? La modernidad trajo consigo un concepto depósito de medios expresivos incomparablemente

más grande que el documental puro, el *videoensayo* (*film essay*). En este, el cineasta puede moverse libremente, cambiar de representación objetiva a alegoría fantástica y de ahí a una escena dramatizada; puede retratar cosas muertas, así como vivas, y objetos artificiales, así como naturales; puede utilizar todo lo que existe y pueda inventar, siempre y cuando sirva al propósito de hacer visible la idea fundamental. Se hace hincapié en esa declaración: al igual que un ensayo textual, el *videoensayo* es un intento por hacer visible el mundo invisible de la imaginación, los pensamientos y las ideas, siempre a partir de argumentos e hipótesis.

Sin embargo, a medida que se desarrolla el género dentro y fuera de esas tradiciones documentales se demuestra algo central, "lo ensayístico no debe verse simplemente como una alternativa a cualquiera de estas prácticas (o al cine narrativo); más bien, rima con ellos y los reelabora como contrapuntos dentro y hacia ellos" (Corrigan, 2011). Es decir, está situado entre categorías de realismo y experimentación formal, reconsidera formas de expresión existentes como un diálogo de ideas.

Exponentes como *Man with a Movie Camera*, de Dziga Vertov (1929), *Letter from Siberia*, de Chris Marker (1957), o *Two or Three Things I Know About Her*, de Jean-Luc Godard (1967), representan una celebración reflexiva del poder de la visión cinematográfica (ver Figura 9). Y, si bien se ubican en el norte, no pasaría mucho tiempo para que en Latinoamérica también surgieran obras y manifestaciones diversas de talante similar.



Two or Three Things I Know About Her (1967) de Jean-Luc Godard, Fotograma de la película, en la que el autor hace una reflexión personal sobre su mirada del mundo contemporáneo al tiempo que sigue a Juliette, mujer asfixiada por la monotonía. Aunque hay actores recitando líneas en muchas de las escenas, la película no tiene la estructura ni el estilo, es un ensayo en el que Godard dialoga sobre temas como la política, la realidad y el significado.

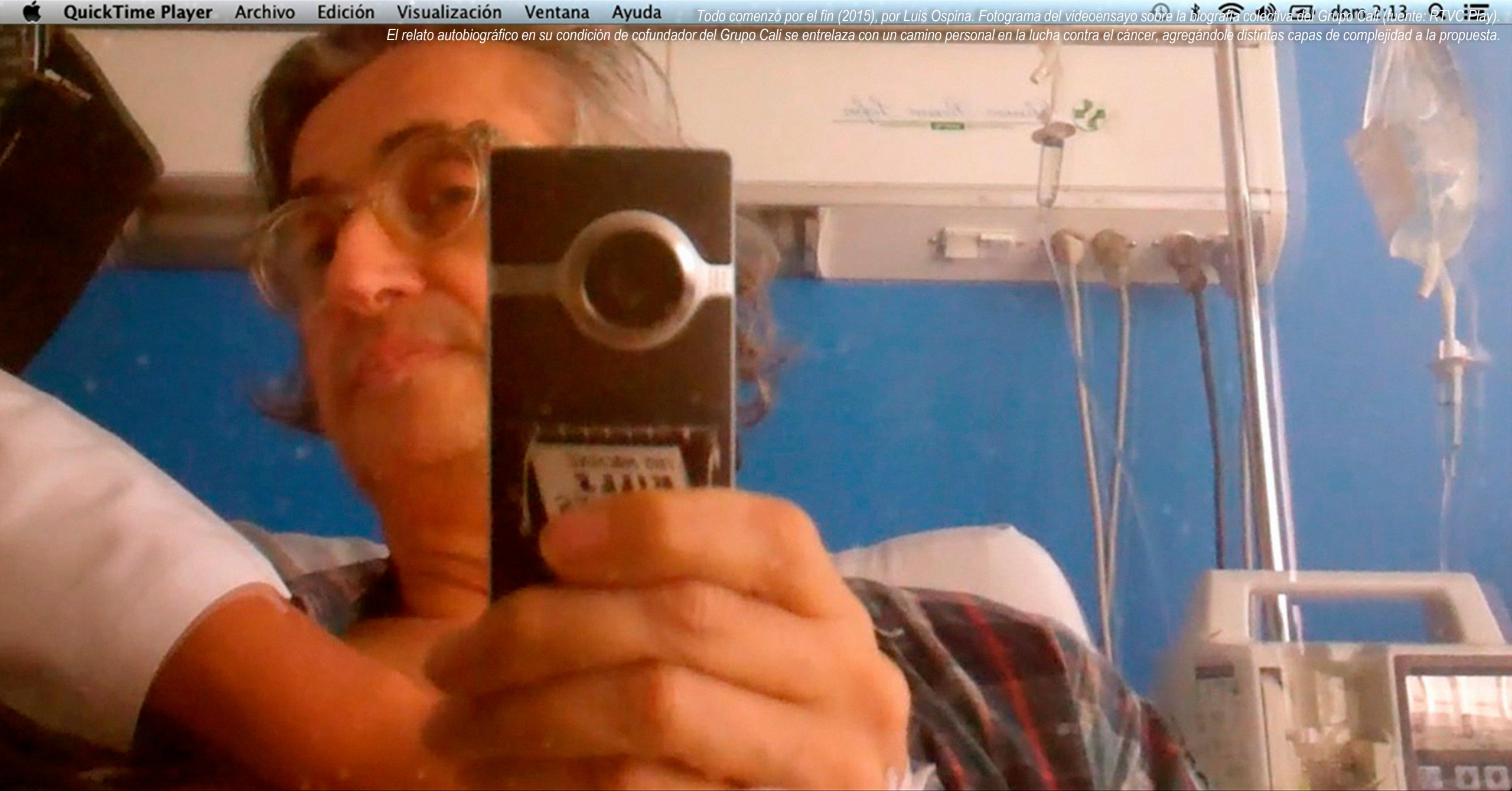
iv. Cruce de lenguajes

Importantes eventos como el Festival de Cine de Viña del Mar o la Primera Muestra de Cine Documental Latinoamericano en Mérida empezaron a incluir poco a poco películas híbridas dentro de sus dinámicas de divulgación, que compartían motivaciones similares al Nuevo Cine Latinoamericano, el Cinema Novo, la Escuela Documental de Santa Fe bajo la dirección de Fernando Birri, el Cinema Marginal, la Escuela de Cine del Cusco con actividades desde los años cincuenta, y el Grupo Cine Liberación (Palacios, 2017). Estos siempre estaban vinculados a temáticas base que delineaban la realidad social latinoamericana, como la reivindicación de lo ancestral, la conciencia del subdesarrollo, el antiimperialismo, y el arte como método de emancipación (Palacios, 2017).

De igual manera, en el cine colombiano se encuentran cada vez más exploraciones de este tipo. Por ejemplo, trabajos como *Un tigre de papel* (2008) de Luis Ospina parodian deliberadamente las convenciones del cine documental. Con la excusa de la narración de la vida de Pedro Manrique Figueroa (personaje mitológico en la escena artística del país), transmite de la memoria generacional, sociocultural y política colombiana; se hace materiales disímiles como entrevistas, archivos, una narración erudita, tal como si se tratase de un collage. Así, logra simultáneamente un recorrido evocado desde el afianzamiento internacional del socialismo y el comunismo hasta su fracaso en la conversión a los totalitarismos terminantes (Palacios, 2017), un ejercicio autobiográfico absurdo y una reflexión cuestiona la validez de la historia conocida.

Casi una década después, Ospina continuaría tanteando las posibilidades de ejercicios de tendencia ensayística, considerados por muchos como “falsos documentales” (mockumentary), otro de los muchos apellidos que se han puesto buscando dar sentido a “confusas amalgamas que sólo se diferencian por el distinto grado de verdad o invención que contienen sus argumentos” (Burstein, 2009). En *Todo comenzó por el fin* (2015), Ospina realiza un autorretrato íntimo bajo la premisa de retratar la historia de un grupo de intelectuales bohemios de los 70s y, más especialmente, con el fin de desmitificar al escritor y cinéfilo Andrés Caicedo, y al director de cine Carlos Mayolo (del Grupo Cali). Estas prácticas estéticas responden a contextos de crisis política, censura institucional y disputas por la representación simbólica (Stam, 2000). En este sentido, los híbridos se vuelven en herramientas formales de resistencia. Su uso revela tanto una conciencia crítica como un posicionamiento ideológico frente a lo audiovisual.

Weinrichter define el falso documental como: el “relato inventado que, a diferencia del cine de ficción habitual, imita los códigos y convenciones cultivados por el cine documental”. (Weinrichter, 2004), pero ¿acaso esta definición no empata con las dispuestas anteriormente? Más allá de márgenes difusos, estos géneros “ayudan a interrogarnos sobre la institución y la semiosis lógica de lo documental, alerta a los públicos y nos alertan sobre los públicos, pone de manifiesto el código de lo verosímil y explicita que la historia y la Historia se visten con el manto del discurso (...) no ficción de algunos géneros híbridos” (Sánchez-Navarro, 2004).



iv. Cruce de lenguajes

Recientemente, han surgido propuestas cinematográficas que aprovechan la permeabilidad de los dispositivos documentales. *Síndrome de los quietos* (2021), dirigida por Leon Siminiani, se adentra en motivos que ofrecen una perspectiva única para el análisis histórico de Colombia. Este enfoque se desarrolla, en gran medida, como resultado de las crisis políticas y la violencia estructural que ha marcado la vida pre y postpandemia en el país. Lo que destaca de manera particular en esta película es la categoría del metarrelato: convergencia de fenómenos reflexivos, autorreferenciales y de autoconciencia, "la presencia de la cámara provoca una inevitable alteración de la realidad al colocar a los protagonistas frente al escrutinio del aparato filmico" (Sánchez-Navarro, 2004). Esta dinámica sumerge al espectador en un juego metadiscursivo que lo lleva a cuestionar el criterio de verdad de lo que está presenciando. En otras palabras, el metarrelato en *Síndrome de los quietos* va más allá de simplemente contar una historia; desencadena una experiencia única donde la conciencia del proceso filmico se entrelaza con la narrativa histórica de Colombia, generando reflexiones sobre la verdad, la percepción y el papel mismo del documental en la construcción de la realidad. Este enfoque, que destaca la relación intrínseca entre la cámara y la verdad percibida, aporta una capa adicional de complejidad a la exploración de la historia y la realidad social a través del cine.

Vemos entonces que desde Grierson hasta las propuestas actuales el documental contemporáneo ha evolucionado desafiando límites y fusionando lo real con lo artístico. La línea

entre verdad e invención se difumina, enriqueciendo la representación cinematográfica de la realidad. La capacidad del *videoensayo* para absorber elementos de diversos géneros nos insta a repensar la percepción de la realidad y la esencia misma del cine como tal. Este género cinematográfico explora no solo la verdad factual, sino también las capas más profundas y complejas de la experiencia humana: en lugar de responder todas las preguntas que plantea y ofrecer un argumento completo, la retórica del ensayo es tal que cuestiona al espectador; en lugar de guiarle a través de una respuesta emocional e intelectual, busca que cada uno se involucre individualmente y reflexione sobre el tema que el autor está meditando.

De ahí que, en este caso, la propuesta audiovisual pueda valerse de dispositivos narrativos que rompan con las convenciones como, por ejemplo, la integración de herramientas mediales a la misma creación y construcción de forma tautológica: resultando en un producto audiovisual expandido que investiga sobre *Media Arts*, al tiempo que sirve de plataforma y ejemplo a la enunciación conceptual del arte hecho con recursos de la misma categoría. La metodología, en sentido justamente de las nuevas formas de hacer un cine híbrido en el que encuentren cabida los mensajes y estilos de la presente investigación, se divide en tres fases: identificación de artistas caleños, descripción del uso de las *Media Arts* y valoración del lugar de las tecnologías en los procesos creativos de los artistas. Cada fase se organiza en relación con las etapas de preproducción, producción y postproducción del producto final, como vemos a continuación.

iv. Cruce de lenguajes

Primeramente, se ha de realizar una revisión bibliográfica-documental para identificar artistas que se utilizan, se apropian y significan las *Media Arts* en su práctica creativa. Luego, se establecen criterios de inclusión para la selección de artistas; por ejemplo, diversidad de enfoques artísticos, trayectoria, y más especialmente, las formas en que se incluyen las tecnologías en los procesos creativos (ya sea solo como herramienta operacional o como parte integral de la conceptualización de la pieza). Una vez realizada la identificación preliminar, se contacta a posibles artistas para obtener su consentimiento informado y participación en la investigación, dando inicio a un vínculo dialógico que permitirá develar las distintas dinámicas de creación en relación con los entornos tecnológicos.

Por otra parte, se ha de entrevistar a los artistas para comprender su experiencia con la tecnología, explorando aspectos como el uso instrumental, la apropiación simbólica de herramientas y la significación que estas adquieren en el proceso creativo. Asimismo, se observará y documentará visualmente el proceso de producción artística, poniendo especial atención en los momentos en los que las tecnologías inciden estética o conceptualmente. Se registran, además, las reflexiones críticas de los artistas sobre el papel de las tecnologías en la contemporaneidad, así como su impacto ético, político y cultural en la creación.

Posteriormente, se analizan las entrevistas y la documentación visual para identificar patrones y temas recurrentes relacionados con las *Media Arts* en los procesos creativos. A su

vez, se realiza una revisión crítica de los materiales, atendiendo tanto a criterios estéticos como discursivos y epistemológicos. Con la información obtenida, se elaboran los guiones para el *videoensayo* documental, estructurando la narrativa en torno a los hallazgos emergentes e integrando también una visión reflexiva autoral que contemple los alcances, tensiones y limitaciones de esta práctica social. Finalmente, se procede a la producción y edición del *videoensayo*, empleando fragmentos de entrevistas, material de archivo y recursos narrativos que permitan comunicar de manera efectiva, crítica y poética los resultados de la investigación.

Esta metodología busca una comprensión profunda del impacto de las tecnologías en la práctica creativa de artistas colombianos, desde la identificación inicial hasta su formalización audiovisual. La combinación de métodos cualitativos, como entrevistas y observación directa, con estrategias propias del lenguaje visual, permitirá generar una perspectiva integral, situada y accesible sobre el fenómeno investigado. De ahí que comprender la naturaleza del *videoensayo* como dispositivo híbrido es esencial para articular las decisiones estéticas, influencias y estructuras narrativas que se abordarán en el siguiente apartado. A partir del marco metodológico, será posible reconocer los recursos formales y discursivos que configuran esta práctica audiovisual, así como su potencial crítico dentro del campo expandido del arte contemporáneo. Esta articulación orienta el análisis hacia una lectura más compleja y situada de las relaciones entre tecnología, contexto, subjetividad y representación.

v. Influencias

The background of the page is a complex, abstract pattern of thin, white, irregular lines and shapes on a solid black background. The lines vary in length and orientation, creating a dense, textured effect that resembles a network or a series of overlapping geometric forms. The overall composition is dynamic and visually busy.

v. Influencias: antecedentes

Cabe reiterar que, más allá de la relevancia global, esta propuesta se nutre de una trayectoria artística personal que deviene tanto en cuerpo de obra como en objeto de reflexión crítica. Es decir, el proceso de investigación-creación que se recoge en este libro se adhiere a una serie de piezas multimedia personales que exploran lo *posthumano* y ahondan en las distintas posturas que toma el sujeto postmoderno frente a los agentes que le rodean.

Este enfoque se manifiesta de manera tangible en mi trabajo de grado en artes (el cual se realiza de forma simultánea a la producción audiovisual del *videoensayo*), que concluye en una instalación multimedia que integra tecnología, performance y experimentación audiovisual. Entonces, dicho proyecto no solo es el marco desde el cual se activan las preguntas de investigación, sino también un campo expandido en el que se ensayan las posibilidades del arte medial como ejercicio de pensamiento.

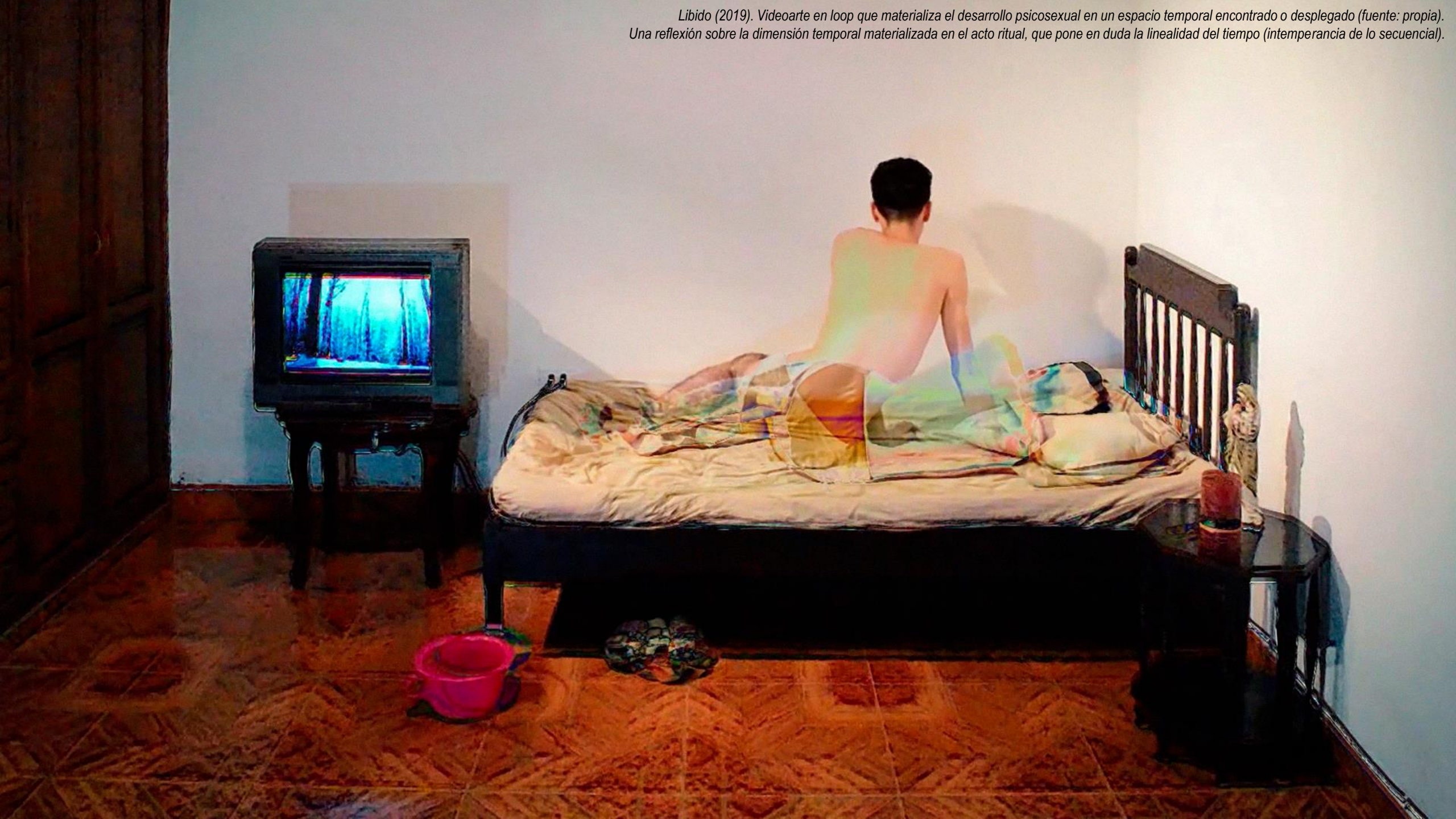
De este modo, el *videoensayo* no solo documentará las prácticas y pensamientos de artistas mediales en el contexto colombiano, sino que también incorporará registros directos de mi proceso creativo al enfrentar la producción de dicho proyecto simultáneo. En este sentido, se narrará la historia de un artista visual que trabaja con herramientas tecnológicas en medio de condiciones de precariedad material, revelando cómo estas tensiones moldean —y potencian— el acto creativo. Esta dimensión autobiográfica permite anclar la reflexión teórica en una experiencia situada, y ofrece una mirada sensible sobre las formas de hacer arte.

El *videoensayo* funcionará como un espacio de cruce entre la documentación académica, la memoria creativa y la autorrepresentación. Desde esta perspectiva, los primeros referentes estéticos y narrativos que influyen la concepción formal del trabajo son precisamente los personales, aquellos realizados a lo largo de los años y que constituyen una suerte de archivo íntimo de exploración con tecnologías diversas. Este acervo formativo y experimental constituye el punto de partida desde el cual se articula una reflexión más amplia sobre el rol del arte y la tecnología en contextos emergentes, donde las limitaciones estructurales no anulan, sino que redireccionan, la potencia expresiva.

En última instancia, esta propuesta se posiciona como un gesto que conjuga teoría, experiencia y autoría. El análisis de los procesos creativos termina siendo una de las muchas manifestaciones que evidencian transformaciones epistemológicas profundas, y nos permite ser testigos del surgimiento de una nueva sensibilidad expandida, atravesada por tecnologías, precariedades materiales y búsquedas poéticas en tensión.

Ahora, más allá de la exploración personal, también se identifican ciertas tendencias en las producciones audiovisuales contemporáneas que podrían aproximarse tanto conceptual como estéticamente a los procesos de interacción entre las tecnologías y las diversas esferas que habita el ser humano. Estas manifestaciones revelan un campo de experimentación que dialoga con las preocupaciones del proyecto y suponen referentes estéticos y narrativos de todo tipo.

*Libido (2019). Videoarte en loop que materializa el desarrollo psicosexual en un espacio temporal encontrado o desplegado (fuente: propia).
Una reflexión sobre la dimensión temporal materializada en el acto ritual, que pone en duda la linealidad del tiempo (intemperancia de lo secuencial).*



*Mundo simulacro (2021), Videoinstalación en la que se superponen la realidad de un videojuego de simulación social con el contexto caleño (fuente: propia).
El escenario virtual de la simulación social termina por convencer al jugador (en posición divina de control) de que, en realidad, no es un ser autónomo y está inmerso en una realidad similar a la realidad inferior.*





*Herrumbre (2022). Fotograma de cortometraje experimental sobre el viaje de dos jóvenes amantes hacia una profecía de trascendencia (fuente: propia).
La metáfora de un hombre que ansía trascender a un mundo esclavizante.*

v. Influencias: el cine sobre tecnología

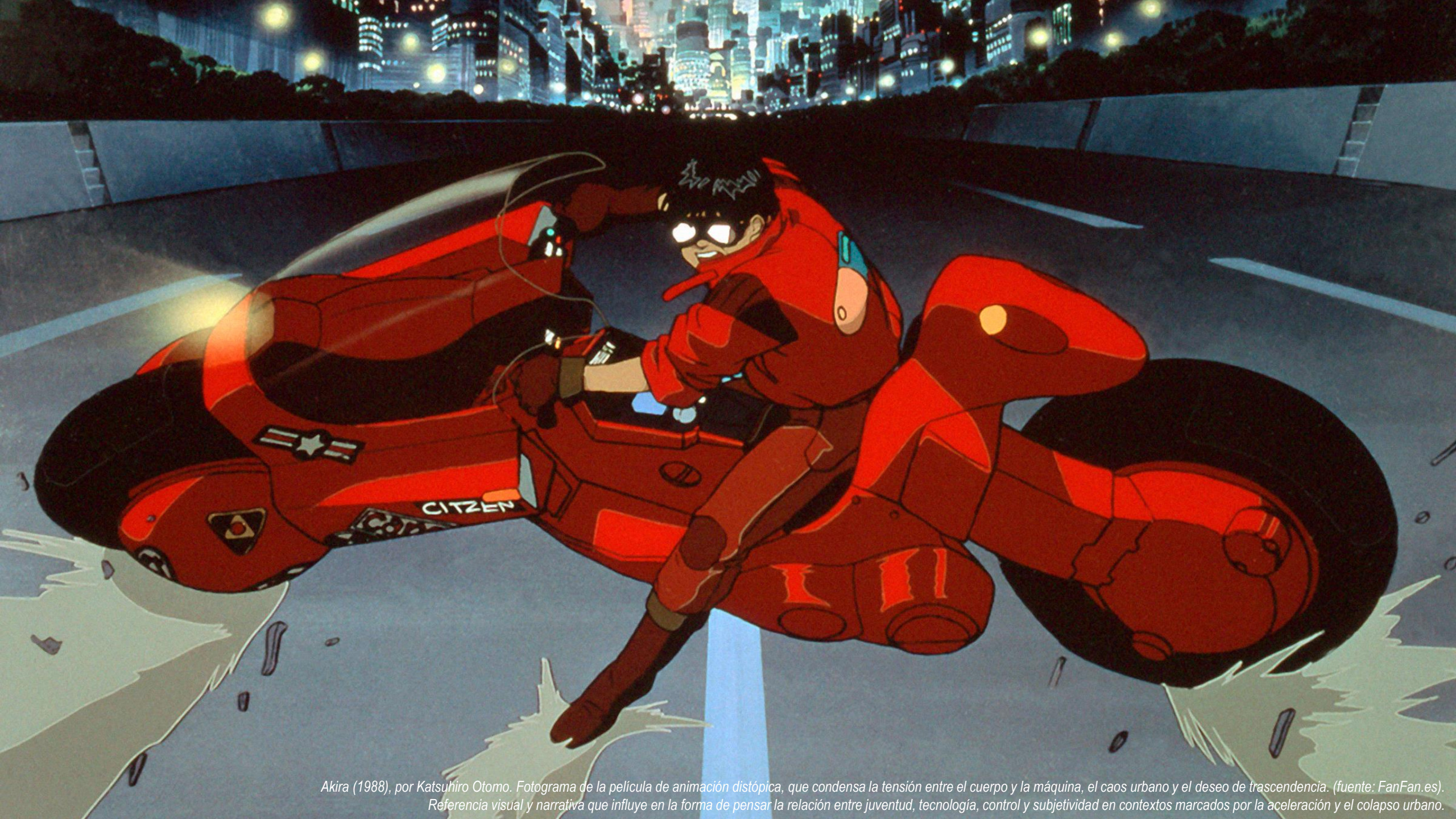
Entonces, se identifican discursos audiovisuales que reflexionan sobre el impacto de las tecnologías, fomentando marcos éticos y políticos para contextos donde humanos y máquinas convergen. Este tipo de propuestas advierten sobre riesgos catastróficos por el desarrollo desenfrenado, así como sobre el reemplazo del hombre por máquinas de eficacia excepcional.

Ejemplos destacados de esta tendencia, como los documentales *Do You Trust This Computer?* (Chris Paine, 2018), *I, Human* (Tonje Hessen Schei, 2019) y *Coded Bias* (Shalini Kantayya, 2020), abordan desde múltiples perspectivas el papel de la IA en diferentes ámbitos: incluyendo la guerra automatizada, la vigilancia masiva, la manipulación informativa y el sesgo algorítmico en sistemas de control social. A través de entrevistas con expertos en tecnología, derechos humanos y ética, estas obras exponen con un tono crítico —incluso alarmista— los desafíos de nuestra creciente dependencia tecnológica, destacando la brecha entre el vertiginoso avance técnico y la escasa capacidad institucional para regularlo (Martínez, 2018). Problemas como la opacidad en los sistemas de toma de decisiones automatizadas y la falta de transparencia regulatoria son presentados como riesgos reales, con implicaciones geopolíticas (sociedad de vigilancia en China, armas autónomas, sesgo en algoritmos policiales, *big data* y el escándalo de *Cambridge Analytica*). En todos se utilizan imágenes de disturbios, actos terroristas y escenarios de guerra, editados con efectos que evocan distopías. Esto sugiere que nuestras opciones podrían verse limitadas, ya que, a pesar de los posibles vetos, los

desarrolladores continuarán trabajando para replicar la condición humana (Martínez, 2018).

Junto a estas piezas documentales, también se consideran producciones de ficción que han incidido significativamente en el imaginario colectivo sobre la tecnología y sus vínculos con la subjetividad humana. *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) y su secuela *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017), la saga de *The Matrix* (Lana y Lilly Wachowski, 1999, 2003), *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988), *Her* (Spike Jonze, 2013) y *Ex Machina* (Alex Garland, 2014), despliegan marcos narrativos especulativos que interrogan y dialogan sobre los límites de lo humano en relación con entornos artificiales, proponiendo aproximaciones tanto filosóficas como afectivas a las tecnologías contemporáneas.

Se destaca particularmente lo *cyberpunk*, visible en *Blade Runner* y *Akira*, que incorpora entornos urbanos densamente poblados, decadentes y saturados de información visual, donde predominan las luces de neón y la fusión caótica de culturas urbanas. Estas imágenes configuran un futuro moralmente comprometido, dominado por estructuras corporativas autoritarias y profundas desigualdades sociales. En un sentido similar, *The Matrix* introduce el lenguaje visual de la realidad virtual a través de códigos estéticos como el característico tinte verde, interfaces gráficas, artefactos digitales y fallos visuales que marcan la distinción entre lo real y lo simulado. Estas decisiones formales permiten una reflexión sobre la maleabilidad perceptiva y la construcción ideológica del entorno virtual.



Akira (1988), por Katsuhiro Otomo. Fotograma de la película de animación distópica, que condensa la tensión entre el cuerpo y la máquina, el caos urbano y el deseo de trascendencia. (fuente: FanFan.es). Referencia visual y narrativa que influye en la forma de pensar la relación entre juventud, tecnología, control y subjetividad en contextos marcados por la aceleración y el colapso urbano.



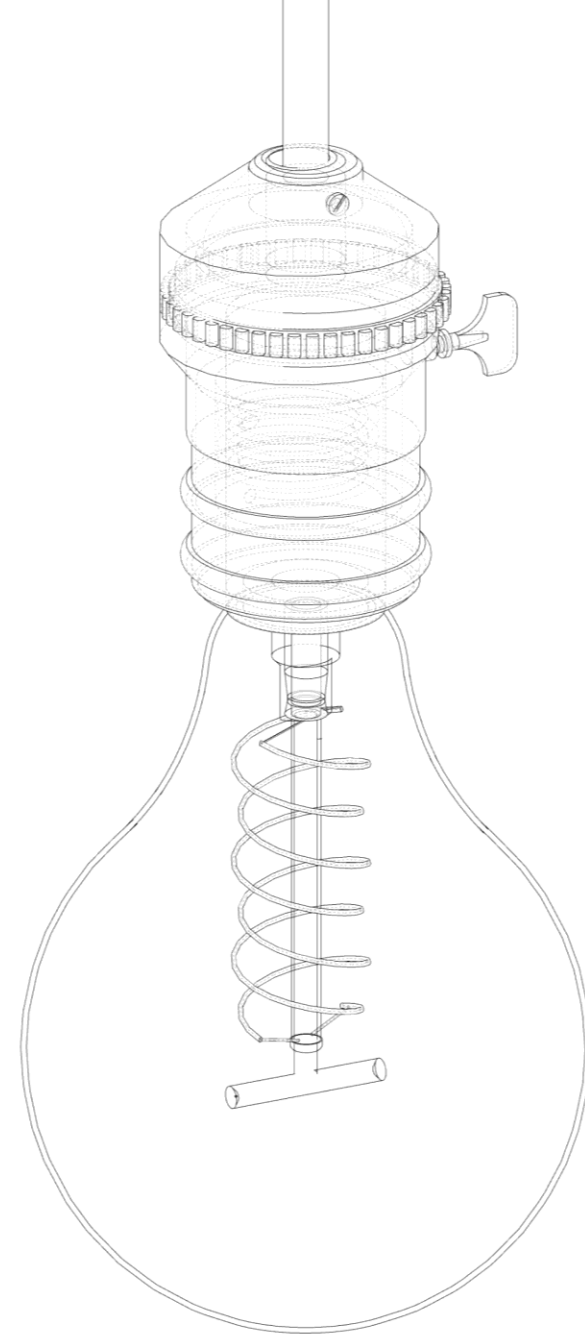
*The Matrix Revolutions (2003), por Lana y Lilly Wachowski. Fotograma del cierre de una trilogía que resignifica el mito del elegido en un contexto de alienación digital. (fuente: GQ Mexico).
La saga funciona como matriz cultural de los dilemas contemporáneos: ¿puede el sujeto aún emanciparse en una realidad mediada por algoritmos?*

v. Influencias: el cine sobre tecnología

Por su parte, Her ofrece una aproximación íntima al vínculo entre humano y máquina, abordando temas como la soledad, el deseo y la mediación tecnológica. Esta estructura permite articular preguntas éticas, sensibles y estéticas sobre nuestra interacción con inteligencias artificiales no corpóreas. En contraste, Ex Machina plantea una tensión epistémica y moral al explorar la manipulación, el poder y la cosificación del cuerpo femenino en el contexto del desarrollo. Se abren interrogantes sobre la conciencia artificial, la agencia ética y las dinámicas de género en entornos tecnológicamente mediados.

Desde el punto de vista formal, Her y Ex Machina apuestan por ambientes minimalistas y clínicos. Los espacios despojados, pulcros y silenciosos generan una atmósfera de desapego emocional que enfatiza tanto la artificialidad del entorno como la fragilidad de los vínculos humanos en contextos de hipertecnologización. Esta estética refuerza la dimensión filosófica de las películas, dirigiendo la atención hacia los dilemas éticos, afectivos y existenciales.

En conclusión, todas estas películas permiten extender el análisis audiovisual ofreciendo claves discursivas para comprender cómo la tecnología es representada en la cultura visual. Ahora, muchas de estas representaciones comparten una lógica del temor o escepticismo. Este enfoque contrasta con la perspectiva de la presente investigación, que parte de experiencias de artistas que integran tecnologías desde lógicas de apropiación, exploración estética y agencia subjetiva. Se reconoce tanto las potencialidades como tensiones de estos entornos.



v. Influencias: el cine sobre arte

Al revisar diversas indagaciones audiovisuales sobre las artes contemporáneas en Colombia, se encuentran decisiones estilísticas recurrentes que podrían moldear el tratamiento audiovisual de la propuesta creativa de esta investigación.

Primero, cabe traer a colación a *Plástica [arte contemporáneo en Colombia]* (2005), realizada por el Ministerio de Cultura y El Vicio producciones. Esta aborda los cambios del arte en los noventa, educando y reflexionando en torno a diversidad de técnicas, recursos, formatos y medios (4 Direcciones, n.a). La serie incluyó entrevistas con críticos, curadores, imágenes de la realización de obras, así como encuentros con las audiencias; de esta manera, se aproxima a las artes de una manera entretenida, acercando al público a nuevas concepciones estéticas.

En el capítulo 8, titulado *La Imagen Subversiva: Videoarte*, se reúnen las perspectivas de Gilles Charalambos; Omar Rincón; y Luis Ospina, y se presentan obras originales de videoarte, como la instalación *Musa Paradisiaca* de José Alejandro Restrepo, *Apetitos de Familia* de Clemencia Echeverri, y los videos *JKF* y *Lady Di* de Catalina Rodríguez. En este se analiza la política que surge detrás de la imagen en movimiento, el video en procesos de resistencia social y contextos de activismo (4 Direcciones, n.a). Por otra parte, en el capítulo 9, denominado *Tecnologías Recicladadas: Arte Electrónico*, se reflexiona sobre democratización de la información, la tecnología y la creciente interactividad y participación en el arte (4 Direcciones, n.a), analizando críticamente los riesgos detrás del *netart* y el arte electrónico.

De una forma similar, podríamos referenciar a *Artecámara presenta* (2016), por Carlos Eduardo Millán Salazar. Esta serie retrata el panorama de la representación artística contemporánea en Colombia, descubriendo el espacio privado de distintos artistas y experimentando con ellos la transformación de cosas simples en obras de arte (RTVCPlay, n.a). A diferencia de *Plástica*, *Artecámara presenta* actualiza el discurso visual con sofisticación y calidez humana: se moviliza al espectador a los estudios y laboratorios en donde se da lugar a los procesos creativos.

Ambas producciones se conciben como materiales pedagógicos orientados a la difusión de las artes contemporáneas, lo que restringe su alcance a una función informativa de exposición y explicación de conceptos. Si bien evidencian acercan al público al campo artístico desde una perspectiva accesible y desmitificadora, su tratamiento se mantiene distante de enfoques ensayísticos que promuevan la apertura interpretativa. En contraposición, esta investigación se propone apartarse deliberadamente de convenciones divulgativas, para inscribirse en marcos discursivos propios de las artes contemporáneas, en los que convergen la densidad literaria, la experimentación formal y la subjetividad interpretativa como formas válidas de producción de conocimiento. Por eso, se identifican diversas obras cinematográficas nacionales que, más allá de documentar, establecen con el arte un diálogo, lo interpelan, reconfiguran e integran como parte activa de un discurso audiovisual complejo y situado.

*Musa paradisiaca (1984-1986), por José Alejandro Restrepo. Registro de instalación videográfica en clave crítica y performativa sobre los imaginarios tropicales y el peso simbólico de los productos de exportación (fuente: Revista ARTISHOCK).
Articula una crítica poscolonial, archivo visual y performatividad simbólica a partir del uso de la imagen del banano como emblema del extractivismo latinoamericano.*



v. Influencias: el cine sobre arte

Primeramente, el cortometraje *Del gesto a la mirada: Cine sobre arte en Colombia* (2023), por David Jurado, presenta fragmentos de distintas películas que se han realizado en el país por y para las artes. Encuentra patrones estéticos en un repositorio de más de diecisiete películas que fueron realizadas entre 1966 y 2019, y reflexiona sobre los gestos y el ritmo de creación de los artistas nacionales. Además, el autor interviene las imágenes mediante un montaje lúdico, animaciones, texturas y filtros. Este cortometraje alimenta las cualidades estéticas del presente trabajo de grado y sirve como el enlace directo a propuestas que durante más de 55 años han caracterizado el cine sobre arte en el país.

También se destaca *Arte colombiano* (1963), realizado por Guillermo Angulo. Se propone un recorrido por el arte colombiano, que va desde las estatuas monolíticas de San Agustín hasta la obra de Alejandro Obregón. En algún sentido la pieza se aproxima a lo que posteriormente harían *Plástica y Artecámara* presenta, pero, en este caso el discurso no se fragmenta, sino que fluctúa dinámicamente por temáticas, materiales y temporalidades. Se genera un *videocollage* que escapa a las convencionalidades, pero no se torna tan abstracto como lo realizado por Jurado (2023), lo que demuestra las posibilidades de tender puentes entre el montaje rítmico y la divulgación efectiva de reflexiones sobre el arte.

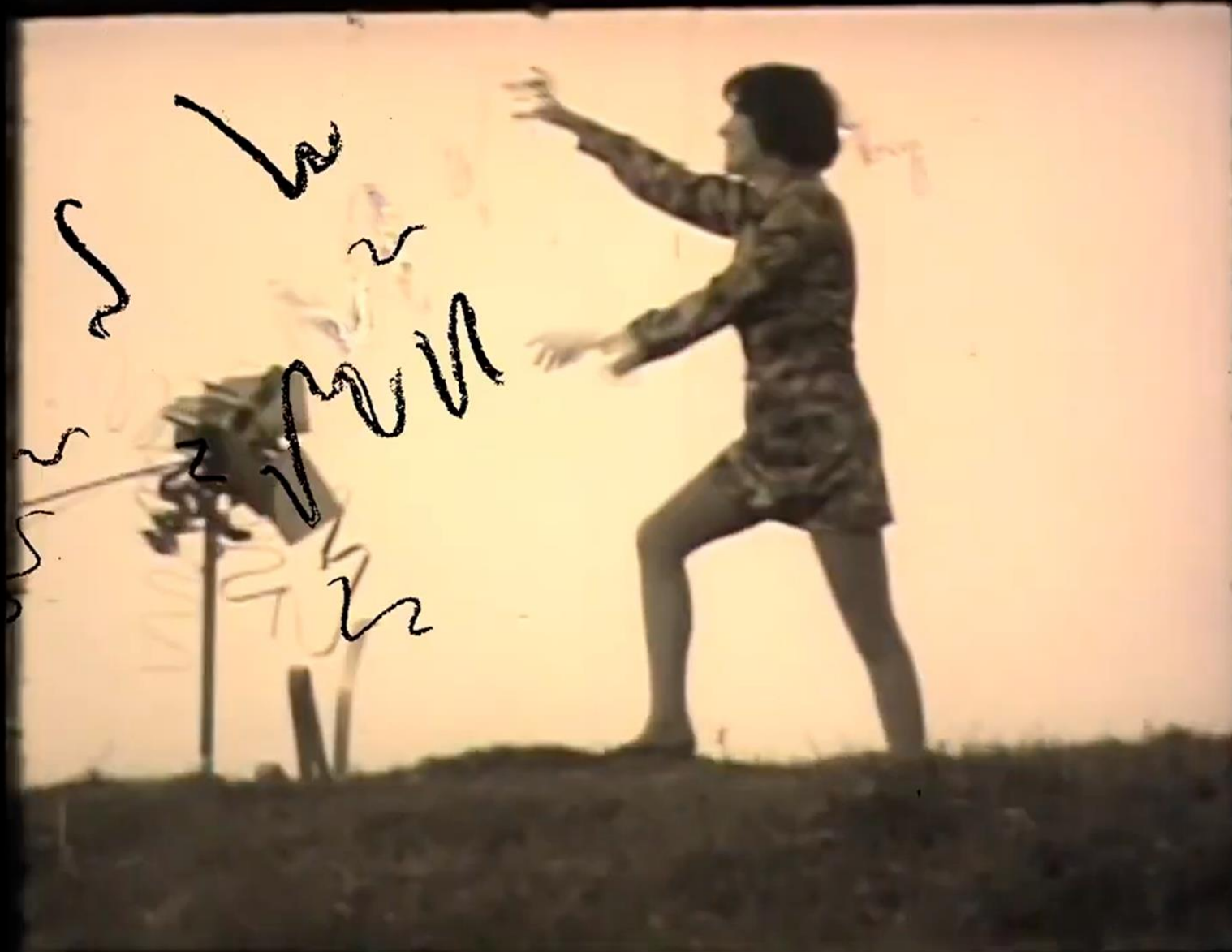
Ahora, en contraste se identifican audiovisuales que, en vez de realizar una retrospectiva sobre fenómenos de las artes, suponen aproximaciones a la vida del artista (sus propuestas

creativas como metáforas de esta), sus costumbres, prácticas, creencias, espacios y formas de vida, dando preponderancia a la visión exclusiva y personal del realizador. Estos trabajos están cargados de inquietudes de quien se retrata y de quien se ubica detrás de la cámara. Invitan a la reflexión crítica, viendo en las artes una excusa a la meditación e indagación personal.

En *Las ventanas de Salcedo* (1964), Luis Ernesto Arocha realiza un montaje escenográfico inspirado en el legado de Bernardo Salcedo. Dentro de este montaje, se despliegan escenas que abordan temas de amor, sexo y guerra, utilizando objetos del taller de Salcedo. Además, se añaden imágenes de ventanas y balcones de Bogotá, creando un diálogo entre la obra de Salcedo y la realidad política de la época. De manera similar, *Azilef* (1971), también de Arocha, imagina un mundo ficticio inspirado en las esculturas de Feliza Bursztyn. En este planeta, llamado *Azilef* (*Feliza al revés*), las esculturas se representan como satélites en el espacio.

La primera propuesta es un rico juego de metáforas e innovaciones del montaje, incluyendo astutamente objetos sugeridos por la obra del artista; mientras que la segunda es una creación ficcionada en donde, a partir de dispositivos narrativos como las formas, la luz, la oscuridad y el espacio vacío, las esculturas se transforman en objetos espaciales. En ambas instancias el producto cinematográfico se aparta de cualquier intención documental, proponiendo un ejercicio completamente autónomo donde se resignifica el trabajo de los artistas en pro de la experimentación.

Del gesto a la mirada. Cine sobre arte en Colombia (2013), por David Jurado. Fotograma de videoensayo que propone una genealogía visual del cine sobre arte en Colombia (fuente: Cinemateca de Bogotá). Es un montaje lúdico de fragmentos de diecisiete películas realizadas entre 1966 y 2019.



*Las Ventanas de Salcedo (1966), por Luis Ernesto Arocha. Fotograma de documental inspirado en las esculturas del artista Bernardo Salcedo (fuente: Cinemateca de Bogotá).
Los objetos animados participan en acciones sexualizadas y violentas dentro de los marcos de las ventanas urbanas. Simultáneamente, los eventos políticos tienen lugar en los balcones adyacentes y en las calles de abajo.*



*Ala Solar (2003), por Camila Loboguerrero. Fotograma del reportaje sobre la escultura que el artista venezolano Alejandro Otero hiciera en Bogotá. (fuente: Cinemateca de Bogotá).
Se muestra en la pantalla todo el proceso de montaje: Desde el primer momento del trabajo, hasta la finalización del mismo, y luego la obra ya integrada al paisaje urbano de la capital.*



*Azilef (1971), por Luis Ernesto Arocha. Fotograma de cortometraje inspirado en la obra de la escultora colombiana Feliza Bursztyn (fuente: Cinemateca de Bogotá).
Las esculturas de Bursztyn, semejantes a satélites de chatarra plateada, vuelan en el espacio con la música de una canción Viaje al Universo.*

v. Influencias: el cine sobre arte

También, se encuentran propuestas donde destaca un carácter etnográfico. Se plantea una ambición creativa de trasladar la mirada al espacio en donde se gestan las prácticas. En estas, prima lo contemplativo, explorando aspectos como la geometría de la arquitectura, la cualidad plástica de las pinturas y la magnitud de las estructuras metálicas retratadas. Además, se incluye al contexto, convirtiéndose en un opulento ejercicio mnemotécnico y de memoria.

Ala solar, o de cómo vive una escultura en Bogotá (1976), de Camila Loboguerrero, adopta una aproximación casi periodística para valorar la escultura cinética *Ala Solar* del artista Alejandro Otero. Así, se integran personalidades de Bogotá, desde artistas y académicos hasta amas de casa, para mapear las percepciones del público ante el monumento, acompañado de imágenes que documentan su proceso de montaje y finalización. De manera similar, *Negret, un oficio* (1976) de Alberto Giraldo Castro, explora el trabajo del escultor Edgar Negret y su entorno creativo, desde la concepción de la obra hasta su exhibición. *Tacto Visual* (1980), de Carlos Eduardo Uribe, profundiza en la obra de Omar Rayo, así como en la construcción del Museo Rayo en Roldanillo. Por último, *Bellas Artes* (1962), de Jorge Pinto, ofrece un recorrido no lineal por la escuela de Bellas Artes de la Universidad Nacional en Bogotá, delineando el perfil de quienes conformarían el circuito artístico del país, ejercicio que captura el momento histórico.

Estos cortometrajes resplandecen al observar detenidamente los entornos y la manera en que la sociedad de finales del siglo XX se entrelaza con el arte. La apreciación del espacio y la

observación de todo lo que rodea al sujeto de estudio amplía las dimensiones del acto de representación. Los detalles de las diferentes propuestas dan lugar a una visualización donde la amalgama de color, espacio y forma configura un conjunto expresivo en sí mismo.

“Mis esculturas sí se mueven, pasa al contrario de lo que le pasa al país” decía Bursztyr en la película *Las Camas* (1974), de José María Arzuaga. A diferencia de la aproximación de *Arocha* (1971), esta va en línea con recursos del periodismo. Ahora, detrás de esta estructura se esconde un monólogo cargado de potencia política y poética: la artista reflexiona respecto a sus esculturas, el sentido semiótico de los mecanismos que las componen, su cualidad de movimiento y la relación que desarrolla con ellas (se refiere a los objetos como sus “hijas”, quienes “habitan” el taller). De forma similar, en *Sueños sobre un mantel vacío* (1981), por Víctor Gaviria, se realiza una exploración de memoria sobre la obra de la pintora Dora Ramírez, reproduciendo sus pinturas cinematográficamente, y aproximándose a la fantasía propia de una época de supuesta abundancia.

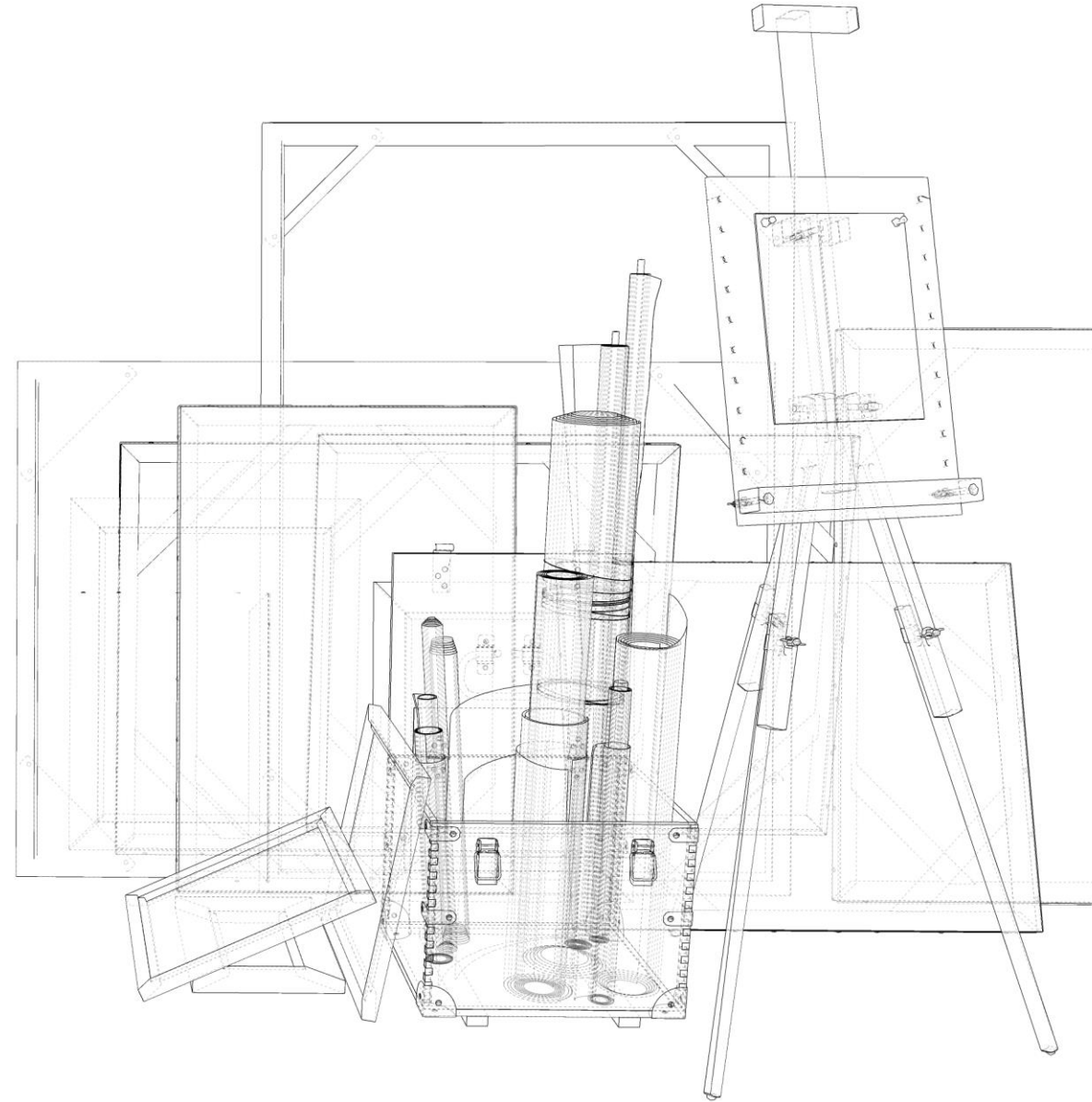
Ambas exploraciones transmiten un sentimiento de recreación de la vida, son piezas documentales que a manera de retrato nos adentran en universos particulares. El espectador camina junto con las artistas y descubre sus pensamientos oscuros. Si bien hay una aproximación a las convenciones del reportaje televisivo también se muestra incomodidad ante las fórmulas estandarizadas, funcionan a modo de crónicas y testimonios.

v. Influencias: el cine sobre arte

En resumen, la experimentación autoral presente en estas propuestas abarca tanto la reinterpretación de la obra de artistas contemporáneos como la incorporación de enfoques etnográficos que desplazan la mirada del arte hacia el contexto sociocultural de las prácticas creativas. Estas producciones no solo exploran la interacción entre arte y sociedad, sino que configuran dispositivos cinematográficos impregnados de memoria, capaces de articular narrativas sensibles que vinculan lo individual y lo colectivo. En este marco, la dimensión poética se entrelaza con una lectura política del hacer artístico, al examinar la relación íntima y situada entre los artistas y sus procesos de creación.

Las propuestas colombianas analizadas evidencian la potencialidad del medio audiovisual para acercar al espectador a las artes visuales contemporáneas, independientemente de su capital cultural previo. Ya se trate de aproximaciones lúdicas o ensayos más radicales desde el punto de vista formal, todas construyen lenguajes que median la experiencia estética y favorecen su accesibilidad. Cada obra se inscribe en un entramado histórico y social específico, desde el cual las manifestaciones artísticas emergen como respuestas simbólicas a contextos de conflicto, transformación o resistencia.

En conclusión, estas producciones no solo documentan, sino que activan un espacio de reflexión crítica, invitando al espectador a participar activamente en la construcción de sentido y en el diálogo cultural contemporáneo.



v. Influencias: estética de las Media Arts

Finalmente, es imprescindible fundamentar la investigación en una apreciación estética de las obras audiovisuales que se aspira a estudiar. El trabajo de los diversos artistas visuales identificados en el trabajo de campo preliminar no solo se documenta, sino que también enriquece las formas estilísticas con las cuales se planifica llevar a cabo dicha documentación.

Comenzamos con la exploración de Felipe Lozano, artista multimedia con base en Bogotá. Una de sus propuestas, titulada GHOST (2020), fusiona fotografías de rostros humanos con IA para crear retratos de personas inexistentes. Ahora, lo que captura la atención de Lozano son las fallas del sistema. Las imágenes (posteriormente son transferidas al lienzo) son descritas por el artista como "presencias fantasmagóricas". Este enfoque en los errores genera un efecto de extrañeza propio de los sistemas de IA, donde la presencia del otro se transforma en artificio. La relación hombre-máquina traza el espectro de comodidad e incomodidad experimentado por los seres humanos al presenciar un robot basado en su grado de semejanza (*uncanny valley*). Esto se revela como un aspecto fundamental en el *videoensayo* producto de este trabajo de grado: el derrumbe de la tecno-perfección que promete aquello generado algorítmicamente.

En esta misma línea, la propuesta de Lozano titulada Delirio Carnal (2021) involucra el entrenamiento de una red GAN para crear imágenes desconcertantes propias del error digital. En este caso, Lozano explora el deseo en una era de acceso ilimitado a imágenes estimulantes. Su obra (que abarca pintura, video e IA) surge tras la recopilación de imágenes pornográficas,

categorizándolas según contenido visual. Este conjunto de datos se emplea para que la IA reconozca patrones, desde pliegues y formas fálicas, hasta los colores de la carne. El resultado es una amalgama que evoca a Francis Bacon, ofreciendo obscenidad y repulsión. La fusión pornográfica da lugar a una "orgía de bits", donde los cuerpos se desdibujan y fragmentan, desafiando las percepciones del cuerpo y el deseo.

Por otra parte, se remite a SIDA / AIDS (2005), por Santiago Echeverry, fotógrafo y video-artista colombiano que reside en Estados Unidos. Esta pieza surge a raíz de un correo electrónico que Santiago recibe en el 2005, en donde George Tower transmite su frustración interna de aceptarse como un hombre homosexual ante la sintomatología del VIH. "DESE POR MUERTO, Y APRENDA CON QUIEN SE ACUESTA PORQUE LAMENTO INFORMARLE QUE UD SE ACOSTÓ CONMIGO IGNORANDO QUE YO TENÍA SIDA (...), OJALÁ SE MUERA Y SUFRA DE LA PEOR FORMA", se lee en el correo. El artista descontextualiza el texto convirtiéndolo en un poema cinético interactivo, una experiencia donde las palabras rompen filas y atacan al usuario como símbolo del impacto emocional del mensaje. La animación genera una sensación de descontrol, similar a la de un virus informático. Nuevamente el error y la extrañeza de lo digital reafirman los dispositivos narrativos que han de apropiarse en el *videoensayo*. En este caso, se hace énfasis en las posibilidades del texto como elemento narrativo y la tipografía digital como elemento característico del mundo virtual.

Ghosts (en desarrollo), por Felipe Lozano. Registro del proyecto, que combina fotografías de rostros con una IA para crear imágenes que son el resultado de las variaciones algorítmicas. (fuente: FelipeLozano.com).
Suponen rostros artificiales, no realistas, que se asemejan a presencias fantasmagóricas.



vi. Forma y plasticidad

The background of the entire page is a dense, repeating geometric pattern. It consists of a grid of squares, each containing a complex arrangement of white lines that form interlocking, rounded shapes. The overall effect is a textured, woven appearance, similar to a decorative paper or a mathematical tessellation. The lines are thin and white, contrasting sharply with the black background.

vi. Forma y plasticidad: dispositivos narrativos

La revisión de referentes visuales permite delinear estrategias que sitúan el proyecto en la intersección entre el ensayo, la ficción y el archivo digital. Estas influencias conducen a la exploración de recursos narrativos que visibilizan la fragilidad estructural del sistema contemporáneo y la hostilidad latente del entorno virtual, e interrogan críticamente los modos de representación dominantes en la cultura tecnológica. Eso sí, se reitera que el proyecto no se limita a una reflexión sobre lo tecnológico, también se configura como una aproximación a prácticas artísticas, abordando el trabajo de creativos desde un enfoque situado y relacional. Esta doble dimensión exige la articulación de elementos que permitan conjugar lo abstracto de lo computacional con lo concreto de lo local.

En este sentido, **ELECTRÓPICO** se desarrolla íntegramente en la interfaz del mundo digital, haciendo uso de una lógica de pantalla compartida (*screenlife*) como dispositivo narrativo central. Esta elección no es meramente estética, sino que responde a una reflexión sobre el lugar de la imagen y de la subjetividad en el ecosistema mediático actual. Al privilegiar la perspectiva del personaje principal a través de su pantalla personal —mostrando su escritorio, aplicaciones, interacciones, videollamadas— se busca construir una narrativa inmersiva que disuelva los límites entre representación y experiencia, y que posicione al espectador como testigo directo de los procesos de mediación tecnológica.

En este mismo sentido, la inclusión de elementos como fallos técnicos (*glitch*),

ciberataques, trolls en línea, gráficos tridimensionales, interfaces interactivas, la desconexión y entidades automatizadas (como bots o avatares), no solo refuerza la tematización de la tecnoestética, sino que se incorpora como parte de una cultura de la saturación y del colapso informacional. Estos recursos se convierten en dispositivos simbólicos que permiten escenificar los efectos afectivos, cognitivos y sociales del habitar digital.

Por otra parte, se realiza un uso predominante de material de archivo proveniente de internet —noticias, conferencias, registros documentales, fragmentos visuales de redes sociales, entre otros—, que se plantea no como un recurso ilustrativo, sino como una operación crítica de montaje que problematiza la relación entre verdad, representación y acumulación de datos. A través de este archivo audiovisual (que se interviene, resignifica, y trastorna) se complejizan las categorías de autoría, experiencia y testimonio, y que propicia un diálogo complejo entre la ficción, la historia del protagonista (Nicolás, en tanto autor) y las creencias de una comunidad de artistas visuales que comparten, desde sus propios lenguajes y trayectorias, reflexiones sobre la creatividad computacional, lo robot y la estética del algoritmo.

En suma, lejos de funcionar como meras herramientas formales, estas decisiones estéticas son el resultado de un proceso investigativo que busca articular una mirada crítica y situada sobre las transformaciones perceptivas que emergen en el cruce entre arte, tecnología y subjetividad



vi. Forma y plasticidad: fotografía

La propuesta se construye a partir de una estrategia intertextual que busca desestabilizar la percepción del espectador, invitándolo a cuestionar los límites entre lo real y lo artificial, evidenciando la fragilidad del sistema de creencias contemporáneo. Esta tensión se manifiesta tanto en la lógica narrativa de la pantalla, como en la inclusión de secuencias en las que la cámara se desplaza hacia el entorno urbano caleño. En estas instancias, la imagen adopta un carácter experimental, improvisado y fragmentario, en sintonía con la dimensión ensayística.

Visualmente, se privilegia una composición estructurada en torno a la geometría de los espacios. La cámara —estática y contemplativa— construye una estética cuasi etnográfica en la representación del personaje, reforzada por el uso de planos dorsales y subjetivos que lo acompañan en su cotidianidad. Además, la imagen se mantiene fiel a una estética naturalista, reacia a cualquier forma de embellecimiento, y opta por una paleta cromática dominada por tonalidades frías de azules analógicos complementada por acentos terrosos y pardos.

Dicha elección cromática se ve reforzada por el uso predominante de luz natural, de cualidad suave y aterciopelada, que da lugar a sombras densas y negros totales, suprimiendo selectivamente la información visual, lo que potencia la sensación de inquietud en consonancia con las preguntas centrales del proyecto en torno a la condición humana.

Además, se hace referencia a los sistemas de videovigilancia, particularmente a través del uso de planos generales amplios y distantes que evocan una mirada de tipo voyerista o de

control, propia del circuito cerrado de televisión. Esta perspectiva, que convierte al personaje en objeto de observación, sitúa al paisaje urbano como un agente opresivo y significativo dentro del relato. No obstante, es una lógica que se ve interrumpida en ciertos momentos por el uso de primeros planos y planos detalle, que restituyen una dimensión íntima, expresiva y afectiva.

La composición recurre al uso de planos holandeses y diagonales complejas (rectas secantes, líneas convergentes, divergentes y paralelas), generando desequilibrios visuales que tensionan el espacio y desestabilizan la percepción del espectador. Asimismo, se integran planos indirectos o descentrados que difuminan la figura del personaje, reforzando su conflicto de identidad y su disolución simbólica en un entorno mediado por lo artificial.

Por su parte, el montaje responde a una lógica fragmentaria y mecánica. Se opta deliberadamente por una edición abrupta, seca, con saltos de eje y una aparente falta de continuidad que genera una sensación de rigidez “robótica” y flujo interrumpido. Esta forma de edición no busca ocultar la costura, sino visibilizarla como parte del discurso estético. Las transiciones bruscas y los efectos visuales digitales —*glitches*, duplicaciones, interferencias— contribuyen a construir una atmósfera coherente con los temas de la subjetividad tecnológica. Estos efectos funcionan como extensiones narrativas que representan la interacción entre humanos y entidades artificiales, así como los modos en que estas relaciones tensionan nuestra comprensión de lo humano.

vi. Forma y plasticidad: sonido

Finalmente, en lo que respecta al diseño sonoro, la propuesta apuesta por una construcción acústica densa, que combina elementos de la vida cotidiana con intervenciones artificiales altamente elaboradas. Además, el silencio ocupa un lugar protagónico, no como ausencia, sino como recurso expresivo que intensifica la presencia del entorno sonoro incidental: ladridos de perros a la distancia, cantos de aves en la madrugada, alarmas persistentes. Estos ruidos ambientales son anclajes que inscriben al sujeto en un mundo reconocible, íntimo y doméstico, que contrasta deliberadamente con el imaginario tecnológico.

Las conversaciones humanas aparecen en muchos casos amortiguadas o distorsionadas, casi incomprensibles, como si estuvieran filtradas por capas de mediación tecnológica. Ahora, a pesar del carácter espectacular de ciertos efectos auditivos, el producto conserva un trasfondo naturalista, incluso costumbrista, en su manera de capturar lo cotidiano.

Este realismo sonoro es interrumpido por pasajes de música ambiental, cuyos timbres sintéticos y estructuras evocan paisajes sonoros futuristas y desoladores. Los segmentos musicales refuerzan la atmósfera del universo digital y operan como vectores emocionales que guían la experiencia, acentuando la ambigüedad entre lo humano y lo maquínico.

El paisaje sonoro se completa con una variedad de efectos auditivos —zumbidos electromecánicos, chirridos, pitidos— que acentúan el carácter artificial del entorno. Esta interacción constante entre lo orgánico y lo sintético genera una tensión que refleja el conflicto

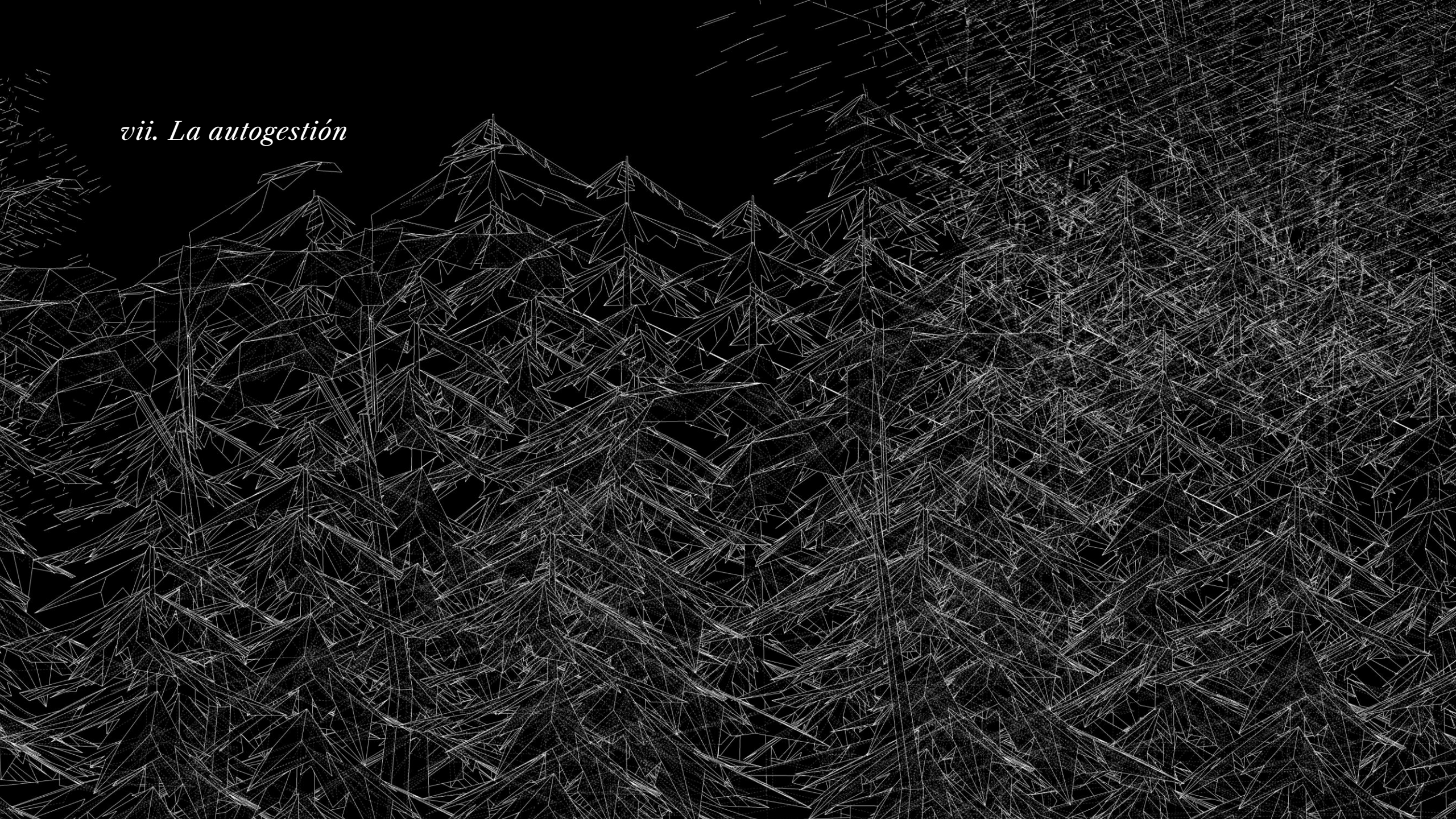
central: la relación entre seres humanos y entidades artificiales.

Además, la inclusión de narradores poco confiables, con voces robóticas y distorsionadas, no solo aporta un matiz crítico al relato, sino que problematiza la noción de autoridad en la narración audiovisual. Estas voces aluden directamente a la virtualidad como territorio de disputa epistemológica, ética y afectiva, evidenciando los modos en que la tecnología media, transforma o incluso suplanta las formas tradicionales de enunciación.

En última instancia, como eje vertebral del relato, se recurre a una voz en off en primera persona, encarnada por el propio protagonista y autor. Esta voz omnisciente, pero íntima, reflexiva y a menudo fragmentaria, actúa no solo como hilo conductor, sino también como un dispositivo que se articula con una mirada autorreflexiva que oscila entre la observación crítica y la inmersión afectiva, confiriendo al relato una dimensión autobiográfica y epistémica a la vez.

Esta voz personal se entrelaza, en distintos momentos, con los testimonios de nueve artistas visuales contemporáneos, cuyas entrevistas (referenciadas anteriormente) enriquecen el discurso con perspectivas heterogéneas sobre la creatividad computacional y las prácticas estéticas en el contexto caleño. La convivencia entre la voz del autor y las voces de los entrevistados produce una polifonía que potencia el carácter dialógico del proyecto, desbordando el formato tradicional y proponiendo, en su lugar, una estructura abierta, rizomática y situada en el cruce entre experiencia personal, investigación artística y reflexión colectiva.

vii. La autogestión



vii. La autogestión

ELECTRÓPICO es una apuesta crítica y situada que interroga el vínculo entre arte, tecnología y subjetividad en el contexto caleño. La relevancia del proyecto, que permea niveles académicos y artísticos, radica no solo en el abordaje de una problemática contemporánea —la incorporación y resignificación de tecnologías por parte de artistas del sur global en un sistema-mundo cada vez más mecanicista— (desarrollado en los primeros puntos del documento), sino también en la activación de un lenguaje que entrelaza lo poético, lo experimental, lo ensayístico, lo documental, para dar lugar a una experiencia inmersiva, reflexiva y estimulante.

Cabe enfatizar que se trata de un proyecto eminentemente autoral, concebido y realizado íntegramente por una sola persona, quien asume los roles de guionista, director, camarógrafo, montajista, productor, protagonista, entre otros. Esta decisión no responde únicamente a una contingencia material —determinada por la precariedad estructural que atraviesan muchas prácticas creativas en Cali—, sino que se asume como gesto deliberado. En esta clave, la autoría es la afirmación de una autonomía creativa radical que permite sostener una coherencia discursiva y sensorial a lo largo de toda la obra.

El autor, Nicolás, narra su historia desde sus propios medios, configurando un registro íntimo, directo, encarnado. La pieza ha sido filmada con una cámara personal de baja gama, aspecto que, lejos de ser un obstáculo, es integrado como parte constitutiva del lenguaje visual, generando una imagen del desborde y del error que se sitúa en resistencia a las lógicas de la

hipertecnificación y la pulcritud industrial. Este modo de producción se inscribe en una tradición de cine periférico y de autor, donde el aparato técnico no se oculta, sino que se exhibe como extensión sensible del cuerpo que graba, camina, observa y piensa.

La pieza es también un recorrido territorial. Cada plano implica un acto de presencia: la ocupación de espacios urbanos, la búsqueda de signos en lo cotidiano, la activación del entorno como campo de resonancia. Esta forma de filmar desde el cuerpo, desde la cercanía, sitúa al territorio —en este caso Cali— no solo como escenario, sino como interlocutor. La ciudad es recorrida con una mirada que no pretende abarcarlo todo, sino que se detiene en las huellas, en las grietas, en lo que permanece fuera del foco habitual.

Por otra parte, el proyecto ha sido pensado desde su origen para habitar espacios expositivos antes que salas de cine convencionales. En ese sentido, la narrativa no se rige por una lógica lineal ni clausurada, sino que se estructura como una constelación audiovisual que invita al espectador a recorrerla de manera fragmentaria, abierta, interpretativa.

Esta vocación expositiva se alinea con la dimensión expandida del proyecto, que se incluye en **TRANSITIÖ**, una instalación multimedia que articula la escultura viva, la performance, ejercicios de animación experimental, pintura, y piezas de videoarte que dialogan directamente con los temas y las estéticas del producto audiovisual (y corresponde, como bien se había nombrado anteriormente, al trabajo de grado en artes visuales del autor).

vii. La autogestión

Asimismo, cabe subrayar que la experiencia del espectador se ve amplificada por la inclusión de un *dirty video mixer*, un dispositivo interactivo de manipulación analógica que permite a quienes visitan la muestra intervenir directamente el montaje de la pieza, combinando en tiempo real dos canales de video. Esta estrategia dinamiza la recepción del contenido y transforma al espectador en co-creador, desplazando la pasividad tradicional hacia una experiencia participativa. Se propone así una forma lúdica y performativa del audiovisual, en sintonía con los lenguajes de las *Media Arts* y las practicas creativas retratadas

La audiencia principal está compuesta por jóvenes creadores, artistas visuales, investigadores en comunicación, arte y tecnología, así como por espectadores interesados en las tensiones sociotécnicas que atraviesan la producción cultural contemporánea. Este público comparte los interrogantes que plantea la globalización tecnológica, especialmente cuando se manifiestan en contextos marcados por la desigualdad y la precariedad del sur global. En esa medida, el proyecto adquiere especial relevancia para quienes sostienen una relación estrecha con la tecnología desde perspectivas prácticas y creativas, pues no solo reflexiona sobre el uso y apropiación de las herramientas, sino que explora activamente sus posibilidades expresivas dialogando con exponentes en el campo.

Cabe subrayar que la totalidad del proyecto ha sido realizada con recursos técnicos y financieros propios, lo cual sitúa a la producción dentro de una ética basada en la autogestión, la

economía de medios y la resignificación crítica de la limitación. En este marco, la carencia no es comprendida como problema, sino como una condición que exige invención, agencia creativa y relectura estética de lo disponible. Los dispositivos técnicos utilizados no se ocultan ni se neutralizan, sino que se integran al discurso visual y conceptual de la obra, funcionando como parte del lenguaje mismo.

Territorialmente, como se desarrolla con mayor amplitud en el segundo punto del documento, **ELECTRÓPICO** visibiliza las prácticas artísticas que emergen desde Cali, una ciudad históricamente vinculada a la experimentación estética, la disidencia simbólica y la innovación cultural. A través de entrevistas con nueve artistas visuales contemporáneos, el *videoensayo* traza una cartografía de los modos en que lo tecnológico es habitado, tensionado y reinventado en este contexto. En este sentido, el proyecto no solo documenta un conjunto de voces, sino que construye un espacio de resonancia, donde el arte y la tecnología se cruzan con lo cotidiano y lo político.

En suma, es un ejercicio que se sitúa en el cruce entre las *Media Arts*, la investigación-creación y la práctica autobiográfica expandida. Su intención no es solo exponer, sino activar una experiencia estética que interpele, que convoque a imaginar y participar. Se trata de una pieza que opera simultáneamente como obra artística, gesto político y plataforma crítica para la reflexión colectiva en torno a las formas de creación contemporáneas.

viii. Línea narrativa



viii. Línea narrativa

Sobre una pantalla negra, comienza a escribirse, línea por línea, un código en lenguaje de programación. "Para entenderlo, hay que ir al origen", dice el autor, con voz gravosa e íntima.

El código avanza lentamente, revelando un proceso en `p5.js`. El cursor parpadea, vivo, generando una coreografía mínima de precisión matemática. "Un punto que antecede a todo tiempo, la efervescencia".

Escuchamos al usuario presionar la tecla ENTER. Seguidamente, la GPU del computador empieza a procesar la tarea, con el sonido sutil del ventilador. Poco a poco, las líneas de código se transforman ante nuestros ojos en una animación generativa. Se trata de un grupo de partículas o puntos de luz que dibujan lentamente un texto inaugural: Nicolás Méndez presenta. Es como si el lenguaje mismo se estuviera escribiendo desde las leyes del universo. Mientras tanto, el autor continúa su narración, sin modular en ningún momento esa intención íntima.

De pronto, una interrupción: un *glitch* distorsiona la imagen, ocultándolo todo. La textura de la pantalla se vuelve densa, saturada, casi radiactiva. La señal se fragmenta en ondas de interferencia que recuerdan a una radiación cósmica, hasta que todo vuelve al negro. "Un océano primordial de caos indiferenciado. El vacío fértil,

del cual todo emana y al que todo retorna".

El negro es absoluto, total, sin fondo ni referencia. Es el inicio y, al mismo tiempo, la disolución. Entonces, emerge un primer título:

INTRODUCCIÓN: La infinitud y el desafío del ser.

En ese vacío silencioso, comienza a definirse una figura: una esfera de energía azul, informe y ondulante, que palpita como si respirara. No tiene bordes claros; su contorno vibra mientras se expande y muta. Es luz, es movimiento, es origen. La imagen evoca el Uno primordial, el Todo sin escisión.

Entonces, un enjambre de voces empieza a emerger lentamente, crece a medida que la forma indefinida se acerca al espectador. Lejanas, densificadas e intervenidas digitalmente, no se comprenden del todo: tienen el carácter de un sonido ambiental o de un lenguaje ancestral. "El verdadero desafío está en romper con la mecánica del ser... No debemos ser prisioneros de nuestras percepciones habituales...", canta el coro indiferenciado.

"El todo y el uno", dice el autor, abriéndose paso entre el ruido de fondo cada vez mayor, que ahora incluye una música electrónica ominosa que refuerza la atmósfera.

viii. Línea narrativa

“Toda nuestra energía tendría que estar proyectada a lo inconcebible... Lo sé ahora. Pero, de aquella forma en que la fuerza cósmica devoró la conciencia de mi vida pasada... también ha de expulsarla”, continúan las voces del coro, ahora un poco más diferenciadas. “**Debemos volver a la unidad sagrada anterior a toda forma o separación. Y, más especialmente, a ese impulso misterioso por experimentar**”, responde el autor.

Desde ese centro energético comienza un descenso lento. Una caída suave, etérea, como si fuéramos arrastrados por la propia gravedad del universo. A través de texturas abstractas –vórtices de luz, campos geométricos, patrones fractales– se inicia el viaje: desde la infinitud hacia la forma. “**Al primer intento de reconocimiento. Una primera distinción**”, continúa.

Transitamos por distintas capas de la realidad, cruzando umbrales cada vez más configurados, hasta que, poco a poco, se sugiere la tercera dimensión. El espacio se contrae. Lo amorfo cede, dando paso a lo reconocible. A lo lejos, comienza a definirse una silueta: una casa, un hogar, un territorio de lo humano. “Es el flujo infinito”, dice el enjambre de voces, cada vez más presente.

Surcamos el espacio como un espíritu errante. Una mirada incorpórea busca con urgencia su lugar. No hay cuerpo, no

hay tiempo, solo una conciencia flotante que explora. “**El Yo y No-yo**”, dice el autor, cuya voz ahora suena más débil, casi infantil. Es un individuo que se ha separado del todo. Lo que vemos es su alma, aún sin carne, buscando dónde anclarse, dónde comenzar su viaje por la experiencia humana.

Se acerca, titubea, siente. La imagen vibra. “**Es el nacimiento de la ilusión de la separación, y su consecuente sufrimiento**”, termina, con una tonalidad aún más infantil y primitiva. Su voz guía el viaje. El alma sigue su trayectoria, acercándose al plano material, cruzando la frontera invisible entre lo eterno y lo finito.

Vemos entonces una transición visual: vibraciones, estática, glitch y resplandores que, poco a poco, dan paso a otra textura. Es una cinta VHS, que reposa sobre las manos de un adolescente en un espacio que remite a un pasado cercano.

Desde su mirada subjetiva, lo vemos contemplar el dispositivo durante unos segundos. Luego se levanta, atraviesa la habitación e introduce la cinta en un reproductor clásico.

La imagen se estabiliza lentamente. La vida comienza.

viii. Línea narrativa

Sobre la imagen granulada y cálida de la cinta VHS, comienza a desplegarse un montaje ficcionado que reconstruye, a partir de material de archivo intervenido, la vida de los padres del autor antes de su nacimiento.

Se alternan planos que parecen surgir de mundos distintos: por un lado, el padre, en Bogotá, retratado dentro de una familia adinerada, formal, de raíces militares. Las imágenes lo muestran rígido, educado bajo normas estrictas, rodeado de gestos contenidos. Por el otro, la madre, en Vijes –un pequeño pueblo del Valle del Cauca–, aparece conectada a la tierra, al río, al paisaje, acompañada de figuras femeninas, animales y rezos. Hay en ella una energía cíclica, íntima, ligada a la naturaleza y a la memoria ancestral.

El montaje avanza de forma no lineal, entrelazando estas dos genealogías como hebras de un tejido simbólico. Se narra su encuentro, su enamoramiento improbable y su decisión de unirse. Vemos una boda sencilla, luego el embarazo, la familia que los rodea.

Las imágenes se mezclan con ecografías, gestos cotidianos y celebraciones domésticas. Todo está construido desde una estética que simula el registro casero, pero con un aliento profundamente poético. "Vivir en la linealidad es divertido. Entre más tiempo uno está acá, más extrañaría

no estarlo", continúa narrando el autor, ahora completamente infantilizado.

Las secuencias avanzan como una gran película familiar. El montaje no solo cuenta una historia, sino que sugiere una herencia compleja: no solo genética, sino espiritual. "Han pasado 25 años desde que empecé a desarrollarme, a interactuar con la estructura. Pero diría que mi conciencia tonal no estuvo lista con el mundo sino hasta los 10", dice el autor. Así, se plantea la pregunta: ¿cuánto de cada vida anterior, de cada linaje, se deposita en un cuerpo recién llegado? Mientras tanto, continúa la reflexión autobiográfica: "... Antes de eso no me acuerdo, y todas las supuestas anécdotas parecen ficciones pobres".

En un punto, se muestra el nacimiento. El tono se vuelve más grave. Hay sangre, dolor. Un cuerpo pequeño llora en brazos de la tecnología médica. "Cuando nací, traje conmigo una hemorragia postparto. Me alejaron de mi madre en momentos críticos", dice el autor, mientras la imagen se satura, se torna abrumadora y, sobre todo, cruda.

Seguidamente, aún mostrando esas imágenes escatológicas, nuestra visión se aleja del monitor donde se proyectaba esta vida ensamblada. Entonces, una vez podemos ver el set up de la pantalla en donde ocurre el video, este se traba, dejando en el cuadro a un bebé ensangrentado llorando.

viii. Línea narrativa

Así, lo que antes era una proyección en la pantalla del espectador se revela ahora como un televisor de barriga en medio de una sala.

De inmediato, el video comienza a mutar, como si dos memorias se hubieran sobreescrito en un mismo soporte. La imagen se transforma en un noticiero retro que anuncia la llegada del nuevo milenio, entrelazado con secuencias que capturan la sobrestimulación de aquella época.

Entonces, aparece un segundo título en pantalla:

PRIMER ACTO: Sobre la infancia.

"Seguramente durante los primeros años aún recordaba que la vida era una lucha constante, desafíos y esfuerzos para mantener la 'impecabilidad', la conexión con el 'infinito'. Pero, igualmente decidí ignorarlo", dice el autor, mientras la banda sonora se llena del ruido distorsionado del noticiero. Una voz en off habla de "cambio de era", "progreso tecnológico", "conectividad global", "apocalipsis", "error informático", "Y2K". Las imágenes saltan entre publicidades de dispositivos electrónicos, animaciones en 3D y grabaciones caseras de baja resolución, donde aún sobreviven restos fantasmales del pasado familiar. Todo sucede al mismo tiempo: una estética saturada, fragmentaria, el vértigo entre siglos.

"El mundo estaba cambiando", continúa reflexionando el autor. Poco a poco, su voz —que hasta entonces mantenía una tonalidad infantil— comienza a madurar, a hacerse más consciente, más real. "El contexto era demasiado atractivo. El sin sentido y sin propósito de la máquina. Un sueño de progreso, comodidad, artificialidad... que se complejiza con el imperialismo cultural y su agradable propaganda".

Las fronteras entre lo íntimo y lo mediático se diluyen. El archivo familiar empieza a fundirse cada vez más con las propagandas de la época, hasta desaparecer por completo: celulares con tapa, navegadores lentos, imágenes del ataque a las Torres Gemelas, la llegada del euro, el apagón analógico. Todos los discursos parecen gritar lo mismo: "el futuro ya está aquí".

El televisor, colapsado por imágenes cada vez más abrumadoras, termina apagándose. En la pantalla negra vemos ahora el reflejo del mismo adolescente que, al inicio, puso en marcha el VHS. Su mirada perdida queda atrapada en el cristal oscuro. Eventualmente, el personaje se incorpora, cruza una vivienda modesta y sale a la calle, donde se nos entrega imágenes del barrio: calles vacías, antenas y cableado aéreo, ladrillo limpio y construcción en obra negra.

viii. Línea narrativa

Durante algunos minutos, contemplamos el entorno con una mirada naturalista: calles, fachadas, el pulso cotidiano. Pero, casi imperceptiblemente, los contornos empiezan a simplificarse, los colores se aplanan. La ciudad real se disuelve y da paso a una réplica digital: ahora estamos dentro del universo del videojuego Los Sims.

Vemos un montaje que presenta este mundo simulado: una versión simplificada de Cali, renderizada con estética noventera. Avenidas rectas, parques genéricos, casas clonadas, todas idénticas en su monotonía digital.

En este escenario habita un avatar. Lo vemos sentado frente a un computador, y en su pantalla –donde aparece un documento de Word a medio terminar– se leen las mismas palabras que veníamos escuchando: es la narración que ha acompañado toda la experiencia hasta ahora. La voz sale del simulacro.

“A mí me encanta ser caleño”, escribe el avatar, mientras la narración continúa en simultáneo. Nuestra visión se acerca lentamente al personaje. Su rostro es ambiguo, pixelado; sus movimientos son mecánicos, pero extrañamente familiares. Está programando, diseñando una rutina, copiando el mundo exterior en clave binaria. De pronto, la imagen comienza a glitchearse. La simulación falla: los gráficos se quiebran, la lógica preestablecida se

interrumpe. Todo colapsa, la música se distorsiona, como si la propia realidad digital se resquebrajara. En medio de este fallo aparece, con fuerza, el tercer título:

SEGUNDO ACTO: Sobre la tecnología.

Cuando la imagen se estabiliza, el avatar cierra la ventana del editor de texto y abre un portal de hackeo. En el encabezado del blog puede leerse: Robar wifi usando Kali Linux and Bashcat. Inmediatamente, el Sim empieza a teclear código en una interfaz que remite al clásico CMD de Windows.

Mientras el personaje escribe, la vista –que hasta ahora estaba fija en la pantalla– comienza a girar, rodeándolo. Cambia de perspectiva hasta enfocar nuevamente su rostro. El avatar mueve la boca, continuando la narración del autor, como si rompiera la cuarta pared y hablara directamente al espectador. “Vivimos en distopía. Una realidad de paradigmas académicos y filosóficos frágiles. Completamente en crisis”, declara con su expresión neutra, inexpresiva.

El discurso, cada vez más severo y apocalíptico, se acompaña de efectos de sonido y música que exageran su tono hasta lo grotesco, volviéndolo absurdamente gracioso, casi conspiranoico.

viii. Línea narrativa

"La esencialidad empezará a limitarse. Todo aquello que creíamos exclusivamente humano dejará de serlo. ¿Dónde está el límite? ¿Hacia dónde nos conduce?", continúa la narración, mientras nos acercamos muy lentamente a los labios mecánicos del avatar, que se mueven con rigidez programada.

El clímax se intensifica: a través del software de simulación, la pantalla se inunda con imágenes postapocalípticas, como si accediéramos a las visiones premonitorias del propio avatar. "O bueno, eso es lo que nos dicen. Control tecnológico, pérdida de autonomía, un mundo interconectado y dependiente", añade la voz. Pero estas visiones, inicialmente serias y aterradoras, pronto se deforman en un montaje irónico que revela la torpeza de esta distopía tecnológica: robots torpes, IA que toma malas decisiones, fallos grotescos, crasheos absurdos, todo mezclado con imágenes de archivo que chocan con el tono solemne de la narración. Lo que emerge es la fragilidad de la tecnología, su lado ingenuo y ridículo.

"Yo siempre fui cercano a la tecnología", admite el personaje, justo cuando la secuencia muta hacia una animación 2D de estilo pedagógico. Una línea de tiempo naif ilustra, de manera casi escolar, la trayectoria de la tecnología: desde la rueda hasta los robots humanoides y la inteligencia artificial contemporánea. "De la misma

forma en que siempre estuve cerca de la precariedad", añade. La animación, cada vez más tradicional y didáctica, se transforma en una gráfica corporativa que exagera cómicamente la posición de Colombia en el desarrollo tecnológico mundial. Un gráfico animado titula: "Ranking de acceso a la tecnología por habitante", mientras vemos una corchea descendente.

"Mi gusto por el cine creció a punta de CDs quemados y torrents. Mis libros eran copias impresas al frente de la Santiago", sigue narrando, mientras la imagen cambia de piel: ahora adopta un estilo grunge, frenético, casi caótico. El montaje se acelera, mostrando escenas de la vida moderna en clave marginal, centrada en la experiencia de un hermano menor relegado, un adolescente viendo Girl, Interrupted, navegando en Tumblr, escuchando Lana Del Rey, cortándose las venas, fumando; siendo patético e inadaptado.

"Bastó un parpadeo, y mi felicidad empezó a depender de cuánto tiempo podía pasar frente a Los Sims Magia Potagia o Zoo Tycoon", concluye el narrador, mientras la imagen pulsa con ritmo acelerado, como un loop generacional. "El tiempo libre en el colegio lo pasaba solo, inmerso en mi diskman. Moldeando mi personalidad con las películas y libros que me gustaban". Así, la voz ya no habla solo de sí mismo, remite a toda una generación perdida.

viii. Línea narrativa

“Era inevitable: mis proyectos, mis expectativas, todo se alimentaba de una cultura interconectada que crecía a velocidades imposibles, minuto a minuto. Cada decisión sobre quién era. Cada canción reproducida. Sin darme cuenta, me convertí en un hijo predilecto de los cables y los píxeles. Nací en un mundo desfasado, a unos cuantos kilómetros de la fuente, pero perfectamente sincronizado con su latido”

La narración se despliega mientras la pantalla se satura con fragmentos familiares: recorridos por Google Maps y Google Earth, imágenes robadas de redes sociales, zappings frenéticos entre programas de televisión, memes, titulares, catástrofes globales. Un collage que no da tregua. “Un motor de dopamina, el compañero perfecto para un autoconcepto frágil. La droga definitiva”, dice el personaje, mientras las imágenes aceleran: pupilas dilatadas por la luz azul, una noche en vela frente a la pantalla, el zumbido eléctrico que rompe el silencio nocturno.

Entonces, todo se detiene. La pantalla parpadea y regresa a un plano fijo: el rostro del avatar, inmóvil, mirándonos. Como si todo lo anterior hubiera sido solo un mal sueño. El avatar sonríe, con un gesto que es mitad burla, mitad revelación. Es consciente ahora de su propio laberinto mental. Con esta imagen aparece un nuevo título:

TERCER ACTO: Sobre el despertar

“La revelación de este documento podría ser inspiración divina... o simplemente una comprensión intelectual”, continúa la voz, mientras nuestra visión realiza un giro suave, girando sobre su eje, alejándose del rostro del avatar y volviendo –en un bucle visual– a la pantalla del computador frente a él. El ciclo se cierra, pero algo ha cambiado.

En este nuevo espacio, el montaje se vuelve más pausado, más íntimo: vemos al joven que habita este avatar navegar por otros territorios. Lee a Tarkovski, se sumerge en textos sobre espiritualidad. La misma cultura de la información que lo sobreestimuló ahora le abre puertas hacia lo trascendental. Búsquedas aparecen en pantalla: “Cómo enfrentar la depresión”, “Cómo dejar los antidepresivos”, “Cómo meditar”, “Método Silva”, “Reddit: Guys, this is transcendental...”. Referencias se entrelazan: Matrix, Byung-Chul Han, memes convertidos en filosofías de bolsillo, y entre ellos, destellos de Björk, la psilocibina, la sensibilidad estética. La música cambia, se suaviza. La imagen también: es cálida, más orgánica. Ahora es un montaje que respira, que invita a la pausa. Mientras lee pasajes en voz alta, el autor recita ideas sobre el cuidado del alma, sobre el tiempo como resistencia frente al vértigo de la modernidad.

viii. Línea narrativa

Mientras la pantalla despliega esta nueva búsqueda, el video empieza a desintegrarse. Las imágenes pierden su forma reconocible, se licúan en un viaje psicodélico que no solo es visual, sino casi espiritual. Arte generativo pulsa al ritmo de la narración: fractales que respiran, colores que se expanden y colapsan.

“Durante mucho tiempo pensé que la insatisfacción era inherente, infinita. Que la vida no era más que una larga derrota”, dice la voz, que no cesa, que sigue reflexionando mientras el mundo visual se descompone. “En últimas, no soy ni seré el último infeliz”.

Dentro de esta psicodelia, algo se revela: entre las formas fluidas y las explosiones de color, asoman imágenes de dolor. Ecos del colapso: incendios, glaciares que se quiebran, residuos electrónicos. La muerte del planeta filtrada por la estética del siglo XXI. Es un clímax sensorial, y también un aviso. “Pero eso no es todo”, continúa, mientras el tono de la voz se densifica, como si arrastrara consigo siglos de peso. “El problema... si es que podemos llamarlo así... es mucho más complejo. Estamos atrapados entre el peso del determinismo y el susurro de la libertad. Todo parece estar escrito”. El video ha mutado por completo: ya no es narrativo, ahora es un campo abstracto, un territorio experimental que remite a la animación primigenia del inicio. Pero ahora tiene un filo,

un matiz severo: es la manifestación visual de una crisis ontológica.

La narración crece en intensidad, se siente casi como un conjuro o un pasaje rescatado de un libro prohibido. La música sube en tensión, los sonidos son abrasivos, como si la imagen misma estuviera en fricción.

“La tecnología, por ejemplo, es la extensión perfecta de esa paradoja”, declara la voz, ahora con un peso casi profético. “Una herramienta creada para liberarnos, pero que, en su omnipresencia, termina esclavizándonos. Amamos sus promesas de inmediatez y conexión, pero sabemos que nos arrastra a una dependencia invisible. El placer fugaz de lo material contra el llamado eterno de lo espiritual. Queremos consumir, poseer, acumular... pero algo dentro de nosotros susurra que hay más. Que somos más. Y esa tensión entre opuestos no es un error: es el pulso mismo de la vida. Solo en la contradicción podemos encontrar la totalidad. No hay libertad sin determinismo. No hay trascendencia sin arraigo. Somos la cuerda que vibra entre extremos, y en esa vibración –en ese equilibrio inestable– es donde realmente vivimos”.

De pronto, un golpe sonoro. Todo se interrumpe abruptamente: como un despertar violento. La imagen se restituye al universo de Los Sims.

viii. Línea narrativa

Nos encontramos en una sala digital. El mismo adolescente-avatar está allí, sentado frente a sus padres virtuales. La atmósfera es extraña, cargada. Sus gestos son rígidos, incómodos. Los padres lo miran con desconcierto, con ojos vacíos, como si acabaran de ser reprogramados. Solo entonces entendemos: toda esa narración elevada, todo ese trance apocalíptico que presenciamos... era en realidad un discurso que el avatar acaba de declamar en esta reunión familiar simulada. El contraste es brutal.

Nuestra visión se mantiene fija estática: la madre-avatar, sentada en un sillón, parpadea con ese tic repetitivo de la animación digital. El padre, de pie junto a ella, gira su cabeza en un bucle imperfecto. "No entiendo el punto al que quieres llegar. Me estás asustando", dice la madre, su voz plana, sin matices, pero cargada por el peso incómodo del silencio que le sigue. "¿Para qué nos cuentas todo esto?", agrega el padre, con la misma rigidez.

La sala entera se siente suspendida. Un silencio denso se instala, interrumpido solo por los sonidos ambientales del videojuego: un leve zumbido eléctrico, el chisporroteo de una televisión encendida en segundo plano, un pájaro digital que canta fuera de sincronía.

El avatar del adolescente se queda inmóvil. Luego, de forma casi antinatural —con un pequeño retraso en la

animación— respira. Un gesto mínimo, pero suficiente para cargar el momento de tensión.

Nos acercamos lentamente a su rostro mientras esperamos una respuesta. Y entonces, rompe el silencio: "Es que ya no quiero ser ingeniero de sistemas... quiero ser artista".

La frase cae como un trueno en la calma simulada. En ese instante, la madre-avatar se desmaya de forma exagerada, con un movimiento torpe y dramático: su cuerpo se pliega hacia un lado como si el código que la sostiene hubiera fallado. La música golpea con un stinger sonoro —un acorde abrupto que marca el clímax cómico—, subrayando el absurdo de la revelación.

La imagen corta de inmediato a negro. Unos segundos de oscuridad total. El espectador queda suspendido en ese vacío, sin referencias visuales, solo con el eco de lo que acaba de suceder.

Y entonces, en letras grandes, blancas, sobre el fondo negro, aparece el título principal (que, en realidad, corresponde a la mitad de la propuesta):

ELECTRÓPICO

La palabra vibra ligeramente, como si estuviera viva.

viii. Línea narrativa

Corte a un plano frontal de NICOLÁS (ahora un joven adulto humano) frente a su cámara web. El encuadre es íntimo, ligeramente desequilibrado. Se perciben al fondo algunos objetos cotidianos: una planta medio seca, una pila de libros desordenados, una luz azul tenue que refleja el tono introspectivo de la escena.

"A quien corresponda... La siguiente investigación es mi trabajo de grado". Antes de continuar con el relato, NICOLÁS pausa. Mira a la cámara, parpadea. Parece dudar de lo que acaba de decir. Luego, vuelve a empezar.

"A quien corresponda. La siguiente investigación es... la mitad de mi trabajo de grado. Me siento emocionado, de poder acabar este proceso y ser un desempleado más. No puedo esperar a salir al mundo, y vivir los desafíos que me traen la vida profesional adulta, en la que cumpliré todos mis sueños". Mira incrédulo a la cámara. Un gesto breve de resignación. La mirada cómplice del que ya sabe. Para, después de unos segundos, continuar la lectura del texto (que se ve es notoriamente leído). "Como todos saben, actualmente estoy finalizando mi proyecto de Artes Visuales de forma simultánea a este, que corresponde a mi segunda carrera: Comunicación. Ambos proyectos existen de forma independiente, pero se complementan, y tienen mucho más sentido si se exhiben juntos, como parte de una misma experiencia".

El texto es natural, transparente, y contrasta con el juego de simulaciones que supuso la primera mitad del ejercicio. En el, se expone textualmente el porqué del ejercicio ensayístico. "El videoensayo que están a punto de ver nace desde el lenguaje y las herramientas del comunicador, atendiendo a problemáticas contemporáneas, construyendo conocimiento situado sobre prácticas artísticas emergentes. Blah, blah, blah..." La lectura se interrumpe por un balbuceo, vemos a NICOLÁS hacer scroll en el documento. Lee sin leer.

Después de este momento, decide improvisar. "El proyecto se llama... Bueno, no sé si ya vieron eso. Que mi yo del futuro montajista se encargue. Lo que sí puedo decir es que es una aproximación crítica al uso de nuevas tecnologías en la práctica creativa". NICOLÁS continúa, explicando detalladamente el ejercicio que supone la investigación. Pero, es interrumpido por una notificación que se manifiesta en su escritorio. Sin dar explicación, se levanta, cierra el portátil, y lo guarda en su computador (dejando la imagen en negro durante unos segundos).

Únicamente escuchamos el ruido de las texturas textiles del maletín, así como los sonidos ambientales de la habitación. Eventualmente, la oscuridad es interrumpida por un chirrido metálico y la apertura de una puerta.

viii. Línea narrativa

La imagen se ilumina junto con la entrada de luz exterior que deviene del portón. Ahora nos ubicamos en la cámara de su celular. Vemos como camina por San Fernando, cruzando calles y camino entre distintos pasajes.

“El cortometraje plantea una descripción del uso, apropiación y significación que distintos artistas visuales le han dado a herramientas tecnológicas, valorando tanto sus alcances como sus límites. Nos interesa visibilizar cómo se construyen lazos entre lo humano y lo maquínico, y qué lugar ocupa la intención artística en un contexto de aceleración técnica y desigualdad estructural”, dice intentando que su voz se abra paso entre el ruido del tráfico y las dinámicas urbanas.

El recorrido lo guía a la estación del Mio de Manzana del saber. Le vemos pagar su pasaje y entrar a la estación. Distintas personas se interponen a su paso, pero la cámara se mantiene encendida. Seguidamente, vemos como se reúne con un compañero, para terminar abordando el bus.

Así, empieza un montaje contemplativo de la urbe a través de lo que suponen los trayectos en el transporte público. La ciudad, vista tras la ventana de vehículos, cambia lentamente. se deja atrás el bullicio y se abre espacio al paisaje periférico. Montañas y ríos.

El trayecto, que inicialmente se acompaña de música ambiental. Se vuelve un escenario para continuar el relato. “Y, efectivamente, este ejercicio me sirve para encontrar un lugar posible como artista en este contexto. Para darle sentido a las prácticas y formatos que me interesa explorar –que, si están viendo esto en una muestra, pueden observar a su alrededor–. Son expresiones que muchas veces no parecen tener cabida en ciudades como Cali, donde el desarrollo tecnológico no es prioridad”.

Eventualmente, el recorrido culmina en Pance. Se escuchan grillos, agua corriendo. La cámara realiza un acercamiento lento hacia el río. La textura del agua guía un montaje sobre lo rural en la ciudad, sobre la precariedad como condición estructural, sobre una identidad que emerge desde los márgenes. Esto da lugar a una secuencia coral: diversas entrevistas con artistas visuales caleños que se suceden en planos fijos, grabados en estudios, talleres, habitaciones. Cada voz abre una grieta sobre las tensiones del arte local.

Los artistas, reflexionan sobre la naturaleza del arte, sobre lo que supone sus prácticas. Mientras, todo vibra con una estética de urgencia. “Hay una agenda subterránea del arte en Cali. No siempre se ve, pero está ahí, en cada gesto, en cada proyecto autogestionado, en cada artista que no espera que las condiciones mejoren”, dice NICOLÁS.

viii. Línea narrativa

La reflexión de los distintos artistas, que parte desde las significaciones más íntimas, deja entrever un mensaje claro: si bien la ciudad vive en limitaciones de todo tipo, existe un pulso experimental. Un interés colectivo por romper con las condiciones materiales expuestas, para abrir campo a propuestas políticas, situadas, que reconfiguran los paradigmas del norte global.

Esta conclusión termina en un corte seco. La imagen da paso a un nuevo bloque. Cambia la textura visual: ahora es más limpia, saturada, casi publicitaria. Se despliega una línea de tiempo animada, acompañada de música y transiciones ruidosas, propias de un programa de televisión comercial. Los nombres y fechas aparecen con efectos gráficos ligeramente exagerados, como si se tratara de un especial histórico transmitido en horario estelar.

Una voz en off —a medio camino entre el narrador institucional y el presentador carismático— introduce el recorrido. “La historia del arte contemporáneo en Cali no comienza con las pantallas ni con los píxeles... sino con la apertura de un lugar”, dice el narrador de dicha fantasía (que corresponde a las reflexiones autorales de NICOLÁS). Mientras vemos imágenes de archivo intervenidas: la inauguración del museo en los años 50, discursos, cámaras fijas. El metraje parece sacado de un documental

institucional, pero efectos y superposiciones lo resignifican sutilmente.

“Los 80 fueron intensos. El cuerpo empezó a ser lenguaje. Y con él, el riesgo, el goce, la censura, la risa, el dolor. Cali era cuerpo”, continúa.

La cronología avanza. La estética de la línea de tiempo sugiere un tono entretenido, pero las voces que la componen complejizan el discurso. Se muestran hitos de las décadas siguientes: la herencia audiovisual, la llegada del videoarte, los primeros performances, las ferias callejeras, las acciones en espacios no convencionales. “A medida que avanzan las décadas, el lenguaje del arte se contamina —felizmente— con otros medios. Aparecen los sintetizadores, los escáneres, las cámaras caseras, los proyectores...”. Todo esto se acompaña de los discursos políticamente cargados de los entrevistados, que dan las claves que articulan el relato.

Entre las entrevistas aparecen fragmentos de material de archivo: performances en blanco y negro, grabaciones en Hi8, afiches digitalizados, de reportajes de televisión pública. Todos estos materiales son intervenidos con transiciones brillantes, títulos centelleantes, y sonidos de aplausos casi imperceptibles que aluden al lenguaje del espectáculo sin afirmarlo del todo.

viii. Línea narrativa

“Decir que en Cali hay arte medial no es nuevo. Lo que es nuevo es que ahora lo entienden desde afuera. Que por fin hay un lenguaje que conecta nuestras precariedades con una estética global”.

Una sucesión vertiginosa de pantallas, eventos y festivales dan cuenta de una transformación técnica y estética: el nacimiento de colectivos interdisciplinarios, el uso del software libre, la aparición de narrativas diversas.

En cuanto más se avanza se muestra una serie de planos capturados en eventos recientes: proyecciones sobre edificios, instalaciones interactivas, talleres de arte electrónico. La atmósfera es vital, comunitaria.

La línea de tiempo se detiene en dos momentos específicos, que impactan la historia narrada profundamente. Por una parte, todo lo relacionado al paro nacional y el estallido social (evento con el que integran videos propios que ejemplifican el clima político desde adentro). En este momento distintos artistas entrevistados confluyen en la fuerza resistente que emerge de los caleños en momentos de tensión política.

Por otra parte, el relato termina de deconstruirse cuando aparece en pantalla una noticia de 2019: “Cali, nombrada

Ciudad Creativa de las Artes Mediáticas por la UNESCO”. El titular, que brilla en los medios de comunicación tradicionales da lugar a la siguiente sección, en donde el discurso situado expone y desmonta las promesas del progreso que devienen de acciones de este tipo. “Ser nombrados ciudad creativa fue simbólicamente poderoso, pero también incómodo. ¿A quién le hablan esos reconocimientos? ¿Quién los habita realmente?”

El montaje cambia de ritmo. Las imágenes institucionales se intercalan con registros propios que demuestran recorridos por la ciudad, planos de los centros culturales locales, entrevistas espontáneas. El gesto televisivo empieza a deshacerse. Todo parece menos armado, más real. De esta manera, la voz de NICOLÁS retoma el relato. La línea de tiempo se desvanece. La estética del espectáculo se funde con la del ensayo.

“Lo que busca es rastrear una sensibilidad compartida, un flujo de pensamiento que se manifiesta en prácticas disidentes, fragmentarias, a veces inestables, pero profundamente comprometidas con su presente”, dice mientras dialoga activamente con los exponentes ya referenciados. En este momento la estructura visual se enriquece con material propio de la creación plástica de **TRANSITIO**, proyecto de grado en artes visuales que integra las artes mediales y expande los límites tecnológicos.

viii. Línea narrativa

Cali, enfrenta desafíos notables. Ahora, esto va a definir un ámbito artístico que responde desde la disidencia y crítica tecnológica. Entonces, si bien se resalta la escasez de artistas y espacios dedicados a la divulgación del arte generativo en la ciudad, también se descubre un esfuerzo por utilizar el arte como herramienta de resistencia ante las estructuras de poder y los discursos hegemónicos. Ser artista aquí es un acto de resistencia poética. No hay lujo en la abundancia, sino poder en la carencia", concluye NICOLÁS, exponiendo los resultados preliminares de la investigación.

La practica creativo personal, así como las ultimas conclusiones de las reflexiones realizadas hasta el momento, se complementan con planos sucesivos rozan el cuerpo y la máquina: manos que ensamblan placas de circuito, rostros bañados por la luz de la pantalla, fragmentos de entrevista que regresan como murmullos distantes. La ciudad late en el fondo, un laberinto de cables y ventiladores, de escenarios donde la memoria y lo digital se entrelazan sin necesidad de definirse. "¿Dónde reside la frontera entre lo humano y lo maquinico? ¿En el pulso de la carne o en la descarga eléctrica de un algoritmo?".

La narrativa, nos conduce a un momento en específico: 16 de mayo de 2016. Las piezas de **TRANSITIO**, su instalación

multimedia, esperan su última revisión: un proyector parpadea en silencio, fragmentos de germinación reposan en bandejas, y los bordes de los muebles pintados revelan huellas de pincel y lija. "Y llego el día, hoy cierro este documento. Mañana entrego el resultado de mi investigación. Pero, aun así, no estamos ante un final, sino ante una apertura. Este proyecto no concluye; apenas abre un umbral a un mundo más vasto".

Un plano detalle muestra sus manos temblorosas mientras ajusta el cableado del *dirty video mixer*. La cámara se eleva y capta la fragilidad de ese gesto: la precariedad material que lo funde, cuerpo y obra, en un mismo pulso creativo. "He dejado fuera tantas voces, tantas prácticas... Me pesa la responsabilidad de esta omisión. Por eso este trabajo acepta sus límites: no aspira a agotar las *Media Arts* en Cali, sino a invitar a un ejercicio más profundo y amplio, donde converjan la tecnología, el cuerpo, la historia y la ciudad".

La música va en crescendo, mientras la imagen funde a planos de la ciudad al atardecer: edificios, plazas, antenas que se iluminan. Vemos el río fluyendo por ultima vez, mezcla de memoria ancestral y datos que circulan. "Este documento es un canal de cambio: el verdadero trabajo comienza a la hora de activar el arte, dinamizar sentidos, hacer de la ciudad un laboratorio compartido"

viii. Línea narrativa

Eventualmente, la imagen que acompaña las últimas reflexiones se desvanece sutilmente hasta fundirse en negro. Solo queda la voz, suspendida en la penumbra sonora, como un eco que no se apaga. "Este proyecto no termina aquí... este archivo está vivo", se escucha, casi como un susurro que no pretende clausurar, sino abrir. La reverberación se expande, difuminando los bordes entre autor y espectador, entre testimonio y búsqueda.

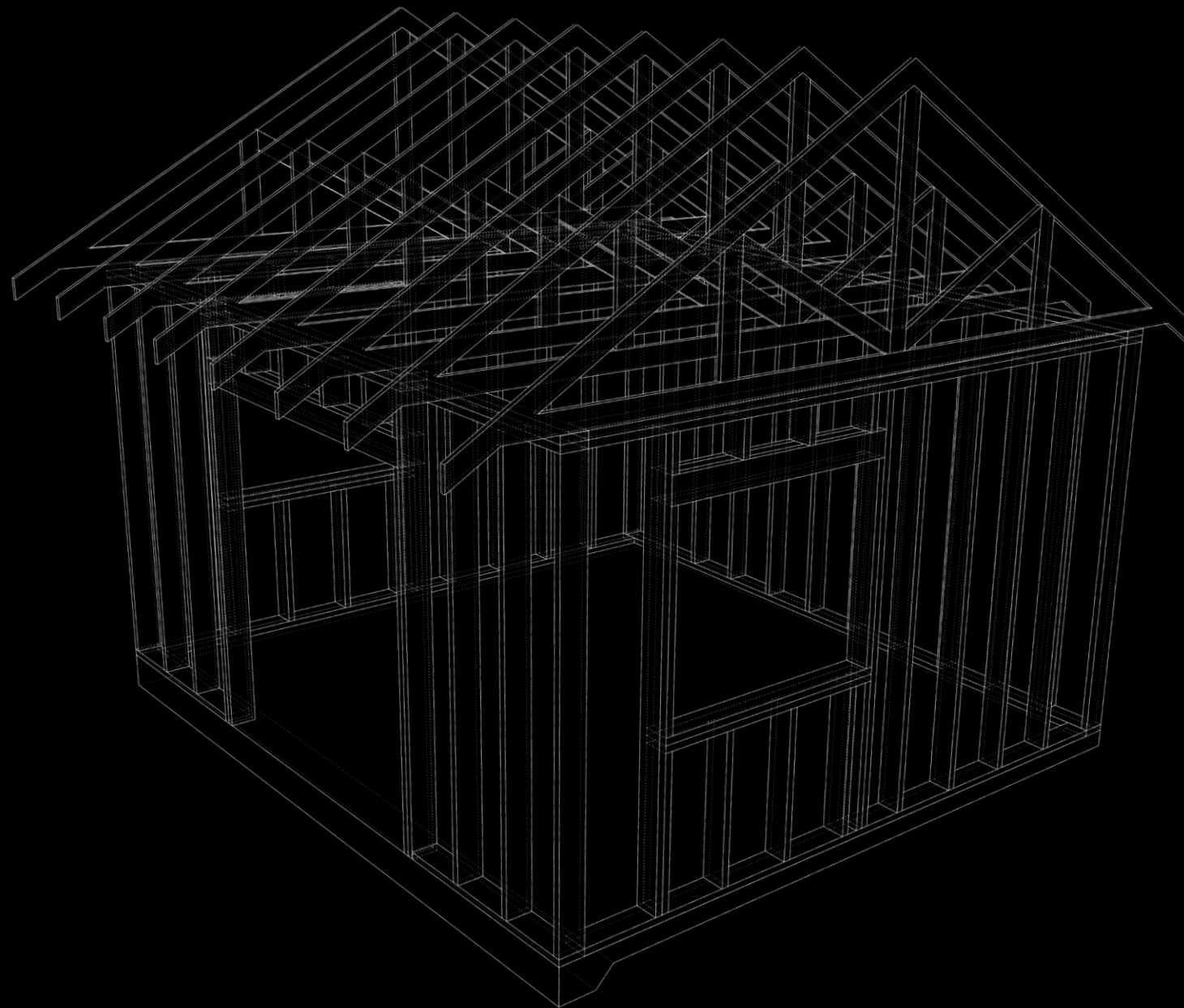
En ese vacío visual, un breve silencio se instala. Luego, como si surgiera desde lo profundo, una inscripción blanca emerge lentamente en la pantalla oscura. "Gracias a quienes caminaron conmigo: artistas, mentores, amigos y desconocidos que compartieron un fragmento de su voz". La historia la tejemos juntos".

Mientras las letras se deshacen con lentitud, como si fueran arrastradas por una brisa digital, un leve resplandor simula el parpadeo de una pantalla en espera.

El negro permanece, no como cierre, sino como umbral. De repente la interfaz de un computador de mesa inicia, volviendo al punto de inicio.

FIN.

ix. Voces



x. Voces

En el tejido de este proyecto, las voces de otros no aparecen como notas al margen, sino como núcleos de sentido que cuestionan y reconfiguran la propia búsqueda. En ese diálogo se pretende trazar un paisaje sensible de las *Media Arts* en Cali, revelando formas diversas de pensar críticamente la tecnología, de transformarla en herramienta poética, política y vital. A continuas se despliega la lista de los distintos artistas implicados, así como la justificación de su relevancia en la propuesta.

MARGARITA ARIZA

Artista multidisciplinaria, curadora, gestora cultura y docente universitaria, cuya obra personal —anclada en la performance, el video, la intervención del espacio público, la creación colaborativa— explora las tensiones entre lo cotidiano, la historia y la herencia colonial sobre los cuerpos. En su práctica plantea las *Media Arts* como espacios de experimentación sensible con dispositivos y medialidades diversas.

En 2023, fue curadora de la exposición internacional told-hold (2023) en la Galería Humberto Hernández del Centro Cultural Colombo Americano, como parte del *Media Arts Month* y el Circuito *Media Arts* Cali (Ariza, 2023). La muestra articuló voces de ciudades creativas de la red UNESCO (Austin, Karlsruhe y York), abordando, desde una perspectiva crítica temas como el juego, la sostenibilidad y la conexión humana en la era postpandémica (Ariza, 2023). En

particular, su curaduría propone la obra como catalizador de encuentro y cuidado, donde la tecnología deviene herramienta poética para recomponer los vínculos sociales y afectivos.

CAMILA CAMPOS

Artista, cineasta, gestora cultural y docente universitaria. Actualmente coordina el centro YAWA, el laboratorio de creación HiperLab, el espacio COLABS del MASS, y representa a la Universidad del Valle ante el Consejo de *Media Arts* de la UNESCO en Cali. Su trabajo articula creación, pedagogía crítica y experimentación con tecnologías desde una perspectiva situada.

En su obra *Imagine_Ombliga* (2024) presentada en el Circuito *Media Arts* Cali 2023, aborda una confrontación especulativa entre una realizadora caleña y una IA blanca y normativizada. A través de esta interacción performativa, la pieza tensiona los estereotipos políticamente correctos que la IA intenta imponer, cuestionando las formas hegemónicas de representar lo afro en el cine y los medios digitales (Universidad del Valle, 2024) . El proyecto propone una crítica a la violencia simbólica inscrita en los algoritmos y plantea la tecnología como un territorio de disputa política y estética.

Ha sido una figura fundamental en la consolidación de las *Media Arts* en Cali, liderando procesos curatoriales, académicos y pedagógicos en espacios como el MASS y el Encuentro Cali *Media Arts*. Su mirada crítica y su capacidad articuladora le han permitido contribuir de manera significativa al fortalecimiento del campo artístico-tecnológico en la región.

x. Voces

DANIEL ESCOBAR

Artista, investigador y coordinador de múltiples espacios de formación en arte, ciencia y tecnología, cuya práctica explora la relación entre tecnología, cuerpo y actividad humana, mediante la creación de dispositivos interactivos que entrelazan lo físico y lo digital. Se sitúa en el cruce entre arte, ciencia y pedagogía. Desde la experimentación con objetos cotidianos, sensores, interfaces artesanales y lenguajes de programación, propone experiencias que activan nuevas formas de habitar el territorio desde la performatividad, visibilizando memorias culturales, saberes ancestrales y tensiones territoriales en contextos históricamente marginados.

Entre sus obras se encuentra *Marimba Expandida* (2016), instalación desarrollada junto a comunidades del Pacífico colombiano, en la que interviene una marimba de chonta como interfaz sonora y visual; y *Raspachín* (2020), dispositivo óptico-analógico en el que la figura de un campesino cocallero cae en un ciclo interminable, ocultando el gesto de raspar hojas y proponiendo una reflexión sobre el despojo territorial y las estructuras invisibles de violencia.

Fue seleccionado en la convocatoria internacional *City to City: Human Responsibility* de la Red de Ciudades Creativas de la UNESCO, representando a Cali con la pieza *Water Mirrors* (Espejos de agua), realizada en colaboración con el artista Mike Stubbs (Reino Unido) y exhibida en el Festival Art & Tech Days de Košice, Eslovaquia (Escobar, s.f.). Es una metáfora visual sobre la fragilidad de los ecosistemas y la responsabilidad en tiempos de crisis ambiental.

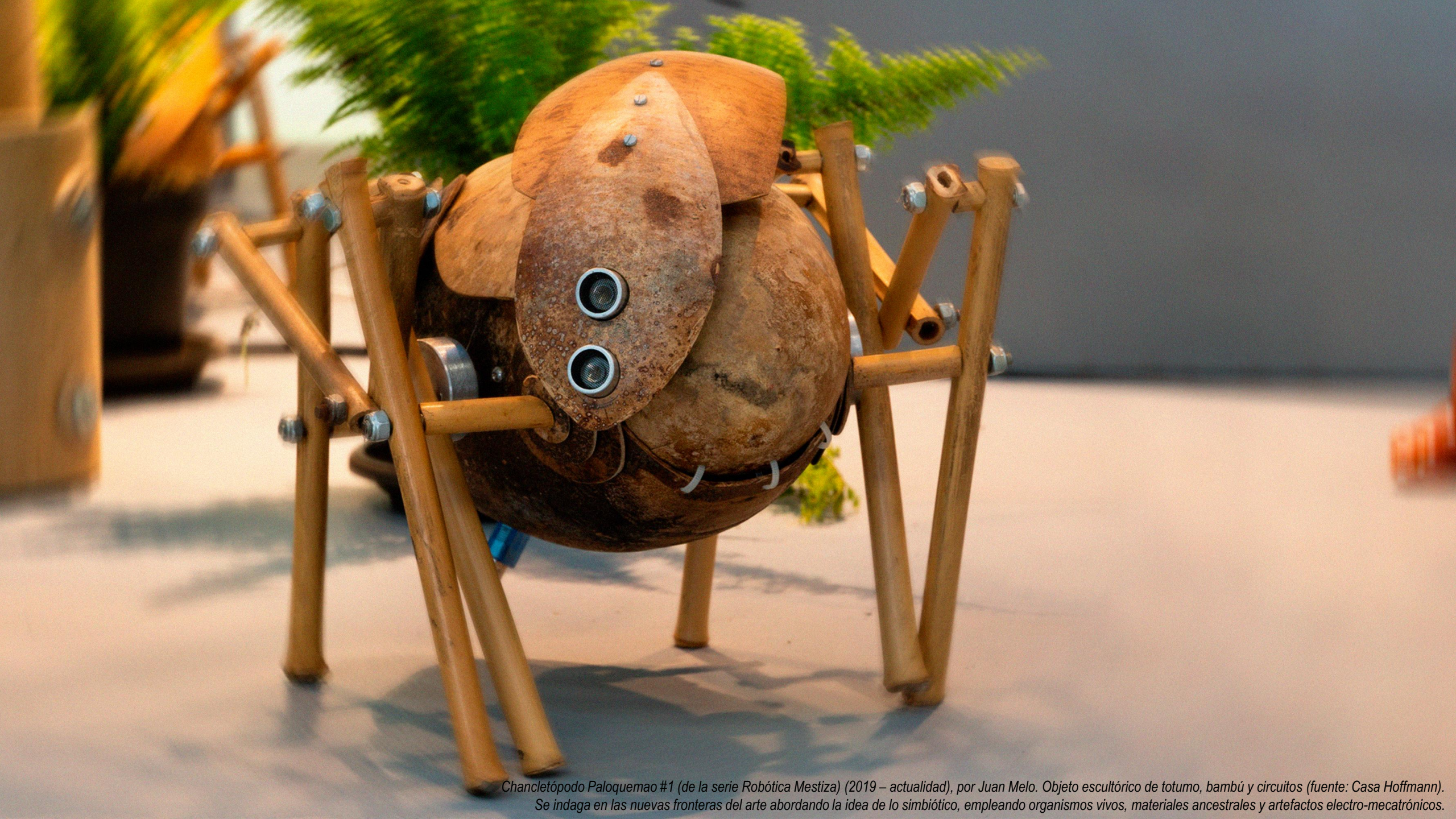
CARLOS GÓMEZ

Compositor, artista, ingeniero de sonido y realizador documental, es figura clave en el desarrollo del arte sonoro contemporáneo y su articulación con prácticas tecnológicas, pedagógicas y territoriales. Su trabajo transita entre la creación, la docencia y la investigación, con interés en la ecología acústica y la exploración crítica del paisaje sonoro. Profesor en el Máster de Arte Sonoro de la Universidad de Barcelona, fundador de la Escuela Concreta e IDATbcn; codirigió la Orquesta del Caos y su plataforma de investigación Sonoscop, así como el festival Zeppelin, todos ellos proyectos vinculados al Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB) (Escuela Concreta, s.f.). También dirigió la línea de investigación en interacción avanzada del Instituto de Arquitectura Avanzada de Catalunya (IAAC) entre 2013 y 2016 (Escuela Concreta, s.f.).

Su obra cuestiona el lugar del cuerpo en la experiencia sonora, diseñando plataformas que no sólo reproducen el paisaje, sino que lo reconfiguran desde una perspectiva sensible, crítica y experimental. En *Estaciones utópicas* (2024), construye esculturas cinéticas que se retroalimentan del ruido electromagnético que ellas mismas producen, problematizando la noción de interfaz como una superficie neutra y subrayando su potencia expresiva y política. De igual modo, su instalación *Territorio táctil* (2015), reflexiona sobre el mapeo sensorial y la relación entre cartografía, tecnología y experiencia.



PUPRITE (1971), por Jim Fannkugen Salas y Daniel Escobar. Instalación interactiva que enfrenta el lugar que ocupa el estudiante a de las manifestaciones ocurridas durante el Paro Nacional en Colombia (fuente: Daniel Escobar). El trabajo se articula en torno a la dicotomía de poder: "Sometimient / Rebeldía, Control / Desgobierno, Represión / Libertad, Resistencia / Abandono" (Escobar, s.f.).



Chancletópodo Paloquemao #1 (de la serie Robótica Mestiza) (2019 – actualidad), por Juan Melo. Objeto escultórico de totumo, bambú y circuitos (fuente: Casa Hoffmann). Se indaga en las nuevas fronteras del arte abordando la idea de lo simbiótico, empleando organismos vivos, materiales ancestrales y artefactos electro-mecatrónicos.

x. Voces

JUAN MELO

Artista y diseñador gráfico cuyo trabajo se sitúa en la convergencia entre arte, ciencia y tecnología, con una perspectiva crítica y profundamente arraigada en la experimentación interdisciplinaria. Ha desarrollado una práctica transgresora que transita desde el punk contestatario —como vocalista de la banda ANTI-SOCIAL— hasta complejos sistemas robóticos simbióticos que desafían las nociones tradicionales de vida, máquina y naturaleza.

Su proyecto Sym-Bio-Sis, iniciado en 2013 en colaboración con colectivos como Precarius Technologicus y el Grupo de Tecnología para las Artes, constituye una investigación en torno a la robótica mestiza, que articula materiales orgánicos, tecnologías obsoletas y programación de código abierto para crear robots que interactúan con plantas en instalaciones vivas.

Su trabajo integra saberes ancestrales, reciclaje tecnológico y pensamiento contemporáneo, con énfasis en la colaboración inter y transdisciplinaria. Propone dispositivos de co-existencia simbólica entre naturaleza y máquina, vida y artificio. Proyectos como *Metamorphonics* (2015) evidencian una preocupación por la dimensión sonora de estas interacciones, proponiendo paisajes acústicos generados por estos “chancletópodos”, robots híbridos que encarnan una poética del fracaso y lo obsoleto como estrategia de resistencia.

Su obra interpela desde lo ético, lo estético y lo político, planteando un arte que es a la vez plataforma crítica, dispositivo educativo y laboratorio vivo.

JUAN JOSÉ MONCAYO

Artista cuya práctica se desarrolla entre Cali y el sur del país, articulando un lenguaje propio que vincula arqueología de medios, experimentación sonora y creación de dispositivos híbridos. Su trabajo se enmarca en el cruce entre tecnologías digitales y analógicas, con un enfoque en la sostenibilidad material, utilizando medios de bajo costo para cuestionar los regímenes de obsolescencia y consumo tecnológico.

Explora la temporalidad de los medios, las memorias inscritas en los objetos técnicos, y las posibilidades poéticas del reciclaje. La reactivación de saberes técnicos olvidados —como la manipulación de circuitos análogos o la creación artesanal de máquinas de reproducción audiovisual— le permite construir instalaciones que dialogan con el presente desde una mirada crítica hacia el futuro distópico que habita en nuestras tecnologías (Datarte, s.f.).

Su aproximación ecológica al arte no solo se manifiesta en el uso de materiales recuperados, sino en una ética del hacer que propone una economía simbólica y política de la creación. Moncayo ha planteado escenarios visuales donde la tecnología se revela como un vestigio, una ruina operativa que aún genera sentido, sonido e imagen.

Además, su práctica incluye el trabajo colaborativo, como lo demuestra su participación en el Colectivo Disonante (2023), donde se pone en juego una reflexión crítica sobre la producción cultural contemporánea, sus dinámicas de mercado y modelos de sostenibilidad.

x. Voces

ERIKA PANTOJA

Periodista, comunicadora social y curadora con una trayectoria centrada en la mediación cultural y la divulgación crítica del arte contemporáneo. Su trabajo ha estado vinculado a instituciones clave del ecosistema artístico y académico de Cali, como el Museo La Tertulia, la Universidad del Valle, la Feria del Libro de Cali y Lugar a Dudas, donde ha consolidado una práctica curatorial y comunicativa enfocada en generar puentes entre las prácticas artísticas actuales y el público general (Cinemateca de Bogotá, 2024).

Desde una perspectiva sensible al presente digital, se interesa por explorar los cruces entre arte, nuevos medios y formas de socialización contemporánea. Su trabajo curatorial, como se evidencia en *Una armadura blanda* (septiembre de 2023) y *Una selva pixelada* (mayo de 2024), ambas en Lugar a Dudas, propone lecturas críticas sobre las formas de subjetividad, afecto y performatividad en la era de internet, así como sobre las mutaciones del cuerpo, la identidad y el lenguaje en entornos tecnomediados.

Con un enfoque discursivo accesible y una voluntad de democratizar el conocimiento en torno al arte, articula una curaduría que no se limita a la organización de exhibiciones, sino que actúa como espacio de reflexión crítica y encuentro social. Erika Pantoja propone una labor curatorial comprometida con lo público, con los imaginarios digitales y con las tensiones entre tecnología, afecto y política que configuran nuestra contemporaneidad.

NATALIA ROA

Artista en formación, actualmente estudiante de Artes Plásticas en el Instituto Departamental de Bellas Artes de Cali. Su trabajo se inscribe en las prácticas contemporáneas que exploran la relación entre el cuerpo femenino, la tecnología y el afecto, a través de instalaciones interactivas que ponen en diálogo lo sensorial, lo digital y lo humano.

Su investigación artística en proceso da cuenta de una sensibilidad posthumanista que plantea vínculos horizontales entre organismos vivos y máquinas, entendiendo a estas últimas no como herramientas completamente pasivas, sino como entidades capaces de sentir, responder y resonar con el entorno.

A partir del uso de sensores, circuitos y medios audiovisuales, Roa propone piezas donde el color y la imagen en movimiento, el sonido y la luz se activan con la presencia del espectador, generando experiencias inmersivas que apelan a la emoción y la percepción expandida. Su interés por la tecnología situada le permite pensar en dispositivos interactivos no solo como estructuras técnicas, sino como espacios para imaginar futuros posibles y otras formas de habitar el presente.

Su obra temprana señala una apuesta por la sensibilidad tecnológica y la experimentación poética con materiales interactivos, en una búsqueda constante por reconfigurar los límites entre naturaleza, máquina y subjetividad.



Ensayo sobre pandillas, videojuegos, internet y palmeras (2022), por Johan Samboní. Exposición que explora diversos ámbitos del barrio, la calle y la ciudad, usando tanto el cuerpo como el Internet y la virtualidad (fuente: MAMM). Indaga en las identidades y subjetividades de distintos grupos juveniles, en particular aquellos sometidos por una realidad socioeconómica alienante y violenta, a partir de la realidad virtual.

x. Voces

LILIANA VERGARA

Artista visual, docente e investigadora con más de 29 años de trayectoria. Actualmente, dirige la carrera de Artes Visuales en la Pontificia Universidad Javeriana de Cali, donde ha sido figura clave en la formación de artistas emergentes y el fortalecimiento de la escena artística local.

Su práctica se caracteriza por una profunda exploración de lo sagrado y lo simbólico, abordando temas como el dolor, la esperanza y la espiritualidad desde una perspectiva crítica. A través de técnicas como el grabado, el dibujo y el *video mapping*, crea obras que dialogan con la cosmogonía prehispánica y cuestionan las doctrinas religiosas coloniales.

En el ámbito de la investigación, ha liderado proyectos como Exploración y creación en *video mapping* aplicado a las Artes Visuales (Vergara, 2021), en colaboración con Alejandro Jiménez. Analizando cómo el *video mapping*, al proyectarse sobre fachadas urbanas, genera experiencias que integran arte, tecnología y sociedad, y cómo estas intervenciones impactan en el público caleño. Su obra *Arquitecturas Emergentes*, presentada en el Museo La Tertulia, es considerada una de las primeras experiencias de *video mapping* en museos de Colombia.

Ha representado a Colombia en eventos internacionales en países como España, Israel, Estados Unidos y Canadá. Ha sido reconocida con premios y menciones en salones nacionales y regionales de arte, y su labor docente ha sido fundamental en la preservación y renovación de técnicas tradicionales como el grabado.

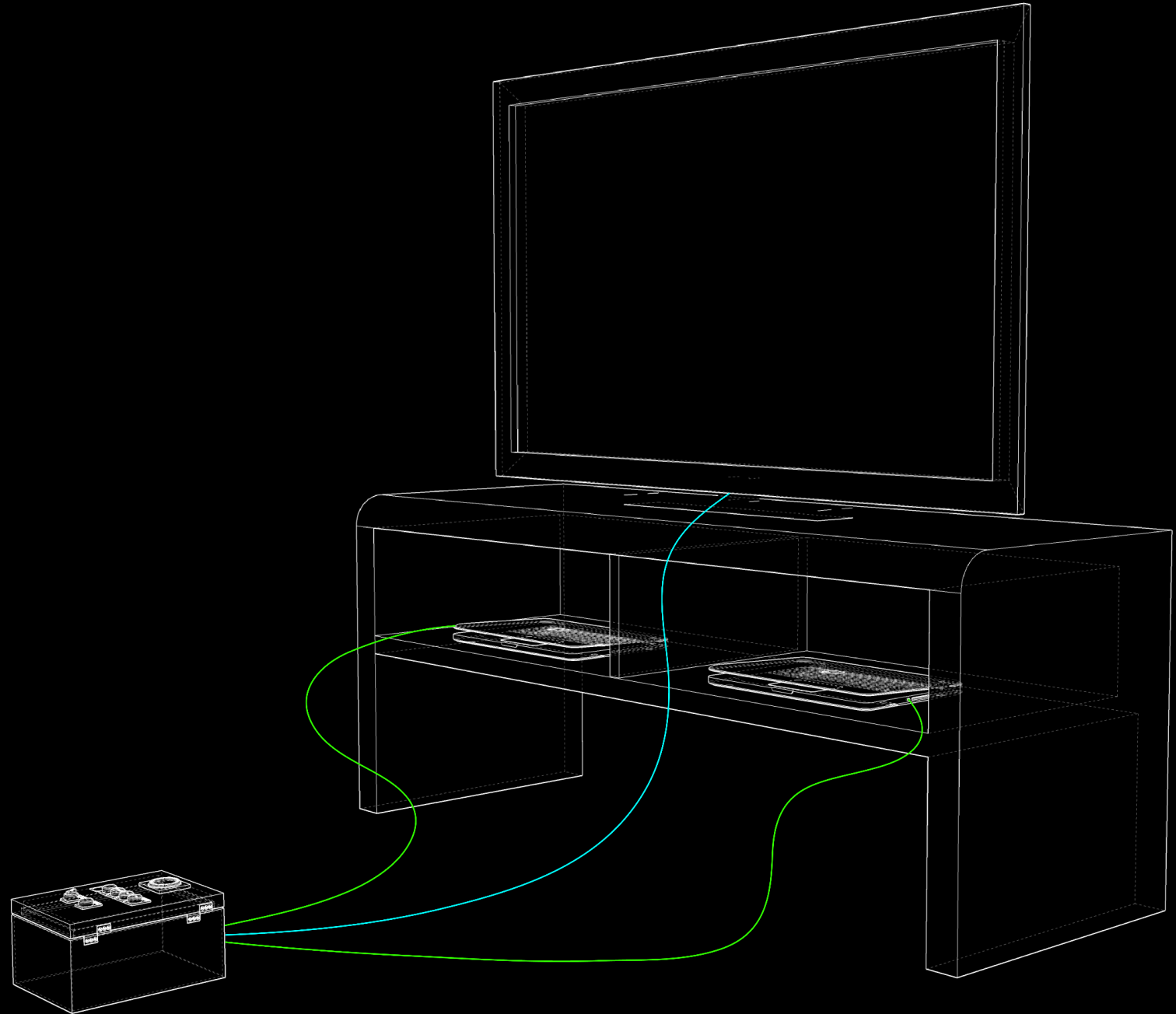
JOHAN SAMBONÍ

Artista visual cuya obra se sumerge en las complejidades de la identidad, la marginalidad y la representación en contextos urbanos atravesados por la violencia y la precariedad. Samboní desarrolla una práctica que combina medios digitales y tradicionales para explorar las intersecciones entre la realidad física y virtual, utilizando su propio cuerpo como herramienta de investigación y expresión artística.

Su trabajo se caracteriza por una reflexión crítica sobre las dinámicas de los grupos juveniles en entornos marginales, abordando temas como la auto-representación y la identidad en la era digital. En su exposición *Ensayo sobre pandillas, videojuegos, Internet y palmeras* (2022), en el MAMM, explora cómo las imágenes digitales, los videojuegos y las redes sociales influyen en la percepción de la realidad de los jóvenes en barrios populares. En *Hechizo* (2025), presentada en la Galería La Cometa, el artista abordó la estética de lo "hechizo" o pirata, utilizando materiales reciclados y referencias a la cultura popular para cuestionar las nociones de autenticidad. Esta exposición destacó cómo la baja resolución y la precariedad pueden ser herramientas estéticas y políticas para representar realidades marginalizadas.

También ha participado en proyectos de activismo artístico, como *Reescribir las rutas* (2021), donde modifica los letreros de transporte público en Cali durante las protestas del Paro Nacional de 2021, resignificando espacios y visibilizando las luchas sociales de su comunidad.

x. Expansión



x. Expansión

Como parte de la propuesta expositiva del proyecto, se incluye un componente expandido de carácter interactivo: un video mixer analógico (*dirty video mixer*) que permite al espectador intervenir activamente la visualización del cortometraje. Esta estrategia no solo amplía la experiencia estética, sino que propone una reflexión crítica la relación subjetividad - territorio.

El dispositivo opera mediante dos canales de video paralelos:

En el primero, se proyecta el *videoensayo*, pieza principal del proyecto, que articula entrevistas a artistas visuales caleños, materiales de archivo, paisajes urbanos, animaciones digitales y una voz narrativa en primera persona que reflexiona sobre tecnología, arte e identidad.

En el segundo canal, se encuentra texto introspectivo y prolongado del proceso personal y artístico de **TRANSITIŌ**, el proyecto de artes visuales desarrollado por el mismo autor. Se trata de una instalación performática que investiga, a través del cuerpo, el ritual, la escultura viva y las artes mediales, las tensiones entre el determinismo y la posibilidad de libertad en el contexto contemporáneo.

La inclusión del *video mixer* permite que el público pueda intervenir el montaje en tiempo real, generando superposiciones, transiciones, glitches analógicos entre ambos canales. Esta tensión entre imágenes crea un espacio intermedio, un umbral visual que materializa el cruce entre dos dimensiones del proyecto: por un lado, la experiencia colectiva, situada y

territorializada de los artistas en Cali; por otro, el tránsito íntimo, espiritual y existencial del autor en su búsqueda de agencia frente a las estructuras que lo configuran.

Entonces, esta dimensión expandida no solo añade una capa estética, sino también crítica y curatorial. Permite que el espectador navegue entre las dos narrativas, de forma no lineal ni jerárquica, activando un pensamiento relacional: el vínculo entre ciudad y cuerpo, entre archivo público y biografía personal, entre lo colectivo y lo subjetivo, entre la opacidad de los medios tecnológicos y la presencia del gesto manual.

Además, esta convergencia performativa propone al espectador como co-creador de un proyecto en el que el arte se vive no como producto terminado, sino como apertura sensible, como dispositivo de interrogación. Al descentralizar el control del autor y abrir el flujo narrativo al juego del espectador, se tensionan los límites entre autoría y recepción, y se propone un nuevo lugar para la creación audiovisual: uno que no representa, sino que acontece en el acto mismo de su activación.

En ese sentido, el video mixer no es un añadido decorativo, sino una extensión conceptual y política del lenguaje de **ELECTRÓPICO**. Al permitir que dos temporalidades coexistan y colisionen visualmente, se genera un campo expandido de resonancia crítica, que asume la precariedad técnica como poética, y la interferencia como símbolo del conflicto irresuelto entre el deseo de trascendencia y el peso de lo estructural.

xi. Cronograma

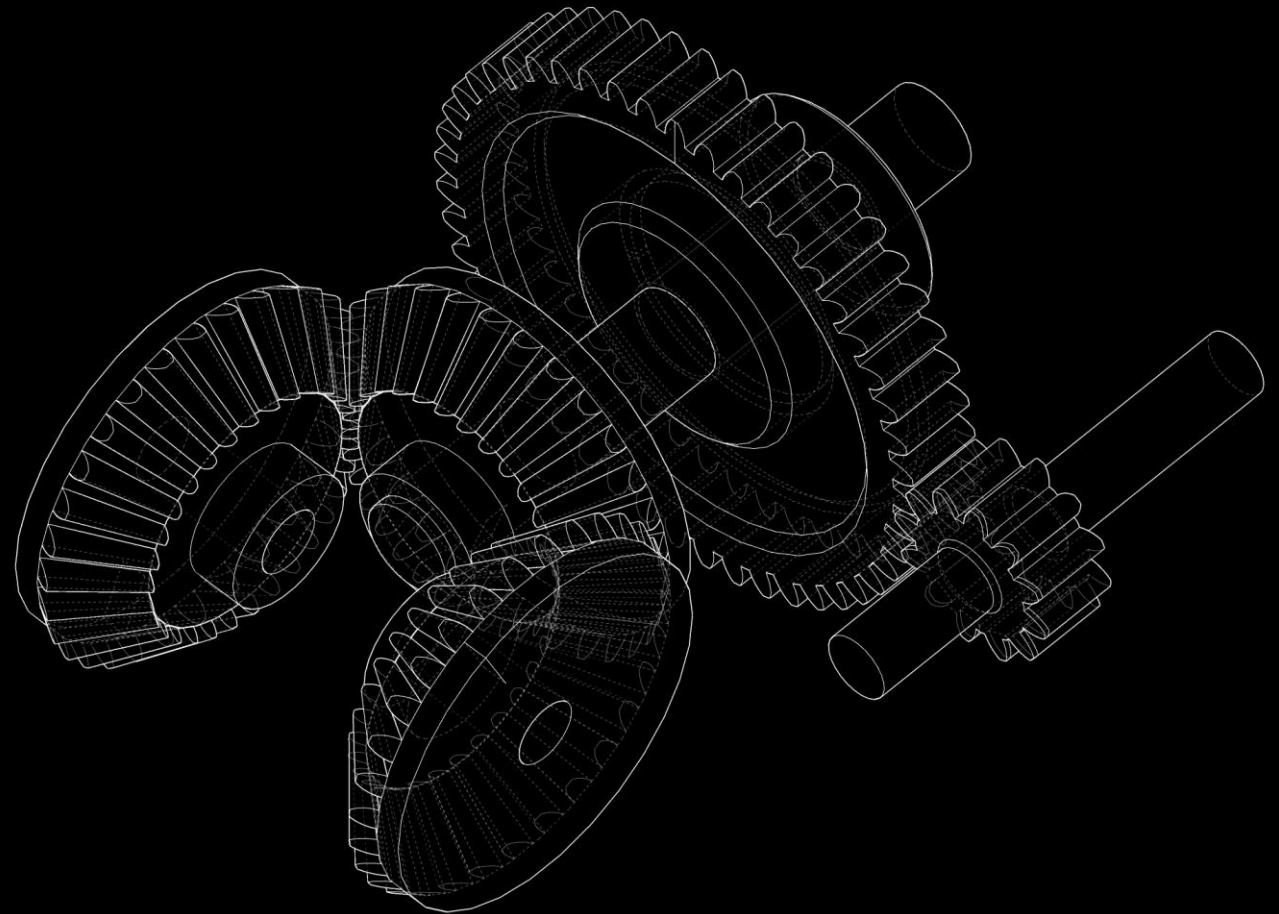
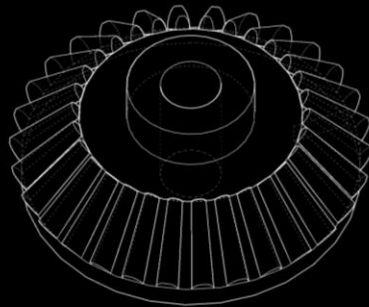
ENLACE DIRECTO:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1W7EgO0MDNAh9Ck7Eo6fqp4-ejXhuHREB/edit?usp=sharing&oid=105802601903292174553&rtpof=true&sd=true>

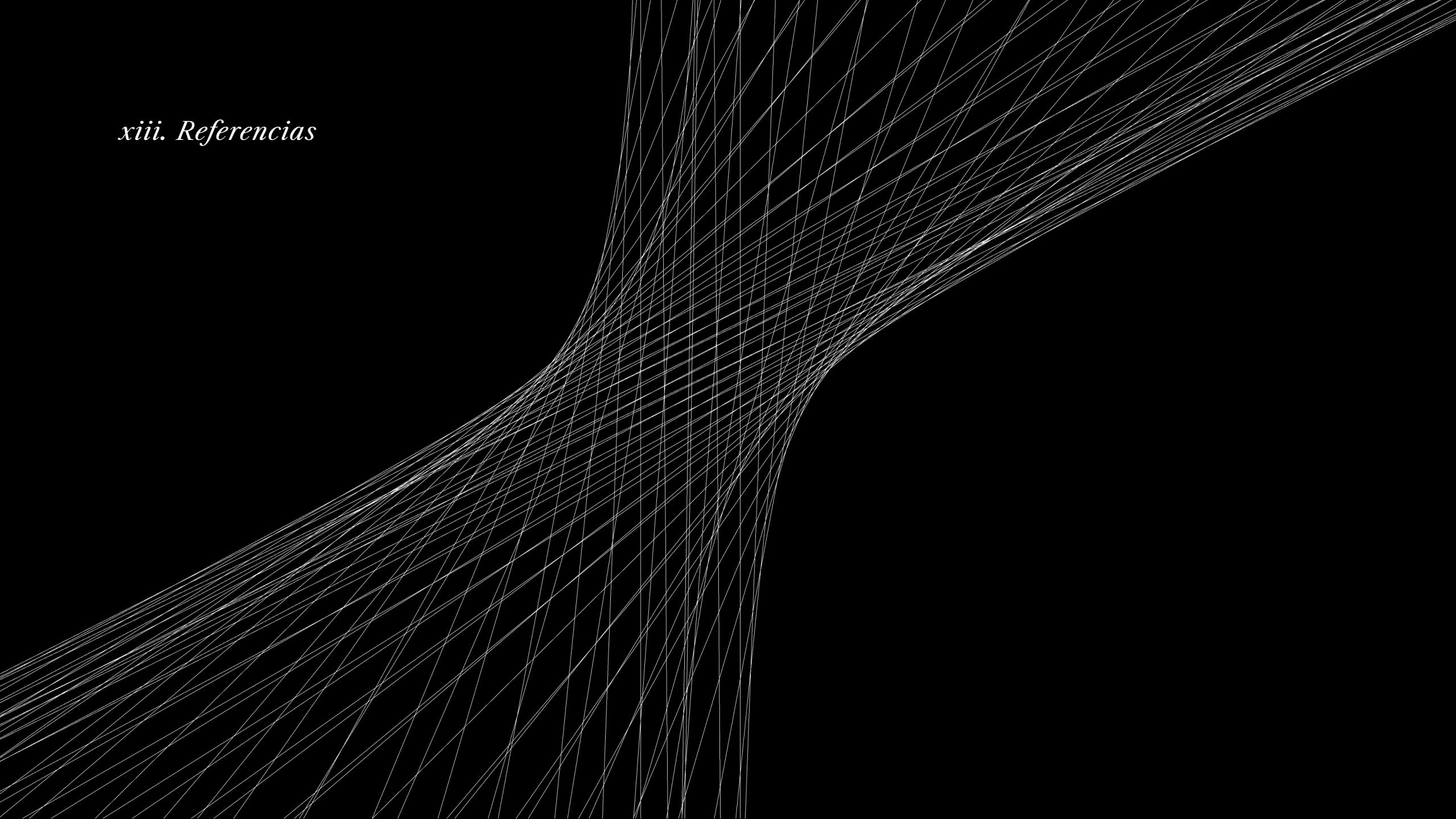
xii. Presupuesto

ENLACE DIRECTO:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/11Qr5bNe6G7s4arbQrf3LM5ZRFN45F0V9,aring&oid=105802601903292174553&rtpof=true&sd=true>



xiii. Referencias



xiii. Referencias

- 4 Direcciones (n.a) Plástica – Arte contemporáneo en Colombia. Recuperado de: <https://4direcciones.tv/plastica-arte-contemporaneo-en-colombia/>
- Alberto Giraldo Castro (1976), Negret, un oficio
- Angulo, G. (1963). Arte colombiano.
- Arielli, E. & Manovich, L. (2022). AI-aesthetics and the Anthropocentric Myth of Creativity. NODES. 1(19-20).
- Ariza, M. en ARCOS. (2023). Told-hold: Catálogo de exposición. <https://files.arcos.dance/catalogo-told-hold-2023.pdf>
- Arocha, L. (1971). Azilef.
- Arocha, L (1964). Las ventanas de Salcedo.
- Arzuaga, J. (1974). Las Camas.
- Boden, M & Edmonds, E. (2019) From Fingers to Digits: An Artificial Aesthetic. MIT Press.
- Burstein, F. (2009). Aproximación al falso documental: análisis formal de un género inexplorado. Tesis de grado no publicada de Comunicación. Universidad de Piura. Facultad de Comunicación. Piura, Perú.
- Castellanos Olmedo, Adriana; "Cali, ciudad de la gráfica: las Bienales Americanas de Artes Gráficas del Museo La Tertulia y Cartón de Colombia (1970-1976)". En caiana. Revista de Historia del Arte y Cultura Visual del Centro Argentino de Investigadores de Arte (CAIA).No 8 | Primer semestre 2016, pp. 17-30.
- Cárdenas, A. (2025). Hechizo. Galería La Cometa. <https://galerialacometa.com/exhibiciones/bogota/johan-samboni-hechizo-es>
- Carrasco M, Iván. (2009). Walter D. Mignolo. 2007. La idea de América Latina. La herida colonial y la opción decolonial. Estudios filológicos, (44), 268-270.
- Cinemática de Bogotá (2020). #DatosYRelatos "Inteligencia Artificial: nuevos paradigmas de creación y producción".
- Cinemateca de Bogotá. (2024). Temporada de videojuegos #DatosYRelatos: Selva Pixelada. <https://cinematecadebogota.gov.co/actividad/temporada-videojuegos-datosyrelatos-selva-pixelada>
- Corrigan, T. The Essay Film: From Montaigne, After Marker. Oxford University Press.
- Charalambos, G. (2019, julio). Aproximaciones a una historia del videoarte en Colombia: 1976-2000. Instituto Distrital de las Artes - Idartes
- Datarte. (s.f.). Juan José Muñoz Moncayo – Colección general. Datarte. <https://app.datarte.art/portafolio/juan-josemunoz-moncayo-coleccion-general-1>
- Do-Nascimento-João, B & Lobo-De-Souza, C & Serralvo, F. (2019). A systematic review of smart cities and the internet of things as a research topic. Cadernos EBAPE.BR. Volume 17. Issue 4. Pages 1115-1130.

xiii. Referencias

- Edmonds, E. (2013). *Shaping Form*
- Escobar, D. (s.f.). *Pupitre*. Daniel Escobar. <https://danielescobar.co/pupitre/>
- Escobar, D. (s.f.). *Water Mirrors*. Daniel Escobar. <https://danielescobar.co/water-mirrors-2/>
- Escuela Concreta. (s.f.). *Nosotros*. <https://www.escuelaconcreta.net/nosotros>
- Fajardo, J. (2016, abril 18). 'Caliwood': una historia de rumba, amor, cine y marihuana. *El Mundo*.
- Ferran, B. (2021). *From Fingers to Digits: An Artificial Aesthetic* by Margaret A. Boden and Ernest A. Edmonds. Project MUSE.
- Franky, J. (2020, junio 2). *Koyaanisqatsi: cine documental ambiental y crisis ambiental*. Centro Interdisciplinario de Estudios sobre Desarrollo – CIDER, Universidad de los Andes.
- Galanter, P. (2020). *Towards Ethical Relationships with Machines That Make Art*. *AI, Arts & Design: Questioning Learning Machines*. *Artnodes*. 26(1-9). UOC.
- García Canclini, N. (1999). *La globalización imaginada* (1ª ed.). Editorial Paidós.
- Gaviria, V. (1981). *Sueños sobre un mantel vacío*.
- Godard, J. (1967). *Two or Three Things I Know About Her*
- Gunkel, D (2012) *Communication and artificial intelligence: opportunities and challenges for the 21st century*. *Communication+1*. 1(1): 1.
- Guzman, A. L. (2018) *What is human-machine communication, anyway?* En: Guzman A. L. (ed.) *Human-Machine Communication: Rethinking Communication, Technology, and Ourselves*. New York: Peter Lang: 1–28.
- Guzman, A. L., & Lewis, S. C. (2020). *Artificial intelligence and communication: A Human–Machine Communication research agenda*. *New Media & Society*. 22(1), 70-86.
- Grierson, J. (1932). *Postulados del documental*.
- Heidegger, M. (1954). *Die Frage nach der Technik*. En *Vorträge und Aufsätze*. Pfullingen: Neske. (En español: *La pregunta por la técnica*, traducido en múltiples ediciones).
- Joshi, A. (2020). *Machine Learning and Artificial Intelligence*. Springer.
- 2023, from <https://festivaldelaimagen.com/es/portfolio-item/john-melo/>
- Jurado, D. (2023). *Cine sobre arte en Colombia*.
- Loboguerrero, C. (1976) *Ala solar, o de cómo vive una escultura en Bogotá*
- Lozano, F (n.a.) *Information*. Recuperado de: <https://felipelozano.com/Information>
- Lozano, F. (2020). *Delirio carnal*.
- Lozano, F. (2020) *GHOST (fantasmas)*.
- Mantegna, M. (2020). *Inteligencia ARTEficial: creatividad computacional, inteligencia artificial generativa y derechos de autor*. Universidad de San Andrés: departamento de Derecho.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Editorial Paidós.
- Manovich, L. (2023) *The AI Brain in the Cultural Archive* (2023). MoMA magazine.

xiii. Referencias

- Manovich, L. (2013). *Software takes command*, Bloomsbury, New York.
- Manovich, L. (2023). *The AI Brain in the Cultural Archive*. MoMA magazine, July 21, 2023.
- Marconi, S. A. & *Machine Journalist* (2017). *The future of augmented journalism: a guide for newsrooms in the age of smart machines*. Report, Associated Press, New York.
- Mayolo, C. & Ospina, L. (1977) *Agarrando Pueblo*
- Martínez, M. (2018, May 25). 'Do You Trust This Computer?', la película que advierte sobre los peligros de la IA. Blog de Lenovo. Recuperado de: <https://www.bloglenovo.es/do-you-trust-this-computer-la-pelicula-que-advierte-sobre-los-peligros-de-la-ia/>
- Marker, C. (1957). *Letter from Siberia*.
- Millán, C. (2016). *Artecámara presenta*
- Min TIC. (2022). *Índice de Brecha Digital Total nacional 2021*.
- Museo La Tertulia. (s.f.). *Sobre La Tertulia*. <https://museolatertulia.com/sobre-la-tertulia/>
- Melo, J. (1999). *Intimidando con una cámara de video*
- Melo, J. en PERMANENTE (2013). Juan Melo. Permanente. <https://permanentears.blogspot.com/2015/10/juan-melo.html>
- Melo, J. (2013). *META-MORPHONICS*.
- Melo, J. (2013). *Sym-Bio-Sis*.
- Melo, J. (2022). *Festival Internacional de la Imagen*. Retrieved November 25,
- Méndez, A. S. (2021, May 26). *Reseña: Coded Bias (documental de Shalini Kantayya) – IFT*. InfoTecarios. Recuperado de: <https://www.infotecarios.com/resena-coded-bias-documental-de-shalini-kantayya/>
- Miller, A. (2019). *The Artist in the Machine: The World of AI-Powered Creativity*. Cambridge, MA: The MIT Press
- Ministerio de Cultura y El Vicio producciones (2005), *Plástica [arte contemporáneo en Colombia]*
- Muñoz, O. (1985). *Las Cortinas de Baño*
- Niño-Ruiz, E [et al]. (2020). *Colombia y la nueva revolución industrial*. Ministerio de Ciencia Tecnología e Innovación.
- Ospina, L. (2015), *Todo comenzó por el fin*.
- Ospina, L. (2008), *Un tigre de papel*.
- Otomo, K. (1988). *Akira*
- Paine, C. (2018). *Do You Trust This Computer?*
- Palacios Obregón, C. E. (2017). *Irrealidades del documental en Colombia: pensamiento, palabra y obra*, 18(18). <https://doi.org/10.17227/ppo.num18-6281>
- Peña, V & Donoso, P. (2014) *Dissent and utopia: Rethinking art and technology in Latin America*. En: Balaskas, B. *Red Art: New Utopias in Data Capitalism*. Leonardo Electronic Almanac. 20(1).

xiii. Referencias

Peter J, Kühne R (2018) The new frontier in communication research: why we should study social robots. *Media and Communication* 6(3): 73–76.

Peña, V & Donoso, P. (2014) Dissent and utopia: Rethinking art and technology in Latin America. En: Balaskas, B. *Red Art: New Utopias in Data Capitalism*. Leonardo Electronic Almanac. 20(1).

Peter J, Kühne R (2018) The new frontier in communication research: why we should study social robots. *Media and Communication* 6(3): 73–76.

Pons G., J. M. (2017). Educación ambiental y cine debate. Cuadernos de divulgación medioambiental. Mexico DF: Secretaria de Medio Ambiente y recursos Naturales.

Pinoncelli, P. (2002). Un dedo para Ingrid

Pinto, J. (1962). *Bellas Artes*.

Rabiger, M. (2003). El documental y la poesía. (Miguel Ángel Fernández, trad.). *Revista litoral*, 236:283-292.

Restrepo, J. (1984-1986). *Musa paradisiaca*

Reggio, G. (1983), *KOYAANISQATSI*

Reggio, Godfrey. 1988. *Welcome to Koyaanisqatsi* Entrevistado por Marcia J. Wade. *Horizon*. Recuperado de: https://www.koyaanisqatsi.org/films/p_rv_horizon.php

Robert J. Flaherthy (1934) *Nanook of the North and Man of Aran*.

RTVCPlay (n.a). Serie documental *Artecámara* presenta. Recuperado de: <https://www.rtvplay.co/series-documentales/artecamara-presenta>

Samboní, J. (2022). Desde abajo.

Samboní (2022). Ensayo sobre pandillas, videojuegos, internet y palmeras

SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi (2001). (Re)construcción y (re)presentación. *Mentira hiperconsciente y falso documental*, en TORREIRO, C., CATALÁ, J. (2004): *Documental y Vanguardia* (86-108), Cátedra, Madrid.

Santiago Echeverry (2005) *SIDA / AIDS*.

Señal Colombia (16 de septiembre de 2019). “El realismo trágico de Jorge Caballero”. Recuperado en: <https://www.senalcolombia.tv/documental/realismo-tragico-jorge-caballero>

Siminiani, L (2021). Síndrome de los quietos.

Shalini Kantayya (2020), *Coded Bias*

Tonje Hessen Schei (2019), *I, Human*

UNESCO. (s.f.). *Santiago de Cali*. UNESCO Creative Cities. <https://www.unesco.org/en/creative-cities/santiago-de-cali>

Universidad del Valle. (2024). *Presentes distópicos, utópicos y reales en la nueva serie de televisión*. Universidad del Valle. <https://www.univalle.edu.co/arte-y-cultura/presentes-distopicos-utopicos-y-reales-en-la-nueva-serie-de-televisio>

xiii. Referencias

Uribe, C. (1980). Tacto Visual

Vergara, L. (2021). Arquitecturas emergentes: Videomapping en el museo. Academia.edu.
https://www.academia.edu/75576160/Arquitecturas_Emergentes_Videomapping_en_El_Museo

Vertov, D. (1929). Man with a Movie Camera.

Wachowski, L. & Wachowski, L. (2003). The Matrix Revolutions.

Wiener, N. (1958), Cibernética y sociedad, Buenos Aires, Sudamericana.

Weinrichter, A (2004), Desvíos de lo real. El cine de no ficción, Festival de Las Palmas/T&B Editores, Madrid.

West, R & Burbano, A. (2020). AI, Arts & Design: Questioning Learning Machines. University of North Texas Libraries, UNT Digital Library. UNT College of Visual Arts + Design.

Westerman, D; Edwards, P; Edwards, C; Luo, Z; & Spence, P (2020) I-It, I-Thou, I-Robot: The Perceived Humanness of AI in Human-Machine Communication, *Communication Studies*, 71:3: 393-408

Wilson Díaz. (s.f.). ¿Quiénes son Helena? Helena Producciones.
https://helenaproducciones.org/cv_quienes_son_helena.php

