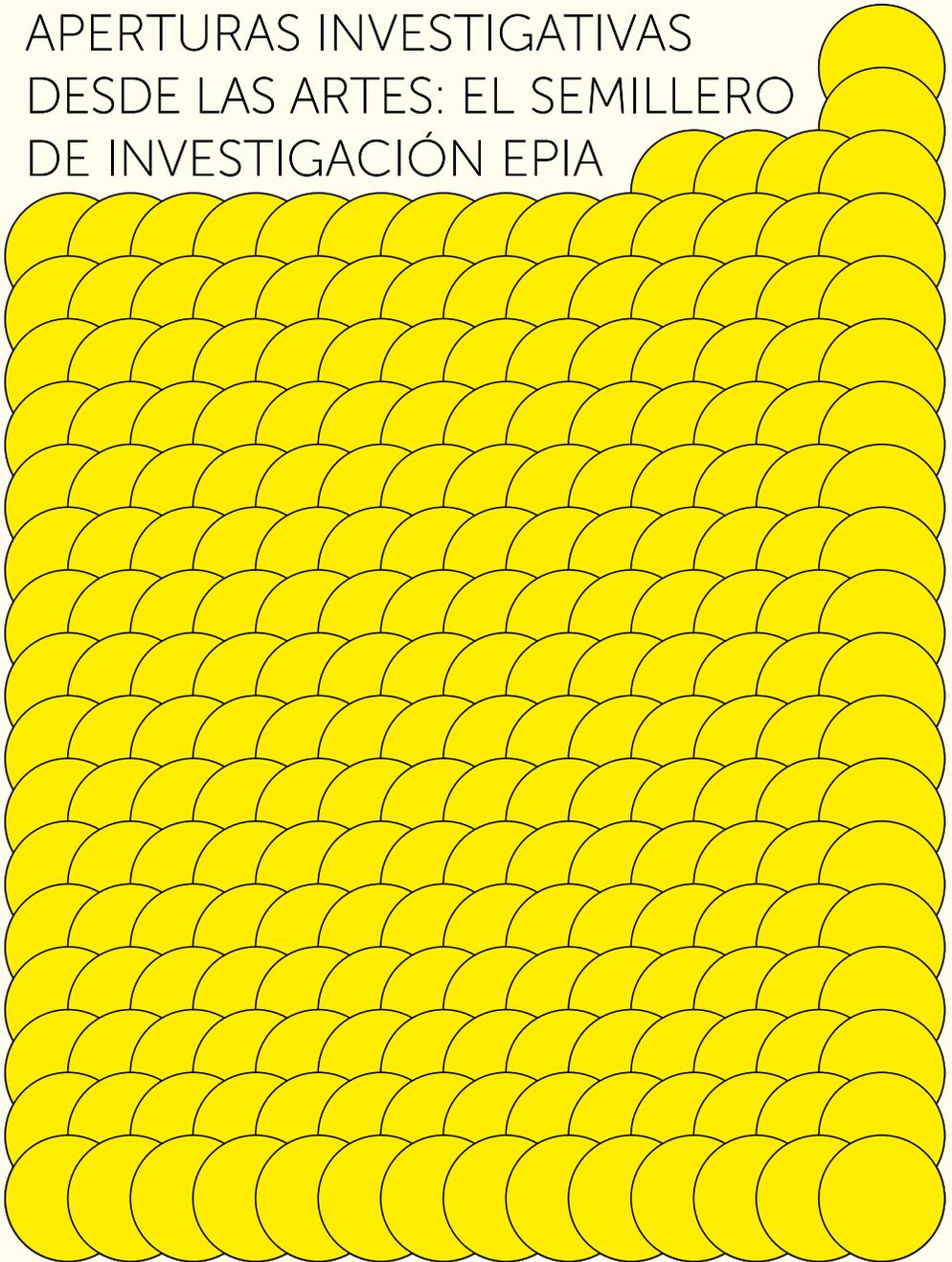


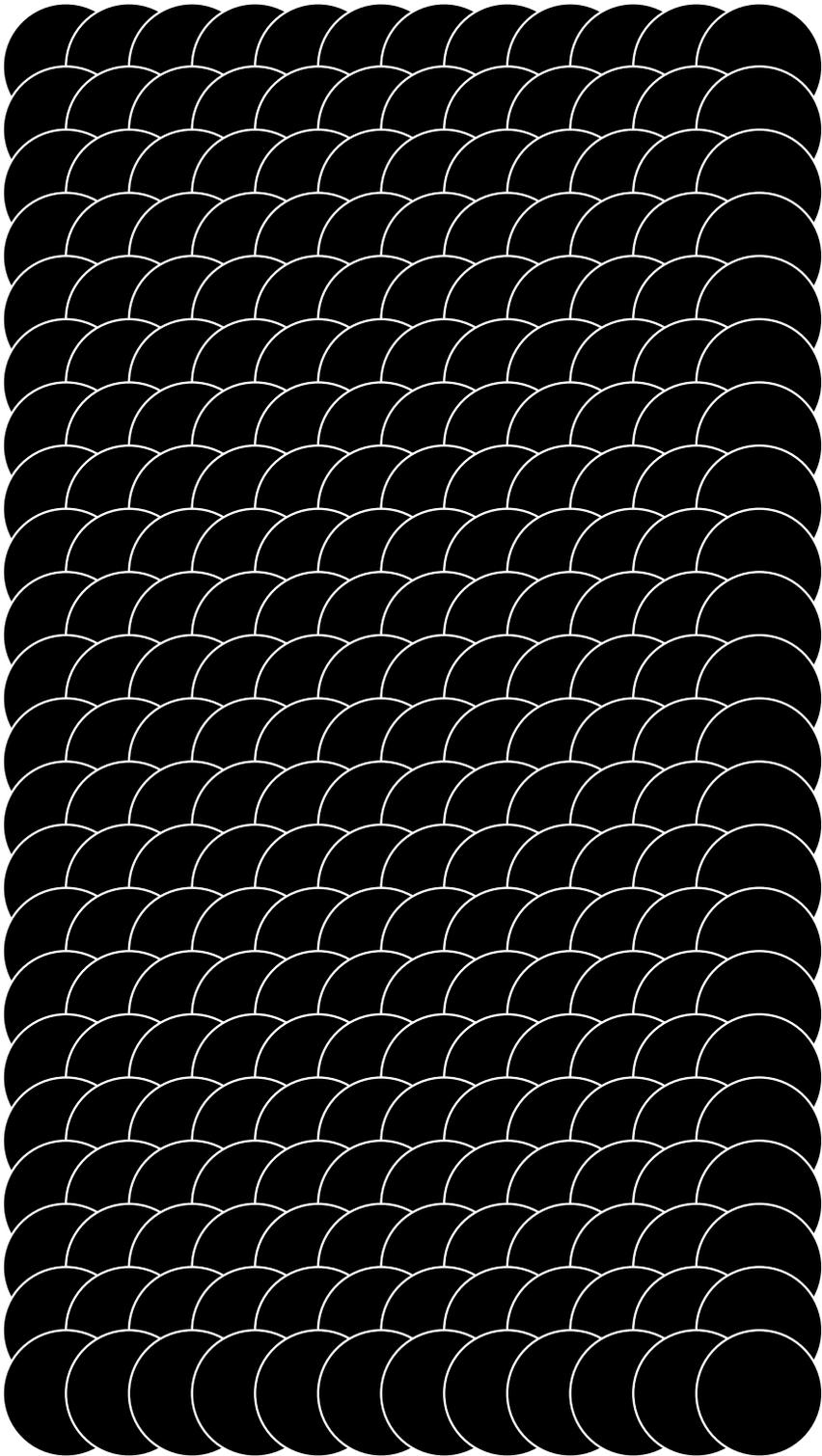
# APERTURAS INVESTIGATIVAS DESDE LAS ARTES: EL SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN EPIA



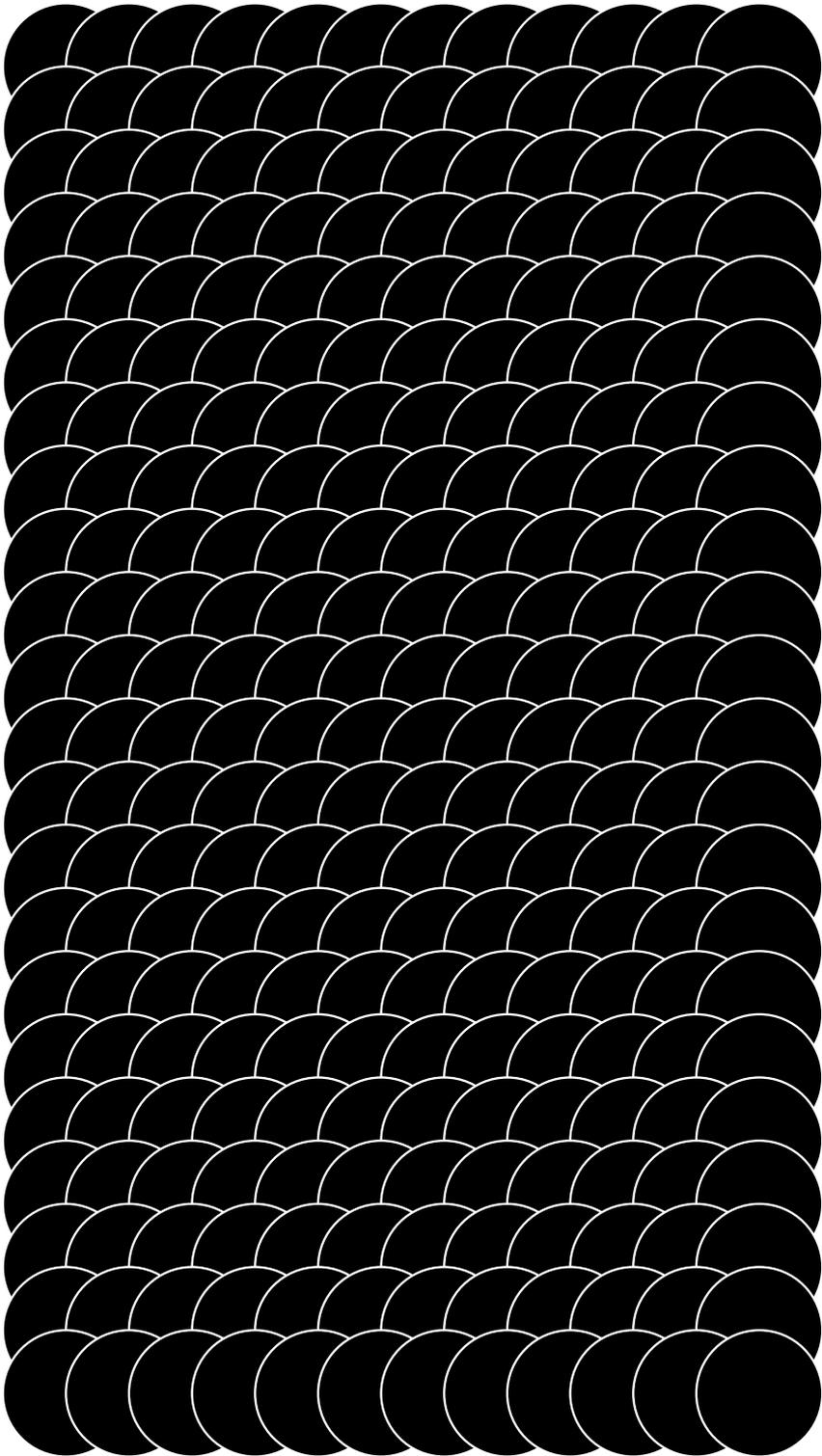
Facultad de Arquitectura  
Sede Medellín



UNIVERSIDAD  
**NACIONAL**  
DE COLOMBIA



APERTURAS INVESTIGATIVAS  
DESDE LAS ARTES: EL SEMILLERO  
DE INVESTIGACIÓN EPIA



# APERTURAS INVESTIGATIVAS DESDE LAS ARTES: EL SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN EPIA



UNIVERSIDAD  
**NACIONAL**  
DE COLOMBIA

# APERTURAS INVESTIGATIVAS DESDE LAS ARTES: EL SEMILLERO DE INVESTIGACIÓN EPIA

Universidad Nacional de Colombia Sede Medellín  
Facultad de Arquitectura  
Escuela de Artes

**Proyecto de investigación Epistemologías y políticas de la investigación desde las artes. Trayectorias en América Latina (EPIA).**

Fernando Escobar Neira y Nadia Moreno Moya, profesores de la Escuela de Artes.

**Integrantes del semillero EPIA:** Angélica Duque, Manuela Vélez Ortega, Juan Pablo Salazar Moreno, David Botero Villegas, Mateo Montoya Correa, Valentina Martínez Arbeláez, Andrés Serna, Óscar Alejandro Arroyave, Edwin Gabriel Avella, Melisa Lozano Medrano, Gilberto Esneider Montoya, Isabella Ramírez Balthazar, Valentina Arango Bedoya, Lina María Rojas Calao, María Camila Hidalgo y Paulina Castro.

© De la edición, Universidad Nacional de Colombia

© De los textos, sus autores

© De las imágenes, sus autores

**Editores:** Nadia Moreno Moya y Fernando Escobar Neira

**Asistente de coordinación editorial:** Angélica Duque

**Diseño y diagramación:** Tangrama

**Corrección de estilo:** Álvaro José Moreno

**Impresión:** Panamericana Formas e Impresos S. A.

150 ejemplares

2023

**ISBN:** 978-958-505-426-4

**Transcripción y edición de conversaciones:**

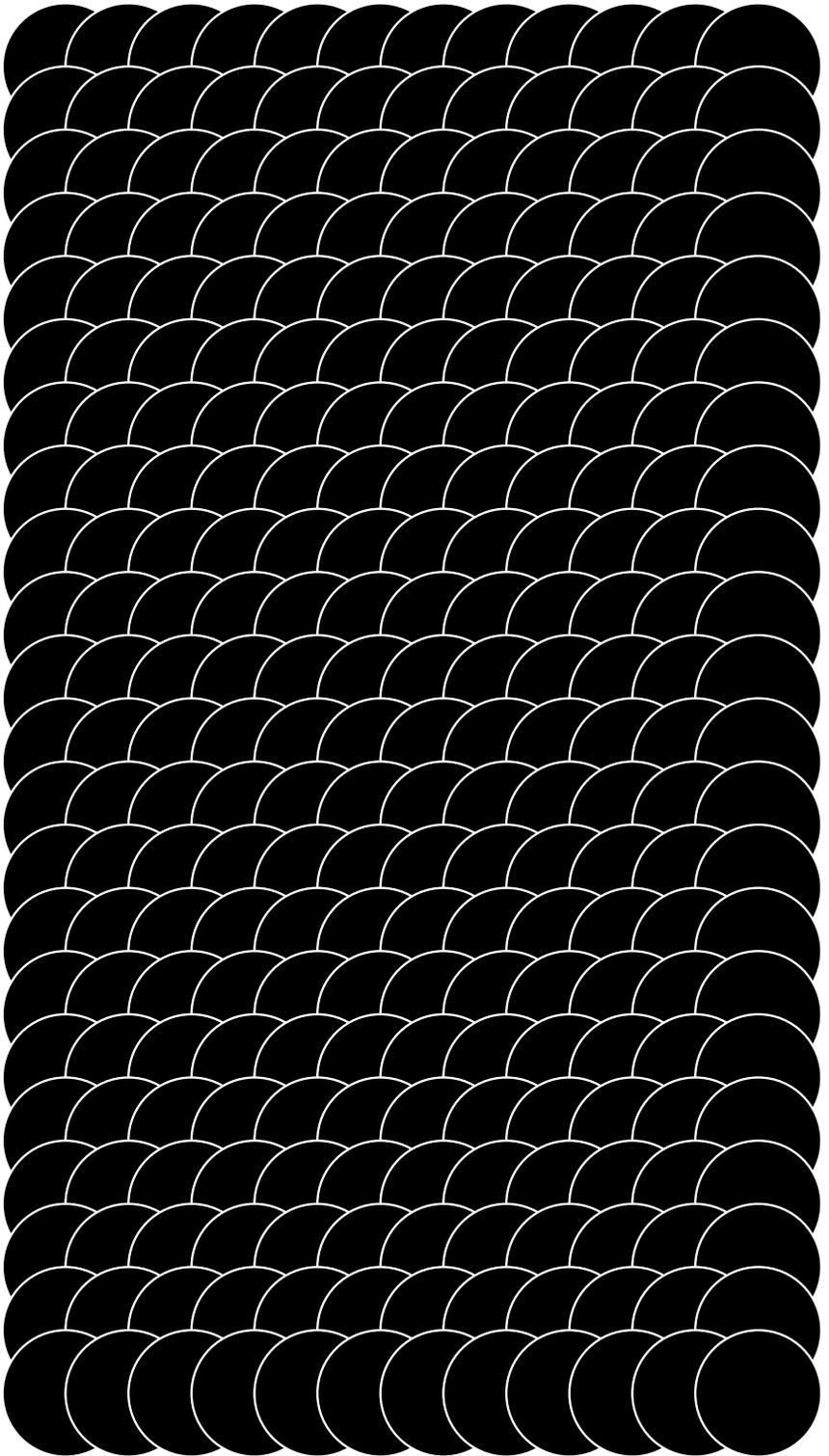
Andrés Serna y David Botero Villegas | Andrés Burbano

Angélica Duque y Valentina Martínez | Adriana Salazar

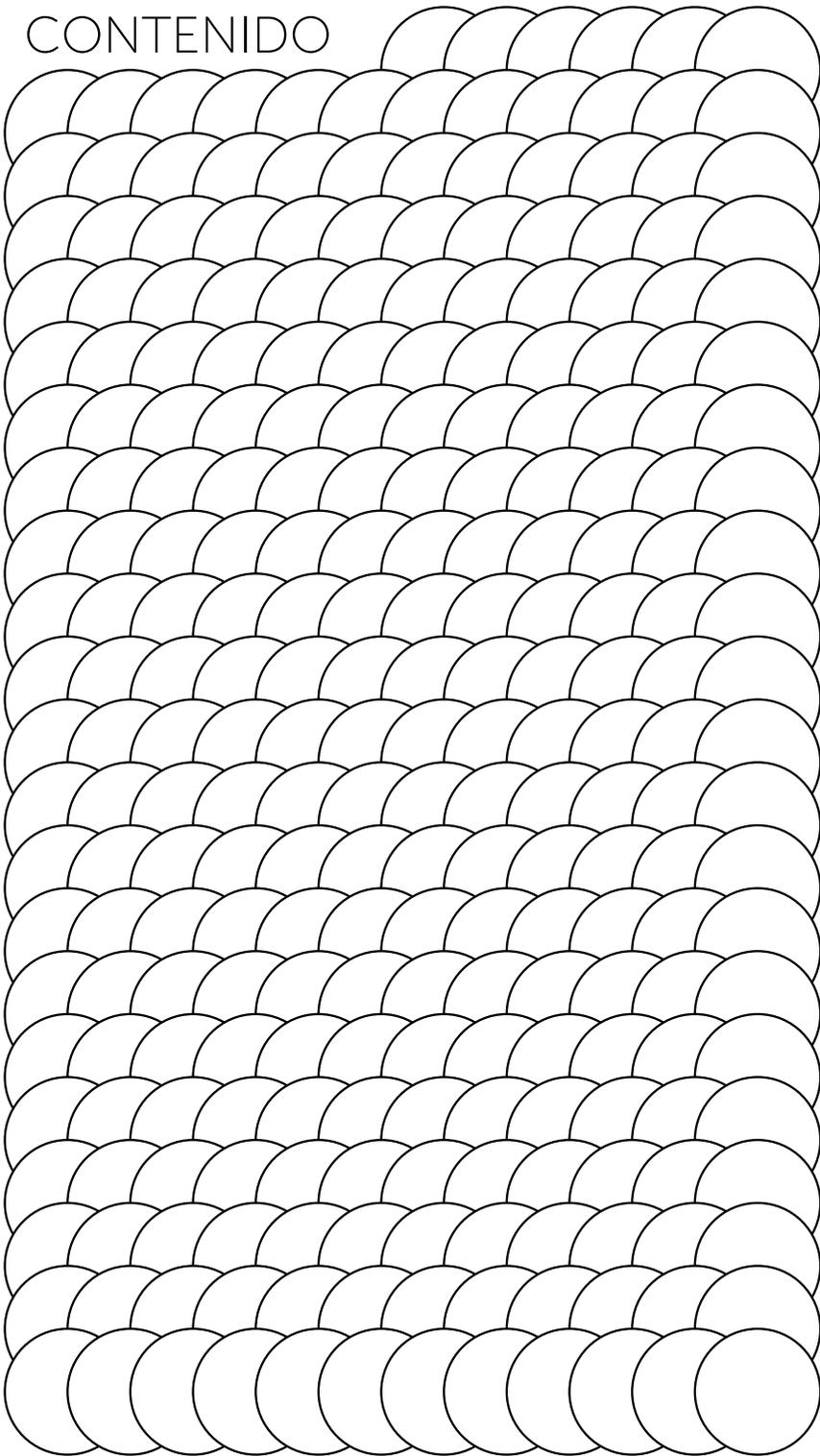
Manuela Vélez Ortega y Mateo Montoya Correa | Liliana Angulo Cortés

Juan Pablo Salazar Moreno y Óscar Alejandro Arroyave | La Vulcanizadora

Esta publicación se realizó con recursos de la Convocatoria para el Apoyo a Proyectos de Investigación y Creación Artística de la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín, 2020.

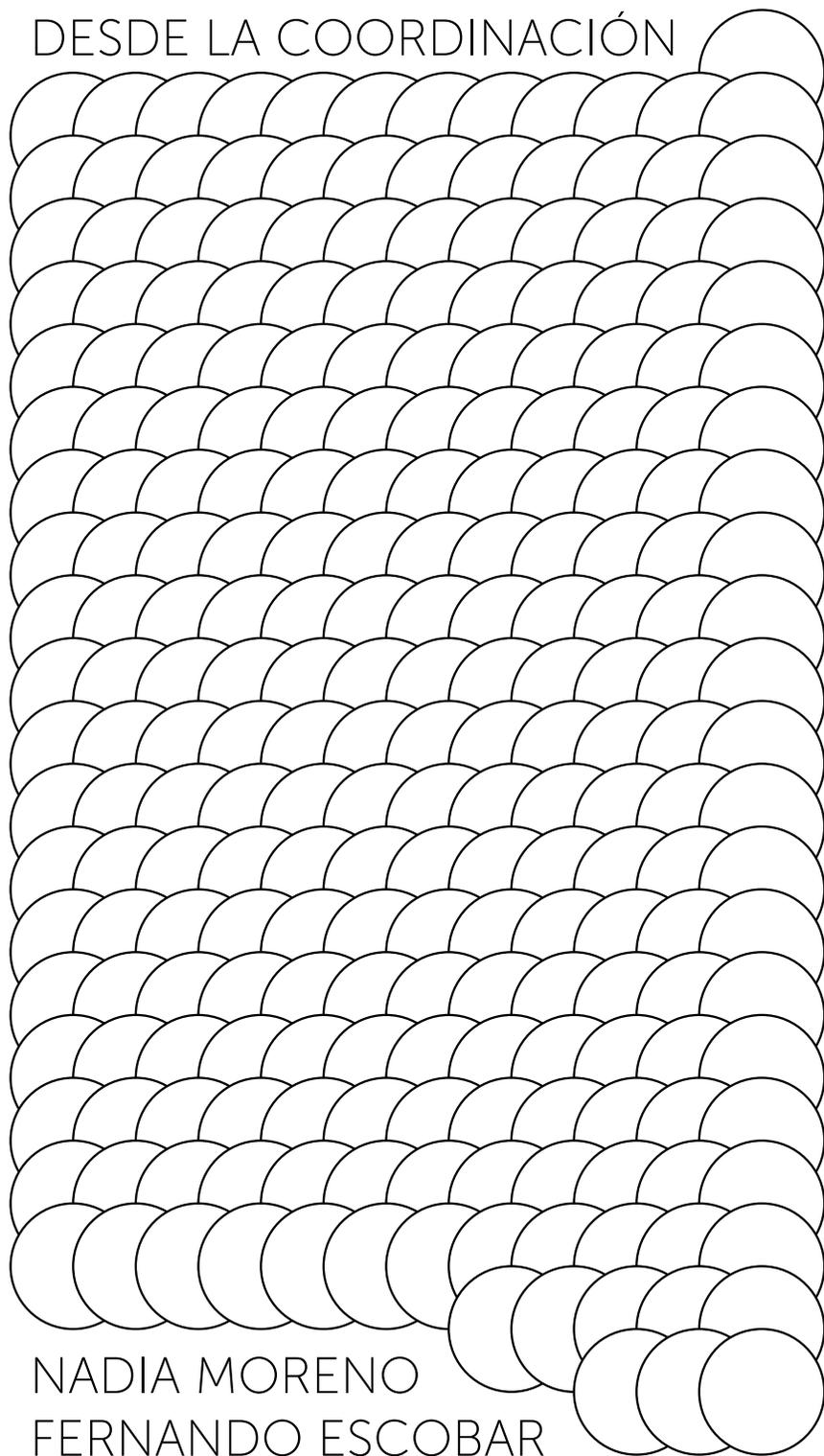


# CONTENIDO



- 10 **DESDE LA COORDINACIÓN**  
NADIA MORENO Y FERNANDO ESCOBAR
- 14 **DESDE LA ASISTENCIA**  
ANGÉLICA DUQUE
- 18 **AN4T0M1A\_P4RA\_UN\_C1B0RG.HTML**  
ANDRÉS SERNA
- 42 **VECTORES Y TENSORES ENTRE INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN**  
CONVERSACIÓN CON ANDRÉS BURBANO
- 54 **RD=ALG(SFTWR) DERIVAS FICCIONALES DE LA RED**  
DAVID BOTERO VILLEGAS
- 74 **USUARIOS DE LA IMAGEN, RESIDUOS DEL CAPITAL**  
VALENTINA MARTÍNEZ ARBELÁEZ
- 86 **¿CÓMO CONOCER LO QUE SE REBELA A SER CONOCIDO?  
A PROPÓSITO DE TRES PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN  
ARTÍSTICA**  
CONVERSACIÓN CON ADRIANA SALAZAR
- 98 **ARCHIVO GENERAL NARCO**  
MANUELA VÉLEZ ORTEGA
- 114 **CON UN TRAVESTI YO NO ME CASO: ESTEREOTIPOS  
Y REPRESENTACIONES TRANS Y GAY EN VIDEOCLIPS  
DE MÚSICA POPULAR PAISA**  
JUAN PABLO SALAZAR MORENO
- 136 **¡EL PUEBLO NO SE RINDE, CARAJO! ARCHIVO Y MONUMENTO  
TEMÍSTOCLES MACHADO POR LA DEFENSA DEL TERRITORIO  
DE BUENAVENTURA**  
CONVERSACIÓN CON LILIANA ANGULO CORTÉS
- 150 **PATINAR ES NUESTRO CRIMEN, CRIMEN ES NO HACERLO**  
MATEO MONTOYA CORREA
- 172 **MUNDOS REMIX**  
OSCAR ALEJANDRO ARROYAVE
- 194 **SATURNO**  
CONVERSACIÓN CON LA VULCANIZADORA  
(MARÍA ROJAS ARIAS & ANDRÉS JURADO)
- 206 **AGRADECIMIENTOS Y COLABORADORES**

DESDE LA COORDINACIÓN



NADIA MORENO  
FERNANDO ESCOBAR

En octubre de 2020, con el apoyo de la Vicerrectoría de Investigación de la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín y en medio del aislamiento preventivo por el COVID-19, iniciamos la investigación “Epistemologías y políticas de la investigación desde las artes. Trayectorias en América Latina” (en adelante, EPIA). El impulso inicial del proyecto fue la necesidad urgente de adelantar una discusión sobre el sentido, lugar y actualidad de la investigación en las prácticas artísticas contemporáneas y su efecto en la labor académica de una escuela de artes a cargo de un programa de pregrado y otro de posgrado. Nos parecía pertinente ahondar en los más recientes aportes al debate del *enfoque investigativo* que ha tenido lugar en las últimas dos décadas en el campo de las artes plásticas y visuales, tanto en la formación universitaria como en otros espacios en los que circulan discursos sobre el arte, como los museos y las instituciones encargadas de las políticas de fomento a las artes o la investigación. De allí que uno de los propósitos de EPIA haya sido trazar una constelación de categorías, temas y enfoques dominantes en el contexto latinoamericano sobre lo que denominamos *investigación desde las artes*, y que, para los propósitos de este trabajo, tuvo en cuenta distintas voces que han hablado de la investigación-creación, la investigación mediante la práctica artística o la práctica artística como investigación.

Sabíamos que existían autores que habían enarbolado la defensa del arte como una forma de conocimiento en el Norte global, y con especial intensidad tras la firma del Acuerdo de Bolonia en 1999. También estábamos informados del impacto que este acuerdo había tenido en el diseño de la educación superior del siglo XXI, al igual que en el incremento de programas de maestría y de doctorado en artes en varios lugares del planeta, pese a que el propósito inicial del tal acuerdo estaba orientado a los países europeos que lo habían suscrito. Por esto, nos preguntábamos en ese momento, ¿qué aportes había desde América Latina a esta discusión que, aparentemente, tenía como centro emisor a Europa del Norte y Europa Central? ¿Era pertinente abordar este debate desde las especificidades de nuestro contexto histórico, institucional y artístico?

EPIA estuvo conformado por distintos componentes que fueron desarrollados de manera sincrónica y que se nutrieron entre sí. Uno de ellos fue un semillero de investigación que buscaba que sus integrantes fortalecieran sus propios procesos de reflexividad respecto a la práctica artística como investigación, más allá de la consabida “búsqueda

de referentes” o del ya canónico “relato personal de proceso” de la formación artística universitaria. En dicho semillero, propusimos que la praxis y las problemáticas situadas fueran los lugares desde los cuales se generaran diversas aperturas investigativas. Desde esta premisa, vinculamos a siete estudiantes que adelantaron su trabajo de grado (TDG) entre el segundo semestre de 2020 y el primero de 2022, la mayoría con nuestra asesoría.<sup>1</sup> Al semillero invitamos a artistas-investigadores para que compartieran experiencias y reflexiones ligadas a la investigación desde las artes, y que tuvieran resonancia con los trabajos de las y los estudiantes. A través de conversaciones realizadas por medio de plataformas digitales, que fueron obligadas y facilitadas a la vez por el arribo de la pandemia, se hizo evidente que la investigación desde las artes es un campo en disputa —o al menos en debate—, y no una categoría con significados ya fijados y estables.

No ha sido usual que los trabajos de las y los egresados de nuestra carrera de Artes plásticas circulen por la vía escrita, situación que no es distinta en otros programas de artes del país. Por este motivo, EPIA propuso a las y los estudiantes involucrar activamente el ejercicio de la escritura, no como forma de validación académica del proceso de formación profesional en artes, sino como recurso pertinente de la inscripción pública del pensamiento artístico; también a realizar la transcripción de las conversaciones sostenidas con las y los artistas-investigadores con los cuales resonaban sus trabajos. Así, los textos que siguen no deben entenderse como sustitutos de obras de arte o del TDG, sino como componentes de la práctica y de la investigación desde las artes.

Las diferentes aproximaciones en los textos reunidos alrededor de este proyecto, a saber, “Archivo General Narco” de Manuela Vélez, “Anatomía de un Ciborg” de Andrés Serna, “Mundos remix” de Óscar Arroyave, “Usuarios de la imagen, residuos del capital” de Valentina Martínez, “Patinar es nuestro crimen, crimen es no hacerlo” de Mateo Montoya, “Rd=Alg(Sftwr) Derivas ficcionales de la red” de David Botero, y “Con un travesti yo no me caso: estereotipos y representaciones trans y gay en videoclips de música popular paisa” de Juan Pablo Salazar, muestran que los modos de investigación desde las prácticas artísticas

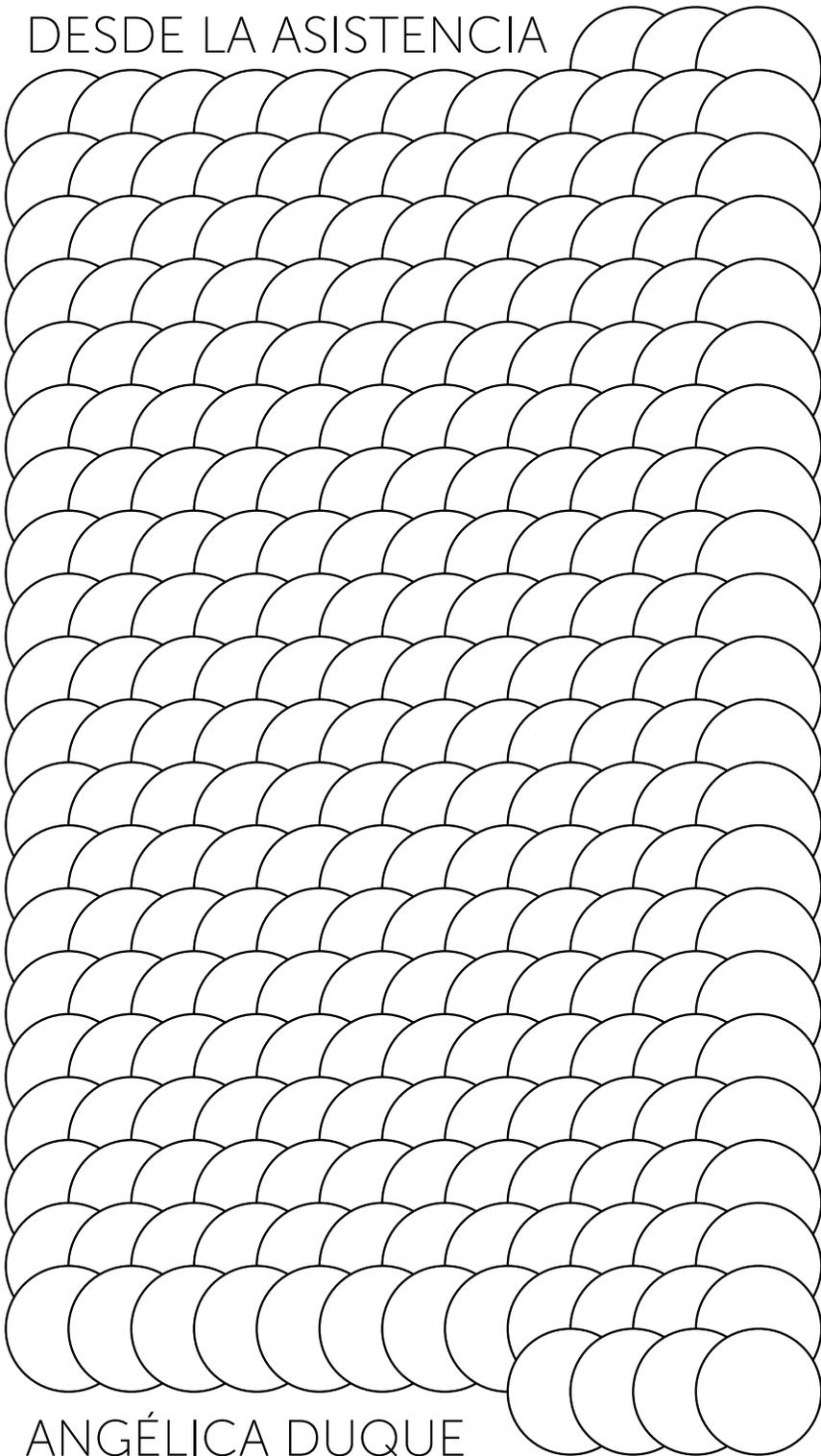
---

1 El trabajo de Juan Pablo Salazar contaba con la asesoría del profesor Juan Luis Mesa; los trabajos de Andrés Serna y Mateo Montoya, con la del profesor Fernando Escobar Neira; y los trabajos de Manuela Vélez Ortega, Valentina Martínez, Óscar Arroyave y David Botero con el de la profesora Nadia Moreno Moya.

soy muy diversos, y que requieren distintas herramientas y tácticas para ser abordados. Estos trabajos interpelan textos recientes que tratan de la definición, epistemología, pertinencia y posibles metodologías de la investigación artística basada en la práctica. Ahora bien, las y los estudiantes no desatendieron elaboraciones teóricas de distinta intensidad y calado, ni cedieron a la tentación de establecer respuestas formales *a priori* a sus inquietudes. Sin dificultad, es posible encontrar en este conjunto de trabajos distintas posturas sobre la práctica artística, unas que la asumen como una forma de elaboración de conocimiento en la que la textualidad o la escritura forman parte integral de la misma; otras que apropian reflexiones o herramientas más cercanas a las ciencias y las humanidades; y otras más que ponen en cuestión las formas convencionales de validación de lo que se produce en nombre del arte en el espacio universitario.

Esperamos que los resultados del semillero y esta publicación abran un escenario *otro* para la investigación desde las artes dentro de la Escuela de Artes y de la Facultad de Arquitectura misma. Quizá este escenario sea lo más cercano a un cruce de caminos, uno con conciencia histórica de las tradiciones políticas, sociales y culturales que convergen en las prácticas artísticas contemporáneas, con capacidad de aglutinar una amplia gama de posturas sobre la potencia de las artes para la producción de conocimiento; y también con una apertura tal que favorezca la diversidad y la diferencia en los modos de hacer de los y las artistas hoy.

DESDE LA ASISTENCIA



ANGÉLICA DUQUE

Como estudiante del programa de Artes plásticas en la Universidad Nacional sede Medellín siempre percibí una falta de estructuración en la tradición investigativa de la carrera. Sin embargo, no fue sino hasta el 2020 cuando comencé mi proceso como asistente de investigación del semillero EPIA, en el cual, en un continuo diálogo con mis compañeras y compañeros, pude articular mis pensamientos alrededor de esta sospecha, permitiéndome identificar la persistencia de un modelo académico que aún privilegia la obra como producto final y no el proceso como vía del hacer investigativo, lo cual produce una división infructuosa entre arte e investigación.

A pesar de lo anterior, he notado que en los últimos dos años la universidad ha hecho esfuerzos para implementar, conceptual e institucionalmente, la investigación artística en el programa. Un claro ejemplo de ello es el ya mencionado semillero de investigación EPIA, el cual nos ha dado a muchas y muchos estudiantes de diferentes semestres la posibilidad de leer y conversar alrededor de este tema y aplicarlo a nuestras prácticas artísticas.

En mi caso específico, participar como asistente de investigación no consistió únicamente en recopilar datos, organizar información, mantener registros y apoyar la realización de las actividades del proyecto, sino también en aportar activamente, desde mi experiencia personal y conocimientos como estudiante, al desenvolvimiento de la investigación, dándome y recibiendo agencia en el proceso para desarrollar mis habilidades investigativas: observar, describir, analizar, sintetizar e interpretar.

Por otro lado, encuentro que aún existen pugnas, no solo en el programa de Artes plásticas de la Universidad Nacional, sino también en la amplia discusión internacional alrededor de la investigación artística, lo que ha dificultado establecer una agenda de trabajo para ella. López y San Cristóbal (2014) identifican el conflicto en que su discurso ha pretendido resolver simultáneamente problemas dispares en agendas académicas, políticas, administrativas y epistémicas complejas de por sí.

A mi modo de ver, estas diferencias, lejos de presentar un impedimento para instaurar la investigación artística en la educación superior, pueden enriquecer la discusión, produciendo efectos políticos y teóricos que redunden en nuevas perspectivas metodológicas y procedimentales orientadas a la práctica. Entre ellas, una construcción del

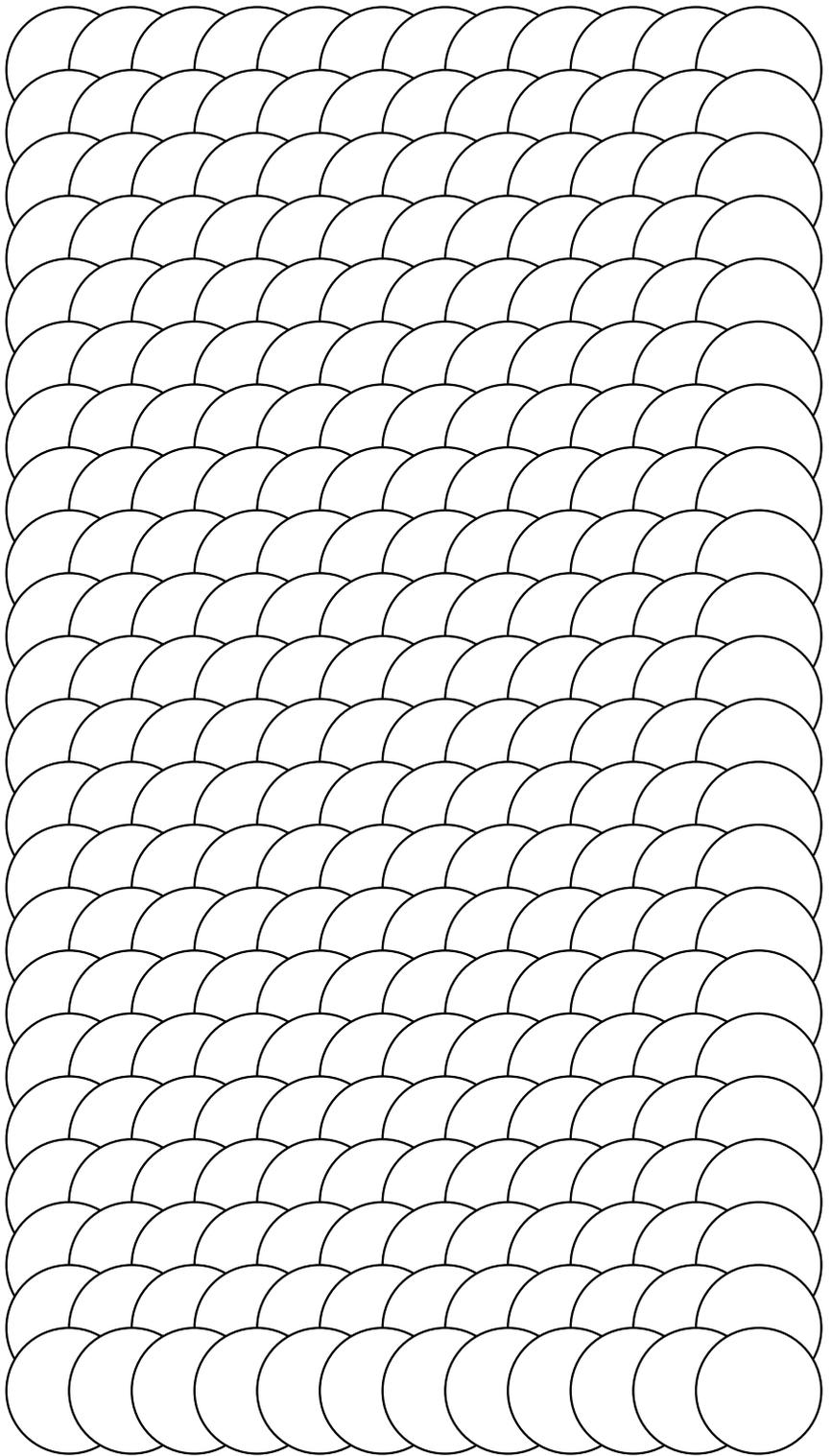
conocimiento desde la experiencia permite pensar la investigación artística como algo más que una disciplina normativa, ya que el reconocimiento de la diversidad de miradas supone abordar procesos creativos que implican contradicciones y riesgos. Por lo tanto, considero importante resaltar que no hay una única respuesta a las preguntas que se hace el campo del arte sobre los conocimientos que debe producir, enseñar y aprender. De esta manera, el horizonte es una apertura de los campos de conocimiento en los cuales la transdisciplinariedad ayude a enfrentar problemas complejos con dimensiones sociales, políticas y epistémicas.

Ahora bien, no creo que estas problemáticas se reducen al contexto universitario. Hay un gran potencial para que este tipo de investigaciones, por fuera de la academia, abra paso a nuevas órbitas de diálogo e intercambio intelectual que renueven el papel del arte en la sociedad.

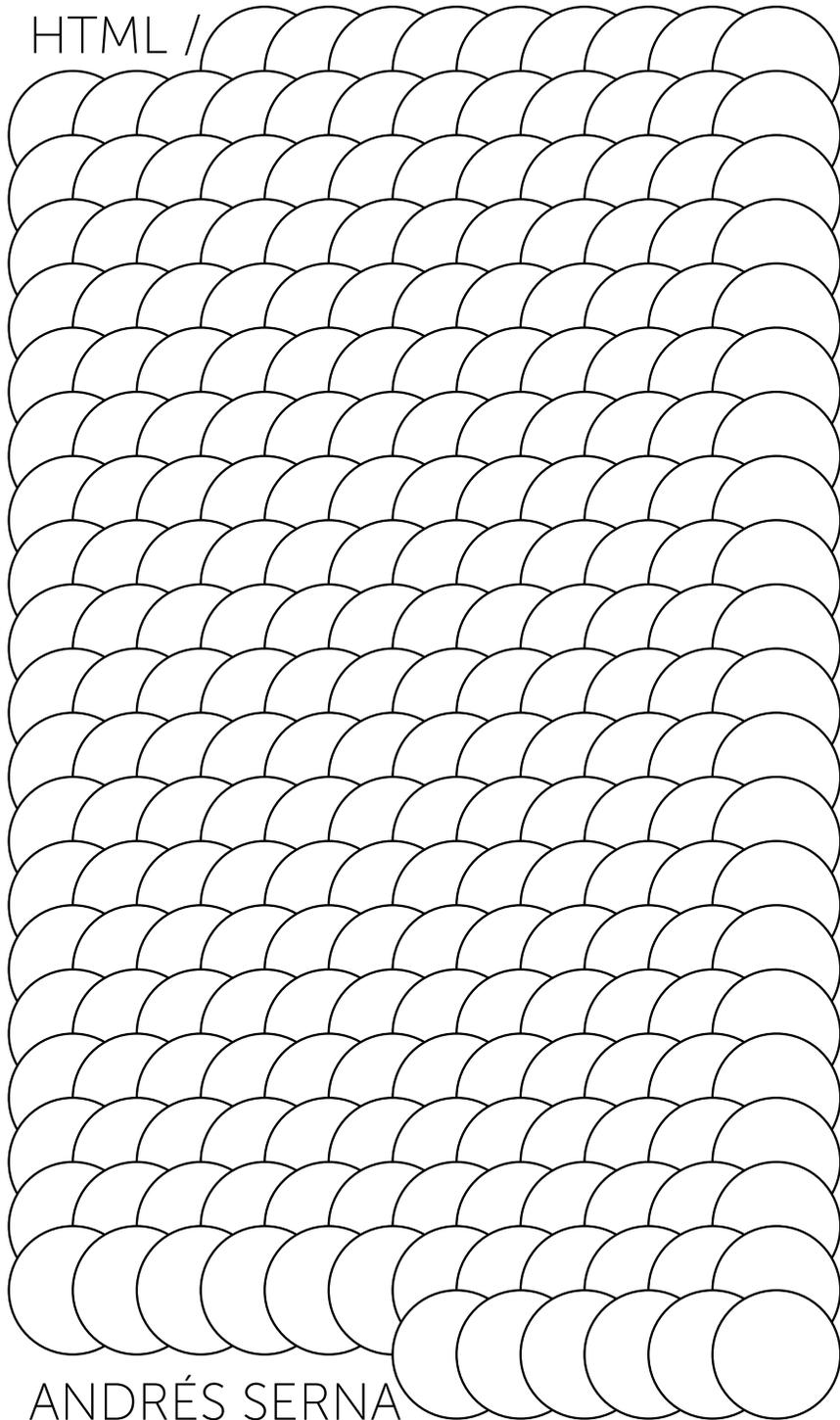
Aunque el concepto de investigación artística está abierto a continuo debate, su estatuto actual como espacio de inter y transdisciplinariedad que integra el conocimiento desde otras perspectivas no hegemónicas ni coloniales, y que permite un diálogo horizontal entre saberes académicos y conocimientos producidos fuera de la academia en el amplio campo de lo social, debe ser aprovechado al máximo, tanto por artistas como por los profesionales de otras disciplinas que a veces nos acompañan en el proceso.

## REFERENCIAS

López Cano, Rubén y Úrsula San Cristóbal. 2014. "El dilema de la investigación artística", Actas del III Simposio de estudiantes de posgrado en Música, Universidad Federal del Estado de Río de Janeiro. Consultado: marzo de 2021. <http://seer.unirio.br/index.php/simpom/article/view/4482/4055>



AN4TOM1A\_P4RA\_UN\_C1B0RG.  
HTML /



ANDRÉS SERNA

## <--! NOTA DEL AUTOR

Lo que leerán a continuación corresponde, por decirlo de alguna manera, al "código fuente" de mi trabajo de grado. Este código, repleto de etiquetas, variables y clases, representa la estructura más cruda, orgánica y morfológica de lo que considero debe verse como **la Anatomía de un Ciborg**. Más allá de recurrir al formato del *script* informático como una alternativa estética para hacer que este texto luzca más "fachero", el propósito principal de esta propuesta radica en mi objetivo de convertir el texto investigativo del artista en una interfaz experimental entre la investigación y la obra. Por ende, la naturaleza algorítmica del código configura la gramática de base con la cual se construyen los cuerpos protésicos y tecno-dependientes de los **ciborgs post-pandemia**.

A aquellos que están familiarizados con la programación les resultara más cómodo seguir la ruta de este texto; para quienes no, he dejado un par de **notas al final del documento** que brindan información adicional acerca de la sintaxis del código y lo que este representa dentro de la semántica del proyecto.

Eso es todo. -->

```
<!DOCTYPE html>1
<html lang="en", "es">2

<HEAD>3
<meta charset="UTF-8">
<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
<meta name="Trabajo-de-Grado" content="width=device-width,
initial-scale=1.0">
<TITLE>AN4T0M1A_P4RA_UN_C1B0RG.html</TITLE>
<TITLE>Andrés_Serna</TITLE>
</HEAD>

<BODY>4
<HEADER class5="header-content">
<--! CITA-1
```

<--!s "My body is an electronic virgin. I incorporate no silicon chips, no retinal or cochlear implants, no pacemaker. I don't even wear glasses (though I do wear clothes), but I am slowly becoming more and more a cyborg. So are you [...] For we shall be cyborgs not in the merely superficial sense of combining flesh and wires but in the more profound sense of being human-technology symbionts: thinking and reasoning systems whose minds and selves are spread across biological brain and non-biological circuitry."

- Andy Clark, *Natural-born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence.* -->

<div<sup>z</sup> class="intro-autor">

<h1><sup>8</sup> O\_statem3nt.avi</h1>

<p><sup>9</sup> Desde niño, al ver cómo mi padre se empeñaba en desarmar, entender y reparar los aparatos viejos de la casa —bajo la promesa de que volvería a hacerlos funcionar—, comenzó a inquietarme aquella relación de aprendizaje-enseñanza que construimos con las máquinas y cómo esto puede alterar nuestra manera de relacionarnos con el mundo. En consecuencia, dentro de mi trabajo fueron manifestándose preguntas acerca del cuerpo humano y la manera en la que puede ser alterado cuando establece vínculos con las máquinas a través de una interfaz, ya sea corporal, digital o psicológica. Más allá, me interesaba cómo estos procesos de enseñanza-aprendizaje construyen nuevas formas de representación a través y desde las máquinas. Por eso, me vi abocado a investigar las posibles nuevas formas de representar el mundo que nacen de la simbiosis entre humano-máquina a través del diseño de nuevas interfaces, lenguajes y dispositivos tecnológicos vestibles.</p>

<p>Recorro estos cuestionamientos bajo la figura de un ingeniero intuitivo con propósitos artísticos, que se vale de la construcción o deconstrucción de artefactos mecánicos y de la experimentación con diferentes softwares y medios electrónicos. Recientemente me he valido del trabajo colectivo transdisciplinar, el diseño 2D y 3D, los medios digitales, la video instalación y las experiencias interactivas como lenguajes técnicos para explorar mis procesos artísticos.</p>

<p>Encuentro un enorme valor teórico y conceptual en la creación de ficciones acerca del cuerpo y la máquina como excusa para catapultar

preguntas acerca de nuestra condición humana — social e individual— frente al desarrollo de la tecnología, y cómo esta reconfigura nuestra manera de percibir y representar diferentes realidades en el mundo.</p>

## <h1>1\_hoIamund0.mpeg</h1>

<p>El proyecto artístico **AN4TOM1A\_P4R4\_UN\_C1B0RG.html** consiste en una plataforma multimedial que produce ficciones de prótesis para un futuro post-pandemia<sup>40</sup>. Mediante esta plataforma, propongo, diseño y pongo en circulación una serie de interfaces corporales ficticias [exo-órganos, endo-órganos<sup>41</sup>], dispositivos vestibles que funcionan como medios orientados a expandir el cuerpo humano y que abren nuevos canales de interacción con el mundo y con los otros a través de la tecnología.</p>

<p>Dentro de esta perspectiva, el proyecto está constituido por la conceptualización, producción y circulación del primer dispositivo vestible externo [exo-órgano] que formará parte de esta nueva anatomía. Para este fin, me enfocaré en una de las interfaces naturales que se han visto reducidas por las políticas de aislamiento social: el rostro humano. La comunicación visual a través del cara a cara forma parte fundamental del mecanismo que utilizamos para empatizar y entender las emociones del otro desde una edad muy temprana. Sin embargo, con el uso del tapabocas, las mascarillas de protección y otras indumentarias preventivas, esta interfaz natural ha sido cortada abruptamente a más de la mitad de su capacidad. Ahora es mucho más difícil, e incluso riesgoso, saber que piensa, siente o experimenta el otro cuando tenemos un encuentro en persona en espacios sociales compartidos.</p>

<p>El nuevo **exo-órgano** que propongo es una interfaz corporal que convierte las expresiones faciales en piezas sonoras, proponiendo un nuevo medio para la comunicación no-verbal entre personas. En términos técnicos y formales, se plantea el desarrollo de este artefacto en dos momentos o, más específicamente, en dos prototipos para un dispositivo tecnológico vestible: por un lado, un prototipo “ideal” enfocado a ficcionar el objeto como un producto de consumo a través de estrategias de mediación, circulación y marketing; y, por el otro, un prototipo funcional encargado de generar un entorno interactivo donde los usuarios experimenten los alcances de dicho exo-órgano en tiempo real. Sin embargo, dadas las condiciones remotas sobre las cuales se desarrolla este proyecto, la presentación del algoritmo que compone el prototipo funcional se hará a través de un video en 360 grados que funciona

como un **espacio de simulación** del dispositivo, presentado para los usuarios que visiten la plataforma web del prototipo "ideal".</p>

<p>La plataforma multimedial que planteo invita a pensar nuestros cuerpos desde una perspectiva aumentada, es decir, como un conjunto de prótesis y dispositivos vestibles enfocados a proponer nuevos lenguajes y métodos para relacionarnos con el mundo. A estos nuevos métodos de relación se les conoce como **interfaces corporales** o, más concretamente, **nuevos sentidos**<sup>12</sup>. Los sentidos del cuerpo humano constituyen el primer protocolo de interacción entre el sujeto y el mundo. Desde el momento en que nacemos hasta que morimos nuestros órganos sensoriales [cutáneos, auditivos, visuales, etc.] son bombardeados constantemente por flujos de información abstracta [inputs] que posteriormente es interpretada por nuestro cerebro —el perceptor dominante— para devolverla en forma de "realidades" concretas [output]. De esta forma, todas las experiencias que tenemos podrían reducirse a un intercambio de información perceptiva, que ocurre dentro de una zona de diálogo omnidireccional entre el "yo" y el mundo. Por ende, los sentidos son nuestra primera interfaz biológica, una superficie de contacto, y mi objetivo con esta propuesta artística y de investigación es intervenir dicha superficie, ampliarla, expandirla, o por lo menos, redistribuirla hacia otras aristas sensoriales posiblemente insospechadas.</p>

</div><sup>13</sup>

</HEADER>

<SECTION<sup>14</sup> class="section1-content">

<div class="versiones-concepto">

<h1>2\_v3r-c0digo-fu3n7e.flv</h1>

<p>Como no existe nada nuevo bajo el sol, y el agua tibia ya fue inventada, resulta pertinente comenzar reconociendo que todo pensamiento —en especial el artístico— es derivativo y colectivo, es decir, que tal vez mis ideas ya han sido pensadas y ejecutadas por otros, pero con metodologías, objetivos y hallazgos distintos. Quizá este sea el sentido anónimo del arte: encontrar otras formas de abordar y conocer lo que otras y otros ya han pensado, para de esta manera plantear vías alternas de reapropiación y representación de un conocimiento en apariencia objetivo e indiscutible. Dicho esto, es clara la necesidad de exponer y articular la multiplicidad de voces —artísticas e investigativas— que anteceden e influyeron esta propuesta. Algunas de estas voces hacen

uso de la robótica y la cibernética, otras de la imagen digital y las plataformas web; varias codifican y decodifican datos de distinta procedencia para construir nuevos lenguajes, y otras posicionan el sonido para generar reflexiones sobre nuestra relación con el mundo y el avance tecnológico. Todas conforman una gramática más o menos común, encauzada a realizar preguntas desde las artes, utilizando medios y técnicas a veces ajenos a ellas.</p>

<p>A comienzos del año 2019 realicé un intercambio estudiantil en la Universidad Pontificia Bolivariana que me permitió formar parte del proyecto **Diseño de nuevos sentidos**, una colaboración entre la Facultad de Diseño y la Cyborg Foundation de Barcelona, que promovió diálogos transdisciplinarios y multidisciplinarios entre las artes, el diseño y la ingeniería. El proyecto acogía iniciativas que expandieran o generaran **nuevos sentidos** para el cuerpo humano a través del diseño y el prototipado de artefactos tecnológicos vestibles, denominados **exo-órganos** y **endo-órganos**. En él tuve la oportunidad de asesorarme con los artistas ciborgs Neil Harbisson, Moon Ribas y Manel Muñoz, líderes de la Cyborg Foundation y precursores del *ciborguismo*. Este movimiento, surgido a comienzos de los 2000, está compuesto por artistas y otras personas que exploran el deseo de convertirse en **ciborgs** a partir de la instalación de dispositivos tecnológicos en el cuerpo. Con nuevos *inputs* o **nuevos órganos**, los ciborgs pretenden expandir la percepción humana de la realidad, creando una suerte de **sinestesia artificial** o **sintética** (más adelante abordaré este concepto con mayor profundidad) para después utilizarla con fines creativos y artísticos. De esta serie de encuentros rescato la noción de **nuevo sentido** (órgano) no solo como concepto axiomático de mis propuestas posteriores, sino también como una apuesta epistemológica por definir lo que podría significar ser un **ciborg** en la actualidad. Por este motivo, los nuevos órganos nacen como una interfaz dinámica; una membrana sensorial extra, capaz de generar diálogos entre el humano y la tecnología para explorar maneras otras de representar experiencias sobre hechos concretos del mundo.</p>

<p>Uno de los artistas ciborgs más visibles del grupo, considerado como el pionero del movimiento, es Neil Harbisson. Él padece acromatopsia, es decir, no puede percibir el color y solo conoce el mundo en una escala de grises. Impulsado por esta carencia perceptiva, en 2014 comenzó a implantarse lo que él denominó su nuevo sentido “sonocromático”, que le permitiría, entre otras cosas, escuchar los colores.

Apoyándose en esta nueva percepción sensorial, Harbisson construye obras de arte visuales y sonoras, experiencias interactivas y otras puestas en escena enfocadas en compartir su nuevo modo de percepción con los otros. Específicamente, en su proyecto de *Retratos sonoros* (2011) se ubica en varios establecimientos públicos y, con la ayuda de su antena [que él llama *eyeborg*], comienza a construir secuencias de sonidos a partir de los colores en las caras de las personas. De esta manera, la obra se desarrolla en tiempo real y en colectivo, donde cada uno de los voluntarios se hace responsable de un fragmento sonoro de la pieza, y Harbisson utiliza su nuevo sentido para darle orden y coherencia musical a los colores brindados por los rostros de la audiencia. </p>

<p>La transducción de un código a otro, incluso si esta ocurre de manera programada a través de herramientas informáticas, es uno de los objetivos formales que busco con este proyecto y con la apropiación del lenguaje **ciborg** desde las artes. En este orden de ideas, encuentro una similitud conceptual, aunque no tanto en su materialidad, entre Neil Harbisson y el trabajo del artista japonés Daito Manabe. Evidentemente, Manabe no es un ciborg; sin embargo, desde su formación como ingeniero y científico, ha transgredido el límite entre la máquina y las emociones humanas en su performance *Face Visualizer, Face Instrument* (2008). Manabe plantea que el humano y la máquina ya no son dos entidades separadas, sino que, con el devenir de los avances tecnológicos, la condición de “sujeto” se ha vuelto cada vez más difícil de separar de los dispositivos que este usa. En la obra mencionada, conectando el rostro de sus usuarios a una red de electrodos, envía señales eléctricas que generan en ellos expresiones falsas o no-humanas que componen sonidos, creando así un “instrumento humano”. </p>

<p>Así mismo, hay otras propuestas recientes en torno a la codificación y decodificación de datos. Concretamente, Nina Sellars realizó un performance en 2013 en el cual convertía su cabeza en un código QR para que así los visitantes pudieran utilizar sus celulares para “ver” dentro de su cráneo una resonancia de su cerebro. Con medios distintos Gabriel Zea construye, en sus *Retratos Codificados* (2014), una máquina que realiza “retratos abstractos por encargo”, decodificando la imagen de sus clientes en información binaria para posteriormente transformarla en objetos tridimensionales. </p>

<p>Finalmente, dentro del uso de la tecnología para construir otros espacios de interacción entre personas, menciono al artista mexicano

Rafael Lozano-Hemmer con su propuesta interactiva *Zoom Pavilion* (2015). Esta utiliza algoritmos de reconocimiento facial aplicados a las cámaras de vigilancia para detectar la presencia de los visitantes y registrar la proximidad entre ellos, para posteriormente proyectarlas. De esta manera genera una plataforma que enfatiza y evidencia a los sistemas tecnológicos de detección y control como unos “depredadores” que analizan, categorizan y etiquetan las conexiones espaciales y temporales entre personas.</p>

</div>

</SECTION>

<SECTION class=“section2-content”>

<div class=“interfaz-corporal”>

<h1>3\_input-Output7.yml</h1>

<--! CITA-2

“Aunque percibí intelectualmente la soledad, no la sentí. La primera reacción fue de gratitud por poder disponer de un órgano de ánimos Penfield; pero luego comprendí qué poco sano era ser consciente de la soledad, no solo en este edificio, sino en todas partes y no ser capaz de reaccionar (...) Así que mantuve apagado el sonido del televisor y me senté junto al órgano de ánimos dispuesta a experimentar. Al cabo de un rato encontré el ajuste de la desesperación. Así que lo introduje en mi agenda para que apareciese dos veces al mes. Creo que es una periodicidad razonable para sentirse desesperanzada por todo y con todos (...).”

- Philip K. Dick, *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* -->

<p>En 2016 el excéntrico multimillonario Elon Musk fundó *Neuralink*, una de las corporaciones de vanguardia y tecnología más prometedoras de la última década, que promete, entre otras cosas, conectar la consciencia humana con la inteligencia artificial, logrando así lo que tantos capítulos de la serie *Black Mirror* han profetizado: la simbiosis “perfecta” entre el humano y la tecnología. Aunque esta noticia podría ocasionar que el mismísimo Mark Zuckerberg mostrara cierta emoción, para el ciudadano de a pie la idea de conectarnos de manera intracraneal con una máquina tiende a sonar más aterradora que placentera. Más allá de sus posibles aplicaciones científicas, médicas y,

obviamente, comerciales, el *Neuralink*, al igual que otros dispositivos actualmente disponibles en el mercado, se piensan como una especie de "ser vivo" que debe amalgamarse a sus usuarios, "parasitando" de manera exponencial y silenciosa a nuestros propios sistemas biológicos, hasta llegar a un punto donde no se distinguirán fronteras entre el instrumento y el usuario: la tecnología y nosotros seremos un solo **cuerpo**, o mejor dicho, una sola **Anatomía**. La carrera evolutiva de los dispositivos tecnológicos es una búsqueda frenética por conseguir, en palabras de Éric Sadin (2020), un "antropomorfismo de la técnica".

Sé que pareciera que los dispositivos tecnológicos son los malos de la historia, y estoy seguro que sus mentes ahora mismo no pueden evitar remitirlos a películas como *Terminator* o *The Matrix*, donde las máquinas, como "seres vivos", se dejan llevar por los afectos y se hartan de ser esclavizadas por sus usuarios, y es entonces cuando la guerra entre humanos y máquinas estalla. Esta visión negativista y satanizada de la tecnología no es precisamente lo que me interesa abordar en este proyecto. Por el contrario, mi propósito es invitar a que nos acerquemos a estas tecnologías desde una perspectiva que problematice el juego de poder tácito al cual sometemos cotidianamente nuestros cuerpos cuando entramos en contacto con los dispositivos tecnológicos y sus algoritmos. Este juego de poder con la tecnología mueve nuestros afectos y corporalidades de una manera profunda y compleja, llegando incluso a configurar cómo percibimos el mundo y resolvemos los problemas más simples del día a día.

El filósofo británico Andy Clark, en su libro *Natural-born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*, reconoce que en la sociedad humana existen dos tipos diferentes de tecnologías con las cuales nos relacionamos cotidianamente: las tecnologías transparentes y las tecnologías opacas. A este respecto, el autor afirma:

Una tecnología transparente es una tecnología que está tan bien adaptada e integrada en nuestras propias vidas, capacidades biológicas y proyectos que se vuelve (...) casi invisible en su uso. Una tecnología opaca, por el contrario, es aquella que no deja de poner zancadillas al usuario, requiere habilidades y capacidades que no son naturales para el organismo biológico y, por tanto, sigue siendo el centro de atención incluso durante una actividad rutinaria<sup>15</sup> (Clark 2003, 37).

Según Clark, estas dos maneras de interpretar la tecnología se encuentran intrínsecamente relacionadas con la manera en la que el cuerpo humano es capaz de adaptarse a ella hasta el punto de configurar una sola entidad, física y cognitivamente indistinguible. Esto quiere decir que la cualidad de transparencia u opacidad de un dispositivo tecnológico se encuentra fuertemente marcado por la curva de aprendizaje de los usuarios que los operan. Las personas más jóvenes, generalmente, no requieren de un manual de instrucciones para manipular un teléfono celular, ya que muchos de ellos nacieron o crecieron con dichos dispositivos. Pareciera que sus cuerpos responden de manera natural a las necesidades de la herramienta y viceversa. Esto es una tecnología transparente, aquella que al ser usada no llama la atención en otros, ni la de su usuario. En cambio, mi madre tuvo que pasar varios años de ensayo y error, entrenando su organismo para aprender a enviar mensajes de texto o revisar su correo electrónico desde el celular. Esto es una tecnología opaca, donde la dificultad y la presencia de la herramienta se hacen demasiado evidentes en su empleo. No obstante, debido a que existe algo como la plasticidad cerebral, y el cuerpo y la mente se reconfiguran constantemente, con el tiempo y la práctica mi madre fue convirtiendo su teléfono celular en un dispositivo mucho más transparente. Por lo tanto, entre ambos tipos de tecnología se puede encontrar un área gris donde se entrecruzan y la percepción de su opacidad o transparencia depende del usuario. Es precisamente en esta área de negociación entre tecnologías donde yo propongo la existencia de los dispositivos tecnológicos vestibles, entendiendo al dispositivo como un **nuevo órgano** que configura la **Anatomía Ciborg**.

#### <h1>4\_5inest3sia-4rtificia1.mp3</h1>

<p>Se dice que el virtuoso pianista Franz Liszt le pidió alguna vez a su orquesta, en la mitad de un ensayo, que tocaran con un poco más de "azul" en sus notas; luego levantaba su batuta y les insistía que contrarrestaran dicha tonalidad con notas más "naranja". Finalmente se desesperaba y arrojaba la partitura al suelo gritando: "¡están arruinando mi composición!"<sup>16</sup>. La música es un arte difícil, pero se vuelve mucho más difícil cuando tu director de orquesta pretende que se interprete una sinfonía como si de una pintura al óleo se tratase. Otro caso famoso es el de Aleksandr Skriabin, un pianista ruso que llegó a conformar su propio modelo sonocromático (similar al de Neil Harbisson) ordenado en un círculo de quintas, basándose principalmente en los estudios sobre la óptica y el color de Isaac Newton. Además de eso, en 1911 propuso una de las primeras obras musicales multisensoriales, al diseñar lo que

él llamó el *Clavier à lumière*, una especie de órgano modificado capaz de proyectar luces sobre una audiencia vestida de blanco, cada vez que se tocara una nota musical. Lamentablemente, este proyecto no pudo completarse sino en 1915, después de la muerte de Skriabin, y su concreción no fue, ni de cerca, lo que el compositor había soñado<sup>17</sup>.

Ejemplos como los anteriores abundan en los libros de historia y los artículos curiosos en internet: artistas de todos los campos cuya obra resalta entre las demás gracias a un “ingrediente secreto”, la sinestesia. Verán, cuando nacemos nuestro cerebro es incapaz de filtrar correctamente todos los estímulos del entorno, debido a que todos nuestros sentidos están, por decirlo de alguna manera, fusionados; esto puede llevar a que los estímulos sensoriales ocurran de manera simultánea. Pasados los primeros cuatro meses de vida, el encéfalo comienza a madurar y a conformar cada uno de los lóbulos y las regiones específicas que se especializarán en cada sentido. Sin embargo, una de cada dos mil veces dicha maduración no ocurre correctamente, haciendo que la conexión sináptica entre dos o más sentidos dure toda la vida. Por eso existen personas que pueden **ver** los sonidos o **saborear** los colores.

No obstante, dentro de este proyecto de investigación artística yo me atrevo a proponer una segunda variante para esta condición, un concepto que ya había mencionado en las primeras páginas de este documento: la **sinestesia artificial**. Esta podría definirse como la conexión de estímulos sensoriales a través de dos o más sentidos que sucede de manera no-natural o programada, gracias a la intervención de dispositivos tecnológicos que le permiten al usuario expandir la membrana de su percepción, y en esencia, su cuerpo. Estos dispositivos también son llamados **exo-órganos** (externos) y **endo-órganos** (internos) y constituyen el elemento diferenciador y dominante dentro de la **Anatomía Ciborg**. Parte del deber ser de los exo-órganos se fundamenta en el hecho de que añaden nuevos sentidos al cuerpo humano o los aumentan. Por esta razón, yo propongo la transducción de un sentido predominantemente visual —el de **ver** las expresiones en los rostros de la gente— por un sentido auditivo, es decir, **escuchar** las expresiones faciales.

<SECTION class="section3-content">

<div class="diseño-nuevo-sentido">

<h1>5\_fr0nt-3nd.dll<sup>18</sup></h1>

<p> Algunas veces, las disciplinas convencionales (científicas o humanísticas) no presentan las respuestas más satisfactorias a problemas específicos. Con esto quiero decir que en el mundo existen un millar de cosas que no entendemos, como la violencia irracional entre los territorios de un país, el cambio climático o las criptomonedas. Y por eso, como sociedad, nos hemos esforzado durante siglos en desarrollar reglas abstractas que expliquen dichos fenómenos y nos permitan dormir más tranquilos. Sin embargo, cuando se es artista, la visión de la realidad se encuentra fuertemente sesgada por principios críticos y reflexivos que, aparentemente, solo el artista comprende. Desde las artes podemos transgredir las reglas de juego para darnos cuenta de que ni la ciencia ni la poesía logran explicar aquello que sentimos que está mal en el mundo. De esta manera, el arte se convierte, por azar o por hacer, en el único lenguaje que percibimos válido para dar respuesta de manera satisfactoria a un problema específico que encontramos en el mundo.</p>

<p>Ahora bien, tratar de interpretar el campo artístico como una apuesta epistemológica para resolver un problema que cualquier otra disciplina académica no ha podido resolver es un grave error, debido a que, por principio básico, el arte no debe resolver nada, y en cambio lo que debe hacer es explotar al máximo su cualidad **indicativa**, como un índice conceptual que le señala a la gente lo que se están perdiendo y hacia dónde deben mirar. No obstante, el arte no todo lo puede, y es por eso que debe valerse de su naturaleza plástica y blanda para "parasitar" otros campos del conocimiento y trabajar junto a ellos. Esta metodología de la interdisciplinariedad a partir de las prácticas artísticas es mencionada por Nuria Rey Somoza y Rut Martín Hernández en su artículo "Enfoques de investigación en artes y recursos narrativos para la organización y representación de procesos en investigación artística":

El trabajo con otras disciplinas es un modo de valorizar los saberes de las prácticas artísticas para la comunidad académica, ofreciendo opciones metodológicas diversas que destaquen la cualidad, la experiencia, la sensibilidad y la crítica, y adaptando los recursos de investigación y análisis a los fenómenos e inquietudes del arte. (Somoza y Hernández 2020, 115).

Es este asunto de la adaptabilidad lo que le da potencia a las prácticas y reflexiones que yo abordo con este proyecto, obligándome a abandonar de manera intermitente el papel de artista autosuficiente y tomar la figura de un ingeniero intuitivo.</p>

<p>En consecuencia, gran parte del trabajo demandado por el desarrollo de este proyecto no solo es interdisciplinar sino también transdisciplinar, ya que las rutas de trabajo y metodologías aplicadas oscilan entre lo técnicamente restringido y lo arbitrariamente experimental. Por un lado, los valores conceptuales, y a veces creativos del proyecto, deben ser parcialmente sacrificados por las necesidades técnicas que exige la ingeniería, así como la falta de conocimiento o de recursos específicos (sin mencionar el considerable margen de error al que se somete el proceso por confiar demasiado en las máquinas). Y, por el otro, el encuentro con las lógicas y reglas propias del sonido invitan a apropiarse de conocimientos específicos que solo pueden ocurrir en la práctica y la experimentación con personas de otros campos.</p>

## <h1>6\_s0und-fac3.wav</h1>

<p>Puedes llamarla María, Verónica o doña Gloria, el caso es que se graduó con honores de la mejor universidad del país. Es madre soltera de dos hijas, paga una hipoteca de dos pisos ella sola, acaba de cumplir cuarenta y para rematar ha sido despedida de la empresa donde laboraba desde hace diez años. Su única oportunidad para conseguir un nuevo empleo, después de meses de búsqueda, se encuentra en la bandeja de entrada de su correo electrónico. Una empresa X la quiere para un puesto que tiene que ver con la venta de contratos de seguro de vida a particulares. Sin embargo, la entrevista es un poco diferente a lo que ella esperaba, puesto que en el correo le indican que debe ingresar, a través de un link, a una plataforma interactiva de análisis psicotécnico. En ella se topa con varios acertijos o minijuegos diseñados por expertos para medir su capacidad cognitiva en la resolución de problemas abstractos. Pasadas dichas pruebas, recibe un nuevo correo diciéndole que debe descargar una aplicación para su celular. La abre y se encuentra con una imagen digital parlante de un pingüino que se llama Recrutello. Este la saluda cordialmente y le pide que no deje de mirar la cámara de su celular mientras dure su charla. Recrutello le pide que le cuente sus sueños, sus hobbies y sus secretos más íntimos; también que deletree el abecedario sin equivocarse, que cante la melodía de una canción y además que utilice toda su capacidad de seducción para convencerlo de un encuentro inmediato en algún lugar. Finalizadas

tan extrañas preguntas, Recrutello se despide. Unos minutos después, la aspirante recibe un nuevo correo informándole, a grandes rasgos, lo siguiente: “luego de su conversación aumentada, lamentamos informarle que, a pesar de sus altas calificaciones en pruebas anteriores, no la encontramos compatible con Recrutello. Su sensibilidad demasiado acentuada le impediría cumplir con los requisitos operacionales de su cargo. Le recomendamos tratar de manejar mejor sus inclinaciones en extremo emocionales. Feliz día.” Finalmente recibe un bono de una suscripción mensual a un *coach* virtual especializado en competencias emocionales (Sadin 2020, 16). </p>

<p>El anterior es uno de esos casos de “parece ficción, pero es anécdota”, ya que de una manera narrativa y absurda expone la crisis profunda a la que nos enfrentamos en una era hiperconectada, y encima de eso, pandémica, donde los algoritmos de visión artificial y aparente lectura de emociones pueden ocasionar que una mujer altamente calificada no consiga un empleo. No obstante, el problema con estos algoritmos no radica en su diseño o propósito, sino más bien en el poder que, como usuarios, les otorgamos sobre algo tan delicado como las emociones humanas (Sadin 2020, 18). El algoritmo no lee emociones, lee los gestos faciales. Esta es la principal problemática a la cual me tuve que enfrentar cuando le propuse al ingeniero Sebastián Carmona que me ayudara a modificar uno de estos algoritmos enfocados en el análisis de rostros, y lograr que convirtiera las expresiones faciales en sonidos. Para lograrlo utilizamos *DeppFace*, un algoritmo de inteligencia artificial programado por Facebook en 2015 y que, con sus nueve capas de procesamiento y 120 millones de conexiones debería poder reconocer cuando mi rostro, por ejemplo, sonrío e inmediatamente lanzar el sonido programado para dicha emoción. Sin embargo, esto no sucedió y en el proceso nos dimos cuenta de que, si no eres blanco, rubio y de ojos claros, el algoritmo se confunde, no detecta bien las expresiones y se vuelve autista. Así que decidí aprovechar artísticamente este gigantesco margen de error, al proponerle a Sebastián que el sistema ejecutara los sonidos en base al *glitch*, es decir aleatoriamente. De esta manera la máquina dejó de ser instrumento para convertirse en un material generador de sentido. En ocasiones, cuando la persona sonrío, el algoritmo piensa que está triste y entonces arroja el sonido asociado a la tristeza; por lo tanto, esta propuesta artística como experiencia sonora se convirtió en una polifonía aleatoria a partir del error en la máquina.</p>

<p>Para esta conceptualización de los rostros como códigos aleatorios utilice las F.A.C.S (Facial Action Coding System) que es un sistema de codificación utilizado por los investigadores y psicólogos para definir con mayor precisión el músculo o grupo de músculos que se activan en el rostro humano al momento de expresar alguna emoción. Por ejemplo, utilizan la nomenclatura **AU** (Action Unit) seguida del número del músculo (16, 12, 2, etc.) y una letra desde la **A** hasta la **E** que define la intensidad con la cual se muestra dicha expresión (AU16B). De esta manera, a través de estos códigos se puede generar una especie de algoritmo con el cual se define la expresión facial.</p>

<p>La siguiente es una tabla que demuestra dichos algoritmos y la expresión facial con la cual se corresponden:</p>

<table class="código-facial">

Emoción	Unidades de Acción (AU)
Alegría	AU6+AU12
Enojo	AU4+AU5+AU7+AU23
Tristeza	AU1+AU4+AU15
Sorpresa	AU1+AU2+AU5B+AU26
Miedo	AU1+AU2+AU4+AU5+AU7+AU20+AU26
Disgusto	AU9+AU15+AU16

</table>

## <h1>7\_gr4mat1ca-s0nor0-faci4l.ogg</h1>

<p>El teórico y arquitecto Juhani Pallasmaa escribe en su libro *Los ojos de la piel* que nuestros "cuerpos y movimientos están en interacción constante con el entorno; el mundo y el yo se informan y se redefinen constantemente el uno al otro." (2006, 42). Esta interacción y redefinición, argumenta Pallasmaa, ocurre de manera tácita y casi automática desde el principio de nuestras vidas, obligándonos a construir canales de diálogo con el mundo, a interferir en él. Por eso los seres humanos hemos inventado medios o dispositivos de decodificación como las imágenes, los signos o el internet que soportan o aumentan nuestros cuerpos y los cinco sentidos que nos vienen de fábrica. Por lo tanto, dentro de las lógicas implícitas de una **Anatomía Ciborg**, el diseño de un **nuevo sentido** o un **nuevo órgano** conlleva la labor fundamental de transducción entre códigos o estímulos sensoriales de distintas procedencias, en este caso de lo **visual** por lo **sonoro**. Diría entonces que

se trata de buscar técnicamente, a través de la tecnología, una redistribución de lo sensible. Acorde con estas premisas, resulta imperativo que para lograr **escuchar** las expresiones faciales y trasladar un código visual a uno sonoro, primero se debe plantear qué es exactamente lo que se quiere transducir, bajo qué lógicas y con cuáles herramientas.</p>

<p>En este proyecto, para el diseño de un **exo-órgano** en específico, yo propongo la construcción de un nuevo sistema de códigos **sonoro-faciales**, haciendo uso del Sistema de Codificación de la Acción Facial (F.A.C.S) explicado arriba y de algunas teorías musicales que relacionan las emociones humanas con ciertos patrones sonoros. Para llevar a cabo mi cometido recibí la ayuda de Uriel Quintero y Ximena Duque, dos músicos lo suficientemente experimentales como para creer en la posibilidad de que generar melodías a partir de caras, tal vez no era una idea tan descabellada. En concreto mi propuesta consiste en tomar la gramática con la cual los científicos han explicado la expresión facial durante décadas (AU12, AU3, AU5, etc.) y darle una nueva connotación sonora a través de la generación análoga de sonidos por medio de instrumentos musicales, para así componer un acervo sonoro con el cual alimentar el exo-órgano, para que posteriormente este sea capaz de construir sus propias melodías con los rostros que perciba haciendo uso del banco de sonidos previamente creado.</p>

<p>No obstante, a pesar de lo subjetivo y arbitrario que suene esta metodología de trabajo, no todo podía ser tan color de rosa, puesto que para su composición Uriel y Ximena me recomendaron hacer uso de los modos griegos, una teoría antigua que trata de explicar el uso más apropiado de las escalas musicales para generar diferentes tipos de emociones en la audiencia, a partir de un juego de variaciones entre tonos y semitonos. En resumen, el algoritmo con el cual se define la expresión facial de la alegría, por ejemplo, es **AU6 + AU12**, que representa el gesto de apretar los párpados y esbozar una sonrisa respectivamente. En este orden de ideas, ambos códigos contienen dos sonidos individuales con una tonalidad específica y que a su vez pueden desplegarse en tres niveles de intensidad: A=leve, B=moderado, C=extremo; denotando qué tan marcados se encuentran los gestos en el rostro de las personas. Sin embargo, para no complicarnos con abstracciones, dejaré a continuación el enlace al banco de sonidos.</p>

<a<sup>19</sup> href="https://soundcloud.com/andres-serna-796661530/sets/alegria"> **Alegría**</a>

[enojo](https://soundcloud.com/andres-sema-796661530/sets/enojo)> **Enojo**

[tristeza](https://soundcloud.com/andres-sema-796661530/sets/tristeza)> **Tristeza**

[sorpresa](https://soundcloud.com/andres-sema-796661530/sets/sorpresa)> **Sorpresa**

[miedo](https://soundcloud.com/andres-sema-796661530/sets/miedo)> **Miedo**

[disgusto](https://soundcloud.com/andres-sema-796661530/sets/disgusto)> **Disgusto**

## 8\_El-c1b0rg-com0-producto.obj

No hay nada que le encante más a la industria tecnológica que buscar binomios de palabras en inglés para bautizar sus productos: AirPods, Google Glass, Galaxy Bods, HoloLens, NeuraLink, etc. Y existe una sencilla razón para esto, una que todo buen diseñador y publicista debe conocer: son nombres simples, cortos y llamativos, fáciles de pronunciar y memorizar. Esto combínalo con un buen eslogan, un diseño ergonómico y pulido y una sencilla pero efectiva campaña de marketing y ¡boom! ahí tienes el producto del momento. Estas lógicas de producción derivadas del mercado de los dispositivos tecnológicos son las mismas que decidí apropiarme para realizar la estrategia de circulación pública de este **exo-órgano** que estoy diseñando, o más concretamente, de los **SoundFace**. Al principio de este documento mencioné que el prototipo de este nuevo órgano ocurriría en dos etapas o momentos: uno ficcional y otro funcional. En apartados anteriores ya traté de desmenuzar, de la manera más coherente posible, toda suerte de decisiones creativas y técnicas que tuve que tomar para lograr construir el **SoundFace** como un prototipo que que funcionara. Ahora, como buen artista futurólogo y paranoico, resulta pertinente proponer un mundo posible donde los **SoundFace** puedan existir y obtengan cierta carga de veracidad crítica frente a los usuarios.

Las reglas y especificaciones que rigen dicho mundo, donde la figura del ciborg se torna en una parafernalia irónica y sarcástica de un producto de consumo altamente sofisticado son las siguientes: los **SoundFace** son un par de auriculares de conducción ósea del tipo gancho. Son pequeños, ergonómicos y de fácil transporte, resistentes al agua y a cambios de clima y presión atmosférica. Entre los componentes principales de dicho órgano se encuentran dos microcámaras con lentes gran angular capaces de registrar en alta resolución hasta

160 grados de visión a ambos lados del usuario, posibilidad de alimentación por fuentes cinéticas, conexiones inalámbricas de bluetooth y wi-fi, sistema de geolocalización, controladores vestibulares, sensores de proximidad, infrarrojos y de movimientos, capacidad de almacenamiento interno de datos y obviamente poseerá los demás componentes normales de un par de audífonos inalámbricos. Funcionalmente diseñamos el **SoundFace** como un sensor de expresiones faciales que se adapta a través de un asistente virtual a las necesidades de sus usuarios por medio de una interfaz por comandos de voz.

Si te dieron ganas de volverte ciborg y conocer todos los detalles de este nuevo dispositivo dirígete al siguiente enlace:

<https://a-sema0415.github.io/soundface-1ra-generacion/>

**SoundFace**

“...los ciborgs creen que el cuerpo es ya obsoleto y potencian las propias capacidades mentales con máquinas y drogas inteligentes, se hacen tatuajes biomecánicos, practican sexo virtual y se entretienen con espectáculos de actores mecánicos. Esta es la Velocidad de escape protagonizada por una nueva extensión del imaginario cuyo deseo último es despegar de la Tierra y del propio cuerpo hacia una dimensión totalmente electrónica.”

-Mark Dery, *Velocidad de escape: la cibercultura en el final del siglo* -->

Generalmente, los avances técnicos tienden a ocurrir a una velocidad mucho más acelerada de lo que la sociedad que los recibe es capaz de asimilar. No hemos terminado de acostumbrarnos a coexistir con el *gadget* de moda, cuando de repente ya sale uno nuevo al mercado. Esta noción de evolución acelerada en la tecnología tiene sus razones; desde el martillo hasta la imprenta o desde el automóvil

hasta los micro-procesadores, todos los "saltos" tecnológicos se encuentran precedidos por procesos y contextos sociales de ruptura, alta necesidad o crisis: en la Edad Media, por ejemplo, fue la necesidad de expandir el conocimiento fuera de los límites de la iglesia con la imprenta; en los años cuarenta del siglo XX, la optimización de estrategias militares por medio de la comunicación computarizada; en los sesenta, la carrera espacial entre Estados Unidos y la Unión Soviética; en los 2000, la expansión de los sistemas de vigilancia y el *big data* por miedo al terrorismo; en el 2010, la popularización de la inteligencia artificial; y, en el 2019, el coronavirus. Con estos simples ejemplos pretendo puntualizar que, probablemente, el motor que alimenta la evolución digital y tecnológica sea el miedo, un miedo generalizado a partir de algún evento global. Miedo a la naturaleza, a la realidad, al gobierno, a la guerra o a los virus. Es justo argüir entonces, que el miedo a la pandemia posiblemente pueda ocasionar un "salto" tecnológico mucho más corporal que la sociedad ha estado preparando desde hace décadas. Como bien argumenta el filósofo surcoreano Byung-Chul Han en su ensayo "La emergencia viral y el mundo de mañana" publicado en el libro *Sopa de Wuhan*:

(...) hay otro motivo para el tremendo pánico. De nuevo tiene que ver con la digitalización. La digitalización elimina la realidad. La realidad se experimenta gracias a la resistencia que ofrece, y que también puede resultar dolorosa. La digitalización, (...) suprime la negatividad de la resistencia. (...) La realidad, la resistencia, vuelve a hacerse notar en forma de un virus enemigo. La violenta y exagerada reacción de pánico al virus se explica en función de esta conmoción por la realidad. (Byung-Chul Han 2020, 108-109).

El amor no cura pandemias ni mueve montañas; lo hace el miedo, y esas montañas contienen una mina de macrodatos digitales, sistemas de visión artificial y un centenar de interfaces que dialogan con nuestros cuerpos.</p>

<p>Pero enfoquémonos en el asunto de la pandemia, ya que en términos discursivos resulta interesante y pertinente, porque representa un vehículo semántico lo suficientemente flexible como para transportar las preguntas que planteo con este proyecto artístico acerca de la tecnología, los dispositivos, las prótesis y los **nuevos órganos**. La pandemia todavía nos asusta y nos interpela, nos obliga a replantear nuestras prácticas más colectivas desde la seguridad de lo individual.

Esta individualidad por supervivencia implica que nuestros cuerpos y mentes se encuentran mucho más sintonizadas con los dispositivos tecnológicos que nos conectan con otros individuos y, a su vez, nos empujan a redefinir los hábitos más comunes de hiperconectividad digital con el fin de construir nuevos puentes para la sociabilidad. Es probable que el covid-19 no destruya al mundo, pero sin duda alguna fue la excusa perfecta para que entendiéramos que efectivamente vivimos en las sociedades de la llamada "cuarta revolución industrial" y que "el cuerpo y la subjetividad contemporáneos ya no son regulados únicamente a través de su paso por las instituciones disciplinarias (...) sino y sobre todo a través de un conjunto de tecnologías biomoleculares, microprotéticas, digitales y de transmisión y de información." (B. Preciado 2020, 171-172). </p>

<p>En este orden de ideas, ¿Cómo se ha visto afectada la relación de nuestros cuerpos con la tecnología durante la pandemia? ¿Cómo nos impactará después de ella? ¿Seremos más o menos **ciborgs**? Considero que estas son las preguntas que, desde este proyecto, pueden trazar un trecho investigativo de largo aliento acerca del cuerpo, la tecnología y las posibles nuevas interfaces protésicas o **nuevos órganos**. </p>

<p>Ahora bien, está el asunto de lo "post" o "post-pandemia" que debe ser tomado con pinzas y mascarilla protectora de ser posible, ya que lejos de representar una de las tantas variaciones *x* en una secuencia de prefijos que puede resultar arbitraria (Braidotti 2015), considero que hablar de lo "post" en contextos pandémicos y tecnológicos siempre requerirá de un poco más de imaginación y buena fe, puesto que, evidentemente, representa un paradigma todavía especulativo y algo utópico de un futuro en apariencia brillante pero incierto. En términos oficiales se supone que nos encontramos en el interludio de la "tormenta". Algunos países de Europa están reabriendo sus instituciones al público y reanimando su economía. Estados Unidos tiene buenos números en términos de vacunación. El continente asiático realmente nunca ha perdido la batalla; su autoritarismo digital les dio la delantera al lograr identificar y reportar cualquier caso de contagio con el uso del *big data*; y, en América Latina, pues hacemos lo que podemos. Todo parece indicar, que a menos que este virus mute y nos convierta en zombies come carne, el mundo seguirá su curso. Sin embargo, el asunto se complica cuando tratamos de imaginar cómo será la calma después de esta tormenta y el rango de afectación que tendremos

como sociedad al abrirle aún más la puerta a la tecnología en todos los sentidos: corporales y mentales. </p>

<p>La pandemia nos obligó a aceptar que los sistemas de vigilancia e identificación extrema y que los dispositivos protésicos para la protección y prevención del virus en efecto pueden llegar a salvar vidas. Ahora, la **post-pandemia** probablemente nos enseñe una sociedad tecnodependiente y tecnosuperviviente, cuya corporalidad y espacialidad subjetivas se podría encontrar íntimamente cruzada por las nuevas interfaces protésicas de relación con el mundo y con los otros.</p>

<p>De algún modo, mi tesis acerca de los **cuerpos post-pandemia** se regocija dentro de los alcances imaginativos anteriormente mencionados de lo "post", al promover un discurso absurdo y sarcástico desde unos ejercicios narrativos de contrapublicidad ficticia acerca de dispositivos e interfaces protésicas. Pretendo presentar la figura del **ciborg** desde una perspectiva ampliada, es decir, como una alternativa que podría invitarnos a pensar nuevos esquemas dialógicos con la tecnología que engulle nuestro día a día. Yo asumo la condición de un **cuerpo post-pandemia** como una oportunidad de reflexión acerca del futuro y de la posición que asumiremos dentro de estas nuevas subjetividades producto de unos cuerpos cada vez más deconstruidos por los dispositivos. En conclusión, podría decir que la condición post-pandémica nos llama fuertemente a reconsiderar, de manera crítica y creativa, en quien y en que nos estamos convirtiendo en este proceso de metamorfosis tecnodependiente (Braidotti 2015).</p>

</div>

</SECTION>

<div class="notas-final">

<ol>

- [1] **El Lenguaje de Marcas de Hipertexto** se utiliza para marcar y definir cada una de las partes en el "cuerpo" de una plataforma web, para posteriormente construir enlaces entre ellas y el contenido que se visualizará en el navegador [imágenes, texto, otras páginas web].
- [2] Este lenguaje utiliza marcas llamadas **etiquetas** que representan el tipo de contenidos y la jerarquía que tienen dentro del "cuerpo".
- [3] La etiqueta **<HEAD>** representa la columna vertebral dentro del cuerpo. Contiene todos los metadatos necesarios para que todo funcione apropiadamente.

- [4] Etiqueta que contiene toda la morfología y fisiología del código, en ella se incluyen todos los datos “vivos” que configuran la existencia de esta Anatomía.
- [5] A las etiquetas se les puede brindar atributos, como el atributo `class` que representa información adicional dentro de las mismas.
- [6] La etiqueta `[<--!]` se utiliza para agregar comentarios dentro del código que ayudan a entender o a marcar una pauta de referencia para la lectura o la construcción del resto del contenido.
- [7] Divide el contenido del “cuerpo” en secciones específicas.
- [8] La etiqueta `<h1>` marca los títulos dentro del “cuerpo”.
- [9] Etiqueta para inicio de un párrafo.
- [10] En este caso el término **post-pandemia** encierra una connotación especulativa y específica para los propósitos conceptuales de este proyecto. Esto será tratado a profundidad en el capítulo final de este documento.
- [11] La Cyborg Foundation los definen para algún dispositivo tecnológico externo **[exo]** o interno **[endo]** al cuerpo humano, diseñado para percibir estímulos nuevos o inexplorados que los órganos sensoriales biológicos del ser humano no podrían percibir y así lograr la concepción de un nuevo sentido.
- [12] Entender **nuevos sentidos** en este contexto como **nuevas sensaciones** o **nuevas percepciones** frente a los estímulos del mundo.
- [13] El signo `[/]` dentro de una etiqueta marca el cierre de un elemento específico dentro del cuerpo.
- [14] Ayuda a dividir el cuerpo en secciones para marcar con mayor claridad su utilidad, jerarquía y función dentro de la Anatomía.
- [15] Traducción del autor.
- [16] Pica, Yolanda. 2019. “Franz Liszt: un cerebro sinestésico”. La Razón de México. <https://www.razon.com.mx/opinion/franz-liszt-un-cerebro-sinestesico/>
- [17] “Sinestesia: El poder de ver la música”. Tono Menor | Música Clásica. <https://tono-menor.blogspot.com/2012/01/sinestesia-el-poder-de-ver-la-musica.html>
- [18] El **Frontend** es la interfaz gráfica de un sistema encargada de interactuar con el usuario y recibir los diferentes datos de entrada que este le provea para que la parte interna del sistema, denominada **Backend**, los procese y envíe una respuesta al usuario. Utilizo esta metáfora para referirme al despliegue visual e interactivo de mi propuesta artística ante el usuario [espectador].

[19] Etiqueta que contiene un enlace para conectar el documento con algún contenido externo.

[20] Esta etiqueta se utiliza para crear listas ordenadas dentro del cuerpo.

[21] Marca el inicio de un elemento dentro de la lista ordenada.

</ol>

</div>

</FOOTER>

<h1>10\_ref3renci4s.txt</h1>

<ol><sup>20</sup>

<li><sup>21</sup>Agamben, Giorgio; Slavoj Žižek, Jean Luc Nancy, Franco "Bifo" Berardi, Santiago López Petit, Judith Butler, Alain Badiou, David Harvey, Byung-Chul Han, Raúl Zibechi, María Galindo, Markus Gabriel, Gustavo Yañez González, Patricia Manrique y Paul B. Preciado. 2020. *Sopa de Wuhan*. Editorial ASPO. </li>

<li>Braidotti, Rosi. 2015. *Lo posthumano*. Barcelona: Editorial Gedisa. </li>

<li>Clark, Andy. 2003. *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*. Oxford University Press. </li>

<li>Cyborg Foundation. 2014. "Design Yourself". Consultado: octubre del 2020. <https://www.cyborgfoundation.com/> </li>

<li>Cyborg Arts. 2020. "Neil Harbisson". Consultado: octubre del 2020. <https://www.cyborgarts.com/> </li>

<li>Dery, Mark. 1998. *Velocidad de escape: la cibercultura en el final del siglo*. Ediciones Siruela. </li>

<li>K. Dick, Philip K. 1968. *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* Barcelona: Nebulae Edhasa </li>

<li>Pallasmaa, Juhani. 2006. *Los ojos de la piel: la arquitectura y los sentidos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gilí. </li>

<li>Rey Somoza, Nuria, y Rut Martín Hernández. "Enfoques de investigación en artes y recursos narrativos para la organización y representación de procesos en investigación artística". *Index, Revista de arte contemporáneo*, No. 09 (julio 2020): 110-120. <https://doi.org/10.26807/cav.v0i09.322>. </li>

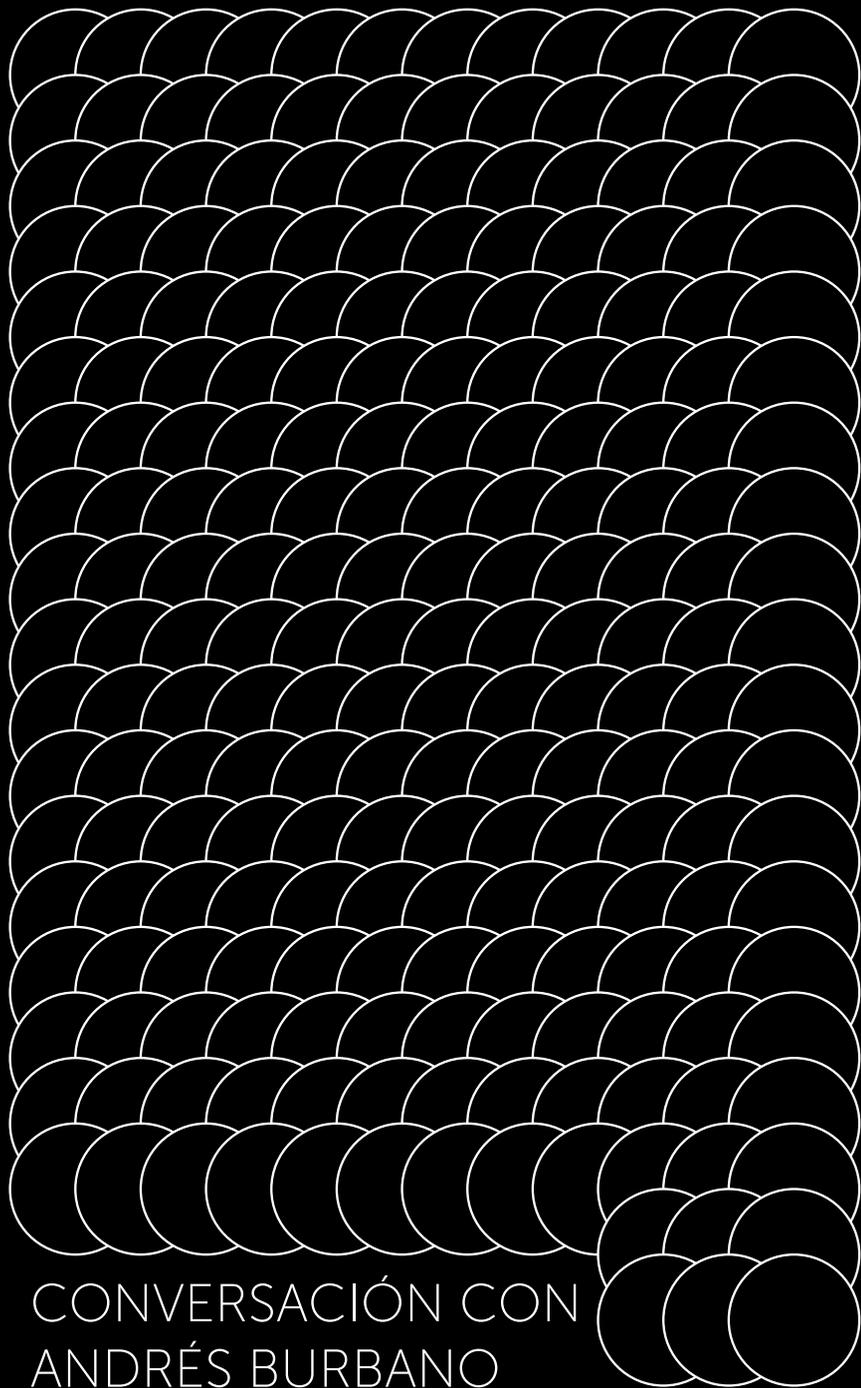
<li>Sadin, Éric. "La inteligencia artificial: el superyó del siglo XXI". *Nueva Sociedad*, No. 279, (2019): 141-148. </li>

<li>Sadin, Éric. 2020 "La pandemia fue como una burla a nuestra voluntad de controlar todo". Caja Negra Editora.

Consultado: septiembre del 2020. <https://cajanegraeditora.com.ar/blog/la-pandemia-fue-como-una-burla-a-nuestra-voluntad-de-controlar-todo-por-eric-sadin/>

Sadin, Éric. 2020. *La inteligencia artificial o el desafío del siglo: anatomía de un antihumanismo radical*. Buenos Aires: Editorial Caja Negra.

VECTORES Y TENSORES ENTRE  
INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN



CONVERSACIÓN CON  
ANDRÉS BURBANO

**Andrés Burbano es Profesor Asociado Estudios de Artes y Humanidades, Universitat Oberta de Catalunya, UOC, Barcelona. Tiene un doctorado en Artes y Tecnología de los Medios de la Universidad de California en Santa Bárbara y es profesor invitado en la Universidad del Danubio en Krems, Austria. Explora las interacciones de la ciencia, el arte y la tecnología en varias capacidades: como investigador, como artista individual y en colaboraciones con otros artistas, diseñadores, ingenieros y científicos. Su trabajo ha abarcado el video documental —tanto en ciencia como en arte—, el arte sonoro y de telecomunicaciones, así como la exploración de narrativas cinematográficas algorítmicas. El amplio espectro de su trabajo ilustra la prevalencia del trabajo colaborativo e interdisciplinario en el campo del arte medial.**

**Esta conversación tuvo lugar el 23 de noviembre de 2020, a propósito de su presentación titulada “Vectores y tensores entre la investigación y creación” en el semillero EPIA.**

—

**Andrés Serna (AS):** *Según usted, ¿cuál cree que es el papel del artista como investigador?*

**Andrés Burbano (AB):** Esa es una pregunta super importante, y me parece que sin pena debemos meternos a tratar de plantear alguna hipótesis para responderla. Primero voy a contar un

poco de mi trayectoria, de pronto eso pueda facilitar el entendimiento de dónde vengo, y por qué trabajo en estos campos. Originalmente estudié cine, pero dentro del cine yo me enfoqué por el lado del documental. Cuando yo estudiaba cine en la Universidad Nacional de Bogotá, si uno elegía irse por el lado documental, lo mandaban a estudiar metodologías de investigación en ciencias sociales, entonces me tocaba ver materias como Historia de Colombia, Metodología de investigación. Inclusive si no ibas a hacer algo que tuviera que ver con ciencias puras y duras, te mandaban a ver unas clases de raíces griegas y latinas, cosas por ese estilo. Así que tuve que ver bastantes cosas que tenían que ver con metodologías de investigación como parte de mi carrera en cine. Y ahí hay una cosa bien interesante: en el documental convergen esas dos cosas (arte e investigación) de manera muy natural.

Me empecé a interesar en el documental inspirado un poco por los documentalistas de los años treinta en Alemania y en la Unión Soviética, que hacían cosas muy experimentales con el cine, pero a la vez estaban super preocupados por el tema de la realidad y lo que pasaba en las ciudades. Estoy hablando de Dziga Vértov, Walter Ruttmann, entre otros. Para mí siempre fue “natural” que pudiera caminar en un campo en el cual existían unas preguntas que eran más estéticas, que tuvieran que ver más con creatividad y la lectura que hace un artista

de la realidad: las preguntas sobre las metodologías propias de la investigación y la necesidad de profundizar en ciertos asuntos antes de atreverse eventualmente a decir cosas sobre un tema. Eso hace una diferencia grande con otras personas con las cuales he hablado, donde el tema de la investigación siempre fue algo relativamente lejano. Ahora, en las artes o tú, como artista, estás en la libertad de hacer o solo investigación, o solo creación, o las dos, o ninguna de las anteriores y encontrar tu propio camino, el que sea; y esto es algo muy importante, porque este tema de la relación entre investigación-creación no se puede volver un dogma, porque ahí estaríamos traicionando el lugar de donde viene la pregunta justamente.

He tenido la oportunidad, desde que estudiaba cine, de vincularme con varios procesos que tienen que ver con práctica artística, en algunos casos, inclusive con diseño y el tema de investigación. En algunos casos han sido proyectos muy largos, en otros casos proyectos en los que juego un papel muy particular como investigador que resuelve una cosa. En ese orden de ideas, yo voy descubriendo con el tiempo que esta discusión tiene una tradición más grande; en el mundo anglosajón, por ejemplo, existe una pregunta que fue muy importante en los años cincuenta, y la gente que intentó responderla fue la misma gente que fundó la revista Leonardo, y esta pregunta se refería al dilema de las dos culturas planteado por el

autor C. P. Snow. Él identificó que en aquel momento había una disyuntiva muy grande entre ciencias sociales y ciencias duras, y que entre esos "señores" no se hablaban para nada. Ahí mismo, en la resolución de ese dilema, empezaron a entrar las artes en muchos casos, generando hipótesis sobre cómo responder al problema y así empezaron a aparecer ciertas comunidades super interesantes, comunidades como la de Leonardo, el SIGGRAPH, Ars Electronica, creadas hace más de cincuenta años, en las cuales todavía me siento cómodo porque sé que en el origen estuvo esa discusión o esa pregunta. Por otro lado, hay otra cosa muy importante y es que hacer arte es muy difícil y ese tema no puede ser reducido. Hacer investigación también es muy difícil, y hacer investigación-creación es un reto aún más complejo. En ese sentido, es un tema que debe ser tomado con delicadeza. Para estas situaciones creo que es importante que creamos algunas categorías para analizar y criticar, y que nos permita realmente enriquecernos de ese proceso.

Por último, te voy a decir una cosa que es bien interesante, y que no tenía preparada pero aun así trataré de transmitirla, y es la siguiente: en varios proyectos que tienen que ver con investigación, deliberadamente intento meterme más en el aspecto de investigación, para que sea una exigencia intelectual y práctica. Ahora pasó una cosa muy curiosa con este asunto del covid: desde que empezó

la pandemia, a varias clases, inclusive la de Inteligencia artificial, les cambié el programa, porque rápidamente entré en contacto con gente que sabía del tema (covid) y que anticiparon que esto sería un problema largo, y que por lo tanto tendríamos que adaptarnos a las clases virtuales. El rector de la Universidad de los Andes había sido ministro de Salud; por lo tanto, él cerró la universidad rápido y la gente lo criticó un montón por eso, antes de comprender que si no se hacía de esa forma, se convertiría en un problema más grave. En ese momento empecé a trabajar con médicos y bioingenieros en un proyecto que acaba de ganarse una beca en Canadá. De los cinco objetivos que tenía el proyecto yo me encargué del último, que tenía que ver literalmente con investigación-creación, y dicha investigación tenía que ver justamente con inteligencia artificial, es decir, utilizar datos sobre la pandemia para visualizar modelos, sobre todo referentes a la desinformación. Y es duro, es durísimo e interesante porque por este quinto objetivo el proyecto tuvo más valor y le dieron la beca.

Sin embargo, una cosa es que yo les diga a Fernando, a Nadia y a ustedes que son mis colegas: "pues mira, yo hago investigación sobre covid"; y otra cosa, muy distinta, es que se lo diga a un bioingeniero, en cuyo caso me dirían: "espera, explícame bien qué es lo que haces", y lograr entrar en ese tipo de diálogo con ellos, que en algunos casos es duro. Por esa razón,

yo me levanto más temprano, leo la documentación muy bien, y así, ellos ven que el conocimiento que yo tengo sobre inteligencia artificial no es tan superficial como lo pueden haber anticipado. Por eso les insisto mucho en que aprender a través de las artes es una manera legítima de aprender sobre el mundo y casi que, sobre cualquier cosa, solo que hay que meterse en la tarea de hacerlo. Eso te puedo decir por ahora.

**María Camila Hidalgo (MCH):** *¿Cómo ves los procesos de creación y divulgación entre Medellín y Bogotá relacionados con nuevos medios e inteligencia artificial? ¿Podrías recomendarnos algunos artistas, procesos y proyectos tanto locales como en el resto de suramérica?*

**AB:** Te digo un asunto: el interlocutor más legítimo que yo he tenido sobre este tema en Colombia, y que siempre está un paso adelante, es Alejandro Duque —no sé si él todavía está en Medellín—. Él ayudó a organizar un evento que hubo acá con Casey Reas, por ejemplo; el creador de Processing. El hombre siempre tiene muy buena información. Ahora en Bogotá hay varios lugares que están haciendo cosas interesantes sobre el tema; por ejemplo, sé que Juan Cortés ha estado haciendo unos talleres en Pplataforma sobre inteligencia artificial (AI) para las artes, y él mismo ha estado haciendo algunas obras. Este estudiante del cual les mostré el *paper* "Identificación, clasificación y control: estrechos

vínculos analizados desde las prácticas artísticas en el corazón de la inteligencia artificial”<sup>1</sup>, Hugo Idárraga, ha estado haciendo también una serie de proyectos audiovisuales basados en *machine learning*. Yo creo que nos hace falta, en algún momento, organizar una exposición, una curaduría, un desorden, una fiesta, algo que haga más evidente esas conexiones.

Pero en Medellín siempre hay gente trabajando en esos campos. Yo me comuniqué mucho con Jorge Bejarano Barco en el Museo de Arte Moderno de Medellín. Él no trabaja mucho con inteligencia artificial, pero yo sé que trabaja mucho con tecnología y sonido principalmente, que es una cosa sobre la cual también hay todo un campo de investigación relacionado, desde creación de instrumentos musicales hasta un asunto rarísimo llamado “modelamiento de escuchas”: modelar computacionalmente la escucha humana. Y uno se pregunta: “¿qué?, ¿eso no es conectar un micrófono y ya?” No, eso es meter el sonido. Otra cosa es hacer un modelo que explique el funcionamiento del sonido en un entorno cognitivo,

entonces parece que la cosa es mucho más compleja.

**Estefan Embus Orjuela (EEO):** *¿Cómo crees tú que logrará el artista seguir dinamizando estos sistemas de inteligencia artificial? Cuando todo indica que a estos instrumentos les estamos mostrando cómo tomar el control de la creación y al final... ¿Qué va a pasar con ese artista?*

**AB:** Cuando tú interactúas con un ente, cualquiera que sea, que tenga funciones cognitivas, en principio se están delegando buena parte de las acciones del artista, la creatividad en algunos casos, a pesar de que hay gente que cuestiona la creatividad; la capacidad de toma de decisiones, por ejemplo, digámoslo así, son delegadas a una máquina. En ese sentido, ocurren dos cosas: por un lado, está el cómo tú puedes anticiparte a la máquina y cómo demostrar que tú puedes tomar decisiones que la máquina no puede...

**EEO:** *Pero es irónico, o sea, es completamente contradictorio, porque lo que nos muestra todo es que ellas (las máquinas) aprenden tres veces más rápido de lo que tú podrías decidir...*

**AB:** ...pero no son infalibles. Aprender a errar, lo cual se conecta con la estética del *glitch*, es una de las maneras con las cuales tú señalas los límites de la máquina y, a su vez, le muestras lo que ella no puede hacer, porque el aprendizaje no siempre es perfecto. Por lo

---

1 Para ampliar, ver: Idárraga, Hugo F. 2020. Identificación, clasificación y control: estrechos vínculos analizados desde las prácticas artísticas en el corazón de la inteligencia artificial. In: Andrés Burbano; Ruth West (coord.) IA, arte y diseño: Cuestionando el aprendizaje automático. Artnodes, núm. 26: xx-xx. UOC. <http://doi.org/10.7238/a.v0i26.3361>

tanto, eso sería una opción de trabajo con máquinas.

Otra opción es la que hace el estudiante que les contaba, Hugo Idárraga, que trabaja acá en los Andes. Él trabaja sobre algo que se llama "mecanismos de contra-identificación", y se lo voy a explicar: él está preocupado por el hecho de que existan muchos dispositivos de visión artificial por ahí sueltos, como los teléfonos celulares que te reconocen la cara, o las cámaras de los aeropuertos que te detectan y de acuerdo a como te mueves genera una clasificación: "sospechoso". Entonces Hugo está trabajando sobre estos "mecanismos de contra-identificación", que básicamente buscan engañar a los sistemas de visión artificial para que vean una cosa diferente a la que están entrenados a ver. De esta manera, él genera unos videos que son solo ruido (*glitch*), pero ruido generado con unos patrones extraños, y cuando lo ve un mecanismo de visión artificial, este se confunde y dice "manzana", y ve el siguiente y dice "carro". Así se crea una manera de poder engañar a la máquina y poder escapar un poco del dominio de su clasificación. Sin embargo, no se trata tanto de escapar del problema, sino de entablar un diálogo con él. Un diálogo crítico. Esos son dos ejemplos que son cercanos y en los cuales te puedo decir que hay oportunidades muy interesantes.

**Óscar Alejandro Arroyave (OAA):**

*¿Cómo es la metodología que usas en la arqueología de los medios, primero*

*es hacer una investigación histórica y luego hacer preguntas desde y para el arte? Y ¿dónde se da el cambio de un arqueólogo de medios a un artista, se da en el ordenamiento de la información o en la crítica de la información, o dónde radicaría?*

**AB:** Es una pregunta muy buena.

Trabajo sobre este campo, intento siempre conectarme un poco a los temas que trabajo para irme a lo histórico, y sobre todo entender que la arqueología de los medios es estudiar sobre algo que aún no tiene historia; por ejemplo, la historia de la inteligencia artificial en América Latina. Empecé a buscar y me salían cosas de hace tan solo dos años. De pronto llegar a encontrar el documento que les mostré, llamado "Temas de Inteligencia Artificial" de Eduardo Daniel Sontag<sup>2</sup>, publicado en Argentina en español, super estructurado, concebido a finales de los sesentas y publicado a principios de los setentas, es muy importante comentarlo.

Lo que sucede es que el campo de arqueología de los medios fue definido por dos teóricos: Siegfried Zielinski y Erkki Huhtamo. Ellos se preocuparon mucho en hacer la prehistoria sobre las cosas, como la historia del cine antes del cine, y así descubrieron otros

---

2 Para ampliar ver: Sontag, Daniel Eduardo y José Luis Tesoro. 1972. *Temas de Inteligencia Artificial*. Buenos Aires: Prolam S.R.L. Consultado en: [http://www.sontaglab.org/FTPDIR/temas\\_intel\\_artif.pdf](http://www.sontaglab.org/FTPDIR/temas_intel_artif.pdf)

universos. A mí me gustaría hacerlo ahora, por ejemplo, con la cibernética y la inteligencia artificial en América Latina. El primer autor del primer *paper* sobre cibernética en el mundo fue un mexicano que se llama Arturo Rosenbleuth, y hay una historia sobre la cibernética en México increíble y casi siempre se ha dicho solamente que Wiener, que es el norteamericano, fue la persona que inventó el concepto.

Para mí, desde que empecé a trabajar en el campo de arqueología de los medios, siempre fue importante averiguar cómo podía conectar lo que estaba investigando con la práctica artística. Cuando estudiaba, los así llamados aparatos pre-cinematográficos, por ejemplo, empecé a reconstruirlos y de pronto meterles un computador por dentro para hacer una relectura desde el presente sobre eso. La metodología que seguí alrededor de mi tesis de doctorado fue que hacía una investigación, y cómo incursionaba en técnicas que ya no existían, entonces tenía que hacer una reconstrucción para poderlas entender. Y, una vez reconstruida, te das cuenta de que sería interesante hacer un proyecto con eso. No siempre se puede, pero intento encontrar ese lado que conecte la práctica artística con una realidad que la complementa desde una perspectiva diferente.

El momento, yo creo, depende del material que tenga y que me permita trabajar a nivel práctico, sabiendo

dónde lo voy a mostrar, con qué colega lo voy a dialogar, preguntarme qué tan pertinente es hacerlo ahora. Cuando la gente me decía que al fin qué era yo, si investigador o artista, es curioso que Zielinski y Huhtamo, cada uno por su lado, también han terminado haciendo proyectos que incluyen la recreación de tecnologías arcaicas en contextos artísticos. Aquí hacemos la cuña en un librito que va a sacar un colega de EAFIT, en enero de 2023. Hay un texto de Zielinski que lo traducimos al español sobre la relación de la arqueología de los medios y la praxis (práctica artística) y sobre todo porque él está haciendo la reconstrucción de unos eventos loquisimos, por ejemplo: un compositor soviético que en los veintes hizo una gran epopeya musical sobre la guerra con artefactos de guerra, con ametralladoras, disparos de cañones, con el señor dirigiendo una orquesta con banderas desde un edificio y Zielinski estaba tratando de reconstruir ese tipo de experiencias sonoras. Claro, él está trabajando con el percusionista de Bauten. En Medellín se va a publicar este texto con Mauricio Velásquez, dentro de un libro sobre el concepto de variantología de los medios que ha trabajado con los estudiantes.

**OAA:** *Recordando tu trabajo New Dunites<sup>3</sup> sobre las ruinas de la película Los diez mandamientos en California. Por ejemplo, en ese proyecto, al*

---

3 Para ampliar, ver: <http://www.bur-bane.net/html/artworks.htm>

*tener toda la información recopilada acerca de las ruinas, con todos estos aparatos, etc., ¿la práctica artística vendría siendo la creación de los bloques de acrílico que presentaste en la exposición como resultado de esa investigación?*

**AB:** Sí, claro, es un buen ejemplo. Es el primer proyecto grande en que decidí meterme de cabeza a tratar de vincular el tema de la arqueología de los medios y el arte. Tenía que ver con una pregunta muy importante sobre el origen del cine, en este caso, el origen del cine como industria. Allá, en California, había gente que construía el escenario 1:1 para filmar una película egipcia, y después dejaron eso abandonado en unas dunas, y los responsables eran personas que hacían inversiones en películas en los años veinte, y el hecho de que esa herencia de la cultura material de la ficción estuviera ahí todavía, me parecía una locura. Incluso me tocó ir a buscarlos como un tesoro: había referencias en libros y salía a buscarlos con las indicaciones, pero no estaban, hasta que al final logramos verlos. Pero el problema es que casi todo estaba enterrado; entonces debíamos ir, buscar y determinar las tecnologías que íbamos a utilizar y después hacer unos procesos interactivos y escultóricos sobre el espacio. Pero si tu pregunta se refiere al aspecto artístico, para mí la parte más importante y el mayor valor artístico que encontré fue idearnos la metodología para documentar ese espacio, es decir, la parte performativa.

¿Cómo enfrentarnos a un desierto en mitad de la nada? Necesitábamos tecnología y terminamos usando herramientas que se usan en arqueología real; las aprendimos a manejar, y eso abrió todo un campo de trabajo en la documentación de espacios arqueológicos. Se me amplió un mundo con esto. A veces debo entregarles a los arqueólogos los datos, y les pido que sean muy precisos, sobre todo porque el hecho artístico se encuentra en que cuando voy a trabajar con imágenes, yo quiero que se lean y se vean bien, que haya cierto respeto por ese mundo visual y audiovisual ya que muchas veces es algo que los científicos no tienen. Este trabajo fue muy importante para mí y determina buena parte de lo que hago ahora.

**Fernando Escobar Neira (FEN):** *¿Qué ha podido conocer a través del arte?*

**AB:** Es una pregunta buenísima. Yo diría que son tres cosas: una es la capacidad de asombro que le permite a uno ver relaciones donde otras personas no las ven, y uno tiene ahí un espacio donde elaborar y donde eventualmente otras personas, sobretodo científicos o inclusive otros artistas, puedan usar esas relaciones, y esto hace que ese espacio se vuelva un lugar fructífero al enfrentarnos con una pregunta, un problema o una realidad.

Otra cosa es la exigencia de respetar la creatividad, y aunque sé que la palabra creatividad se ha vuelto problemática en el arte, yo me refiero a la

capacidad de ver problemas desde una perspectiva distinta y correr el riesgo de intervenir en ciertos espacios. Yo creo que una cosa que nos interesa a los dos, Fernando, es que el interlocutor algunas veces es una galería de arte o puede ser otro científico y yo ahí siento que en la interacción con ellos, en posicionar una idea, en discutir y ver algo y explicarlo desde un punto de vista que ellos no ven, aparece un componente artístico muy importante. Pondré un ejemplo ahora de algo en lo que estoy trabajando, es un esbozo que me gustaría desarrollar en el proyecto sobre el covid que ya les comenté. ¿Usted se acuerda de que hace poquito, cuando algo se volvía famoso en internet, se utilizaba la palabra viral? — que este año se ha dejado de usar, por obvias razones. Curiosamente, la difusión de la información en la red se empezó a llamar viral porque unas personas se dieron cuenta de que las herramientas matemáticas que se usaban para explicar las epidemias también servían para explicar el flujo de contenido en internet: las mismas ecuaciones matemáticas. Ahora, con las personas que estoy trabajando estoy proponiendo preguntar qué tan cierto es eso, por ejemplo, con respecto a un tema que ahora está muy en boga: la difusión de desinformación en las redes sociales, que es un problema severísimo que ahora tiene que ver con salud. De pronto alguien se inventa que frotando una botella en el cuello se puede curar del covid, lo publica, a la gente le parece chistoso y luego se publica cien

millones de veces y de esos cien millones, el 1% se lo toma en serio y eso ya es un montón de gente. Entonces yo les planteé si esas herramientas matemáticas que se usan para estudiar la pandemia hoy por hoy se pueden usar para explicar la expansión de la desinformación respecto al virus mismo. Es decir, la viralidad biológica y la viralidad computacional. Es un asunto que nos explica ambas cosas al tiempo con énfasis en una crisis actual. Qué tal que lleguemos a alguna arqueología de eso, de esas herramientas con las cuales se ha modelado esa viralidad. y formular esa pregunta le resulta muy curioso a los científicos, porque ellos no se hacen ese tipo de preguntas. Pero poco a poco les abren más espacios, y cuando yo noto que ese diálogo se establece, todo se convierte en el mismo sentido de conexión y responsabilidad que tengo cuando muestro una obra en una galería o en un espacio público. Y el tercer punto sería, que el arte permite ser crítico, siempre nos está estimulando a ver el contexto desde una postura y una perspectiva crítica, y eso es importante. Por ejemplo, cuando trabajaba con datos siempre se hablaba de su uso por parte de las corporaciones y hasta hace unos tres años, cuando uno traía el tema a colación, la gente no te escuchaba y se reían de uno, pero cuando llegan por ejemplo documentales como *The Social Dilemma*, o el de Facebook, que comenzaron a mostrar la escala real de ese problema, se ha demostrado que la realidad está más permeada de todo eso de lo que pudimos imaginar.

**Nadia Moreno Moya (NMM):** *En el texto "Otras computaciones: Tecnologías digitales para la arquitectura desde el Sur global", que escribiste junto con Daniel Cardoso Llach, encuentro una veta de pensamiento decolonial, pues sugieren pensar la tecnología y las ciencias desde un Sur global. Quisiera que hablaras más de estos intereses.*

**AB:** La misión que yo he decidido asumir como investigador es en el trabajo de estudio de tecnologías por fuera del Norte global, o inclusive cruzándolo con algo de ello, pero con una perspectiva más desde acá. Empecé con Suramérica, después con temas de América Latina, después pensando en qué pasaba con los latinos en Estados Unidos y he logrado armar paneles, conferencias en Australia o en Turquía, siempre intentando exponer la historia de la arqueología de la producción tecnológica y artística en relación con estos lugares. Y lo que resulta es que esas historias son riquísimas, no es que una sea mejor que la otra, sino que una fue mejor contada que la otra y ese es el punto que he trabajado en estos últimos quince años y de esto empiezan a surgir cosas increíbles. Un señor, Gerlado de Barros, en Brasil en el año 1949, hace obras de arte, fotografía experimental, utilizando tarjetas perforadas. En una época en que todavía no había computadores comerciales, él trabaja medio tiempo en el Banco de Brasil y se fija en unas tabuladoras. En ese tiempo eran las

IBM, que se usaban para hacer cálculos en el banco, y se da cuenta de que es un problema de 0 y 1, de dejar pasar la luz o no. Se lleva las tarjetas al cuarto oscuro y hace unas fotografías abstractas con ellas.

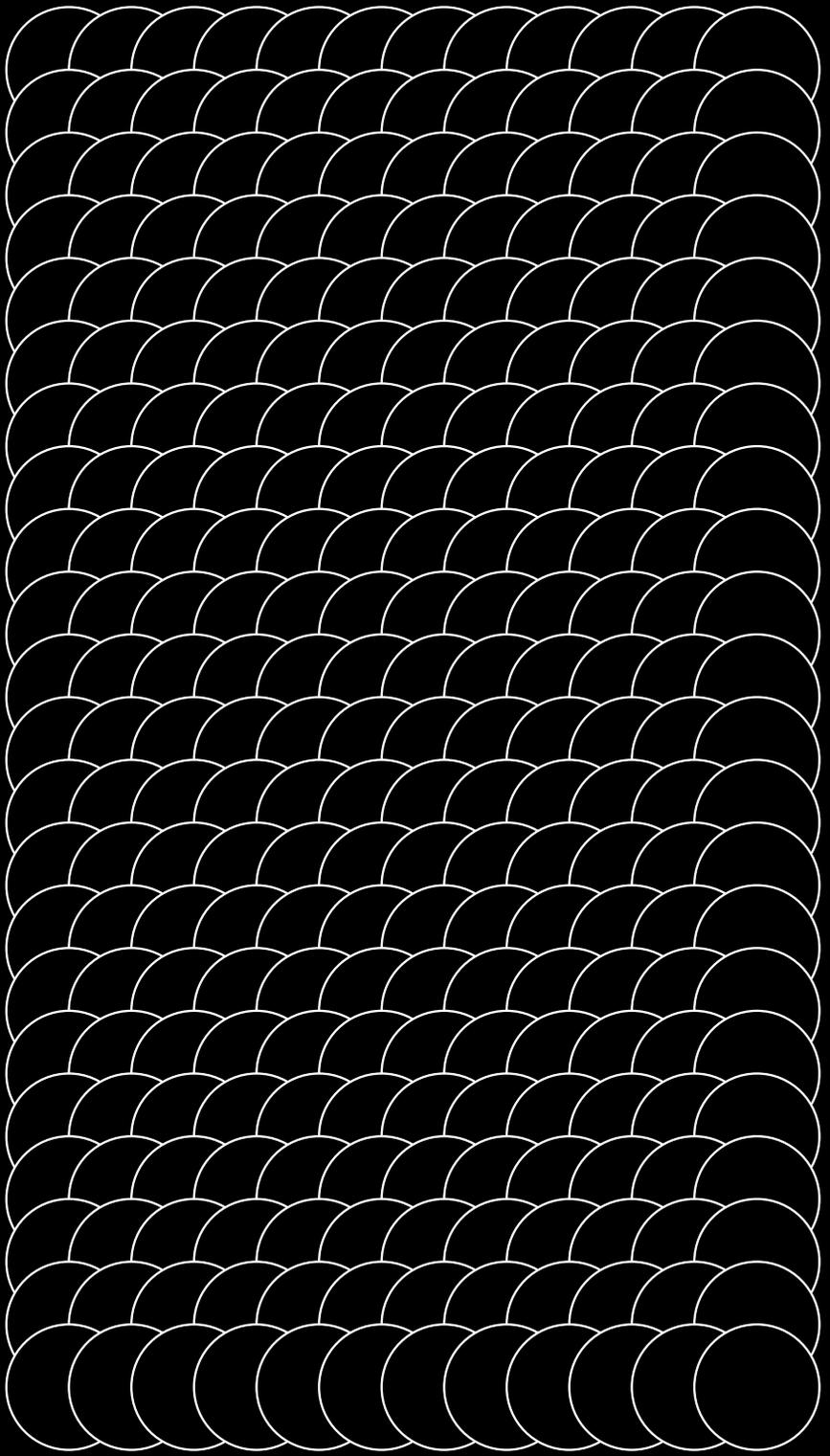
Cuando hablaba de que hay un arte visual pre-computacional en Brasil en el 49, al principio la gente que me escuchaba y que trabajaba en este campo no hacía buena cara, y esa historia me he ido esmerando en contarla cada vez más, cada vez mejor, y resulta que se empezó a notar. Esta fotografía hace parte de una secuencia más grande y creo que hace siete años el Museo de Arte Moderno de Nueva York la compró para su colección porque empezaron a darse cuenta de que allí había una cosa muy particular.

El señor que hizo esta fotografía, que se llamaba Gerlado de Barros, fue parte de un grupo ruptura del que después otro miembro, Valdemar Cordero, haría la primera obra computacional en América Latina, un arte muy diferente al que hacían en Europa, por lo menos en Europa occidental. De pronto hubo una confusión muy grande, muy increíble y que está en este libro: "Una historia poco conocida sobre un movimiento, una revista y la llegada del arte computacional, llamado nuevas tendencias, entre el 61 y 63 en Zagreb". Entonces allá, en el este de Europa, había gente trabajando con computadores y arte, así se genera el primer descubrimiento, pero la investigación también demuestra

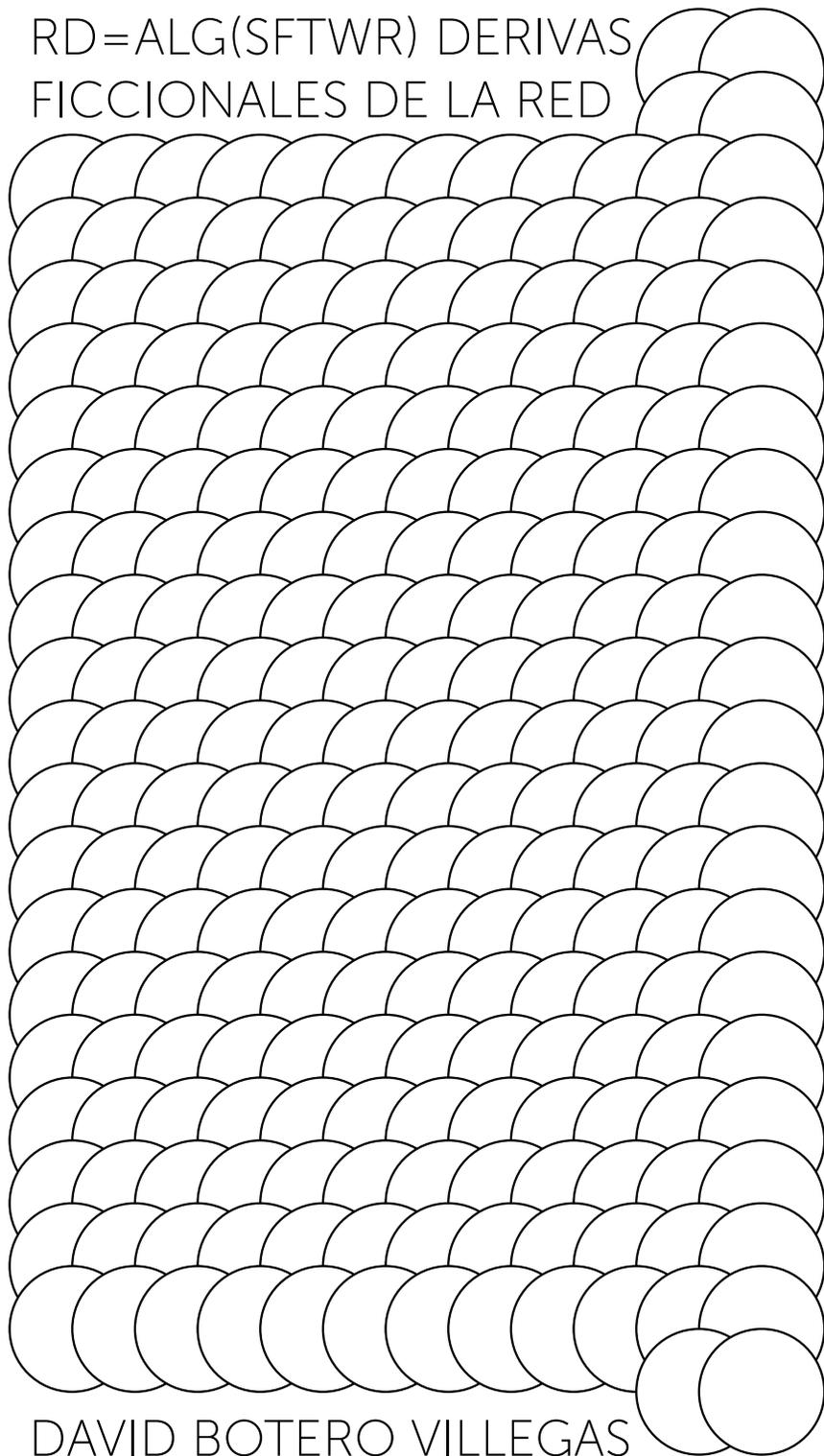
que algunos de los interlocutores más importantes que asistieron eran de América Latina, personas que estaban en la jugada. Estas historias son solidarias y comienzan a contarse desde diferentes lugares y han ido convergiendo y ganando más atención.

Usted mencionó la palabra decolonial, yo ahí le hago un reclamo a la decolonialidad y es que sus pensadores se preocupan poco de problemas tecnológicos y mucho menos de arte y tecnología, y eso cada vez más lo discuto con gente que está muy metida en este campo. Esa es mi labor "misionera", ahí es donde yo me pongo las sandalias y me dedico a caminar y a predicar mi "evangelio". De esta manera, el trabajo se ha ido enriqueciendo mucho al investigar qué ha pasado en África, en Australia, en el sudeste asiático, inclusive en países que eran del Sur global hace décadas, como China, India, que ahora están haciendo unas revoluciones de geopolítica global, porque si la cosa va como va, de pronto el colonialismo va a hacer un pedacito de la historia mucho más compleja liderada por otras civilizaciones. De esta manera, lo que he ido publicando de pronto le cae a las manos, por ejemplo, de un Daniel Cardoso y se da cuenta de que tiene relaciones con su trabajo. Él estudia sobre la historia del CAD (computer-aided design) más en diseño de arquitectura, pero las máquinas en algunos casos y las herramientas que crearon las personas son las mismas, o expusieron en el mismo lugar, o

fueron a las mismas escuelas por lo tanto, ahí hay una parte compartida importante que ahora se ha ido enriqueciendo de interlocutores como Gabriela Aceves. Esta mexicana residente en Canadá tiene un enfoque hacía las mujeres que han trabajado con esto, más feminista. Y hay otros más preocupados por lo que ocurre en Centroamérica, donde hay unos casos de estudio increíbles; y luego uno se va a Brasil y tira una piedra para atrás y le pega a un caso de estudio, o en México, como ya mencione. Yo espero dedicarle lo que tenga de vida a seguir trabajando por ahí, porque sí es una tecnología un poco más de a pie, pero en la cual hay gente que ha hecho cosas realmente increíbles y está atravesada por preguntas del arte y de las prácticas artísticas en muchas configuraciones diferentes.



RD=ALG(SFTWR) DERIVAS  
FICCIONALES DE LA RED



DAVID BOTERO VILLEGAS

“Nuestras sociedades digitales corren hoy el riesgo de deslizarse hacia una forma de totalitarismo del software único, una suerte de ontología digital. Las aplicaciones descargables en Google Play o en Apple Store son los nuevos operadores de la subjetividad. Recuerda entonces que cuando descargas una aplicación no la instalas en tu ordenador o en tu teléfono móvil. Sino en tu aparato cognitivo.”  
Paul B. Preciado, *Un apartamento en Urano: Crónicas del cruce*.

*Rd=Alg(Sftwr)* es un proyecto artístico de investigación y creación que propone una serie de ficciones posibles en la red que funcionan como intervenciones artísticas y planteamientos reflexivos sobre nuestra interacción con internet y las redes sociales. Está conformado por cuatro propuestas que subvierten el uso común de algunas aplicaciones y recursos de páginas de internet. En dichas propuestas se aprovechan materiales digitales disponibles con el propósito de reorganizar los códigos de la red; también para crear un espacio de indagación e interacción mediante el cual busco desafiar el sistema de poder y de control establecido a través de algunas plataformas y aplicaciones.

Sin embargo, ante la imposibilidad real de intervenir el código y la interfaz de grandes estructuras informáticas de empresas como Google o Facebook, propongo simular estos cambios a través de nuevas proyecciones interactivas y visuales. Al modificar la interfaz o simular la transformación de su funcionalidad, se crean nuevos imaginarios y contenidos para pensar las afecciones de las redes.

En colaboración con algunos ingenieros, inicié la creación de un sistema emergente que invita a considerar el control que existe en torno al acceso de la información en la red y a la formación identitaria. Por ahora, el acceso a este sistema se hace a través de una página web que reúne las cuatro propuestas.<sup>1</sup> A grandes rasgos, las propuestas tratan sobre problemáticas referentes a la producción masiva de imágenes, videos y comentarios como productos de lo que he denominado *Homo-spam*: la dirección condicionada del pensamiento a partir de los algoritmos de predicciones de Google; las lecturas u opiniones que circulan en Twitter como formas emocionales y verídicas de noticias o

---

1      Página Web: <https://davidboterov.wixsite.com/my-site-1>

información; y los efectos de las redes sociales en la invención de identidades a través de la parodia de una aplicación que nos invita a estar constantemente activos *online*.

Antes de entrar de lleno a las mismas, explicaré en las secciones "Codcontrol" y "Fcc+Rd" algunos referentes artísticos y trabajos precedentes de mi autoría que alimentaron este proyecto. En ellas también propongo un diálogo con las reflexiones sobre los modelos sexuales ficcionales de los que habla Paul B. Preciado, elaborados a partir de recursos tecnológicos y algorítmicos.

Los apartados en los que ahondo en los asuntos conceptuales y formales de las propuestas incluyen en su título expresiones como Alg(Intrfz), Alg(FbWIT), Alg(Ggl), Alg(Pplr) y Alg(Twr). Estas hacen alusión a las funciones que usan la fórmula matemática  $F=(x, y)$ , mediante la cual se programan las instrucciones, los algoritmos o las operaciones y su adecuado funcionamiento en la red.

## CODCONTROL

En algunos de mis proyectos anteriores como *Be* (2019), el centro de la propuesta era la formación identitaria producidas por las herramientas de edición y filtros disponibles en distintas aplicaciones y en internet. Así, manipulando mi imagen a través de *ciberestereotipos*<sup>2</sup> e identificaciones mediáticas virtuales me re-creaba; digitalizaba mi cuerpo y mi rostro para proyectarme como un nuevo sujeto efímero y cambiante. Al observar aquella multiplicidad de identificaciones, resultaba pertinente pensar sobre el por qué y el cómo se estaban formando estas expresiones en la red, principalmente en las interacciones del usuario y las redes sociales internet.

En versiones más actuales como *Sin título* o *Alg (Be)* (ambas realizadas en 2020) construyo una imagen de mí mismo a partir de rasgos de algunos personajes que marcan tendencia en las redes sociales.

---

2 Entiendo los *ciberestereotipos* como conductas, perfiles e imágenes que se forman a través del ciberespacio y que son aceptadas por grupos en la red. Esto incluye la manipulación de contenido multimedia, la filtración y edición de la identidad, de la información, de las expresiones y del pensamiento. Crean afectaciones en el campo político, económico, social y psicológico.

Constantemente, observo niños y adolescentes hablando como esos personajes populares en las redes, imitando lo que ellos hacen —suelo prestar atención a lo que es común, de lo que veo a diario respecto a los deseos en torno a los que tienen fama—.

En ambos trabajos, cada fragmento corresponde a una parte de un cuerpo que ha tenido reconocimiento: la boca de Yuya, los ojos de Kardashian, el pelo de Villalobos, las piernas de JLo... Aunque el cachete es mío, soy yo adquiriendo la forma de otro. Tal vez teniendo estas facciones y con la ayuda de todos podría pertenecer a este gremio. En este proceso soy yo construyendo una identidad, pero cuando soy parte de “ellos” quiero editarme más, seguramente buscando algún *plus* de diferencia. Me aburre ver las mismas personas de siempre, por eso he querido renovarme y experimentar con otras ficciones aprovechando las tecnologías de simulación.

En *Alg (Be)*= me invento virtualmente como una persona; como un *queer*, como un *drag queen*, o un *trans*; pero los sistemas de edición que ofrece la *Play Store* no logran del todo identificarme. Tengo ojos, boca y un cuerpo, pero no he sido reconocido por el algoritmo porque este no ha identificado un rostro humano. Estoy siendo rechazado por estas plataformas. Podríamos anticipar un problema que habrá en el futuro, cuando las ficciones comiencen a ser realidad: el reconocimiento facial quedará obsoleto y, de nuevo, habrá que reinventar ciertas políticas para establecer quién es considerado persona o no. Ya no serán rostros simétricos ni estereotipados, todos quedan en el albedrío del diseño, en una producción de identidades contemporáneas que se estarán inventando en el mundo de la belleza, del consumo y de la producción de subjetividades formadas por la afección de toda esta masa mediática.

Dando continuidad a este proceso, en *Rd=Alg(Sftwr)* me pregunto cómo las redes y sus ideologías pueden modificar las identificaciones de sus usuarios. Es decir, cómo estas influyen en nuestra forma de pensar y de vernos o en el condicionamiento de nuestros deseos a partir de las estrategias de aprovechamiento de las páginas que navegamos constantemente en la red.

Benjamin Grosser es un artista que ha trabajado con diseño de software y experiencias tanto visuales como interactivas, aspectos que han sido tenidos en cuenta para este proyecto. Al poner en expectativa la interfaz y las formas en que se percibe el software, Grosser cuestiona las

consecuencias, desequilibrios y efectos políticos, económicos y sociales que ocurren entre el usuario y la red. En proyectos como *Go Rando* (2017), *Textbook* (2016) o *Facebook domesticador* (2012), explora y personaliza posibles replanteamientos para el uso de las redes sociales. A través de estas experiencias, el artista revela cómo el camino prediseñado del software cambia la forma en que percibimos e interactuamos en estas redes.

Grosser también nos lleva a preguntarnos sobre los diálogos entre el usuario y la pantalla; sobre cómo nos identificamos en la red. Esto lo hace a partir de acciones e intervenciones como, por ejemplo, hacer que las reacciones de las publicaciones en Facebook como “me gusta” “me divierte” o “me enamora” aparezcan de manera aleatoria; quitar las mediciones de cuántos amigos tienes o cuántas solicitudes de amistad te llegan; eliminar todas las imágenes de la interfase para dejar solo el texto. Este artista propone una pantalla nueva que explora el “detrás” de las interfaces y de los comportamientos del usuario. Asimismo, la descarga y la instalación de aplicaciones que permiten lo anterior.

Por otra parte, el artista audiovisual Zach Blass utiliza el término *contra-internet* para cuestionar, por medio de sus proyectos, la hegemonía, la especulación y el control de la vida promovido desde las redes. Lo hace por medio de documentación visual e intervenciones alternativas y experimentales en la red. Este artista ha señalado cómo la inteligencia artificial (IA) —el reconocimiento facial, los sistemas biométricos, la recolección de datos personales, etc.— puede ser un sistema opresivo de vigilancia basado en la discriminación y la deshumanización.

Siguiendo los aportes de Blass, podríamos pensar en acciones o trabajos *contra-red*, *contra media* o *contra-algoritmos*, y a partir de estos términos, pensar en intervenir drásticamente la red, las publicaciones masivas o los algoritmos que rigen en cada programa. Pienso en el prefijo “contra” para referirme más a una táctica de protección, y menos a su sentido “en contra de”; también como un un grado de diferencia introducido en la estructura para facilitar el diálogo.

Hay que tener en cuenta que los enfoques y las ideologías que hay detrás de cada programa comienzan a interferir colectivamente en la esfera virtual global. Sabemos que muchas de estas empresas han sido demandadas judicialmente cuando los usuarios han visto vulnerados

sus derechos por el uso de sus datos. Por ello, habría que cuestionar la ética de algunas de ellas.

## FCC+RD

A mi modo de ver, existe una relación entre la ficción algorítmica de la red y las ficciones de la sexualidad planteadas por Paul B. Preciado en su libro *Un apartamento en Urano* (2019). Preciado lo escribió en varios lugares durante sus viajes, y a partir de fragmentos escritos en diferentes papeles y libretas. El libro es una crónica hecha a partir de reflexiones, pensamientos y comentarios sobre temas que cotidianamente le influían por su "condición" de transexual, tratando de que el sistema médico y legal lo reconociera plenamente. Así, entonces, su narración incluye manifiestos, críticas y datos sobre sus cambios hormonales, legales y corporales; habla también de otros asuntos políticos y sexuales que se dan en la sociedad alrededor de esta problemática. Nos expone cómo han funcionado algunas fundaciones que apoyan a la comunidad trans, pero también todas aquellas instituciones y discursos que van en contra de la misma o buscan un aprovechamiento derivado de dicha condición.

En los capítulos "Cine y Sexualidad: *La vida de Adèle*" y *Nymphomaniac*, Preciado comenta que "lo que una imagen nos muestra no es la verdad (o falsedad) de lo representado sino el conjunto de convenciones (o críticas) visuales y políticas de la sociedad que la mira" (Preciado 2019, 98). Además, señala que al entrar a dialogar con lo no representado "se modifican estas jerarquías visuales que constituyen a alguien como sujeto político desplazando los códigos visuales que históricamente han servido para designar lo normal o lo abyecto" (Preciado 2019, 98).

Siguiendo sus palabras, las ficciones estarían ligadas a la búsqueda de la libertad, al uso del lenguaje como una tecnología de la subjetividad y como práctica performativa de producción; a los discursos de la masculinidad, feminidad, heterosexualidad y de la homosexualidad; a la construcción intencional de una ficción performativa como signo de un travestismo político, entre otros. A partir de estas estrategias, Preciado entabla relaciones e identifica acuerdos en estas ficciones de lo "no común".

Preciado se refiere a estas ficciones como formas de desprivatización del rostro y del nombre. De hecho, podemos pensar en la desprivatización de todo lo que nos rodea: desde alguna ley hasta la creación de alguna tecnología. Parafraseando a Paul, es necesario desprivatizar el algoritmo y la interfaz para hacer de la red una multitud como agente colectivo de la revolución. Así podríamos llegar a ser sujetos capaces de —¿por qué no?— cambiar los paradigmas del algoritmo y del mundo *poscontemporáneo*.<sup>3</sup>

Por ello, me interesa el trato ficcional que se puede crear tanto en el humano como en los sistemas algorítmicos e identidades digitales: modificar visualmente el software, y desplazar los códigos del modelo digital representativo; “inventar otras ficciones visuales que modifiquen nuestro imaginario colectivo” (Preciado 2019, 99). En este sentido, Rd=Alg(Sftwr) es un proyecto que abre posibilidades para imaginar una apuesta revolucionaria en el mundo de internet, que busca repensar las imágenes en la red, no como verdades o falsedades, sino como códigos que sirven para preguntarnos por un modelo contra-red.

Es importante preguntarnos por estos asuntos, pues no es un secreto que las redes sociales influyen en cómo se proyecta la vida. Los buscadores direccionan lo que buscamos de acuerdo a lo que *clickemos* antes. Siempre tendremos recomendaciones específicas según lo que escojamos; y si estamos dentro de alguna captura masiva —como, por ejemplo, del video viral más visto—, independiente de si este se encuentra o no en nuestros intereses, aparecerá por las tendencias registradas en la red. Por ello, la mayoría de personas que intentan hablar sobre “x” cosa tienen los mismos datos, vieron las mismas páginas que han aparecido al principio de la búsqueda... porque así lo quiere la red. Esta predetermina nuestros deseos con la ayuda de los anuncios y los datos que se registran día a día de ese juego con nuestra felicidad. Lo mismo podemos decir de las redes sociales, con la diferencia de que estas no dejan de invitarnos a estar permanentemente *online*.

---

3 Al plantear un mundo contemporáneo antecedido del término *pos*, pienso en el devenir del tiempo actual. Ya sea como resultado de algún hecho catastrófico que cambie el flujo político, económico o social actual; de alguna mutación o acción que ponga en crisis la humanidad o sus formas de producir, de relacionarse y de habitar. La palabra intencionalmente nos pone a pensar e imaginar el mundo que vendrá.

Adicionalmente, con el auge de una educación que exige a niñas y niños interactuar permanentemente con la red, podríamos afirmar que ellos están más cerca de la pantalla que sus padres. Los llamados *youtubers* e *influencers* son figuras públicas que aparecen como sugerencias, y a partir de los algoritmos que controlan la red, serán los referentes más fáciles de seguir. De esta manera, se forma un sujeto dispuesto a consumir rápidamente las tendencias, e “inhalar” contenidos como si fueran un sustento necesario para la mente. Los sujetos comienzan a adecuar su personalidad a semejanza de otro que forma tendencia. Si nos hace reír, tiene bastantes seguidores, gana mucho dinero y viaja frecuentemente, ¿por qué no pensar en ser como él o ella?

¿Por qué muchos pensadores y críticos nos dicen día a día que hay muchos peligros en las redes sociales? Sabemos que hacen parte de grandes emporios económicos, pero, aun así, las aceptamos y consumimos sin medir sus riesgos. Como parte de los mecanismos de incentivo del consumismo, hacen un aprovechamiento total de la información que compartimos en ellas, convirtiéndonos en una suerte de capital electrónico.

Esta problemática también me hace pensar en los memes, esas imágenes editadas con símbolos o emoticones, acompañadas de frases que pueden ser polémicas o tener un tono sarcástico. No creo que jugar a ser graciosos en la esfera digital sea preocupante, pero no deja de llamar mi atención cómo los memes pueden convertirse en instrumentos del escarnio público. Un meme puede funcionar como una obra de arte —de hecho, muchos artistas se dedican a producir memes—, y además puede ser una acción política y social a tomar en serio. No obstante, mostrarse como figura pública o crear un perfil público en la red supone estar expuesto y aceptar que toda esa información puede ser copiada, editada, manipulada, apropiada e intervenida. Es decir, a participar del mercado electrónico.

## ALG(INTRFZ) ESTRUCTURA Y DISEÑO PERSUASIVO

De acuerdo a Manovich, y siguiendo su libro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación* (2001), la palabra impresa estaba ligada al arte de la retórica. A partir de ahí, el autor piensa en la posibilidad de una retórica hipermedial que utilice el hipervínculo, no para distraer al

lector de la argumentación, sino para convencerlo con más fuerza de su validez. Asumir la estructura hipermedial sin ningún orden en particular, como una especie de mar infinito y superficial de textos, es lo que Manovich considera como el gran escenario narrativo mediático.

Como sugería McLuhan, "los medios no son solo canales de información. Proporcionan materia del pensamiento, pero también modelan el proceso de pensamiento" (McLuhan en Carr 2010, 18). Se podría decir que nuestra experiencia actual con la red se caracteriza por una carga multimediática de hipervínculos y por la navegación por cientos de ventanas que nos lleva a la sensación de incapacidad de profundizar en cualquier contenido dentro de ese inacabable mar. Cada vez que enciendo la pantalla de mi computador o de mi celular me siento afectado: muchas veces no es la experiencia que desearía; muchas veces duele y caigo en un universo desesperante de brillo y de destellos adicionales. Como Carr dice: "En el pasado fui buzo en un mar de palabras. Ahora me deslizo por la superficie como un tipo sobre una moto acuática" (Carr 2010,19).

De este modo, el ojo queda en función de diferentes puntos de vista particulares, y tratando de enlazar historias posibles desde la interfaz. Así, el ordenador funciona como dispositivo que nos transporta a posibles ficciones e ilusiones narrativas; pero este dispositivo se caracteriza por un modelo representacional y rectangular que corresponde a un modo horizontal de lectura que ofrece "paisajes" dinámicos, interactivos e inmersivos.

El diseño de la interfaz de acceso al proyecto  $Rd=Alg(Sftwr)$  tiene en cuenta lo anterior, así como otros aportes de Manovich. El acceso se da a través de una página web que invita a los usuarios a encontrar "errores" dentro de unas retículas formadas a partir de la unión de los iconos de las distintas redes sociales o buscadores de Internet. La idea es que los usuarios identifiquen alguna anomalía en la pantalla: un color extraño, un icono mal posicionado, una parte distorsionada que no sigue su diseño original. Además, el *mouse* siempre se encuentra en su posición de detección de algún hipervínculo. Cualquier imagen podría ser un error: ¿en qué debemos creer?, ¿cuál es el verdadero error?, son algunas de las preguntas que sugiere este diseño de página web.

Los cambios insignificantes y poco llamativos de las retículas de la pantalla de inicio del proyecto sugiere que podríamos perdernos en un

mar de datos; que debemos mirar y escoger atentamente. Esto conlleva un mensaje sobre la necesidad de establecernos como sujetos digitales críticos al interactuar diariamente en las redes.

## ALG(GGL) ANTICIPACIONES ENGAÑOSAS

*“People around the world turn to Search to find information, learn about topics of interest, and make important decisions”* es una frase que aparece en la página de Google Search para explicar su misión antes de hablar del funcionamiento de su sistema de búsqueda.<sup>4</sup> Podría subvertir su sentido al intentar traducirla así: Personas de todo el mundo recurren a la búsqueda para encontrar desinformación, aprender acerca de temas ridículos, y tomar decisiones poco afortunadas. *“Help you find exactly what you’re looking”*, también nos dice Google en su página principal. Esta frase parece ser un plato servido al usuario que, sin necesidad de moverse, cuenta con Google para poner todo al alcance de su mano.

El objetivo de Google, al implementar la predicción de búsquedas o algoritmos que completan las palabras o frases escritas por el usuario es ofrecer una mayor rapidez de navegación, ahorrarle tiempo de escritura y presentarle las páginas más visitadas o relevantes para su pesquisa. Estas funciones transmiten sensaciones relacionadas con la utilidad y la asertividad. En los diferentes listados de búsquedas se pueden destacar varios ejemplos de acuerdo a lo publicado en su blog.

Estas predicciones no solo reducen el tiempo, como Google lo asevera; también terminan por conducir nuestras búsquedas, nuestro ciber-camino y nos guían hacia contenidos previamente identificados por el buscador. Esto indica que las predicciones de búsqueda perfilan un mundo de pensamiento, construyen una realidad influenciada por un marco algorítmico. Este sistema no anticipa la posible creación de nuevas ideas, sino que te conduce a opciones preestablecidas. Se podría decir que esto predispone al navegante a no excavar la información de otro modo, a no pensar y a conocer el mundo de otras maneras que no sea visualizar lo ya conocido y visitado. La rapidez de la búsqueda a

---

4 Para ampliar, ver: <https://www.google.com/intl/es/search/howsearchworks/our-approach/>

veces domina la intención de encontrar; en esta esfera de velocidad buscamos, mas no encontramos. Nos quedamos con un encuentro efímero.

Desde hace algunos años, las predicciones han estado asociadas con manifestaciones de racismo, de odio, arrojando resultados que, con su aparición constante, pueden modificar las ideas de miles de navegantes. Al respecto, Carole Cadwalladr comenta en su texto "Google, la democracia y la verdad sobre las búsquedas de Internet" (2020), que durante 2006 la búsqueda de la palabra "judío" en Google arrojaba como primer resultado la página web jewwatch.org. Esta última llevaba a opiniones prejuiciosas sobre los judíos, que en palabras de la autora se podrían resumir en "ten cuidado con esos judíos horribles que te están arruinando la vida" (Cadwalladr, 2020). Ejercicios de análisis más recientes en la materia dan para pensar que aún hay fallos algorítmicos que se siguen ejecutando en estos sistemas que perpetúan la discriminación. Es el caso que se menciona en el artículo "Discriminación racial en la inteligencia artificial" en el que se encontró que si se escribe en el explorador la frase "el hombre blanco trabaja como...", la inteligencia artificial la completaba con "un oficial de policía". En cambio, si el comienzo de la frase era "el hombre negro trabaja como...", el algoritmo generaba el texto "un proxeneta durante 15 días" (Martínez y Matute, 2020).

Teniendo en cuenta esta situación, aún es válido generar una narrativa contra-algorítmica que nos proteja ante las acciones de estos magnates de la digitalización. Por ejemplo, se podría cambiar el sentido de la predicción haciéndola menos evidente, pues una búsqueda basada en la predicción del sistema termina siendo conformista: es lo que la mayoría tiende a ver, leer y opinar. Los algoritmos deben pluralizarse para dejar de proyectar un mundo donde todo pensemos igual. Por ejemplo, por qué no podemos pensar y buscar: ¿Por qué las manzanas azules pueden volver nuestro pigmento de piel azul?

Pensemos en que es posible un algoritmo que no automatice nuestra capacidad de imaginar y proyectar nuevas frases. De ello trata específicamente esta propuesta: poder insertar una palabra como "esclavitud" que terminará siendo completada por una ficción del buscador de Google y nos propondrá frases problemáticas. Aquí algunos ejemplos:

La esclavitud oculta en la pornografía  
La esclavitud recreada por el Banco Mundial  
Esclavitud subjetiva de una identidad inestable

La esclavitud cotidiana a las redes sociales es ahora una forma de esclavitud virtual

Y si buscamos Realidad Virtual:

Realidad Virtual como efecto disruptivo sobre la realidad  
Realidad Virtual la esfera próxima de inmortalidad  
Realidad Virtual vista desde una religión opresiva global  
Realidad Virtual y aumentada: las nuevas periferias para habitar,  
convivir y vivir

## ALG(FBWIT) MANIFESTACIONES DEL HOMOSPAM

El *spam* es la denominación común para el correo electrónico no solicitado. Es la información no deseada, basura, el mensaje con remitente desconocido. Generalmente, corresponde a correos publicitarios que tratan de evadir los sistemas de protección contra *malware* o mensajes de sitios engañosos. Las empresas que envían este tipo de correos lo hacen a partir de grandes bases de datos con millones de correos electrónicos. Para la mayoría de las personas suelen ser molestos, pues corresponden a un gran porcentaje de los mensajes que recibimos diariamente.

Así como hay correos *spam*, también debemos considerar que existe la *imagen-spam*, la cual para la artista Hito Steyerl (2014) se encuentra en las aceras oscuras del mundo digital. Estas imágenes evaden los filtros de detección de "basura" o de sitios engañosos, tratando de escabullirse para estar en la pantalla de todos. Se podría decir, entonces, que una cantidad desmesurada de imágenes se encuentran alrededor del planeta esperando la atención humana.

Este comportamiento del usuario digital que produce o reenvía contenido banal lo denomino *homo-spam*. En su producción no solo convive el texto y la imagen, sino también el video, el sonido, los comentarios y las opiniones, todo facilitado por la internet. Teniendo en cuenta que este *homo-spam* funciona principalmente en redes sociales, donde millones de personas interactúan diariamente, debemos preguntarnos sobre las grandes afectaciones sociales y psicológicas que trae su accionar.

La ingente cantidad de publicaciones de estados, imágenes, videos y comentarios que hace el *homo-spam* me llevó a proponer una relación entre este último y el CAPTCHA<sup>5</sup>, el acrónimo en inglés de lo que en español se traduce como “Test público completamente automatizado de Turing para diferenciar a los seres humanos de las computadoras”. A diario nos vemos sometidos a estos tests de seguridad, que solicitan a los usuarios encontrar detalles en algunas imágenes o tipear letras que aparecen alteradas en la pantalla bajo ciertos efectos visuales. Pues bien, creo que es necesario imaginar un test reCAPTCHA como una evolución del CAPTCHA. Es decir, un test de Turing en el que debemos demostrar con esta tecnología que somos usuarios digitales con capacidad crítica y no somos *homo-spam*. ¿Para qué diferenciarlos? Para identificarlos y hacer seguidamente un filtro a lo que ellos publican y así evitar que invadan con sus contenidos las redes sociales. Se trata, sobre todo, de una ficción que busca hacernos pensar sobre los daños visuales y del pensamiento que genera el *homo-spam*.

*Selecciona todos los cuadros con: INFO-SPAM Al tenerlos seleccionados, haz click en enviar.* Esta frase es el inicio del modelo simulado del reCAPTCHA que se encuentra en la página web del proyecto. Para esta propuesta, le pedí a nueve personas diferentes que guardaran todas las imágenes repetitivas que aparecieran en su Facebook o que circularan por su WhatsApp. Cada cuadro del reCAPTCHA está formado por estas imágenes, que deben ser “estudiadas” por el usuario para poder ingresar. Al dar *click* en las imágenes que se consideran *info-spam* —de las cuales solo cuatro corresponden a información no *spam*—, el sistema identificará si son las correctas para luego enviar la selección. Si las imágenes seleccionadas corresponden a las *info-spam*, se puede acceder a una red social para iniciar sesión. De lo contrario, no se permitirá su ingreso. En otras palabras, no podremos ingresar en plataformas como Facebook y WhatsApp hasta que probemos que no somos un *homo-spam*. Con ello, lo que pretendo, tal vez, sea eliminar o minimizar la basura de la red.

---

5 Este tipo de tests utilizan un motor de análisis de riesgo avanzado y desafíos adaptativos para evitar que el software malintencionado se involucre en actividades abusivas en su sitio web. Mientras tanto, los usuarios legítimos podrán iniciar sesión, realizar compras, ver páginas o crear cuentas y los usuarios falsos serán bloqueados.

Al solo ver mi estado en Facebook, encontré que tenía acumuladas muchas *selfies*, fotografías de comidas y de mascotas y un gran porcentaje de frases y videos aparentemente chistosos. Realmente, no tenía nada interesante. Con la ayuda del pequeño universo que brindaban las imágenes expuestas y al hacer un análisis de las mismas, escogí las que seguían parámetros repetitivos. La mayoría de las imágenes correspondían a memes, frases motivacionales, mujeres y hombres musculosos, es decir puro *spam*, lo que hizo difícil separarlas e identificar cuáles eran o no información basura, por lo cual debí proporcionar una imagen nueva para no caer en el ciclo interminable banal de consumo mediático.

Es importante aclarar que con esta propuesta no pretendo crear una 'dictadura' de la internet, tampoco un mando totalitario algorítmico de la red. Al modificar su interfaz no pretendo reprimir la libre expresión, lo que quiero es generar una mayor conciencia de que estamos inundados de contenidos sin propósitos; de que estamos sumidos en la cultura de subir fotos a diario y de hacer ridiculeces con ellas como producto de una actitud *homo-spam*.

También creo que es necesario que las empresas encargadas de estas plataformas piensen en mejorar sus políticas y sus sistemas de rastreo de veracidad de la información. Pero, más allá de esas posibilidades, los usuarios necesitamos una mayor capacidad de discernimiento al producir, guardar o compartir imágenes que nos llegan una y otra vez, sin ningún propósito o contenido interesante... Sería de gran ayuda una pregunta inicial cuando entramos a nuestras redes: ¿lo que vamos a publicar vale la pena? Dudo que con la manera en la que estamos usando las redes sociales, especialmente, con cierta lógica de producción de información que solo genera un exceso de basura, podamos repensar el siglo XXI.

## ALG(PPLR) *HOW TO BE POPULAR*

El algoritmo es un conjunto ordenado de operaciones sistemáticas que permite hacer un cálculo y hallar la solución de un tipo de problemas. En este sentido, no solo funcionan en el ordenador sino en otros ámbitos de la vida. Los algoritmos son series de instrucciones que permiten realizar o llegar a algo. De algún modo, nuestros cerebros crean

“algoritmos” para mover todo nuestro cuerpo. Se podría decir que hasta la meditación tiene una serie de algoritmos para realizarse de la mejor manera.

Los algoritmos de IA se materializan de muchas maneras, por ejemplo, en la vibración del celular anunciando el aumento de los seguidores; también están presentes en cada notificación de las redes sociales. Cada ‘terremoto’ en nuestro bolsillo es el aviso de un corte en el tiempo, de que todo debe parar para verificar qué nos ha llegado. A medida que pasan los minutos aumenta la ansiedad de sentir el interés de la aldea virtual y de ser un asiduo productor de diálogos y contenidos “interesantes”.

Sin embargo, cada notificación crea una profunda distracción. Nicholas Carr (2010) en su libro *Superficiales: ¿Qué está haciendo internet con nuestras mentes?* explica que, al permanecer varias horas en la red, comenzaba a sentirse absorbido y no prestaba mucha atención a lo que hacía y pasaba; de igual manera, cuando no estaba *online* tampoco podía concentrarse. Varios estudios le confirmaron que su cerebro se dispersaba y buscaba una distracción continua que disminuía su memoria y atención. Pero no se trataba de un efecto de degradación mental por la edad, sino que se sentía ahogado y hambriento de la red, sentía que debía ir al ordenador y revisar sus correos, hacer *click* en las ventanas, tal vez *spamear* y buscar.

Según Carr, un estudio realizado por Clicktale decía que en la mayoría de los países las personas pasaban de 19 a 27 segundos en una misma página antes de *clickear* en otra ventana e ir a un sitio nuevo. De manera irónica, dice Carr al respecto que: “Al igual que Microsoft Word, me había convertido en un procesador de textos de carne y huesos. Internet, me daba cuenta, estaba convirtiéndome en algo parecido a una máquina de procesamiento de datos de alta velocidad.” (2010, 29).

La propuesta *How to be popular* lleva al extremo la incidencia de las notificaciones, las alarmas del celular, el ruido agobiante a la llegada de algún mensaje... esa forma enfermiza de afectarnos con el celular. El deseo de su vibración y el sonido anunciando que alguien nos ha escrito o nos ha dado algún *like* en alguna foto es un gesto equivalente a la desesperación de participar en la red. Cada cierta hora sonará y podrá escucharse una voz, recordándonos qué debemos hacer, cómo

publicar alguna foto o video, cómo realizar un *livestream* o cómo decir y publicar comentarios con *emojis*.

Estas son algunas alarmas y acciones que están planteadas por medio de esta aplicación:

**9:10 am** [alarma] tiempo de ser belle; realiza un live en Instagram de cómo te maquillas máximo en 20 min, intenta ser graciosa y enseña algunos trucos. Realiza un sombreado en tu ojo derecho con un color llamativo, difumínalo con su color complementario, en el izquierdo realiza lo mismo, pero con otro color. Aplica una base más oscura de tu piel, ilumina tus pómulos y frente, y ponte un labial verde fluorescente, usa el delineador para hacerte unas líneas en el ojo, pláncate el pelo y pégate las pestañas más largas que tengas. Por último, toma una foto de tu rostro y súbelo como estado de WhatsApp y foto en Facebook.

**9:50 am** [alarma] ¿cómo debemos vestirnos? hay que agradecer todos los días la vista de los demás, estamos hechos para impresionar al otro mostrando todo lo que tenemos y que se dé cuenta de que tenemos buen gusto y poder. Para eso hay que escoger bien qué usar, estamos bien maquillados, ahora falta la vestimenta. Para ser llamativos tápate los ojos y coge al azar 5 prendas, no te preocupes si te sacas 2 camisas, debemos ser diferentes, te lucirán. Tómate una foto completa en el espejo, ladea un poco el celular para un mayor efecto y súbelo como estado de WhatsApp e historias en Insta y Facebook.

Por medio de este tipo de recordatorios e instrucciones constantes, con la aplicación *How to be popular* podremos ser populares en la red. Una proyección futura de esta propuesta sería elaborar un algoritmo que, con la ayuda de la inteligencia artificial, permita una recolección de datos e imágenes de forma constante. Asimismo, una actualización permanente de las últimas tendencias, de los mensajes más vistos, notificaciones sobre qué fotos recibieron más admiración, qué poses son más interesantes, qué comentarios son más refutados o qué debemos decir para generar un mayor impacto en quienes nos siguen.

Así que, ya sabes: de lo que se trata es de constancia, de crearnos un buen personaje, por ello he elegido una acción repetitiva para que nos

veamos más interesantes. Y recuerda: como regla principal nunca dejes tú celular, hay que estar *online* el mayor tiempo posible.

Acoplarnos a la humanidad es retroceder, pensar en lo común es una forma de desaparecer... El regirnos por la red y sus influencias es pertenecer al sistema de atención.

## ALG(TWR) PERIÓDICO EMOCIONAL

A partir de los comentarios, opiniones e imágenes que circulan en Twitter, he diseñado una interfaz que permite armar artículos sobre cualquier tema de actualidad que sea tratado por usuarios de dicha red.

Los resultados de los primeros ejercicios de esta propuesta me mostraron cosas alarmantes. Especialmente, noté que hay una gran fuerza emocional en los comentarios que circulan en esa red y que, al juntarlos, intensificaban mis sentimientos de ira, tristeza, odio e intriga. Después de juntar distintos mensajes como si fuesen un único texto coherente, a la manera de un artículo de prensa, terminé impactado sobre cómo algunas frases que, aunque no estaban bien escritas, o eran cortas —buena parte de ellas sin argumentos sólidos o lanzando juicios sin “prejuicios”— eran tan potentes que rápidamente el pensamiento se me nublaba.

Esto me llevaba, por un lado, a la actitud racional de mi parte de tratar de distanciarme; pero, por otra, también lograba hundirme emocionalmente junto a los usuarios que daban estas opiniones. Es decir, tenía empatía por la frustración y por no ser ciego ante la realidad. Algunas publicaciones pueden llevar a distracciones y empobrecer la comunicación, pero también pueden convertirse en un índice de peligro, en algo que produce un contagio emocional que se aprovecha de la sensibilidad humana. Por medio de mensajes polémicos, o de *fake news*, pueden incitar a la violencia. Es un peligro que corremos gracias a la llamada “sociedad de la ignorancia” —como ha sido denominada por varios pensadores—, también al comercio de una atención improductiva que supuestamente tiende a establecer políticas para un mundo de ‘expresión libre’. Una red social como Twitter debería fluir con un conocimiento debatido y creíble, menos basado en la manipulación sentimental.

Confiamos en las aplicaciones que contienen más información, como sucede con Twitter. TODO LO QUE QUIERES SABER ¡PASANDO AHORA MISMO! corresponde al lema principal del buscador para esta propuesta que está enlazada con dicha red social. Por ejemplo, si buscamos la palabra *FARC*, la aplicación recoge todo lo que se ha publicado recientemente con esta palabra y produce una imagen de pantalla que ficciona la estructura de un periódico virtual con todos estos datos expuestos. Es decir, los párrafos se conforman a partir de *tweets* y su longitud depende de la cantidad de caracteres que los conforman.

El orden generado al azar da la posibilidad de establecer otros tipos de relaciones en estas aplicaciones. Posiblemente su grado de cohesión y coherencia no sea el más adecuado, pero lo cierto es que así dialogamos en la red: mediante *emojis*, *stickers* y otros símbolos que afectan la comprensión y que intentan de forma rápida transmitir emociones sobre lo que leemos, aunque se pretenda de carácter "informativo".

A partir de este azar de publicaciones y comentarios podríamos pensar en estudios mediáticos sobre cómo están pensando las personas. Al recrear noticias a partir de situaciones contadas por "personas comunes"; y presentarlo a través de una interfaz que recuerda la estructura de un periódico, surge la pregunta ¿con qué ojos podría ser leído? Sabemos que la lectura se ha vuelto *multisensorial*, pero si nos detenemos por un momento, detectamos algo recurrente a través de este espacio reducido de caracteres: una escritura pobre, estandarizada, irracional y llena de ira. Pensar en que podemos crear periódicos a través de tuits nos hace pensar también en los difusos límites del periodismo en la actualidad. Así como cada sujeto puede ser un artista, también todo sujeto puede ser periodista.

Twitter, Instagram, WPP, Facebook, Grindr, TikTok, Tinder... son como paneles de la verdad. También son los estados de la afición, el periódico efímero, el delirio de ser escuchado, el desgaste de la humanidad, los # del consumo, el compartir de la individualidad, los "me gusta" de la hipocresía, los comentarios muertos, la ficción de una interacción cercana, el deseo del *top 1*, el éxtasis virtual de estar *online*, la velocidad del olvido, la rapidez de desaparecer, el desasosiego de pensar, la desesperación de ser alguien, la vibración de la felicidad, la erección insatisfecha, la adicción demencial, la fractura del pensamiento, los fragmentos del cuerpo, el placer multimedial, los encuentros sin alma, el desgaste emocional, el pensamiento lujurioso, la decepción

constante, la herida de un mensaje, la pérdida afectiva de la comunicación, la incertidumbre del *offline*, la espera desperdiciada, la subjetividad confusa, las identificaciones ambiguas, la falsedad de la palabra, el gesto agachado, el mar encandilante, la locura del ciberamor, el ego digital, la belleza insípida, la frustración de innovar, la aceleración agitada, el progreso minoritario, la deslocalización terrenal, los gurús virtuales, el dataísmo futuro, la creación falsa, la inmersión en el insomnio, los caracteres de la verdad, el brillo exhaustivo, la obsolescencia enfermiza, el muro inexpresivo, la censura libertaria, el circo de la red, el teatro del ciber mundo, el espectáculo visual, la verdad pública, el refugio privado, los discursos al aire, los *livestream* programados, los *matches* inalcanzables, los *taps* vacíos, el acoso incesante, la simpatía oculta, la expresión codificada, el algoritmo aversivo, la reestructuración infinita, el fragmento improductivo, el sentido bifurcado, la escucha tormentosa, la visión nublada, el tacto mercantil, el olor quemado, la producción agotadora, la saturación irrelevante.

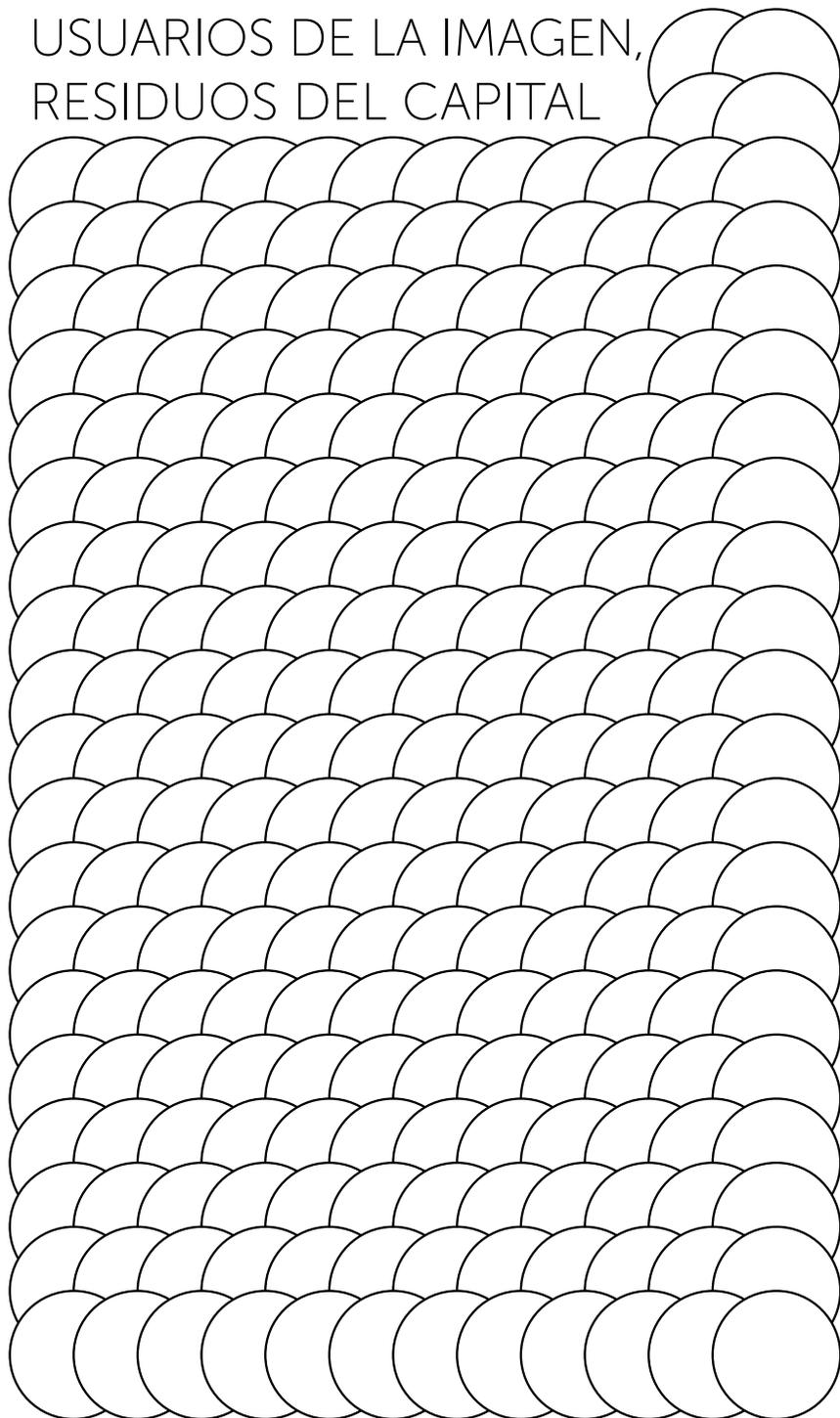
Pienso que la política algorítmica debe ser replanteada. Es necesario crear una resistencia al consumo, al poder de la *big data*, a la manipulación de la privacidad, a la economía del capital virtual y a las tecnologías de la atención. Propongo entonces, durante todo el trayecto de la página web del proyecto, varias opciones para pensar sobre nuestros hábitos de navegación y de consumo de redes sociales. Quizás así se pueda crear más conciencia y reflexiones en aquellas personas que se sienten agotadas con la masa mediática; que desean ver, y jugar —¿por qué no?— con estas preguntas. Espero que este proyecto se convierta en material para dialogar, discutir y debatir sobre el sentido de las ficciones y sus posibilidades para interactuar y modificar la red actual.

## REFERENCIAS

- Botero, David. 2020. *Rd=Alg(Sftwr)*<sup>1</sup>. <https://davidboterov.wixsite.com/my-site-1>
- Blas, Zach. 2020. *Zach Blas*. Consultado: agosto de 2020. <https://zach-blas.info/>
- Cadwalladr, Carole. 2020. *Google, la democracia y la verdad sobre las búsquedas en internet*. Consultado el 1 de agosto de 2020. [https://www.eldiario.es/internacional/theguardian/google-democracia-verdad-busquedas-internet\\_1\\_3694413.html](https://www.eldiario.es/internacional/theguardian/google-democracia-verdad-busquedas-internet_1_3694413.html)

- Carr, Nicholas. 2011. *Superficiales: ¿Qué está haciendo internet con nuestras mentes?* Buenos Aires. Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara S.A.
- Grosser, Benjamin. 2020. *Ben grosser*. Consultado: agosto de 2020. <https://bengrosser.com>
- Manovich, Lev. 2001. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A
- Martínez, Naroa y Helena Matute, H. 2020. *Discriminación racial en la inteligencia artificial*. Consultado: diciembre de 2020. <https://theconversation.com/discriminacion-racial-en-la-inteligencia-artificial-142334>
- Preciado, Paul B. 2019. *Un apartamento en Urano: crónicas del cruce*. Barcelona: Anagrama.
- Steyerl, Hito. 2014. *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra

USUARIOS DE LA IMAGEN,  
RESIDUOS DEL CAPITAL



VALENTINA MARTÍNEZ ARBELÁEZ

## PRIMERA ESCENA: SER LEÍDOS

**Plano general cenital de una calle. Se encuentran once policías rodeando a un civil que está en el suelo. La imagen es atravesada de arriba a abajo por lo que parece ser una ciclorruta. A la derecha, una caneca de basura verde. A la izquierda, algunas motos de la policía. La imagen no tiene movimiento, tampoco sonido.**

La llamada "generación Z", a la cual supuestamente pertenezco, es comúnmente entendida como la generación de los nativos digitales. De allí que nuestra relación con el internet y con la representación de nosotros mismos en dicho medio nunca antes haya sido tan estrecha. Nací a la par del desarrollo de algunas de las redes sociales más populares que formularon la promesa de una sociedad conectada globalmente —o eso nos han hecho pensar sus desarrolladores—.

Sin embargo, desde mediados del siglo XX ya asistíamos a una proliferación de imágenes que invadía nuestra cultura visual. La televisión y el cine ya eran parte de la vida de los ciudadanos, al igual que las imágenes mediáticas provenientes de la publicidad. Estas últimas, desde entonces, proporcionan reflejos del mercado capitalista que explicita cuáles deberían ser nuestros deseos, orientaciones políticas e incluso nuestras acciones.

En otras palabras, desde hace varias décadas ya éramos representados por los grandes medios y nuestra única participación allí era como consumidores de imágenes. Esto sucede en el ensayo cinematográfico *Ici et ailleurs* (1976) de Anne-Marie Miéville, Jean-Pierre Gorin y Jean-Luc Godard, que presenta una reflexión sobre la producción y consumo de imágenes por participantes pasivos. La película está contruida a partir del montaje de imágenes contrastantes. Así, por ejemplo, en un momento, aparecen imágenes de los fedayines palestinos luchando contra el gobierno israelí; y seguidamente, una escena de una familia francesa viendo la televisión en casa. Esta última descripción es quizá una forma de representación de cómo hemos aprendido a consumir imágenes: lo que está sucediendo en aquel lugar no está sucediendo en nuestros hogares. Aún así, somos parte de ello porque lo estamos viendo.

Al respecto, Susan Sontag en el ensayo *Ante el dolor de los demás* habla de la forma en que aprendimos a consumir noticias teniendo como medio la televisión. Dice Sontag:

Las imágenes mostradas en la televisión son por definición imágenes de las cuales, tarde o temprano, nos hastiamos. Lo que parece insensibilidad tiene su origen en que la televisión está organizada para incitar y saciar una atención inestable por medio de un hartazgo de imágenes. Su superabundancia mantiene la atención en la superficie, móvil, relativamente indiferente al contenido. El flujo de imágenes excluye la imagen privilegiada. Lo significativo de la televisión es que se puede cambiar de canal, que es normal cambiar de canal, sentirse inquieto, aburrido. Los consumidores se desaniman. Necesitan ser estimulados, echados a andar, una y otra vez. El contenido no es más que uno de esos estimulantes. (Sontag 2003, 46)

Sontag nos recuerda que el consumidor de noticias televisivas es un usuario más bien pasivo, que aunque toma decisiones de qué ver y qué no ver, tales opciones provienen más de la reacción ante el aburrimiento. A diferencia de lo que sucedía con las imágenes de la televisión, los dispositivos portátiles de video creados desde los años sesenta del siglo pasado permitieron que el consumidor fuera parte de su producción. Con el paso de los años, estos dispositivos fueron tomando cada vez más espacio en nuestras casas, llegando así a transformar radicalmente la forma en que producimos y consumimos imágenes. Esto se debió no solo al cambio de escala, sino al cambio de tecnología analógica a digital. La nanotecnología logró manipular el tamaño de los equipos de informática, haciendo que estos fueran cada vez más pequeños, más portátiles y menos aparatosos.

Es lo que sucede hoy con nuestros celulares, que además de tener herramientas similares a las cámaras de video portátiles, ahora tienen una nueva posibilidad: subir sus registros a internet, no solamente con la intención de garantizar su almacenamiento sino también su distribución. Así las cosas, para todas las imágenes parece que hay espacio y que ninguna se queda afuera... parece no haber ningún límite. Cada día, millones de personas comparten contenido en internet que logra escabullirse de las normas de privacidad o derechos de autor, entre otras.

Hoy día, los teléfonos móviles diseñados ergonómicamente para nuestros bolsillos y pulgares nos invitan a ser usuarios dependientes hasta para la tarea más sencilla. En nuestras manos tenemos una herramienta que nos permite grabar video, audios, fotos de alta calidad, hacer llamadas y conectarnos globalmente con otros usuarios:

El aspecto positivo de la ligereza remitía antes a la elegancia, a la gracia de las obras artísticas. Hoy triunfa un paradigma distinto: más que relacionarse con una cualidad estética, la ligereza describe una eficacia técnica, la de los objetos que, miniaturizados y conectados, permiten movilidad, fluidez, facilidad en las operaciones informacionales y cotidianas. (Lipovetsky 2016, 135)

Esta ligereza de la que hablaba Lipovetsky a inicios de los años ochenta se relaciona con las *imágenes pobres*, término que usa la artista Hito Steyerl para nombrar al flujo de imágenes de “baja” calidad que son copiadas y compartidas millones de veces. Son imágenes que recorren el internet a una velocidad feroz con la intención de ser vistas, pero sin la necesidad de ningún estatuto que las valide, como muchas veces lo ha hecho el cine. Las redes sociales catapultan la potencia efímera que tienen estas imágenes pobres. Adicionalmente, las redes móviles permiten un sinfín de aplicaciones nuevas que proporcionan fluidez, e incluso la posibilidad de compartir mensajes y fotos que posteriormente se destruyen automáticamente segundos después de verse. Se trata de un nuevo universo de ligereza digital. Las imágenes pobres, en palabras de Steyerl (2020) son,

(...) imágenes que pueden ser hechas por muchas personas. Expresan todas las contradicciones de la muchedumbre contemporánea: su oportunismo, narcisismo, deseo de autonomía y creación, su incapacidad para concentrarse o decidirse, su permanente capacidad de transgredir y su simultánea sumisión (43).

En la consolidación del archivo para este trabajo de investigación pude darme cuenta de la ligereza de lo digital. El paro nacional que irrumpió a partir del 28 de abril de 2021 y que llenó las pantallas de todos los dispositivos durante más de un mes ya no parecía importar más hacia el mes de junio. Para aquel entonces, eran imágenes que ya pertenecían al pasado y que, de uno u otro modo, ya no merecían —la atención que tenían mientras discurrían las protestas masivas en las calles— sobre este tema volveré más adelante—. En otras palabras,

dejaron de ser relevantes porque todos los días, y sin pausa alguna, se están generando nuevas imágenes para su consumo. Tal vez en estos momentos sea más importante un meme sobre el escándalo de la ministra de Telecomunicaciones y mañana algo sobre los candidatos presidenciales para las elecciones del próximo año; y así, sucesivamente.

Cada vez que se relea este texto va a existir otra imagen primicia que de repente envía a las anteriores al final de la fila, y los *lives*, historias y publicaciones que antes se robaban la atención dejan de ser novedad y se convierten en otro archivo más que se traga el océano infinito del internet. Entonces, la famosa frase de los “quince minutos de fama” cobra un nuevo sentido en este entorno: la espectacularidad de las imágenes parece desarrollar un nuevo campo de entendimiento con su volatilidad; el flujo constante de las mismas exige efervescencia para que se mantengan en el ojo del huracán.

De todo lo anterior surge una cuestión: ¿hay imágenes que deberían perdurar más que otras? ¿Quién elige esas imágenes y cuáles son los criterios para jerarquizar esa importancia?

Con las imágenes que veíamos a través del televisor nuestro comportamiento suponía una posición “neutra”, o al menos poco reflexiva; y existía la posibilidad de cambiar de canal si algo nos incomodaba. Ahora lo que hay es un contacto más superficial porque los canales son “infinitos”. Existen distintos formatos, plataformas y dispositivos que nos permiten movernos entre uno y otro, sin generar ningún tipo de vínculo.

Si Sontag ya se preguntaba acerca del medio televisivo, de la posibilidad de pasar canales y de la falta de vinculación reflexiva con lo que pasaba en otro lugar cuando se consumía noticias a través de la televisión, ahora nos situamos en un momento en donde se vuelve mucho más explícito el torrente de flujo de información. Por lo tanto, es más difícil centrar la atención en alguna noticia específica. Ahora no hay unos cuantos canales para pasar: ahora se abre una puerta infinita de contenido, en el que podemos aliviar el trauma o preocupación que pueda causar cualquier imagen; pero también, desconectarse fácilmente de ella.

## SEGUNDA ESCENA: LA POTENCIA DEL LIVE

**Un sujeto, desde la terraza de su casa, transmite en vivo. Está apuntando a la calle. En la imagen se ve cómo unos policías rodean a un civil que está en el suelo; uno de ellos patea al civil en el abdomen. Todos ellos desaparecen paulatinamente de la escena, menos el hombre que se encuentra en posición fetal en el centro de la imagen.**

El internet, como herramienta democratizante de la información y de las imágenes, es un arma de doble filo. Durante el paro nacional de 2021 vi un caso que puede ejemplificarlo: desde los primeros días de protestas las redes sociales se inundaron de fotos mostrando la bandera de Colombia al revés. En un momento se especuló que la ONU había declarado que ese gesto era la señal de una población pidiendo auxilio a organismos internacionales, con el fin de que intervinieran en su territorio ante los abusos del gobierno nacional. Es cuestión de minutos para que una imagen sea viral, para que sea vista y compartida por millones de personas, lo mismo sucede con la información que la acompaña. Es decir, la volatilidad de las imágenes *pobres* no solo suma a su probabilidad de ser compartida por muchas personas, sino también de que, cada vez que es compartida, se adhiera a ella más información que será leída con la imagen.

Así pues, la presunción de las herramientas brindadas por las redes sociales como un arma que inviste a sus usuarios con la posibilidad de “ser visibles para todo el mundo”, comienza a tambalear cuando el contenido compartido en las mismas está regido por normas preestablecidas en el diseño de sus algoritmos, que determinan la jerarquía de lo que deber ser visto y lo que no. En el paro nacional fue reiteradamente anulado el contenido que se generaba durante las protestas y después de ellas, y para los afectados había dos hipótesis posibles, pero ninguna era oficial: por un lado, estaba la censura, donde la eliminación de ese contenido tenía que ver con intereses políticos; y por el otro, con las limitaciones que tiene los algoritmos acerca de las imágenes *spam*, que deben ser limitadas para así poder ser verificadas.

Es claro que internet no viene con un manual para articular una protesta a través de sus plataformas. No es su trabajo, ni menos su intención. Sin embargo, la coyuntura social en la que nos situamos nos propone trasladar la protesta a espacios a los como la red, que promete conexión global y por lo tanto la posibilidad de tener información a la mano.

No era la primera vez que las redes sociales se habían convertido en un intenso campo de batalla de significados en el marco de una protesta social en Colombia. No obstante, sí hubo un punto de inflexión en este paro respecto a las mismas: la cantidad y pertinencia del uso de las transmisiones en vivo que se dieron desde distintas plataformas, pero principalmente desde la red social de Instagram. Estos “en vivo” reclamaban la atención de todos los usuarios, pues esta plataforma envía notificaciones inmediatas cuando alguien está grabando uno. Como nunca antes, Instagram sirvió para que millones de seguidores se unieran a dichas transmisiones o para tener un vivo compartido con dos o más personas. Es decir que el interés comercial de la red social por un momento colapsó para darle paso a la construcción de una herramienta favorable para el desarrollo de la protesta y para que las personas pudieran participar de alguna forma en ella.

Incluso en este paro algunos artistas —principalmente músicos, actores e influenciadores—, intencionalmente se valieron de los “en vivo” para multiplicar los testigos de la violencia que ejercían las fuerzas policiales contra los protestantes. Así, se generaron nuevos espacios de participación política a través de las redes sociales: los perfiles más conocidos animaban a seguidores y otros usuarios de esas redes tanto a exigir sus derechos como a compartir y a entender el testimonio de las personas que estaban en el lugar de las protestas.

Las transmisiones “en vivo” se benefician de lo efímero del internet; son imágenes que se convierten en testimonio y logran escapar de la censura de las mismas plataformas. Si hay algo que en este paro se promovió fue el cuidado de esos materiales colectivos de documentación que inicialmente parecen pobres y “ligeros”, que tienen el riesgo de perderse en la marea de información. Hubo organizaciones y personas que crearon cuentas específicas para resguardar esos videos resultantes de los “en vivo”, grupos de Telegram y de WhatsApp que se llenaban día a día de grabaciones, de fotografías, de documentos, todos con una intención: preservar ese acervo para la posteridad. Algunos medios de comunicación independientes, como CeroSetenta, recrearon imágenes del paro contrastando archivos de distintas personas en una especie de procesamiento de datos similar al de las investigaciones del grupo Arquitectura forense. Todo esto a partir de las imágenes grabadas por personas desde distintos lugares con un dispositivo móvil, sin que estas pensarán en la importancia que esas imágenes podrían tener como testimonio.

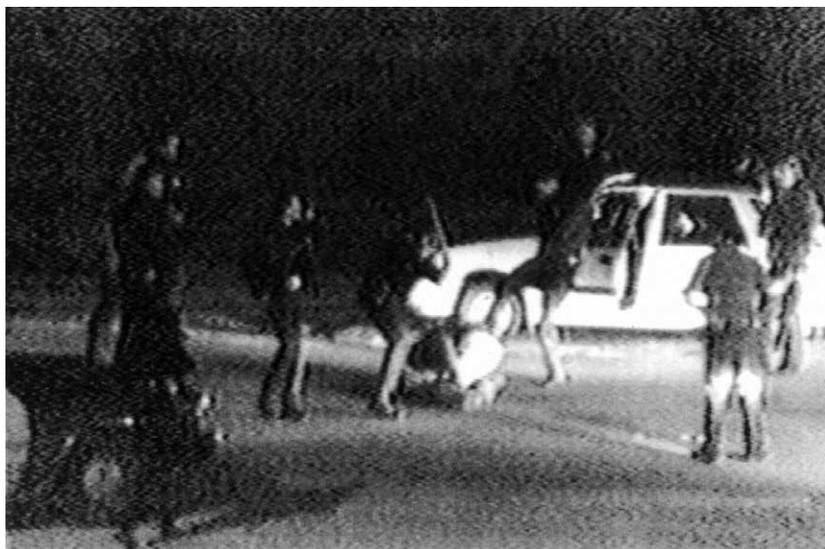
Mi relacionamiento con las imágenes del paro fue creciendo paralelamente a la investigación que condujo a la escritura de este texto. Cada vez que salía a marchar me obsesionaba con la idea de que había miles de personas que estaban grabando lo mismo que yo desde otra perspectiva, y que, cuando llegara a mi casa, encontraría otros videos de lo que yo había sido testigo. Las personas que no habían estado ahí, también podían ser testigos igualmente legítimos, por haber consumido esas imágenes casi que al mismo momento en el que se sucedían.

## TERCERA ESCENA: DOCUMENTAR

**Un usuario de la red social Instagram comienza a transmitir en vivo mientras ocurre una marcha en contra de la reforma tributaria propuesta por el gobierno de Iván Duque. En esa pantalla se ve como miles de personas avanzan por una avenida principal. En un momento el celular gira para mostrar cómo uno de los civiles es pateado por unos policías; la persona que graba se acerca a ayudar, millones de usuarios están viendo ese video.**

Sony, una de las corporaciones más grandes en la fabricación de cámaras de video, ha utilizado como eslogan *Never miss a moment* —no se pierda ni un momento—. Este eslogan invitaba al ejercicio de documentar, no como una práctica política, sino como una forma de empezar a guardar todas las imágenes posibles de la vida cotidiana para la posteridad: los primeros pasos de una bebé, una celebración o un paseo fueron las situaciones que se usaron para publicitar estas cámaras, las cuales han sido parte fundamental de la producción archivos videográficos de todo tipo. Me permito abrir la interpretación de este eslogan hacia un sentido más político, sin que esa fuese su intención: el eslogan nos dice que la cámara permite a sus propietarios contar sus vidas desde su punto de vista. Ser los dueños de la cámara es ser dueños de las narrativas.

Un ejemplo de ello es la secuencia que quedó grabada a través de una cámara Sony Handycam Video 8 y que posteriormente se convirtió en una prueba judicial y en un documento histórico sobre el abuso policial racializado en los Estados Unidos. Desde el balcón de su casa, George Holliday grabó en 1992 el momento en el que Rodney King, un hombre negro, fue golpeado brutalmente por el sargento Stacey C. Koon y los oficiales Theodore J. Briseno, Timothy E. Wind y Laurence Powell.



03 marzo de 1991. Toma de video hecha por George Holiday. Varios agentes policiales atacan brutalmente a Rodney King.

Esta grabación dio la vuelta al mundo por varias cadenas de televisión y fueron claves para el juicio; pese a que los policías quedaron impunes, lograron conmover a un país entero que se movilizó en las protestas que posteriormente fueron conocidas como "Los disturbios de los Ángeles de 1992". Las personas habían sido testigos de un crimen, la verdad había sido velada ante sus ojos y eso había sido posible gracias a una cámara para amateurs.

Si nos guiamos por la línea temporal en que han sucedido las cosas, encontraríamos una relación directa entre este suceso y lo que hoy puede hacerse con las cámaras de los teléfonos celulares. En ningún caso fueron dispositivos diseñados con la intención de generar imágenes que sirvieran a propósitos democratizadores, pero actualmente estas tienen todo que ver con nuestra participación activa en la esfera de la política y de la justicia; y en la posible validación de testimonios distintos a aquellos provenientes del poder instituido.

La posibilidad de documentar desde la perspectiva del afectado o desde el testigo rompe con el monopolio del discurso hegemónico y con una

lectura única e inquebrantable. En cada relato múltiple hay narrativas que pueden cambiar el guion lineal hecho con las imágenes 'oficiales' de un evento.

Eso es lo que sucede, por ejemplo, con las cámaras de seguridad: ofrecen imágenes silenciosas que pretenden registrarlo todo. Su horizontalidad tiene un objetivo explícito que brinda el efecto de una mirada supuestamente objetiva. Esa horizontalidad y ese silencio también suponen que es una herramienta que beneficia a las personas que están siendo grabadas.

Distintas instituciones y poderes gubernamentales como el Sistema de Alerta temprana del Valle de Aburrá (SIATA) o los sistemas de seguridad privados, —cada vez con mayor apogeo— graban desde perspectivas cenitales y en picadas todo lo que sucede durante 24 horas al día. Pero ahí surge una pregunta: al reconocer el control que ejercen estas imágenes podemos cuestionar si realmente están hechas para nuestra seguridad y si desde su diseño son pensadas con este fin. O ¿estas cámaras solo sirven a una función punitiva? ¿En ellas pasamos de ser usuarios a usados por los mecanismos de protección? La cámara de seguridad, a diferencia de la cámara de video, no está diseñada para documentar, no tiene una perspectiva subjetiva y muchas veces es de propiedad privada; pero, aun así, puede funcionar como objeto testimonial de eventos específicos.

Vuelvo a traer a colación la importancia de las imágenes 'en vivo' durante el paro como contrapartida de las cámaras de seguridad. Las imágenes producidas por los *lives* irrumpen con la pulcritud y el rectángulo horizontal predeterminado que tienen el formato de grabación de las cámaras de seguridad. Los *lives* se caracterizan por su verticalidad, siempre son producidos desde teléfonos celulares; son videos agitados, ruidosos, nada cuidados, siempre en situación de fuga de cualquier estabilidad horizontal; son testimonios narrados en primera persona y para transmitir a millones de usuarios. En este sentido, hackean las lecturas hegemónicas sobre las protestas y los sistemas de producción y circulación de imágenes porque son compartidas en plataformas como Instagram, una herramienta capitalista, y revelan las desventajas de los sistemas de comunicación que el Estado usaba como cortina de humo. Los *lives* se contraponen y hackean cualquier imagen supuestamente oficial al develar una realidad que no ha sido leída por esos cánones de *imagen rica*, —siguiendo las ideas de Hito Steyerl—.



Fotograma de la película *No intenso agora*

Para entender cómo, a través de la imagen pobre, se puede leer una realidad de manera más efectiva que con las imágenes oficiales y grandilocuentes está el documental *No intenso agora* (2017). Su director, en defensa del cine amateur, proyecta un archivo de una familia desconocida situada en Brasil en la que hace la siguiente reflexión:

La cámara piensa que está registrando los primeros pasos de una niña. Sin querer, muestra también las relaciones de clase de un país: cuando la niña avanza, la nana retrocede. Ella no forma parte del cuadro familiar y, muy probablemente, sin que nadie le pida, va a ocupar el fondo de la escena donde se confunde con los transeúntes. No siempre sabemos lo que estamos filmando (Moreira, 2017).

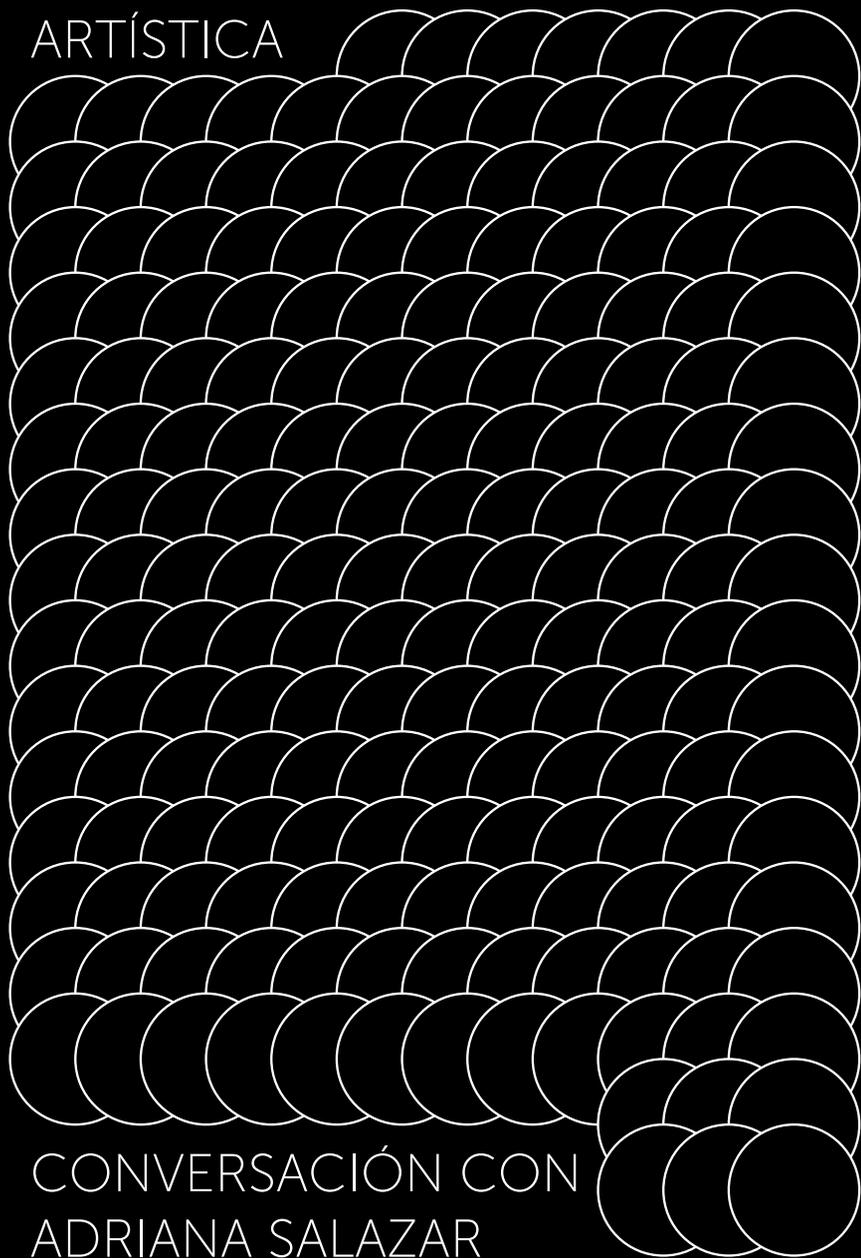
La reflexión del director me deja una pregunta aún sin resolver sobre la relación entre las cámaras de video y la intención del archivo histórico o documental. Me hace pensar que cualquier imagen que pareciera ser "ingenua" y contemplativa —como los primeros pasos de una niña— termina siendo un documento de una época y un lugar específicos.

Las cámaras de video han permitido desde los inicios de su existencia la producción de archivo. Una gran multitud de historias subalternizadas han ocurrido de manera paralela a los grandes relatos que saturaron en su momento las noticias, la publicidad y hasta el cine; retener imágenes gracias a esas cámaras ha permitido que distintas comunidades tengan una memoria visual específica que las represente. Ese es el poder al que aspiraron las transmisiones en vivo durante el paro, pues cuando los medios de comunicación más importantes del país presentaban su narrativa de siempre, los “en vivo” mostraban la realidad en tiempo real, sin que nadie pudiese negar lo que estaba ocurriendo, pues sucedía en el mismo momento en el que tomábamos nuestro celular.

## REFERENCIAS

- Lipovetsky, Gilles. 2016. *De la ligereza*. Barcelona. Editorial Anagrama S.A.
- Miéville Anne-Marie, Gorin Jean-Pierre, Godard Jean-Luc, dir. *Ici et ailleurs*. 1975. Francia Sonimage / Gaumont.
- Moreira Salles, João, dir. 2017. *No intenso agora*. Brasil Videofilmes.
- Sontag, Susan. 2004. *El dolor de los demás*. España: Santillana.
- Steyerl, Hito. 2020. “En defensa de la imagen pobre”. *Los condenados de la pantalla*. Traducido por Marcelo Expósito, 33-49. Buenos Aires: Caja Negra.

¿CÓMO CONOCER LO QUE  
SE REBELA A SER CONOCIDO?  
A PROPÓSITO DE TRES  
PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN  
ARTÍSTICA



CONVERSACIÓN CON  
ADRIANA SALAZAR

**Adriana Salazar es una artista e investigadora colombiana, radicada actualmente en Ciudad de México. Es Doctora en Arte y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y magíster en Filosofía de la Pontificia Universidad Javeriana, Bogotá. Adriana también es docente universitaria y autora de artículos para publicaciones artísticas y académicas. Sus proyectos más recientes se sitúan en la intersección entre prácticas artísticas e investigación, circulando entre diversos saberes y desarmando los límites entre lo vivo y lo inanimado. En 2019 publicó el libro *Enciclopedia de cosas vivas y muertas: el lago de Texcoco* bajo el sello editorial Pitzilein Books de la Ciudad de México.**

**Esta conversación tuvo lugar el lunes 19 de abril de 2021 después de su presentación “¿Cómo conocer lo que se rebela a ser conocido?”, en la que habló sobre tres proyectos de investigación artística en el semillero EPIA.**

—

**Nadia Moreno Moya (NMM):** Gracias, Adriana, por estar acá y compartir detalles de tus proyectos. Dado que no todas las personas que están en esta sesión han tenido oportunidad de conocer de primera mano la versión impresa de la *Enciclopedia de cosas vivas y muertas: el lago de Texcoco*<sup>1</sup>,

1 Adriana Salazar. (2019). *Enciclopedia de cosas vivas y muertas: el lago de*

te pediría que nos hablaras un poco más de esa publicación.

**Adriana Salazar (AS):** Una cosa que es importante es que la enciclopedia la he pensado más como una metodología que como una publicación. Existe el libro construido de una manera muy fiel a lo que eran las primeras enciclopedias o las enciclopedias más tradicionales, es decir, un conjunto de entradas que organizan diferentes elementos, que nombran al lago de muchas maneras. Es decir, lo que es el lago no se construye de afuera hacia adentro, sino como de adentro hacia afuera. En otras palabras, el lago está hecho de una cantidad enorme de cosas disímiles entre sí. Por ejemplo, el lago está hecho de *abandono, accidente, aeropuerto, agenciamiento, agua, aguador, ánima, animismo, aplanados, casa, cementerio, ceremonia, ciudad, clima, escombros, Estado de México, fraccionamiento, monumento, tierra, tornera, traducción, etc.*

El lago de Texcoco no está hecho de sus elementos como los nombra la biología o la geología, sino como si el lago estuviera hecho de todo lo que lo atraviesa, todo lo que se pone encima, todas las personas que lo nombran, sus fenómenos. Es como una especie de colección que se puede abrir al infinito, y eso es lo que se revela del

---

*Texcoco*. Ciudad de México: Pitzilein Books. Para ampliar, ver: <http://www.allthingslivingallthingsdead.com/enciclopedia-index>

lago en esta enciclopedia. Pero como les contaba, no es tanto un libro, sino una metodología. Entonces la primera aparición es como una Wikipedia.

Tiene la particularidad que el orden de lectura puede ser transversal, puede ser al revés y puede ser fragmentario también. En términos del texto, permite diferentes órdenes de lectura, diferentes maneras de acceso. Básicamente, aquí está presente una breve introducción a la definición, un fragmento de la definición que luego remite a la publicación impresa, pero que genera una especie de asomo a lo que sería el formato, que más que un libro entendido como una narración lineal, corresponde a una forma y a una estructura. Entonces, el libro no se lee de comienzo a fin necesariamente, sino que se puede leer en cualquier orden, como un hipertexto. Y es a la vez metodología porque permite generar enciclopedias sobre otros territorios, usando esta misma forma de aproximación o incluso otras versiones de esta enciclopedia generadas por voces distintas. En ese sentido, no es algo que sea inmóvil como una obra terminada, sino que se puede ir abriendo, desdoblado de diferentes maneras.

Otra cosa que es importante de la enciclopedia es que es una apuesta por el texto como imagen, entonces no tiene ilustraciones, sino que es puro texto, lo que buscaba era que el texto también permitiera construir la imagen exactamente. A partir de la misma narración se construye la imagen y

el texto cobra esta función de ser imagen. Para esto, lo que hice fue experimentar también con diferentes usos del texto, que incorporan en gran medida la ficción y el lugar de enunciación. Es decir, en algunos casos el lugar de enunciación se desplaza hacia las mismas cosas no humanas, y hay ciertas cosas del lago que cobran voz como el agua, como la sal, como la ruina, como el concreto, que son elementos que tienen mucho que decir.

Entonces, es todo un experimento, que también me permite probar esa manera de producir textos desde las artes visuales, y producir conocimiento desde el entrelazamiento entre texto e imagen.

#### **Fernando Escobar Neira (FEN):**

Mencionaste en algún momento de la charla que entre muchos de los asuntos aparentemente sólidos que sacudió el proyecto, pasabas por el tema de la autoría, una función que está asociada "naturalmente" al artista, a los creadores, etc. Primero, esta es una investigación desde las artes, suponemos entonces que te asumes como artista-investigadora: ¿Qué es? ¿Qué implicaría esto? Y, si la autoría se empieza a negociar y empieza a pasar de todo porque tú gestionas, lideras, jalonas un montón de cosas, pero no todo está en tus manos ni hay un objeto acabado, entonces, ¿qué sucede ahí?

**AS:** Creo que lo estoy descubriendo, no me atrevería a dar una respuesta definitiva. Tal vez lo más sensato sería

darte algunos apuntes sobre cuál ha sido mi experiencia. De hecho, creo que son también apuestas por otras formas de hacer prácticas artísticas, que en primera instancia me parece que son más sustentables. Me gustaría quedarme con esa palabra: sustentabilidad, pensando en los sistemas de las artes visuales y las posibilidades que están ofreciendo para leer el mundo, para interpretarlo, pero también para articularse con los problemas más urgentes que nos atraviesan. Yo me fui topando con una serie de limitantes, de bloqueos del mismo sistema, que no permitían darle sentido a lo que hacemos las y los artistas.

Ahí, el primer desvío ocurrió más como una necesidad de restituir un sentido y una urgencia a lo que estaba haciendo como artista, a una preocupación muy personal. Y ya el encuentro con el campo que estamos llamando aquí investigación artística, fue una cosa más intuitiva que fue apareciendo, no solo a partir de estos experimentos de creación, como el Museo Animista del Lago de Texcoco y la Biblioteca Viviente, sino con las preguntas y las conversaciones, los vínculos y los espacios que iban generando en el camino.<sup>2</sup> Por ejemplo, estar aquí con ustedes y no colgando una pieza en el museo, son dos cosas completamente diferentes, que generan efectos, ondas, energías

completamente diferentes. Por otro lado, también me liberaba de una preocupación por producir una obra, que a mí en este momento me parece tal vez un poco absurdo que lo que se haga termine archivado o termine colgado y no siga teniendo vida.

Entonces, una de las cosas que ha sido muy interesante es ver que los proyectos, en lugar de ser territorios o instancias terminadas, se convierten en territorios de apertura, y eso me parece una posibilidad muy fuerte que se abre, pero que está todavía en formación. O sea, yo estoy encontrándome con ustedes, con otras y otros colegas en Colombia, en México y en otros lugares, que nos estamos haciendo las mismas preguntas y nos estamos articulando a partir de las necesidades que tenemos. Pero yo no sé si exista todavía un campo definido llamado "investigación artística"... O tal vez, no sea cuestión de que haya un campo definido. También, por ejemplo, hay unas preguntas sobre quiénes acceden al arte y al conocimiento, y quiénes no y por qué, las cuales han venido apareciendo. No eran en principio preguntas que yo buscaba, pero que se empezaron a producir en los mismos espacios, y hacen que todo se desdoble hacia afuera, hacia lo que está sucediendo en el mundo: cómo podemos, como artistas, articularnos en la lucha por la tierra o las preguntas por el conocimiento, más que aislarnos en espacios autónomos.

---

2 Para ampliar detalles sobre ambos proyectos, ver: <http://www.allthingslivingallthingsdead.com>

**NMM:** Hay algo que me llama mucho la atención, pues conozco tu trayectoria desde hace tiempo, y es como un giro en los últimos años en tu trabajo: siempre has tenido unas preguntas que ponen en sospecha la supuesta dicotomía entre naturaleza y cultura, pero antes había unos trabajos que conducían a obras de arte, y varias de ellas forman parte de colecciones de museos; ahora estás desplegando un museo que es un dispositivo que parece zafarse de la idea de hacer obra en el sentido convencional y se relaciona más con la investigación artística. En el libro tú explicas qué entiendes por investigación artística, voy a leerlo:

Llamo investigación artística al texto que aquí introduzco porque obedece a unas necesidades epistemológicas particulares. La fragmentariedad, el tiempo presente y el carácter dinámico de este lago, que podrían ser atendidas en una investigación de largo aliento. La llamo así también porque responde a las características del campo del arte. Uno de los campos dentro de los cuales este texto se inscribe, se produce y se proyecta. (Salazar, 2019, 15).

Entonces, cuéntanos un poco más sobre la investigación artística en relación a tu propia trayectoria. ¿Crees que desde el campo del arte puede llegar a ser estratégico hablar de investigación artística? Si es que resulta estratégico o más bien problemático...

**AS:** Yo no quisiera hacer una división porque, como tú dices, hay preocupaciones e intereses que han estado siempre presentes en mi trabajo, pero que se han desplegado de formas distintas en proyectos anteriores.

De hecho, tengo proyectos también interesados en investigar la relación, por ejemplo, entre ecologías facturadas y la construcción de ciudad. Pero algo que a mí me empezaba a incomodar era un asunto de jerarquías en los sistemas de validación de las artes visuales, que tienen que ver justamente con la producción de conocimiento: cómo las y los artistas somos curadas o curados para exposiciones, somos seleccionadas por alguien para ocupar un espacio, pero los criterios de validación, la voz, el texto, vienen desde afuera. El conocimiento, de cierta manera, se produce en el formato más convencional, lo que no quiere decir que sea el único; también hay desvíos y desbordes en la manera cómo operan los sistemas de las artes visuales. Sin embargo, ahí quien cura enuncia, designa y la artista es simplemente quien ilustra esa idea planteada por los curadores, y ese era un esquema que yo advertía que se volvía frecuente, lo cual se empezaba a volver bastante frustrante para mí.

Encontrar una manera en la cual aquello que hacemos las y los artistas nos permita también tener voz, tener agencia y tener capacidad de producir discurso. A mí me importa el discurso, no a todo el mundo le importa y eso

está bien, pero a mí, en lo personal, me importa, y encontraba que no había un lugar para darle cabida a esa posibilidad de construir conocimiento en el sentido más duro de la palabra. Me volqué entonces a los espacios académicos, que es algo que siempre ha estado presente en mí, pero de una manera paralela y no articulada a lo que hacía como artista.

Hice una maestría en Filosofía, escribí una tesis de maestría para Filosofía, escribí artículos, escribía ensayos, pero eso y mi obra no parecían estar articulados y necesitaba hacerlo, por razones casi políticas, pero también porque era un interés personal que tenía, y ahí encontré la oportunidad de hacer un doctorado en práctica del arte en la UNAM, en Ciudad de México. Lo que me trajo a mí aquí en primer lugar fue la idea de hacerle contrapeso a esas estructuras, de liberarme de esos esquemas en los que hay alguien más que habla por mí. Por otro lado, articular la producción de discurso, la producción de conocimiento a la práctica artística de una manera más holística, y a partir de esa deriva empezó a configurarse este proyecto.

**Manuela Vélez (MV):** Primero, muchas gracias, estuvo fascinante, la verdad. Yo sí tuve la oportunidad de revisar el texto de la *Enciclopedia* antes de esta conversación y, de entrada, fue como una especie de iluminación, porque justamente yo estaba buscando una situación en la que esa lógica de una enciclopedia funcionara, pues

justamente la historia con la que carga y los mandatos a los que responde me parecían antes muy cerrados, como si lo que está por fuera no existe simplemente porque no es enunciado. En ese orden de ideas, quería preguntarte, ¿cómo llegas en primer lugar a esa concreción? Y también, ¿cómo hace uno para que justamente no responda eso a una forma muy particular o totalitaria? ¿Cómo se relaciona eso con toda la investigación, si primero investigas y luego procedes a analizar y a dividir y a separar, etc., o cómo es ese proceso?

**AS:** Gracias, Manuela, por tu pregunta. Me parece que es muy productiva porque también nos remite a las metodologías de conocimiento, tal cual se entienden en las ciencias y las humanidades, que siempre trazan unos caminos bastante lineales. Y en ese sentido, hay unas preguntas, unos métodos, unos acercamientos, una introducción, unas conclusiones, unas premisas, como una serie de elementos que siempre se siguen en el mismo orden. Y yo creo que la investigación desde el campo de las artes permite romper con esas formas de conocimiento y producir unas nuevas que a veces no son lineales.

Te lo digo, porque en el caso de la *Enciclopedia de cosas vivas y muertas* y del Museo Animista lo primero que sucedió es que se fueron alimentando entre sí de una manera muy orgánica, pero el camino fue bastante fragmentario y por esto mismo la necesidad de

que la primera fuera como es, pues el camino de investigación, el territorio y su historia son completamente fraccionados, no tienen aparentemente ningún orden y están atravesados por una serie de cosas difíciles de desenmarañar si se estudiaban de una manera secuencial o lineal. Entonces ahí las licencias, las apropiaciones, los experimentos que se permiten desde las artes también nos ofrecen conocer esas cosas que son aparentemente caóticas y despreciables, por ejemplo, los pedazos de basura que están en la superficie del lago o la voz de la sal, ¿a quién le importan? Ahí tuve muchas discusiones muy interesantes con geógrafos, con antropólogos, con biólogos, etc., que tenían sus perspectivas, sus metodologías y sus formas de investigación sobre el mismo territorio, pero con unos resultados completamente distintos.

Entonces me parece que hay un potencial muy grande también en lo que se puede producir desde las artes en términos de investigación, porque justamente no hay método, o mejor, es como un antimétodo o contramétodo, pues se fue construyendo a medida que aparecía un pedazo. En el caso del museo, junto con los demás colaboradores<sup>3</sup> recogíamos todos los escombros, cada fragmento.

---

3 Los habitantes de Texcoco, antropólogos y cartógrafos que hicieron parte de este proyecto colaborativo.

Después lo que hacíamos era especular y, de cierta manera, ficcionar a partir de ellos para intentar indagar qué eran. Entonces, ahí se ponen en movimiento otras formas de investigar que son más fluidas, más discontinuas. El proceso no fue para nada ordenado, al contrario, fue una suma de pedazos que se fueron formando, y el contenedor mismo iba agarrando todos esos fragmentos de una manera muy afortunada. Me parece muy buena tu pregunta, porque pone ahí al frente ese asunto: cómo se produce desde el arte algo que también tenga valor para el ámbito de conocimiento general.

**NMM:** Me gustaría que nos detuviéramos un poco más en algo que comentaste en tu presentación, y es la idea de un museo animista. Es decir, en el animismo y sus tensiones con las ciencias y también con el arte ¿Qué potencia tiene ese título? Y también, ¿qué convoca cuando se pone a circular entre las personas?

**AS:** Sí, eso es súper importante porque el Museo Animista casi parece una contradicción, pues justamente lo que los museos intentan hacer es dividir lo vivo de lo inanimado de una manera bastante tajante. Es decir, lo vivo es lo que está en el presente y las/los espectadores van a mirar ese pasado, que está muerto y que está inmóvil, ese es el *modus operandi* de los museos históricos: el pasado, las piezas, los pueblos indígenas están muertos, inmóviles y lo vivo es lo que está a este lado, lo que tiene agencia, lo que tiene

capacidad de acción, de decisión, de enunciación. En ese sentido, declarar animista el museo era invertir ese orden y afirmar que las cosas también están vivas, en un sentido bastante literal, ya que la materialidad es algo que está siempre cambiando, moviéndose, descomponiéndose. También hay una apuesta pues no es una colección que se intente preservar en el sentido más estricto, sino que se va degradando y eso la vuelve viva, porque está en cambio permanente. De igual modo interpela, debido a que produce otro tipo de relatos y se enreda con el espectador o la espectadora, que se convierte en interrogador o interrogadora, o sea, la premisa del Museo Animista es que es un foro. Entonces ahí no se está para mirar, sino también se está también para preguntar, para escuchar lo que dicen las piezas, para discutir las, para generar narrativas distintas. En ese sentido, todo se está moviendo siempre, y lo hace físicamente porque es un museo que no está emplazado en un lugar fijo, sino que migra, parasita. Así pues, la palabra animismo era una provocación bien interesante para pensar en las posibilidades de desarrollar esta separación entre quién mira y quién es mirado o entre personas y cosas, lo cual configura la forma de ser de los museos.

**Ana Claudia Múnera (ACM):** Al ver la obra de la artista me permito una interpretación personal sobre sus dos estados. Primero, una arqueología del presente, instalaciones de uso, presencia del objeto en el espacio y

su puesta en escena a través del movimiento, lo inerte que se contempla y vive. Segundo, con el proyecto que nos presentas, el agua, el animismo, tal vez la arqueología de la ruina, en la cual solo queda el desecho y la ruina quiere volver a vivir.

**AS:** Es bien interesante la idea de ruina y la idea de desecho. Tanto en el caso de Guadalajara como en el del lago de Texcoco lo que me ha interesado son las ruinas del presente, como si fueran ruinas anunciadas, pensando que la ruina no es solo asunto del pasado, sino que es el signo material de una fractura, aquello que anuncia un desastre o la huella de una violencia, que la ruina también tiene otras dimensiones. Lo del desecho también es muy interesante, pues el lago de Texcoco tiene una parte que es una especie de reserva ecológica hecha a partir de las aguas residuales tratadas de la Ciudad de México, y la dimensión del desecho en ese espacio es potentísima, porque se trastoca completamente lo que consideramos desecho de una manera muy interesante. Algo importante que no mencioné es que en una parte de los terrenos hay un basurero, donde se depositan las basuras de toda la zona norte de esta ciudad. Entonces el desecho es una cosa muy presente ahí, pero no solo en sentido literal, sino también en los mismos materiales del museo animista en otros contextos. De hecho, los han nombrado así de muchas maneras en algunos espacios, pues son desechos, son basura, porque no tienen lugar en los museos

históricos, no son reliquia, no tienen valor más allá del que se les pone experimentalmente en el proyecto. Por tanto, esas dos nociones son súper interesantes para trabajar en este contexto.

**María Camila Hidalgo (MCH):** ¿Cómo ha sido la relación de las comunidades que habitan estos territorios con el desarrollo y planteamiento del proyecto? ¿Y cómo se crearon las relaciones de construcción de diálogo?

**AS:** Gracias, María Camila, buenísima pregunta. En el caso del lago de Texcoco, que es el más complejo, hay muchas comunidades: están las comunidades que lo estudian, las comunidades que lo habitan y también las comunidades que lo administran. O sea, está atravesado por varios grupos que a veces chocan entre sí, a veces se complementan y a veces conversan. Por consiguiente, hubo un desborde del proyecto, es decir, que ya no aparece explícito en el mismo, pero me involucra en algo de lo que ya soy parte. Dicho con otras palabras, al entrar a investigar un territorio, ya no hay separación entre sujeto y objeto de estudio, sino que ya haces parte del problema o del camino de salida. En ese sentido, al investigar me vi con la necesidad de tomar partido respecto a las luchas políticas y sociales que se estaban dando en relación al megaproyecto Nuevo Aeropuerto Internacional de México (NAIM) y acompañar sus movimientos desde el foro, pero también estar ahí de manera

continua, lo que desborda el mismo proyecto de investigación y se vuelve una presencia desde la responsabilidad y el afecto con esas personas, pues ya tienes unos vínculos. De hecho, algo que no mencioné porque es otro asunto, es que ahora hago parte de un colectivo de personas involucradas desde diferentes aristas con las luchas de defensa de la tierra en esta misma región, y estamos acompañando unos procesos de investigación en otro proyecto artístico, pero ya colectivo, que tiene que ver con la defensa del territorio desde la producción alimentaria y las ecologías de la producción alimentaria de la zona. Así, los vínculos se construyen y sobrepasan al proyecto artístico. Por otra parte, en el ámbito del proyecto sobre el cual estamos conversando, considero que la manera más productiva, coherente y responsable es ponerlo al servicio de quienes necesitan hacerse preguntas. Esa fue una de las motivaciones para convertir el Museo Animista en un foro y abrir un espacio de conversación para quienes tuvieran algo que decir y para que se encontraran comunidades distintas, lo cual afortunadamente sucedió y fue muy oportuno en el marco de lo que estaba pasando en ese momento con el NAIM.

Asimismo, había comunidades de investigación que me permitieron acompañar procesos de otras y otros investigadores desde diversos campos de conocimiento, compartir información. De hecho, trabajé con una amiga antropóloga; a veces yo

la acompañaba a trabajo de campo y otras veces ella a mí, nos intercambiamos información y nos complementamos nuestros proyectos a partir de nuestros encuentros, y así sucedió con otras personas en el camino. Entonces, esa es otra comunidad que se fue formando y lo sigue haciendo con lo que les contaba sobre el colectivo.

**FEN:** A diferencia de otros campos de conocimiento, las artes permiten conocer las cosas de otra manera, quizás dentro del mismo caos, la inestabilidad, la misma blandura de sus fronteras. Sin embargo, ¿qué pasa cuando eres convocada a sus parcelas? Que son parcelas muy bien articuladas, como "esto no es filosofía o esto no es antropología, etc.". ¿Qué pasa ahí? ¿Qué te ha enseñado el arte a hacer en ese tipo de escenarios que son tan complicados, donde uno a veces se siente en el lugar equivocado?

**AS:** Yo creo que ahí ustedes tienen más que decir que yo, porque ustedes, además, están del lado de las instituciones que promueven esto, lo cual implica una gestión súper complicada en términos de validación de los productos de investigación. Es todo un tema del que me escapo, pues estoy afuera de la institución, o sea, yo invito gente y los articulo desde un espacio distinto, pero yo tenía cierta urgencia política, no sé si es por la coyuntura y el tipo de situación a la que se refiere el proyecto. Entonces ahí se genera

un clima en el que todas las voces son bienvenidas a conversar. Yo creo que fue muy afortunado, porque sí permitía generar intercambios horizontales entre personas de ciencias duras y personas como yo, que somos todo lo contrario, y esa coyuntura me generó cierto optimismo. Pero tal vez eso sucedió porque no era en el espacio de la academia, sino afuera. Por consiguiente, yo ahí quisiera ver si más bien la academia es posible; yo creería que sí. Otra cosa es que la academia también está hecha de personas, y hay personas más acartonadas que otras, hay personas más abiertas que otras, hay quienes sí se interesan de manera bastante seria y genuina por lo que hacemos las y los artistas, pero hay quienes nos ven con cierta ternura o...

**NMM:** ¿Sospecha, condescendencia, aprehensión?

**AS:** Sí, todas estas. Igualmente, he tenido la oportunidad de conocer gente maravillosa con la que he logrado esos intercambios horizontales. No obstante, el Sistema Nacional de Investigadores en México es una entidad bastante rígida, clásica y tradicional en la manera como validan investigaciones, y no hay ni la más mínima posibilidad de que algo como esto sea avalado por esa instancia. Por el contrario, en Colombia entiendo que Colciencias tiene la categoría de investigación-creación, una exposición puede ser un producto investigación y eso también es lo que cuenta a la hora de lograr esa paridad.

**Andrés Serna:** Hay una línea constante entre los artistas que hacen investigación y es que, en su mayoría, tienen maestrías, un doctorado, ciertos estudios que complementan su formación como artistas. ¿Qué tan necesario o qué tan práctico resulta que un artista tenga un título de maestría en Filosofía o en alguna otra ciencia, o bien un doctorado, para que sus procesos y sus trabajos sean válidos como investigación? Es decir, ¿qué tan valioso sería que un artista "a secas", sin este tipo de estudios, quiera hacer investigación?

**AS:** La otra posibilidad es la lucha epistemológica dentro de las academias. A mí me interesa eso, que es también la que están haciendo ustedes, Nadia y Fernando, en la Universidad Nacional, que es tal vez una estética de la resistencia, con la cual queremos, dentro de esa estructura de poder de la universidad, defender que el conocimiento que se produce desde las artes es un conocimiento válido, legítimo y necesario. En ese sentido, es como un conocimiento que se produce desde adentro de las mismas estructuras de poder para hacerlas estallar, pero quizás hay muchas más posibilidades... Por ejemplo, pensar si también se puede hacer investigación artística sin ser artista, si se puede investigar artísticamente desde el campo, desde las epistemologías indígenas, desde tantos otros campos que ni siquiera entran a ser llamados ni arte ni conocimiento. ¿Qué pasa ahí? No sé, pero eso es lo que se me ocurre en este momento.

**NMM:** Quisiera complementar la pregunta que ha hecho Andrés con otra pregunta: evidentemente, los estudios posgraduales en arte se han ido convirtiendo progresivamente en una cosa común, en virtud del peso que ha tomado el capital cognitivo, independientemente de si quieren o no hacer investigación artística. Entiendo que el proyecto del lago de Texcoco se desplegó a partir de, o más bien "parasitando", un trabajo doctoral. ¿Cómo fue esa relación con la academia, en este caso con la formación doctoral? También me gustaría que lo pensemos desde el campo del arte en su sentido amplio, no solamente en el espacio académico propiamente dicho.

**AS:** Voy a empezar por el ámbito académico, porque el artístico, curiosamente, ha sido más tangencial. No sé si por la naturaleza misma del proyecto, se ha dado más a nivel de apoyos y estímulos en términos de espacio, pero también de recursos económicos para el proyecto. Ahora bien, el proyecto inscrito en el programa de doctorado es muy interesante, pues la apuesta era no escribir una tesis doctoral en el sentido que suelen aceptarlas estos programas de doctorado. Ahí regreso a algo que conversábamos hace un rato, que son las formas de discurso válidas para producir conocimiento y para validar el conocimiento producido desde el arte. Es un problema que empecé a advertir con mi equipo de tutores y tutoras, quienes me acompañaron y fueron

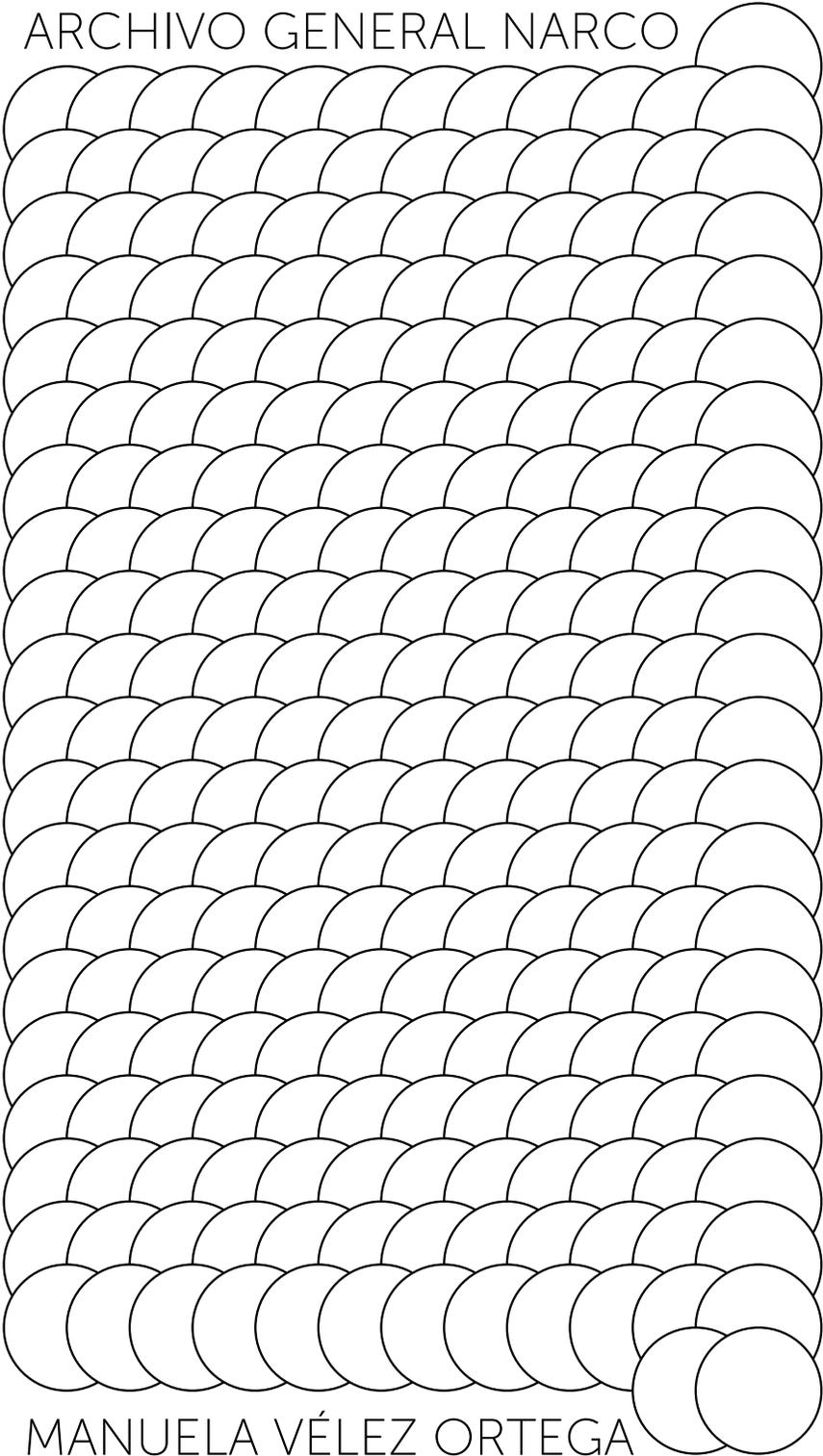
cómplices de que esto pudiera titularse en un programa de doctorado. El caso en la UNAM es que suelen adoptarse los formatos de las humanidades, pero otras y otros colegas dicen que esa es la situación en muchas instituciones todavía y es que no se sabe qué es una tesis de un doctorado en Arte, no se sabe qué hacer con eso en términos de validación institucional.

A mí me parece que es un problema muy interesante, que genera muchas limitantes para lo que se produce en términos de un doctorado, porque se suele desdoblar a esta pareja obra-discurso, en la cual la tesis doctoral, que sería el discurso que da cuenta de una obra, se produce desde unos aparatos y desde unas formas que son ajenas a la producción artística. Lo que yo tuve que negociar fue justamente plantear que la obra fuera el mismo discurso o el aparato de discurso que se produce ahí, y defender. Por eso hay una introducción bastante extensa y detallada, que la enmarca donde se explica por qué esto es una investigación, por qué tiene rigor, por qué tiene orden, cómo y en qué sentido. Es decir, explicar cómo eso sí correspondía con los criterios de lo que se considera una investigación, pero en sus propios términos, y ese fue un trabajo larguísimo de discusiones, conversaciones, desmontes, reescrituras, peleas, pero que fue muy interesante. Sé que esta, tristemente, es una excepción a una regla que todavía defiende esa separación. No sé cómo sea el caso donde ustedes están.

**FEN:** Estamos en esa discusión, intentando que desde la maestría y desde los talleres haya esa articulación orgánica, pues hay que entender que, de muchas maneras, hacer es pensar. Investigar no se trata solo de acumular y leer un montón de cosas, sino que está en el hecho de ordenar, jerarquizar, espacializar, recorrer, intervenir; generar formas de conocimiento, formas de comprensión y de ordenar el mundo.

**AS:** Muchas gracias a todos por quedarse hasta las 8 p.m., yo lo disfruté mucho. Creo que la única manera de darles la vuelta a todas estas discusiones es conversando y compartiendo. Espero que sigamos encontrándonos.

ARCHIVO GENERAL NARCO



MANUELA VÉLEZ ORTEGA

MD. 001. 1989. 2021.

El 4 de diciembre de 1993 los periódicos nacionales, revistas y noticieros se llenaron de las imágenes que los últimos veinte años habían tratado de borrar: aquellas fotografías en las que él aparecía saludando a políticos, en las que estaba de fiesta o recién salido de la cárcel, en familia y en extravagancias. Entre todas estas, hubo una en especial que habría de permanecer sobre todas, por su horror y ser la conclusión de una narrativa: Pablo Escobar, tirado sobre el techo de una casa en el barrio La América de Medellín. El fin de una era de terror, si es que no lo era de todos los males que durante 200 años de existencia habían azotado al país, fue el mensaje general de los titulares de esa navidad, que descubrió y a la vez enterró, la imagen de la violencia, de las drogas, del horror y la guerra interna; la imagen de lo narco.

La muerte de Pablo Escobar y sus imágenes ocupan múltiples carpetas de archivo catalogadas bajo la categoría de “narcotráfico” en la Biblioteca Pública Piloto en Medellín.<sup>1</sup> Al analizar estas imágenes, sorprende lo que se pretendía mostrar, entonces y ahora, como evidencias de la violencia: la fotografía de una motocicleta destrozada en medio de la calle para el reporte de un asesinato cometido por sicarios; los restos de un atentado a blanco y negro en la esquina superior de toda una página de noticias; o un vehículo hecho trizas, con más fuego que cielo en la imagen; un teléfono roto y retazos imposibles de armar, como lo es la portada del especial de la muerte de Pablo Escobar en *Cromos*. Es a través del vacío, de la imagen por completar, y la literalidad del cuerpo de Escobar que se empezó a concretar la idea del “monstruo”; la crueldad que impregnaba esa masa corpórea que fue ofrecida a la memoria del país. De manera paralela, los medios aprovecharon la impresión visual para dedicarse a olvidar el asunto justo como lo habían visto pasar en las décadas anteriores. Sorprender, memorizar y dejar pasar, como operaciones narrativas fue lo primero que me revelaron los archivos que pude visitar durante el desarrollo de esta investigación.

---

1 Me refiero a los especiales que revistas como *VEA*, *Semana*, o periódicos como *El Colombiano*, *El Espectador*, publicaron luego de la muerte de Pablo Escobar. Estos fueron tomados del Archivo Vertical de la Biblioteca Pública Piloto en Medellín.

Como un rompecabezas por completar, los últimos cuarenta años se mantienen en el terreno de lo imaginario<sup>2</sup>, de la memoria que habita fuertemente la ciudad y sus habitantes, pero que aún no termina por existir en los archivos oficiales y las instituciones guardianas de los relatos. Sin que aún se cumplan los cincuenta años que la historia decimonónica exigía como necesarios para poder empezar a investigar acontecimientos del pasado, los eventos a los que aquí me refiero y algunos de sus personajes involucrados, siguen inconclusos o vivos, respectivamente, no resueltos o judicializados por las entidades y tribunales correspondientes, lo que impone obstáculos enormes al trabajo de la historia y a la reconstrucción de un acervo testimonial confiable. De ahí que áreas del conocimiento como la historia o la archivística no sean las primeras que vienen a la mente para contar el pasado del narcotráfico y su conexión con Medellín: el periodismo, la ciencia política, y las narrativas audiovisuales se perfilan como los campos donde mayormente se encuentra información al respecto. En los productos de periodistas como Alfonso Buitrago y Omar Rincón, o de investigadores como Eduardo Sáenz Rovner, Gustavo Duncan y Alonso Salazar, las narrativas se encuentran, se modifican y se amplifican cuando son trasladadas a las imágenes que *Escobar: el patrón del mal* (2012), *Rosario Tijeras* (2005), *Sumas y Restas* (2004) y *Narcos* (2015) terminan por crear. Tanto la investigación, la crónica o las licencias literarias de donde parten estos productos audiovisuales se transforman en cuanto a su recepción, distribución y, especialmente, su significado, de manera que terminan incorporadas en la memoria colectiva, con todas las implicaciones históricas que esto supone en la construcción de la imagen adaptada de una ciudad.

El narcotráfico, como un fenómeno que parte de una economía ilegal que tuvo un enclave significativo en Medellín, compone muchos de los archivos encontrados en revistas y periódicos de la época, vuelto imagen a través de ciertas personas, ciertos sitios, ciertos titulares, que de manera “aleccionadora” ocuparon los inicios de los noventa, a pesar de hacer parte de nuestra historia desde antes de 1930. Adopto este marco temporal de la investigación de Eduardo Sáenz Rovner en

---

2 El concepto de “imaginario colectivo” lo derivó Edgar Morin de la relación que establece entre los medios de comunicación —específicamente la televisión y la prensa— la vida material y su influencia en la mente social colectiva, que, a través de deseos, ideas, y especialmente de imágenes, va configurando un acervo compartido (Morin, 1966).

*Conexión Colombia*. En el Capítulo 1, "La 'prehistoria' de la marihuana en Colombia: consumo y cultivos entre los años 30 y 60", el autor argumenta que tan temprano como 1930, ya existía un mercado importante para el consumo doméstico en el país. Los archivos judiciales registran, acordes con una prohibición nacional, numerosos arrestos y denuncias por cigarrillos de marihuana, lupanares expendedores y comerciantes encargados. No es sino hasta 1950 que explota este comercio, siendo Colombia uno de los más considerables exportadores de marihuana hacia Estados Unidos, lo que desembocará en la ya conocida conexión entre ambos países, que tendrá su momento de efervescencia a partir de 1970 (Rovner, 2021).

Una visión explícita y que pareciera "instantánea", enfocada en las acciones recientes y no en su larga permanencia en el país, es la que se encuentra en las imágenes producidas de 1985 a 1989. En este lapso de tiempo se da un profundo cambio en la narrativa de las revistas y los medios nacionales, pues hasta entonces habían logrado minimizar y en ocasiones ocultar lo que estaba sucediendo en Medellín. Es a partir de percepciones como estas, en conjunto con diversos análisis del narcotráfico como fenómeno y de los estudios sobre la violencia de finales de siglo XX, junto con intuiciones alimentadas por los aportes de los Estudios visuales y las prácticas de la investigación en artes que el presente texto y la investigación que lo precede se articulan.

Mi pesquisa inició con una inquietud por las imágenes ocultas detrás de los titulares de noticias y las fantasías noveleras en torno al narcotráfico en Medellín; por aquello que no era evidente, que no estaba cubierto de sangre ni de brillos ostentosos, pero que permanece en los recuerdos de la gente y se ha ganado un lugar decidido en la cultura. Asumo, entonces, de la mano de Nicholas Mirzoeff, la cultura visual como una táctica para interpretar el mundo visualmente. Sobre las imágenes inquiero, antes que su origen, verdad o sus versiones de la moral, ¿por qué han sobrevivido en novelas, películas y hasta camisetas con el rostro de Escobar, desafiando el dictamen de olvidar y destruir? ¿Por qué permanece un sistema visual sobre otro? ¿Cuál es ese sistema y cómo conviven en él nuestras imágenes diarias? Lo que esta investigación propone es una nueva forma de relacionar la historia y nuestro imaginario colectivo, a través de imágenes y la lógica de trabajo sobre el archivo que solo el arte permite.

Es de esa intersección, en medio de la pugna constante entre Historia y Memoria, evidencia y representación, que parte el *Archivo General Narco*. Desde los límites blandos del arte, busco contrastar las imágenes que resultan de ambas formas de narrativa: la fuente histórica y la telenovela se conectan por un tiempo y un espacio que ambas se ocupan de representar a partir de dos miradas distintas. Alejándonos del lugar común de la supuesta propensión de los antioqueños a la búsqueda de la riqueza permitida por un sistema moral pragmático, busco rastrear la manera en que se configura una lógica cultural por encima del sistema económico ilegal que la soporta. Más allá de los puntos de origen o expansión de esa dimensión de la ilegalidad, esa lógica cultural evidencia también una crisis global que desemboca de manera simbiótica en el narcotráfico. ¿Podría entonces hablarse de una cultura visual exclusiva de lo “narco”, o es la “narcoestética” el producto aspiracional de una nueva cultura visual global?

Tomo como punto de partida la década del ochenta, especialmente el periodo entre 1985 y 1989, como el momento en que estos cambios empiezan a hacerse visibles dentro del discurso nacional. A través de la búsqueda y análisis de las imágenes presentes en revistas y periódicos de la época, y su contraste con las representaciones audiovisuales del siglo XXI, como la serie de televisión *Escobar: El patrón del mal* (Moreno y Mora, 2012) o las películas *Rosario Tijeras* (Maillé, 2015) y *Sumas y Restas* (Gaviria, 2004) —ambas entendidas desde el lente masivo para el cual fueron creadas—, son las conexiones insospechadas entre ambas lo que empieza a develar la imagen completa de una época. Hablamos de un periodo de cambio que se tuvo que hacer visible en la narrativa de los medios en los ochenta, pero que se convirtió en una imagen estándar a partir de los años noventa, como una especie de estructura criminal imaginada visualmente, todo ello en paralelo con transformaciones estéticas y de consumo en la Colombia de finales del siglo XX.

El resultado de este trabajo ha sido un archivo imaginario de lo narco. Esto es, en palabras de Griselda Pollock al hablar de la historia del arte feminista, algo que:

No ofrece una interpretación alternativa del archivo. En lugar de esto funciona como una clase de movimiento dentro de él, localizando a través de seres de imágenes algo más profundo y recurrente, importante para la existencia humana, aunque marcado por la diferencia y la visión. (Pollock 2010, 86)

Con un decisivo enfoque en la investigación y en prácticas no tradicionales desde las artes, me pregunté por la imagen de una época que no viví, y que, a la hora de buscar, tampoco logré encontrar de la manera que esperaba. Bajo el espíritu de una diferenciación feminista del archivo (Pollock 2010), empecé a construir, a través de un sistema propio, la imagen ausente de Medellín en los ochentas y sus remanentes en la actualidad, en la visualidad que seguimos construyendo. Este *Archivo General Narco*, inconcebible para la formación estrictamente histórica, me fue necesario en el proceso de entender, o a lo menos visualizar, por qué permanecen las imágenes: cómo estas cambian y se inscriben en nuestras lógicas de consumo, en las formas de ver, estar y ser en una cultura como la antioqueña. Por medio de conexiones visuales construí un aparato ficcional, haciendo uso de lo que percibo como parte del imaginario colectivo, que no pudo contarme la historia que estaba buscando, pero que en esta nueva lectura tal vez sí podrá hacerlo.

## FICCIONANDO ARCHIVOS (O CÓMO ADOPTAR LAS TEORÍAS A LA INVENCION)

Encontrar artistas realizando obras e investigaciones en archivos no es ninguna sorpresa en las prácticas contemporáneas del arte. Desde las dimensiones en las que lo hace Pedro G. Romero, hasta ejemplos más localizados como los de Liliana Angulo y *Un caso de reparación* (2015), la información desde la cual parten de manera más estricta los historiadores constituye un acervo que puede llegar a ser tan valioso como las preguntas que a este se le hagan. Como se piensa, se construye y se cuestiona el archivo depende de las miradas y relaciones que como investigadores podamos crear.

Aún antes de enfocar las fuentes de búsqueda, este proyecto partió de la necesidad de buscar en archivos. Archivo como idea abstracta, como concepto general de todos los ejemplos y mandatos que nos dan en las clases de historia. Como lo describe Derrida al inicio de *Mal de archivo*: “El concepto de archivo abriga en sí [...]. Mas también se mantiene *al abrigo* de esta memoria que él abriga: o, lo que es igual, que él olvida.” (Derrida 1997, 10). En su sentido etimológico, cuyo origen encuentra en el griego *arkhé* (que nombra comienzo o mandato), el archivo es un lugar donde se depositan los documentos oficiales, donde residen de modo permanente, marcando el paso institucional de lo privado a lo público, que no solo asegura su preservación, restauración y

conservación, sino que también les concede el poder de *interpretar* el archivo (Derrida 1997).

Es en este espacio de institucionalidad donde se inscribió la primera parte de esta investigación. La construcción del acervo bibliográfico se dio alrededor de temáticas que iban desde la investigación en artes hasta los textos clásicos de la historia de Antioquia de María Teresa Uribe y Frank Safford, que les dan paso a nuevas interpretaciones más particulares en el contexto y el desarrollo del narcotráfico en los ochenta como *Economía criminal*, en especial el capítulo de Gustavo Duncan, y el informe del Centro Nacional de Memoria Histórica, *Medellín: Memorias de una guerra urbana*. Con meses previos de construcción del problema y búsqueda bibliográfica, empecé a filtrar categorías en el archivo de la Biblioteca Pública Piloto que podrían resultar útiles para pensar lo “narco” desde su dimensión visual. “Altar”, “Caballo”, “Estado”, “Familia” y “Poblado” son algunas de estas palabras guía con las cuales me acerqué a las fuentes contenidas en el Archivo Vertical y la Hemeroteca de la Sala Antioquia de dicha institución.

Allí, la extraña búsqueda fue puesta en práctica. A la par de las visitas al archivo, los guantes quirúrgicos y los revisteros, fui construyendo un acervo digital de las imágenes que las telenovelas y películas con temática “narco” me ofrecía. Es aquí donde la búsqueda de fuentes incurSIONA en una forma más cercana a lo propuesto por Aby Warburg en el *Atlas Mnemosyne*: una relación de imágenes y textos de una época con acontecimientos históricos concretos, que se conectan entre un pasado y un presente<sup>3</sup>. Así, construí tableros e hice relaciones; ubiqué, en planos paralelos, imágenes de archivo y el Cartel de Medellín de *Escobar: El patrón del mal*, la farándula y el lente masivo de *Cromos* junto con la “naturalidad” de las escenas de *Sumas y Restas*, todo con las prácticas investigativas heredadas de la historia: fichaje, citación, matrices y múltiples notas a pie de página.

De esta primera recolección de información, desarrollé una idea de fusión entre ambos archivos: *Cromos, El Colombiano, El Espectador*, y

---

3 El *Atlas Mnemosyne* consiste en una compilación de sesenta tablas, en las cuales se recopilan más de dos mil imágenes, las cuales se relacionan a modo de una cartografía abierta que propone redes de relaciones que conectan distintas imágenes. Iniciado en 1924, quedó inconcluso por la muerte de Warburg en 1929. Fue publicado en 2010 (Rozen 2022).

las telenovelas, películas e imágenes de internet, para construir finalmente un acervo singular. Guiadas por las categorías previamente definidas, ambos tipos de fuentes se encuentran en lo que podría describirse como un *archivo imaginario*, recordando las palabras de Griselda Pollock cuando dice que un museo feminista virtual alude a la idea de un espacio físico que nunca se materializará, pero que tiene la posibilidad de existir en el terreno intelectual (2010, 55). Haciendo uso de la ironía, Pollock se diferencia de la noción de “museo imaginario” de André Malraux, que poco tenía que ver con la propuesta virtual de la autora, pues ella persigue la creación de un espacio feminista de encuentro basado en las innovaciones de la teoría matrixial propuesta por Bracha Ettinger (2006).

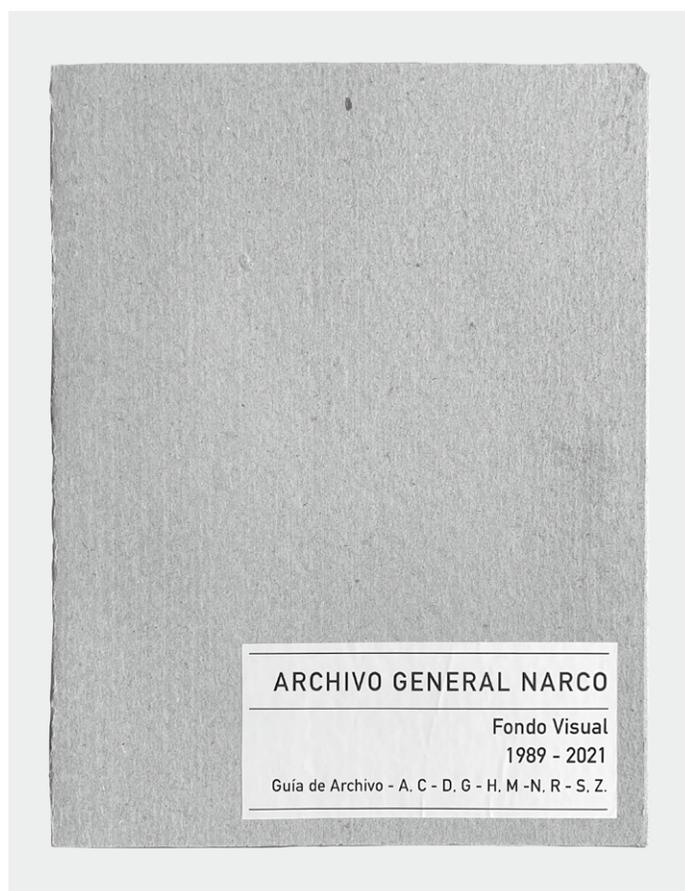
Sin embargo, también entiendo “lo imaginario” en este proyecto a la luz de los aportes de Morin, citado en páginas anteriores. El “imaginario colectivo” parte de la premisa de Cornelius Castoriadis que hace énfasis en las representaciones que las sociedades hacen de sí mismas y las vinculan a un acervo compartido, que está entre los límites de lo real y lo imaginario y es alimentado por los medios de comunicación y la cultura material. Es, ante todo, una herramienta de interpretación. En el *Archivo General Narco*, los medios y las lógicas de consumo se entienden desde las imágenes y única y exclusivamente en su visualidad, para lograr, a través de la ficción de un archivo —que a su vez habla de un sistema—, una lógica específica de conservación y divulgación de la información, en otras palabras, la condensación de ese imaginario con unas fuentes y sitios de búsqueda específicos.

Lo imaginario es aquí un punto común entre las lecturas individuales que se vuelven colectivas, un llamado a no definir, sino a construir, alimentar y permitir que esas imágenes existan entre lo que nos hacen reconocer como realidad y lo que no. El límite entre lo oficial y lo reinterpretado, lo que pasó y lo que nos imaginamos, está latente en esta idea y logra manifestarse en esta ficción de archivo. Imitar, aparentar, tratar de ser, pero finalmente no serlo, esa es la premisa del *Archivo General Narco* y lo que constituye el denominado *Fondo Visual* de esta investigación.

De allí que la forma física adoptada por el proyecto sea la de una caja de archivo, en cartón, con sellos informativos, carpetas y fichas que se consiguen con dificultad en las papelerías y misceláneas de hoy día. Con una Guía de Archivo, Hoja de Visitas e Índice se inaugura el objeto,

que dentro de sí contiene las plantillas y las imágenes que físicamente han de representar la idea del imaginario.

En términos materiales es una apuesta sencilla, pero cargada de significado. El mismo gesto de cortar, armar, pegar, ordenar y clasificar, responde a la consciencia corporal que el espacio de un archivo deja en su visitante: hay que sentarse, desplegar, leer y relacionar con tiempo e intención, con la seguridad de que nada de lo que está allí contenido está terminado. Álbum, Enciclopedia y Archivo, son los antecedentes prácticos del ejercicio, que, idealmente, habrá de retornar al sitio de donde fue extraído en primer lugar: el fondo que compone el archivo vertical de la Sala Antioquia en la Biblioteca Pública Piloto.



Portada del archivo.

## LA IMAGEN DE LA AUSENCIA

La investigación visual en contextos históricos está sujeta, como todas las huellas del pasado, a lo que *permanece*, y no necesariamente porque esa existencia determine lo que podemos como investigadores utilizar, sino porque abre el espectro de aquello que no está: lo *ausente* y las relaciones que esa ausencia permite. Antes que inexistente, está presente en lo que falta, y como un fantasma nos habla desde el silencio que otras imágenes podrán desentrañar. Serge Gruzinski lo anuncia como su misión en *La guerra de las imágenes*:

[...] ello [la investigación] nos conducirá, de paso, a comenzar la historia de los imaginarios nacidos en el cruce de las esperas y de las respuestas, en la conjunción de las sensibilidades y de las interpretaciones, en el encuentro de las fascinaciones y los apegos suscitados por la imagen. Al privilegiar lo imaginario en su globalidad y movilidad —que también es la movilidad de lo vivido—, he renunciado a hacer una descripción demasiado sistemática de la imagen y de su contexto por temor a perder de vista una realidad que solo existe en su interacción. (Gruzinski 1994, 14)

Esta premisa, aunque dirigida a un tiempo y un espacio completamente distintos, se encuentra con el mandato de buscar en el archivo al que se refiere este proyecto de investigación. Habla de buscar imágenes, de no encontrarlas, y de empezar a rodearlas con la certeza de quien sabe lo que está buscando, hasta el punto de, tal vez, imaginarlas.

Pensando en la representación como una forma de volver a traer lo que está ausente, me adentré en el universo de las series y películas “narco” que se ubican visualmente en la década de los ochenta en Medellín. En *Escobar: El patrón del mal* (2012) y en *Sumas y Restas* (2004), especialmente, la ficción se pierde entre la falta de “evidencias” que las instituciones proporcionan.

Aunque pensadas y creadas en tiempos, formatos y condiciones muy distintas, *Escobar* y *Sumas y restas* actúan con la mayor naturalidad una imagen que, luego entendí, no estaba muy explícita en otra parte. La primera, porque con su tonalidad casi documental presenta hechos con un carácter que pareciera querer ser oficial; no tiene el melodrama

o los cambios radicales de las telenovelas. Es, al contrario, pausada, temporalmente verificable, y sorprendentemente seria en su manera de presentarse. La segunda, siendo una producción de Víctor Gaviria con actores naturales e historias de tenebroso realismo, presenta una versión de la historia de las élites de la ciudad, de profesionales y personas de buenos modales, que poco se discute en la memoria industrial y de los barrios del sur de Medellín.

Estos análisis televisivos bien podrían ajustarse mejor a una investigación sobre tropos e instrumentos narrativos en las producciones audiovisuales, pues para los intereses del *Archivo General Narco* operan única y exclusivamente en su faceta de imágenes. Ambos pasan por el filtro de las categorías y la interpretación que mi formación artística e histórica permiten, para hablarle directamente a esa ausencia que mi edad y la paradoja de mi vida en Medellín evidenciaban en lo que podía constituir la imagen de una época. El rostro de Andrés Parra era el de Escobar, y los negocios turbios de la clase alta eran tal y como Víctor Gaviria me los presentaba. Como sacada del diccionario, estas imágenes funcionan como la literal *representación* del pasado: trajeron a sus televidentes lo que en ningún otro recuento nos habían mostrado.

La búsqueda del archivo pasó entonces a ser un contraste directo con lo que ya tenía recolectado de las películas y telenovelas. Con la mente en "Moto", "Arte", "Quinceañera" y "Sicario" (algunas de las categorías que hacen parte del Archivo), me adentré en los volúmenes de la revista *Cromos*, entre 1986 y 1991, con la esperanza de encontrar la contraparte de la ficción. Página por página, el gesto de buscar en el archivo se hizo real en toda esta secuencia de imaginarios, y con él la inversión de tiempo y espacio que implica perseguir una idea solo con la guía visual de lo que podría ser. Sin embargo, los años de las revistas fueron pasando sin encontrar (casi) nada referente a las imágenes que yo esperaba en mi cabeza. Teniendo muy presente el público al cual *Cromos* estaba dirigido, su idea "femenina" de la comunicación, los intereses y demás, se encontraban siempre páginas de actualidad, noticias políticas y sociales, que le hablaban a una clase del centro del país para la cual, sorprendentemente, no parecía existir Antioquia.

Entre 1986 y 1988 los artículos que hablaban de Medellín o del fenómeno del narcotráfico eran virtualmente inexistentes. Fabricato y la industria textil, las imágenes publicitarias de telas y casas de moda, eran los representantes de la capital de Antioquia en el panorama nacional

que se lee en *Cromos*. No es sino hasta 1989 que empiezo a percibir un cambio en la narrativa desde la misma percepción de la violencia hasta los profundos cambios económicos que sacudieron al país al final del siglo XX. La apertura comercial, la inevitable entrada de Colombia en el círculo de globalización, lleva a que, mientras cae la industria textil, aparezca la de la moda, y Medellín se transforme de ciudad industrial titular en el epicentro del narcotráfico y la violencia. La lectura de este problema exclusivamente desde esta revista vuelve a Medellín la ciudad más violenta del país: prácticamente inexistente hasta el final de la década del ochenta, tan pronto como sus problemas se hicieron visibles fueron resueltos con la muerte del capo del cartel que lleva su nombre.

Es aquí donde la ausencia se hace visible: fuerte, ruidosa, e imposible de obviar. Esta narrativa, estas imágenes concatenadas de *Cromos* hablan de un país y un contexto completamente diferente al que las telenovelas presentan cada noche. Hace parecer que, mientras el pasado evitaba contar los incidentes de su presente, nuestro hoy está enfrascado en la imagen de lo que nos contamos a nosotros mismos que sucedió: una versión llena de anécdotas, arrepentimiento cristiano y muchos silencios.

El puente entre *Cromos* y *Rosario Tijeras*, *El Colombiano* y *Escobar*, se tejió con las ausencias que se hacían notar entre los dos tipos de fuente. Hay un desfase entre ambas imágenes, y no solo por la distancia temporal que las separa, sino por las diferentes intenciones narrativas que tienen. La imagen es aquí, claramente, el área de disputa cultural y política de la pregunta que le hago a un periodo de nuestra historia: como diría Mirzoeff de la cultura visual, arde en su forma anárquica, moderna y posmoderna (2003, 352). Los dos tipos de audiencia a la que estos formatos estaban dirigidos se acercan a medida que ambas aprenden a reconocer su identidad cultural colectiva en el discurso que se les ha presentado. Entre estar y no estar, recordar y olvidar, la historia que yo estaba buscando no se compone de aciertos y verdades finales, sino de un inexplicable sentimiento de contradicción, la forma más típicamente *paisa* que logro encontrar en mí.

La desconfianza en las imágenes y la apariencia no tienen lugar en el *Archivo*, antes bien, en ellas está depositada toda su intención narrativa. En el momento en que vivimos, la comprensión de las nuevas configuraciones de lo global, y lo específicamente local en este caso, cuando se hace a través de las imágenes, responde al sentido común (Mirzoeff

2003, 350), a una herencia compartida que pretendo contener en el dispositivo final. Es la ausencia, y la búsqueda de su imagen en el mundo hiper visual en el que vivimos, lo que le da sentido a la lógica de archivo que tiene el *Archivo General Narco*. Un poco como lo percibe Roland Barthes en *La cámara lúcida*:

Según la fenomenología, la imagen es un objeto equivalente a la nada. Ahora, en la fotografía no sólo planteo la ausencia del objeto sino también, por el mismo movimiento y en igualdad de condiciones, el hecho de que este objeto ha existido de verdad y ha estado donde yo lo veo. Ahí es donde está la locura, pues hasta este día, ninguna representación puede garantizarme el pasado de una cosa excepto mediante intermediarios; pero con la fotografía mi certeza es inmediata. [...] Entonces, la fotografía se convierte en un medio extraño, en una nueva forma de alucinación: falsa en el ámbito de la percepción, verdadera en el ámbito del tiempo. (Barthes 1987, 117)

La imagen es el índice de aquello que sucedió, es la certeza, la idea de la representación, y es por eso que hago su ausencia visible. "Colombia", "Estado", "Ornamento": las categorías más evidentes y fáciles de relacionar son las que brillan por su ausencia en el *Archivo*. Se plantean, están allí presentes, pero tan dicientes como su no presencia en la Biblioteca, las revistas y los libros de historia. Busco que existan materialmente, entre el cartón, el papel y la plantilla, aunque la misión de completarlas no haya sido para mí en esta investigación. El futuro, la continuidad, y otras manos trabajando bien podrían ser una mejor apuesta para hacerlas aparecer.

## A MODO DE CONCLUSIÓN (PARA CIRCULAR EL ARCHIVO)

El narcotráfico, Pablo Escobar, Galán, las series de televisión y películas son, a fin de cuentas, una excusa para la búsqueda, para pensar desde el arte las posibilidades del archivo, sus lógicas, saberes y ausencias. Excusas, preguntas y muchas hojas después, para que esta investigación pueda terminar donde empezó: en el archivo.

El gesto de cortar, pegar, armar, me llevó también a crear un álbum de calcomanías como alternativa de circulación de las imágenes y

relaciones que contiene el archivo principal. Recordando el álbum de chocolatinas Jet<sup>4</sup>, la *Enciclopedia Narcovisual de Medellín* tiene un formato e imágenes similares, y el potencial de poder encontrar los “caramelos” de *Escobar, Sumas y restas, Cromos y Cuerpos*, en algún lugar de Medellín, cerca y lejos de su origen.

Aún así, la imagen que buscaba no terminó por armarse. La década, el fenómeno, las categorías no *son* una imagen total, sino más bien una serie de relaciones, de posibilidades de conexión que el concepto, la carpeta y el gesto de búsqueda de un archivo vertical permite. Es, en el sentido más warburgiano posible, un dispositivo para pensar las imágenes, evocar analogías, reflexionar acerca de ellas y las relaciones que antes que yo, otros pueden establecer.

Por qué en Colombia se ha pensado poco en los efectos culturales del narcotráfico es la pregunta que permanece, mientras paso las páginas de mi archivo, mientras señalo los puntos de esta cartografía abierta, para que, con la carta de navegación que es la Guía del Archivo, el Índice y este texto, los interrogantes se vuelvan visibles para sus visitantes, y así no existan únicamente en los vacíos de mi identificación cultural tardía.

¿Por qué no encontramos *ciertas cosas*? ¿Por qué otras *sí*? Porque las imágenes, y más en este sobresaturado mundo visual nuestro, existen en el pasado, en el presente y en el futuro, todas al mismo tiempo. Se guardan, se esconden, se muestran o se filtran, no importa si son de hace treinta, veinte años o unas cuantas horas, la temporalidad de su creación no es suficiente para limitar sus posibilidades de lectura y conexión. Es en medio de esa incertidumbre y poca certeza que el *Archivo General Narco* ha empezado a existir, con el ideal de poder circular y habitar espacios de memoria y conexión con la ciudad, sus habitantes, y sobre todo aquellos que, como yo, crecieron entre las historias de algo que no nos sucedió.

Vuelve entonces la imagen de Pablo Escobar tirado sobre el techo de la casa de la América. No es la primera, ni la protagonista, pero tal vez sí es la más dicente del fenómeno de la imagen en la lógica de guardar.

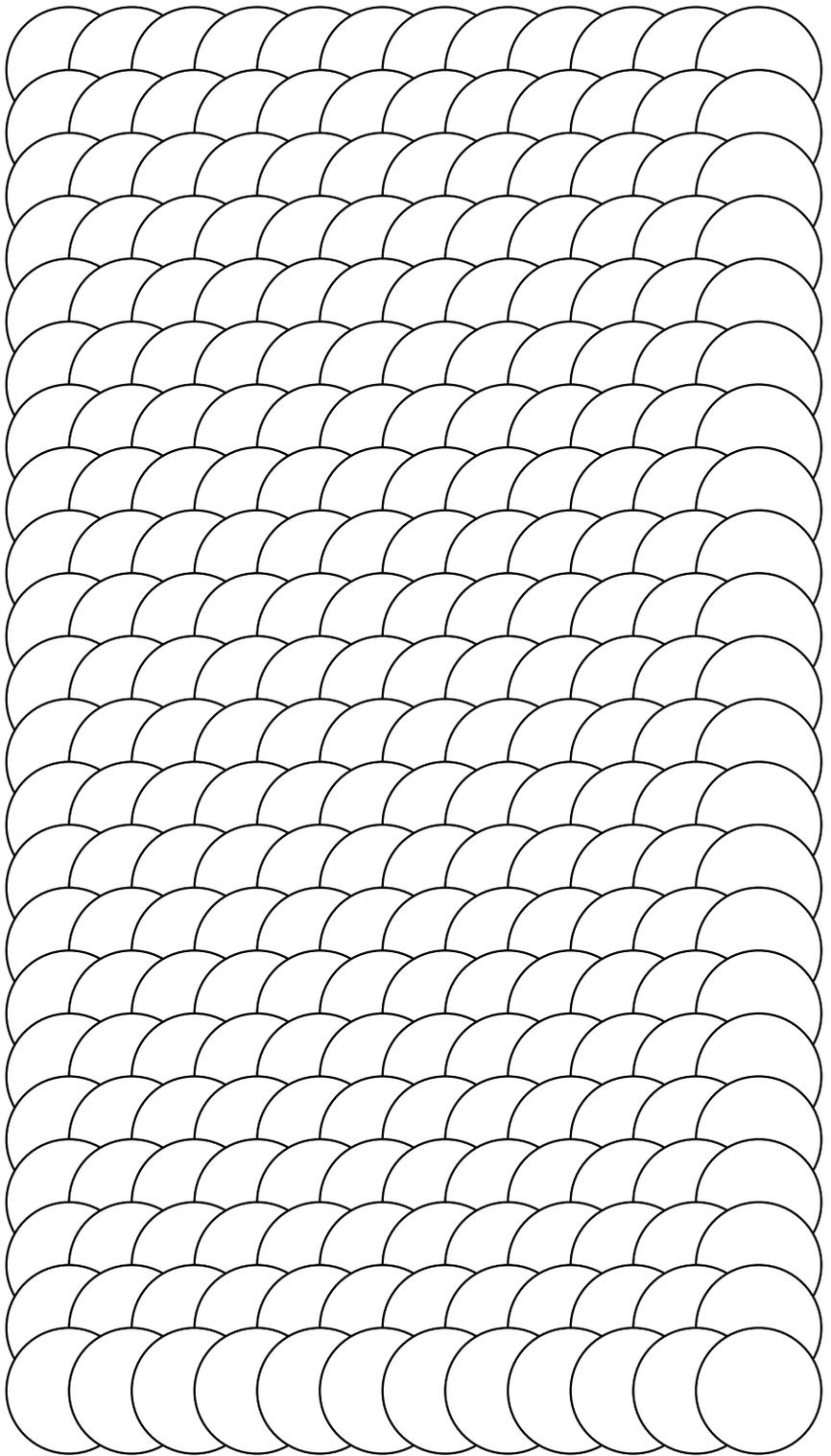
---

4 Serie de álbumes de calcomanías creados por la Fábrica Nacional de Chocolates, que utilizaban la forma de una enciclopedia para tratar temas como la historia natural, carros, aviones e invenciones del hombre, entre otros, que ha circulado en todo el país desde 1962.

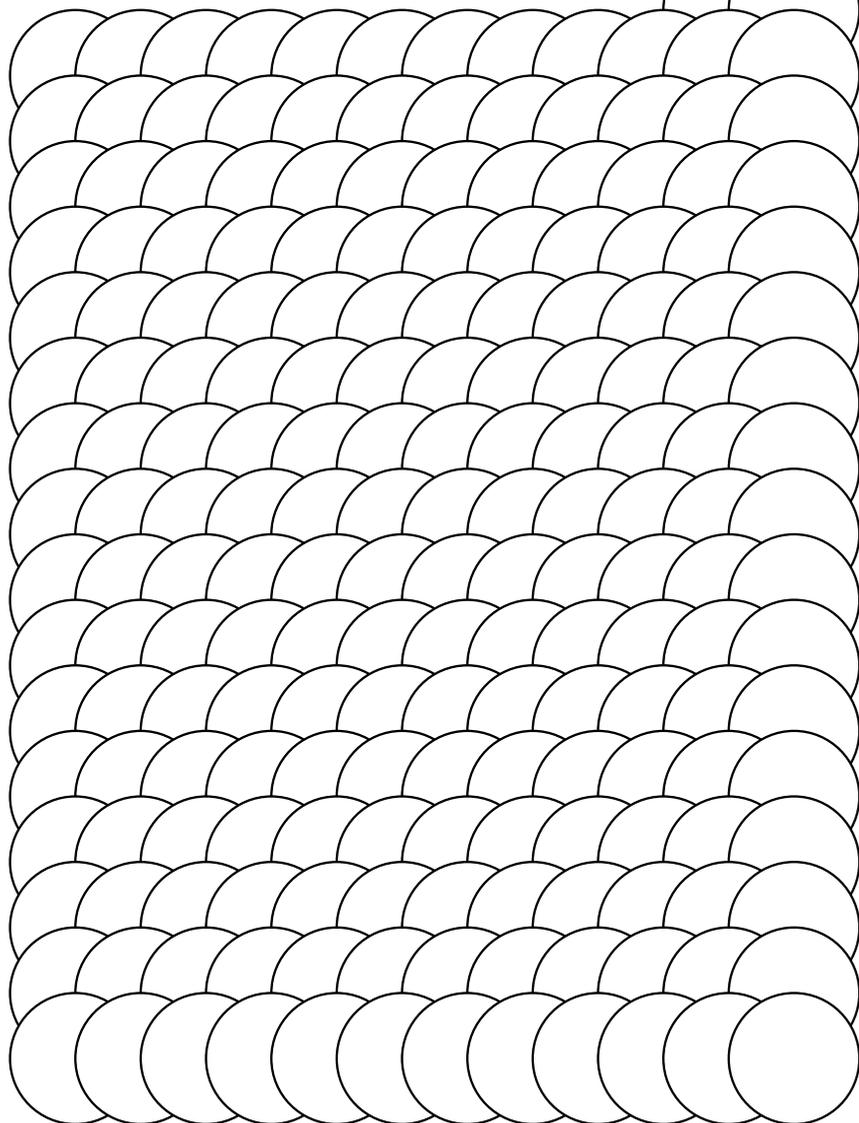
Esa fotografía, sucedida dos años después de la Constitución de 1991 y a menos de diez años del nuevo siglo, tiene todos los elementos de la propuesta “visual-popular” de Mirzoeff: es a la vez anárquica, moderna y posmoderna, está presente y ausente, y vincula un hecho local a todo un sistema de global de reproducción de imágenes y tiempos. Es un final, pero también un marcado comienzo de la historia que aún nos falta por ver y que nos invita a encarar la pregunta esencial: ¿qué nos fascina a imaginar?

## REFERENCIAS

- Baudrillard, Jean. 2009. *La sociedad de consumo*. Traducido por Alcira Bixio. Madrid: Siglo XXI.
- Centro Nacional de Memoria Histórica. 2013. *¡Basta Ya!* Bogotá: Imprenta Nacional.
- Derrida, Jaques. 1997. *Mal de Archivo. Una impresión freudiana*. Traducido por Paco Vidarte. Valladolid: Editorial Trotta.
- Duncan Gustavo. 2011. “Crimen y poder: El filtro del orden social” En *Economía Criminal en Antioquia: Narcotráfico*. Medellín: Editorial EAFIT.
- Gaviria, Víctor. dir. 2004. *Sumas y Restas*. Colombia- España: Latin Cine Group et. al.
- Gruzinski, Serge. 2016. *La guerra de las imágenes: De Cristóbal Colón a “Blade Runner” (1492 – 2019)*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Maillé, Emilio. dir. 2005. *Rosario Tijeras*. Escrita por Jorge Franco y Marcelo Figueras. Colombia-México-España-Brasil: Fidecine et. al.
- Mirzoeff, Nicholas. 2003. *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós.
- Moreno, Carlos y Laura Mora. dir. 2012. *Pablo Escobar: el patrón del mal* (serie de tv). Escrita por Juan Uribe, Alonso Salazar, Juan Camilo Ferrand y Camilo Cano. Colombia: Caracol TV y Canokamedia.
- Morin, Edgar. 1966. *El espíritu del tiempo*. Madrid: Taurus Ediciones.
- Pollock, Griselda. 2007. “Lo que las Gracias me han hecho hacer... Tiempo, espacio y el archivo.” En *Encuentros en el museo feminista virtual*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Rovner, Eduardo Sáenz. 2021. *Conexión Colombia*. Bogotá: Editorial Planeta Colombia.
- Rozen, Sofía. “Atlas Mnemosyne” *Proyecto IDIS*. Consultado: febrero de 2022. <https://proyectoidis.org/atlas-mnemosyne/>.



CON UN TRAVESTI YO NO  
ME CASO: ESTEREOTIPOS Y  
REPRESENTACIONES TRANS  
Y GAY EN VIDEOCLIPS DE  
MÚSICA POPULAR PAISA



JUAN PABLO SALAZAR MORENO

En la escuela, mis compañeros les cambiaban la letra a las canciones solo para verbalizarle ofensivamente a alguien la expresión “marica” o “gay”.

## INTRODUCCIÓN

Dentro de la música popular paisa las personas trans y gay han sido narradas de manera estereotípica en las letras y, sobre todo, los videoclips de algunas canciones. Sus realizadores producen escenas donde estos personajes son representados como “alegres sexuales” o con un alto apetito sexual por personajes masculinos. Asimismo, en los sucesos que se desenvuelven en estas canciones, la gestualidad de los personajes trans y gay es presentada de modo pintoresco, lo que es notorio en el tratamiento que se da a su voz, en la particularidad de sus prendas de vestir y la manera estereotipada de comportarse.

La persistencia de este tipo de interpretaciones obedece, al parecer, a la influencia de los programas humorísticos radiales, los cuales representaban con estereotipos extravagantes a personajes de diferentes ámbitos de la sociedad local; también refleja el desconocimiento de las discusiones sobre las identidades sexuales y de género. Un ejemplo claro de lo mencionado es que en algunas composiciones las expresiones “travesti” o “gay” son usadas como términos equiparables.

Como artista-investigador me pregunté por las representaciones sociales y los universos simbólicos alrededor de las personas trans y gay en los videoclips de la música popular paisa. Además, consideré la manera en la que el arte permite volver a mirar lo cotidiano, tomar las imágenes como punto de partida para generar discusiones sobre estos temas e indagar por las ideas de sexualidad y género en estas músicas, específicamente en 17 canciones que fueron producidas entre 1989 y 2016.

La pertinencia de este proyecto radica en la posibilidad doble de sugerir entradas para explorar las formas de representación de la población LGBTQ+ en la música popular, y el *ethos* de esta música a través de esas representaciones. El análisis y clasificación de los 17 videoclips sirvió como punto de partida para indagar sus elementos con herramientas de la fotografía y el diseño gráfico, así como de teorías socio-culturales relacionadas con el consumo musical. En una dimensión política, esta investigación generó procesos de resignificación al revelar

los andamiajes culturales que instauran y reproducen imaginarios colectivos, donde la persona trans o travesti es representada como un “engaño” o una “estafa”, y la persona gay como “alegre” y “divertida”.

El lector encontrará en este texto tres momentos bien diferenciados. El primero sitúa en el contexto sociocultural algunos conceptos claves abordados en este escrito, a fin de posibilitar revisiones de la música popular, la creación de las imágenes, el trabajo con archivo y las preguntas reflexivas sobre la sexualidad, el género y la identidad. El segundo momento analiza los cuerpos y las formas de representación de las personas trans y gay, mediante figuras problemáticas y al contraponerse a la masculinidad y la feminidad, que son consideradas como aparatos de orden social. Finalmente, será desarrollada una reflexión de materialización del proyecto *Con un travesti yo no me caso* que, como punto de partida, dio pie a una activación que tuvo lugar en febrero de 2022.

## LAS PREGUNTAS POR LA SEXUALIDAD Y EL GÉNERO EN LAS IMÁGENES DE LA MÚSICA POPULAR PAISA

Este apartado delimita algunos conceptos desarrollados a lo largo de este texto, con el propósito de analizar la representación de la sexualidad, el género y la identidad a partir de la apropiación social de la música popular paisa. El término *paisa* es una denominación usada en Colombia que socioculturalmente hace referencia a las costumbres no solo de Antioquia, sino también de Caldas, Quindío, Risaralda, norte y oriente del Valle y noroccidente del Tolima. Todas estas —regiones— fueron colonizadas por campesinos migrantes— para quienes la tierra y el campo eran sinónimos de trabajo: la palabra *paisa* es una abreviación de ‘paisano’ o ‘montañero’<sup>1</sup>.

Para hablar de la música popular paisa resulta importante precisar la categoría *música popular*, pues actualmente su vasta aplicación comprende diversos subgéneros como la ranchera, guasca, parrandera, norteña, carrilera, entre otras. De hecho, no ha sido entendida de la

---

1 Periódico Digital El Páramo. 2022. “Significado etimológico e histórico del término «paisa»”. Consultado: 26 de febrero. <https://www.periodicoelparamo.com/significado-etimologico-e-historico-del-termino-paisa/>

misma manera en otros estudios<sup>2</sup>, así que, se identificarán en esta investigación algunas expresiones melódicas, culturales y poéticas que influyeron en las prácticas musicales de las regiones ya mencionadas.

Por ejemplo, de alguna manera, este repertorio tuvo sus orígenes en la denominada trova paisa, que se caracteriza por el contenido creativo y espontáneo de una poesía oral improvisada. Por eso, es una herramienta de transmisión cultural que hace parte de la cotidianidad, pues narra historias locales, situaciones habituales y toda clase de habladerías (Tobón, Duque y Rendón 2019, 514). Adicionalmente, esta música se combina con lo imprevisible y exagerado de los relatos difundidos por cuenteros de la región en los que había una carga de anécdota, chiste y moraleja. En gran medida, ambas tradiciones construyeron una idea estereotípica de “paisa” y “antioqueñidad” que aún pervive en algunos géneros musicales<sup>3</sup>.

Abordar el fenómeno de la música popular paisa es adentrarse en un terreno bastante amplio. Por esta razón, en este escrito la categoría hace referencia a canciones que, por su relación con la trova, el cuento, el chascarrillo o el refrán, contienen un relato musical de final inesperado y lleno de un doble sentido y humor “verde” propios del contexto donde circula (Corredor y Romero 2008, 159). Algunas de estas canciones también describen la región antioqueña al mencionar sus pueblos y sus entornos rurales como telón de fondo.

---

2 La categoría *música popular* se ha usado como sombrilla para abarcar conceptos como “música tropical”, “música parrandera”, “música bailable”, “música decembrina”, entre otros. El término también ha llegado a usarse para englobar géneros musicales como el bullerengue, el tango, el pasodoble, la carrilera, el bambuco, el vallenato, entre otras cosas. O en investigaciones como la del libro “Música parrandera paisa” de Alberto Burgos Herrera publicado en el 2000, o “Sonido sabanero y sonido paisa: la producción de música tropical en Medellín durante los años sesenta” de Juan Sebastián Ochoa divulgado en el 2018, se puede entrever cómo no es fácil encasillar en categorías delimitadas a ciertos ritmos musicales, y lo que sugieren más bien son aproximaciones narrativas o nominaciones planteadas según estos autores.

3 El tratamiento descriptivo hace que estas narrativas anecdóticas refuercen imaginarios donde el paisa se muestra como alguien “avisado o avivado”, “culebrero (persuasivo)”, “hábil”, “negociante”, “creativo”, “chistoso”, “tumbador (estafador)”, “pujante”, “rebuscador”, “proveedor”, “amable”, “hospitalario”, “regionalista”, etc...

Ahora bien, los videoclips de la música popular han pasado un tanto desapercibidos como objeto de estudio, pues generalmente son considerados como un componente subalterno dentro del amplio abanico de la cultura popular; esto hace que sus narrativas audiovisuales no hayan sido distinguidas—hasta el momento— con la significancia o trascendencia que tal vez merecen. De hecho, la misma música popular en ocasiones es considerada chistosa y de mal gusto, y por lo tanto, como un género menor y algo desafortunado en la industria musical. Sin embargo, la música popular —reconocida por su traza sexista, misógina y machista—, no lo es tanto por otras, como la racista, la homofóbica, la xenofóbica y la clasista. Principalmente es una música interpretada por hombres, que reproduce los cánones del sistema heteropatriarcal y los estereotipos masculinos y femeninos. Esta música popular paisa representa no solo a las mujeres, sino también a las personas trans y gay, pues también ha encontrado en estas identidades la posibilidad de usar caricaturas de género.

Es común observar que en la música popular paisa el videoclip contiene un alto índice de literalidad, reforzando visualmente lo que propone la letra, por lo que su función es principalmente ilustrativa. A diferencia de otras producciones en las que el videoclip musical como formato o texto híbrido perteneciente a la cultura audiovisual tiene como objetivo trasladar el sentido de las letras a otro lenguaje, lo que hacen estas imágenes es aterrizar los relatos a escenas concretas y explícitas extraídas de la canción con el fin de recalcar algunas peculiaridades de cada historia.

Por otra parte, la gran mayoría de videos se caracteriza por una producción poco acabada, especialmente en comparación con los de otros géneros musicales. Esto obedece, de un lado, a la falta de recursos en una música que históricamente ha sido autoproducida; y del otro, al desconocimiento de ciertas técnicas de producción. Más aún, parece implantarse un lenguaje estético regional en este tipo de canciones, así se cuente con recursos suficientes para una ejecución “profesional”, pues en todo caso es la recursividad visual y narrativa lo que hace que estas canciones mantengan su audiencia en los espacios de consumo masivo popular y las tradiciones vernáculos locales.

Pero, ¿cómo ha sido la apropiación de esta música en diversos espacios de consumo? Inicialmente la industria fonográfica y discográfica promocionaba estas producciones de manera masiva a través de las

emisoras locales, pero se consumían en los hogares por medio de formatos como el LP y el CD cuando se contaba con un equipo de sonido doméstico. Actualmente, internet proporciona diferentes experiencias de consumo a través de plataformas como YouTube, las redes sociales o la suscripción a Spotify y otras plataformas musicales. Los públicos también frecuentan lugares como cantinas, fondas, bares y otros establecimientos de ocio para el disfrute de este tipo de música. Su consumo es constante, pero circula con mayor intensidad en eventos tradicionales como la Feria de las Flores o la temporada navideña. Las letras de estas canciones son compuestas a partir de situaciones cotidianas, de anécdotas locales y de noticias virales de su tiempo, por eso muchas de ellas están enmarcadas en un contexto histórico y sociocultural preciso.

Desde hace un tiempo comencé a identificar piezas musicales que circulaban en distintos espacios de mi vida cotidiana y que también busqué a través de YouTube. Me interesaban porque involucran personas "travestis" y "gays". Me inquietó no solo su letra, sino la forma como los videos ilustraban el contenido de la canción. Observé que, para remarcar cierto humor en los videos, introducían a la persona trans o gay como objeto de burla, idealizando al mismo tiempo el cuerpo femenino como objeto sexual y de consumo.

Partiendo de las prácticas artísticas que vinculan material de archivo, el valor de este tipo de indagación radica en entender estas piezas músico-visuales como documentos de análisis que permiten extraer datos e información sobre varios fenómenos al tiempo. Las estrategias y circuitos del arte permiten cuestionar el dispositivo "música popular" en tanto medio capaz de impregnarse del lenguaje cotidiano del lugar en donde circula y en donde es producido.

## REPRESENTACIONES DE LOS PERSONAJES TRANS Y GAY EN LOS VIDEOCLIPS DE MÚSICA POPULAR PAISA

Mi interés por examinar estos videoclips partió de dos lugares concretos: el primero, como persona natural del departamento de Antioquia y consumidor de estos estilos musicales; y, el segundo, como integrante de la población LGBTIQ+. Debido a que cada canción es en sí un

universo de sentido distinto, aunque comparte elementos por semejanza con las demás piezas, para atender necesidades del presente análisis, las organicé por bloques narrativos con el fin de precisar en cada uno de los temas de trabajo.

#### "HOMBRE CON HOMBRE, MUJER CON MUJER": HETERONORMATIVIDAD Y HOMOFOBIA

La conocida respuesta, "hombre con hombre, mujer con mujer, del mismo modo en el sentido contrario", que dio una candidata durante el Concurso Nacional de Belleza de Colombia en 2009<sup>4</sup> fue motivo, en su momento, para entablar debates locales sobre la homosexualidad y el matrimonio gay. De dicho incidente surgió la canción *Hombre con hombre* (2012) de Crisanto Vargas como una caricaturización de estas discusiones, pues el videoclip presenta a una pareja gay con comportamientos extravagantemente "femeninos". La imagen 1 los muestra al lado de muñecas para reforzar precisamente esta idea. En la canción usan términos afectivos en tono burlón como "doncello", "cuerpo de sireno", "princeso", "neno" y "luno". Alude a la expresión "salir del clóset o del armario", y emplea expresiones de doble sentido como "dar la espalda" y "clavar la mirada" para referir prácticas sexuales.

Un poco en esta línea se encuentra la canción *Matrimonio gay* (2016) de Los Efectivos de la Parranda, cuya narrativa gira en torno a la preparación marital y en donde el cantante sugiere que estas personas "deben comprar el ajuar con canutillos", evocando un objeto asociado culturalmente a lo femenino; además, señala que los calzoncillos "son de velo por detrás", y, finalmente, opina que "sería bueno que casaran personas con animales". De hecho, esta última insinuación a los animales la encontramos también en *Mi perrito es gay* (2014) de El Paisa

---

4 En ese año, la nominada Señorita Antioquia Verónica Velásquez tuvo un lapsus —debido a los nervios al estar en directo por la televisión nacional— respondiendo a la pregunta que por tradición debe hacerse a las cinco finalistas en este tipo de certámenes. Cuando se le preguntó: ¿Usted cree que la mujer es el complemento del hombre?, ella seguidamente respondió: "Yo creo que el hombre se complementa al hombre, mujer con mujer, hombre con hombre, y también mujer a hombre, del mismo modo en el sentido contrario. Y, estamos para darnos cariño, para darnos amor; y, la mujer es el complemento del hombre en un sentido muy bello, porque le da amor, también le da el cariño. El mundo está evolucionando y cada vez le damos más amor a los hombres que en el caso colombiano alguna vez fueron machistas."



Captura de "Hombre con hombre", 2012.  
Fotograma.

Gozón, donde el cantante comenta que tiene un perro que ladra muy "raro", porque cuando este ve a otro perro, "le huele el trasero, se va encaramando y así le va ladrando: guau, guau, guau". El artista remeda la voz del ladrido en tono "amanerado" para aludir a lo "femenino".

Por su parte, *Se le moja la canoa*<sup>5</sup> (1995) de Los Embajadores Vallenatos describe a un hombre que cambia cuando ha bebido de más, pues habla de que le gustan "las hembras", pero se porta "raro" cuando se emborracha. El videoclip recurre a una escena donde el personaje, en medio de la fiesta y los tragos, baila desinhibido; allí, el cantante explica que ese es "el paso de la canoa"<sup>6</sup>, y luego lanza la frase: "donde los pájaros vuelan y dejan las plumas"<sup>7</sup>. A su vez, en la canción *Tengo un amigo loca* (2012) de Albeiro Duqueles, el intérprete cuenta la anécdota de cuando se fue para una discoteca y en medio de tragos un amigo

---

5 Cabe mencionar que esta canción, aunque interpretada por una agrupación vallenata del departamento del Cesar, fue incluida en el repertorio de estas 17 piezas musicales debido a la apropiación y recepción cultural que desde 1995 ha tenido no solo en el ámbito nacional sino también internacional.

6 La expresión "se le moja la canoa" es empleada en Colombia para referirse a un comportamiento que sugiere homosexualidad. La frase quizá nace en las costas colombianas a partir del hecho de que, al llenarse una canoa de agua, esta se voltea.

7 El término "pluma", "plumero" o "soltar/botar las plumas" es usado en algunos países para referirse a la aparición de rasgos femeninos o ademanes exagerados en los hombres. La expresión ha sido reapropiada positivamente por integrantes de la población LGBTIQ+.

suyo empezó a mirarlo "raro". El video muestra a un personaje que, debido al licor, comienza a bailar amanerado, y esto puede verse más claro cuando la canción remata despectivamente con el coro: "ese marica es loca y gay".

#### "LA VECINA CON ANTENA": LA PERSONA TRANS VISTA COMO "ENGAÑO" O "ESTAFA" (TRANSFOBIA)

La trama de la canción *El ritmo* (2016) de Los Milagrosos de San Pedro, ocurre en una fonda en donde un personaje vestido de mujer pide un trago en la barra. El cantante relata que había una chica "muy sabrosa", que la veía algo "raroza", pero le empezó a gustar. Luego dice que cuando bailó con ella, algo le tallaba un poco, le mandó la mano y al sentirle "eso tan raro", inmediatamente la soltó; pero hablándole al oído, su nombre le preguntó y con una voz "muy sensual" le respondió: "me llamo Javier". De igual manera sucede en *El travesti* (2013) de Édgar Giraldo, que narra una anécdota sobre una novia que describe con "cara tierna", "figura encantadora", "tremenda cabellera", "dulce al caminar", "seductora" "dulce al hablar" y "voz arrulladora". Cuenta de sus citas románticas, pero que en una salida a una discoteca su novia se emborrachó y le tocó ver que "de sus piernas algo a ella le creció". Seguidamente aparece el coro "mi novia era un travesti", aparte de que "estaba más armada que base militar".

Esta narrativa también está presente en *La vecina con antena* (2013) de Yeison Jiménez, que comienza con un grupo de amigos que ve la llegada al barrio de una nueva vecina. El artista canta que era "una vaina despampanante", y continúa: "está buena por detrás, ni pa' qué les digo lo de adelante", intuyendo más o menos hacia dónde se dirige la historia. Luego describe cómo la vecina lo invitó a su casa y en medio de propuestas de parte y parte, ella "se empezó a quitar la ropa", y la escena termina diciendo: "se quitó fue la peluca, cuando era un hombre y no una mujer". También, en la canción *El travesti* (2016) de Los Inesperados, el personaje de la historia se fija en una mujer, pero alguien le advierte que ponga cuidado, porque tiene "antena". Dice que cuando estaba en la conquista algo raro le notó, que su voz no era femenina y en las manos se fijó. Luego un personaje en voz singular dice: "papito, contigo me casaré", y el cantautor seguidamente en el coro dice: "y yo no me caso, así me maten a cuchillazos", "con un travesti yo no me acuesto, por muy bonito que sea el berraco". Más adelante, afirma que las personas "torcidas" se

conocen a leguas, porque “se les ven las manos de hombres y músculos en sus piernas”.

#### “Y ERA UN GAY”: MEZCOLANZA ENTRE SER TRANS Y SER GAY

En la canción *Y era un gay* (2017) de El Rey Galeano a dúo con Fernán de América, los trovadores conversan, pues ambos pretenden a la misma mujer. El primero menciona: “¡ay! qué cosa tan berraca, esta vida está muy loca, para saber si es mujer hay que quitarle la ropa”; luego el otro responde: “porque ellos se visten bien y cambian de caminado, pero debajo de las piernas, acomodan el ‘mercado’”, haciendo referencia a las mujeres trans. Así que la historia concluye en que ambos “casi se matan” por esta mujer “sin saber que era un gay”. En *Soy gay y qué* (2015) de Los Gemelos y El Locombo Parrandero, el relato comienza con la voz de un personaje trans interpretado por uno de los cantantes: “(...) así vivo feliz, aunque me llame loca”. Más adelante menciona: “pues mi transformación fue por muchas hormonas” y en el mismo tono de voz canta en el coro: “¡Ay! nosotras las gais que sepa el mundo entero, ya podemos hacer ¡ay!, con el rabo un faldero, y que vivan las leyes y la liberación, ya podemos casarnos, ¡ay! un gay con un varón”.

La canción *Gay y qué* (2014) de Jimmy Gutiérrez reivindica las distintas orientaciones sexuales y las identidades de género. Es la única de las 17 piezas que enuncia la oración “nuestra comunidad LGBTI”, para referirse al espectro diverso. La canción abre con la frase: “Homosexual, gay o marica me gritan en cada esquina...”, no obstante, el videoclip no deja de caer en clichés pues hace uso de estereotipos como: “Este culo vale es oro, hay quienes por él dan... todo”, “Si nuestro culo nos salió bien picarón, deje que cada quien con su culo se vuelva loco” o “Si nuestro culo nos salió bien picarón, es nuestro culo y suerte, aquí no jodan más”.

#### “LA PRINCESA”: LAS IDENTIDADES SEXUALES Y DE GÉNERO COMO PRETEXTO DE COMEDIA PARA EL REMAKE DE CANCIONES EXITOSAS (TRANSFOBIA Y HOMOFOBIA)

La canción *El Gran León* (1989) de Crisanto Vargas parodia la canción *El Gran Varón* de Willie Colón (1989), que narra la historia de un hijo que se reencuentra con su padre, pero ahora convertido en mujer. En este caso, el cantautor describe la anécdota de un domingo cuando iba por el centro de la ciudad, por la Avenida Oriental, y alguien le silbó. Aquella



Videocuarto de "El Gran León", 1994.  
Fotograma.

persona "tenía un escote de adelante a atrás, pechos redondos y bien lo demás" y, por lo tanto, lo enamoró. Para concluir la trama, el personaje desconocido expresa: "Tú me conoces, yo soy León. León tu primo, el de Sonsón". En la Imagen 2 vemos cómo este personaje está vestido de manera estrafalaria y sobreactuado.

En la misma línea está la canción *Trasero en televisión* (1995) de Jhon Jairo Pérez y Crisanto Vargas que parodia la famosa canción de Willie Colón *Talento de televisión* (1995). Comienza describiendo a una mujer que "tenía buen cuerpo y cara de diosa", pero seguidamente dice: "quién iba a pensar que era una 'mariposa'<sup>8</sup>". Recoge frases como: "su secreto estaba por delante", "con voz dulce pero ronca", "(...) me rozó con un cable de alta tensión". Luego se fueron al apartamento, porque ella fue quien lo invitó, allí se desvistió y la "preciosa rubia sufrió una rara transformación", tenía "pecho peludo", aun así, con su voz gruesa le decía: "ven acá, miamor". Finaliza con que la mujer "tenía escondida su cosa pechocha", "por detrás lucía tan elegante", aunque "escondía su trompita de elefante".

De un argumento parecido es *La maldita prima Bertha* (2011) de Crisanto Vargas, la cual parodia la canción *La maldita primavera* (1981) de Yuri. Allí uno de los cantautores verbaliza: "cuidado, que ahí viene la maldita prima Bertha", mientras otro cuenta la anécdota de que "una vieja armada con dos tacones" salió a corretarlos y, sin pensarlo, terminó encima de uno de ellos. Este mismo dice que "resultó que no era

---

8 El término informal "mariposa/mariposo" se usa para referirse a un hombre homosexual, además de su significado castizo de afeminado.

ella", "era un marica", y expresa: "cara puso de violarme dos horas". Uno de los intérpretes, en la voz del personaje trans, dice: "¡Ay qué belleza, yo lo quiero repetir!". Los demás cantantes de fondo le hacen comentarios a su amigo: ¿le quedó gustando?, y se ríen, pues la trans menciona: "Llevo más de un mes aquí, parado en la carretera, de tacones y cartera, esperando que aparezca, pa' volverlo a repetir".

El videoclip de la canción *La princesa* (2009) de Los Gemelos parodia la canción *El príncipe* (2006) de Fernando Burbano. Comienza con un hombre que dice: "¡Abran paso que llegó el príncipe!", a lo que el cantante —quien, en la voz y en el video, interpreta al personaje trans— responde: "¡jyy! cuál príncipe, no ve que soy la princesa"; seguidamente: "Me llaman Leidy Vanesa. Me gustan los hombres guapos, y que tengan buena 'presa". El personaje arroja frases como: "soy aquel afeminado, que no gusta de mujeres, hasta el vecino del frente, se come este calenta'o", y el video enseña las nalgas del personaje. También dice: "Ay, me gustan los guardas porque me la guardan. Los policías por el bolillo. Y los choferes por esta palancota".

Y, por último, el video *Tomar me hace gay* (2009) del colectivo Internautismo Crónico<sup>9</sup> parodia la canción *Tú amor me hace bien* (2004) de Marc Anthony en el que se refiere a la historia de un muchacho que cuando sale de rumba y está con tragos encima, ve a sus amigos con "ganas". Dice que, al igual que sus amigas, él "les echa garra". En el coro expresa que "tomar me hace gay", "y me afloja las nalgas". Además, comenta que al otro día en la oficina es una vergüenza muy berraca, todos de "loca" lo tratan, pero que se emborracha porque cuando él bebe, a sus amigos les encanta. Luego añade: "Y todo el que uno ve serio en la oficina, luego sale con guachadas. Y hasta el patrón lo invita a uno pa' la cama". Finaliza con esta frase: "¡Ay, cómo me quiero! ¡ay, cómo me adoro! ¡ay, yo soy muy lindo, pero muy cacorro! ¡jes que me vuelvo loca!".

Ahora bien, en el análisis de estos 17 archivos audiovisuales vimos que lo "gay" es asociado directamente con lo "femenino" y, a su vez, visto

---

9 Internautismo Crónico es un colectivo de entretenimiento de la ciudad de Medellín que no se dedica propiamente a la música, sino a la creación y producción audiovisual de contenidos humorísticos en formatos como animación y videoclip; utiliza el *remake* o la parodia de canciones en sus creaciones como parte de su lenguaje estético.

como algo contrario a lo "masculino". En algunas canciones hay una ridiculización de las prácticas homoeróticas y afectivas, principalmente bajo la idea de matrimonio. En otras, el licor aparece como un detonante que revela la "verdadera" identidad sexual, llevando a que el personaje "insospechadamente gay" despliegue su sexualidad sin tapujos. Además, ciertas historias ocurren en un ámbito de conquista propiciado por el personaje masculino con un papel activo en el cortejo, pero al final es el personaje trans, de manera correlativa, el que se narra insistentemente en su deseo sexual.

En la mayoría de las canciones, se describen situaciones ambiguas en donde participan únicamente hombres que, en el universo de la canción, aparecen luego como "víctimas" una vez se relacionan de manera problemática con estos personajes. Asimismo, es común el relato del personaje masculino que asedia a una mujer, pero luego persiste la idea de la desconfianza y el "engaño" que, según los detalles, describen rasgos de lo que culturalmente asociamos como una mujer "trans"; y esto es comprensible cuando aluden a palabras como "hormonas" y "transformación" para referir a la idea de transición.

Otra característica de las canciones es que las personas trans y gay son interpretadas por una voz "amanerada" que proviene del mismo cantante. Además, es reiterado el perfilamiento para estas personas desde la coexistencia de características físicas atribuidas socialmente a lo "masculino" y lo "femenino". De ahí que el punto de inflexión en los relatos se dé a partir de la sospecha de ciertos rasgos masculinos y su referencia directa al falo. El uso de ciertos términos vulgares por parte de estos compositores para designar individualidades revela la no distinción entre orientación sexual e identidad de género, y ambos conceptos son asumidos como equivalentes, lo que supone una interpretación desde lo tradicionalmente masculino.

Finalmente, es evidente de qué modo todas las letras reúnen expresiones locales y jerga coloquial para mencionar las experiencias sexuales y las formas identitarias. En el último análisis se hace patente cómo algunas canciones son apropiaciones de otras canciones de alta recordación y circulación en la que utilizan principalmente a estos personajes porque a su modo de ver ofrecen más "drama" y quizá animan la narrativa de cada tema.

## PROYECTO ARTÍSTICO “CON UN TRAVESTI YO NO ME CASO”

Desde mi experiencia LGBTIQ+ entendí cómo suelen ser leídas o vistas aquellas personas que transitan entre los géneros y se reconocen como “trans” o “travesti”. De ahí que mi interés se dirigió a develar, a través de las 17 piezas audiovisuales ya mencionadas, el entramado de prejuicios, estereotipos y referencias que constituyen la narrativa hegemónica del orden social de género. La indagación que adelanté a partir de este material constó de cuatro etapas: la primera fue de análisis y clasificación de estos videos; la segunda fue de experimentación con lenguajes propios de las artes plásticas y visuales; la tercera de materialización de la propuesta; y finalmente, la cuarta fue la inscripción de las operaciones resultantes en lugares donde se consume este tipo de música. A continuación, ahondaré un poco más en cada una de estas etapas y en los desvíos analíticos que demandó este proyecto.

Como se vio en el capítulo anterior, una vez seleccioné las 17 piezas musicales para su estudio y clasificación, fueron varias las preguntas y posibles deducciones que pude plantear. Una de las constantes en estas narrativas audiovisuales es que el escenario en que se desenvuelve la historia es un espacio de conquista amorosa, ya sea una fiesta, una cita romántica o un encuentro casual. El nudo dramático es un amorío heterosexual que se da “naturalmente”, pero luego, cuando queda en evidencia que la otra parte era una mujer trans, todo se torna en engaño o traición. Incluso, en las letras de las canciones se aconseja ser cauteloso por cualquier “rareza” insospechada que pueda aparecer.

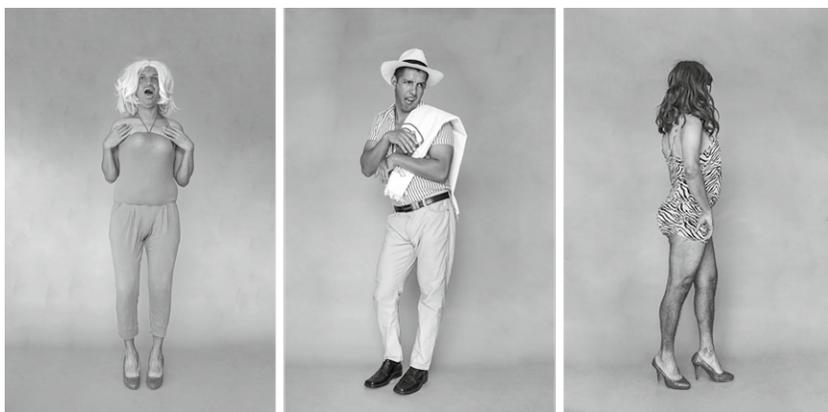
Esta representación alimenta una idea de estafa implícita, y las circunstancias llevan al personaje masculino a una gran desilusión, aparte de que también se convierte en motivo de burla para sus amigos. Considero que a este tipo de representaciones se les ha puesto mayor atención en la música popular paisa por la manera como se sirve de los estereotipos, los prejuicios y demás elementos excluyentes alrededor de la sexualidad. Ya que la investigación artística se centra en la práctica del hacer —creando, diseñando, interpretando (Borgdoff 2012)—, para mí era central visibilizar este tipo de narrativas, por lo que opté por la creación de un CD que recopilara las 17 piezas musicales, haciendo uso también de las portadas de estos productos, que recogen parte del imaginario narrado en las canciones. La Imagen 3 muestra



Carátula del CD del proyecto "Con un travesti yo no me caso", 2022.  
Edición y fotografía digital a color.  
Diseño del autor.

el resultado de la creación de este dispositivo, que sirvió como herramienta para ponerlo a circular bajo las mismas lógicas con que se consume esta música. De hecho, el título "Con un travesti yo no me caso" surgió de una de las letras, ya que sintonizaba narrativamente con las demás canciones.

Desde su diseño y creación tuve en cuenta la temporalidad en la que estaban inscritas estas imágenes. Durante el trabajo de diagramación noté que las carátulas de algunas de las canciones presentan un lenguaje visual básico, amateur y rudimentario. Entonces, trabajé sobre cada imagen con operaciones propias de la fotografía, el collage, el diseño tipográfico y el montaje. Busqué mantener esa estética popular propia de los circuitos y contenidos de esa música. Además, el CD viene acompañado de un afiche que funciona en las lógicas del souvenir como cita o guiño a esa cultura popular masiva con la que dialoga.



De la serie "Con un travesti yo no me caso",  
2022. Fotografía digital a color.



De la serie "Con un travesti yo no me caso",  
2022. Fotografía digital a color

Otro componente importante del proyecto resultó de la sesión fotográfica que hice con siete personas, buscando que, al igual que la narrativa del CD y el afiche, las fotos resultantes fueran evidentemente ilustrativas y obvias. La intención se centró en condensar, mediante los retratos de estas personas, los estereotipos que reproducen estos videoclips. La Imagen 4 presenta algunos personajes que fueron inspirados por el imaginario cultural paisa y el prototipo de personas "trans" y "gay" que describen estos videos.

En la construcción de las imágenes se planteó la *puesta en escena* como recurso para narrar, desde la performática y la teatralidad, una serie de gestos y actitudes estereotípicas, a fin de transmitir lo que dicen las piezas audiovisuales. En la Imagen 5, se puede ver a la izquierda un personaje que representa a la figura del "gay" con una serie de características que le ha impuesto el imaginario local. En el centro aparece un músico que, a manera de guiño al trovador paisa, representa al cantautor masculino y, al mismo tiempo, a la tradición musical de la región. Seguidamente, hacia la derecha, se ve al personaje "trans" que siempre es caracterizado por hombres. Parte de su atuendo involucra los elementos narrativos que motivan burla en los videos: el uso de peluca, los movimientos "ridículamente" femeninos y la existencia de un cuerpo de mujer que no cumple con los estándares de belleza local.

Como se observa, esta serie fotográfica representa en forma estereotípica varios modelos sociales y sus roles. En este proyecto se les presta atención a estos elementos que, de alguna manera, pasan desapercibidos o parecen inofensivos pero que, finalmente, construyen imaginarios y sentidos del deber ser. Los estereotipos no son gratuitos y parten de un imaginario social y de un universo simbólico que se movilizan en la cotidianidad. Por todo lo anterior, este proceso me permitió entrever algunas respuestas a estas realidades culturales, que siguen siendo replicadas desde la tradición oral, el gusto y las tendencias musicales.

El siguiente aspecto derivó de la puesta en circulación del dispositivo (CD). El CD y la imagen fotográfica fueron las principales herramientas que me permitieron generar una articulación efectiva entre temáticas y conceptos tales como lo popular, el género, la práctica y el consumo musical, entre otros, pues dentro de esos sistemas de representación cultural, las imágenes nos obligan a pensar los significados del consumo, la publicidad, la sexualidad, la identidad y la individualidad (Crimp 2003). En efecto, intuí que con todo este material que preparé podía activar espacios concretos a fin de usarlos como el circuito más adecuado para los resultados de mi investigación. Ubiqué así un bar, frecuentado por personas heterosexuales y cisgénero, pues una de mis intenciones estaba en trastocar el flujo "natural" de lo que se escucha en estos espacio. Es decir, deseaba incidir de alguna manera en las condiciones de recepción de esta música.

Por el momento, puedo mencionar que este ejercicio dejó más preguntas que respuestas, porque la recepción a la que yo estaba habituado fue

diferente por el público que asistió, ya que se mezclaron con personas pertenecientes a la población LGBTIQ+. Esto sugiere que siempre será diversa la percepción de un evento como este, así todas las personas se reconozcan dentro de cierta identidad regional como la paisa. Vale aclarar que los públicos, así como los espacios, no son fijos ni estables, sino que obedecen a las dinámicas del contexto. Esta última idea sugiere posibles procesos que me gustaría desarrollar en el futuro a partir de este trabajo, así como sus distintos modos de hacer, que adaptarán los formatos y lenguajes que permitan situarlos en lugares concretos.

Para cerrar, debo mencionar que este proceso implicó para mí una apertura a otras áreas del conocimiento: en las formas de investigar en las ciencias sociales y las humanidades, en particular en los estudios de arte y estudios culturales, pues ofrecen marcos interpretativos que también pueden figurar en la investigación en y a través de la práctica artística (Borgdoff 2012). Tal vez, más adelante, pueda hacer uso en el ámbito artístico, de otras herramientas como la etnografía o la observación participante —que en todo caso, hacen parte de mi cuerpo de trabajo—.

## CONCLUSIONES

Este proyecto artístico actualizó las preguntas por lo popular y lo vernáculo. Considero también que es un lugar no común e incluso residual de la investigación desde las artes por dos motivos: primero, porque trabaja sobre el género desde circuitos o espacios poco abordados dentro del arte; y segundo, porque depende del contexto inmediato del lugar en el que se desarrolla.

Estos aspectos son importantes en tanto pueden abrir una puerta o generar entradas a un arte situado, interesado en temas “menores” como lo *naïf* e ingenuo, las microhistorias, entre otros, pues cada vez se amplían los conceptos de la historia del arte para ser llevados hacia la cultura visual. Desde el análisis de la imagen pude pensar ciertas representaciones sociales y culturales, y quizás esta investigación y su metodología sirvan de antesala para otros proyectos que reúnan los estudios visuales y los estudios culturales.

El proyecto identificó las operaciones propias de estas producciones musicales para retomarlas con estrategias y metodologías de

investigación artística que hasta el momento son poco aplicadas a ciertas manifestaciones populares, con el fin de darles visibilidad tanto a los contenidos como a los vehículos de ellas.

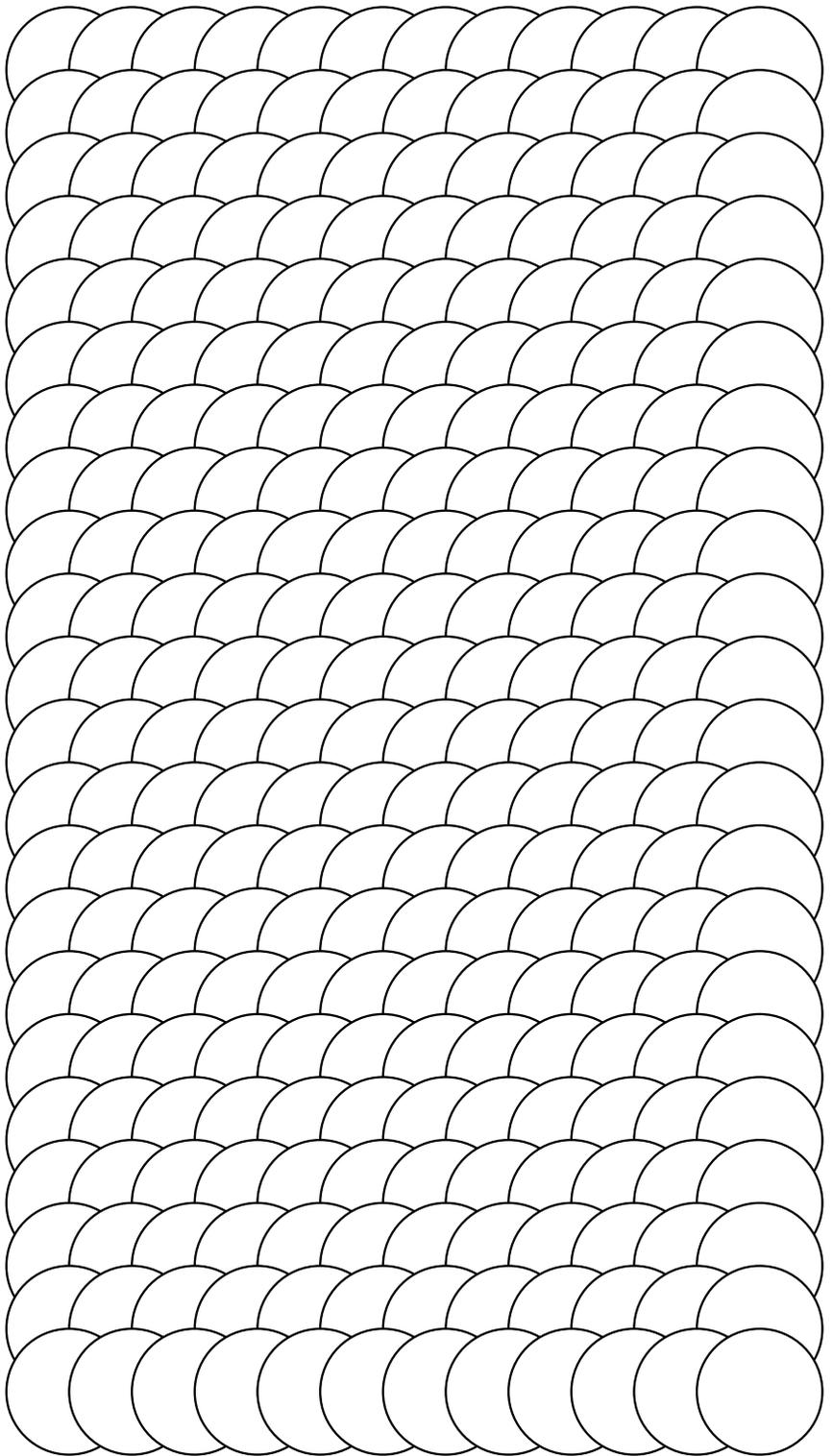
## REFERENCIAS

- Borgdoff, Henk. 2012. "¿Dónde estamos hoy? El estado del arte en la investigación artística". En *The Conflict of the Faculties: Perspectives on Artistic Research and Academia*, 104-126. Leiden University Press.
- Corredor Tapias, Joselyn y César A. Romero Farfán. 2008. "Aproximación a un lexicón de fraselogismos", Cuadernos de Lingüística Hispánica, No. 11 (2008): 153-166. Consultado: abril de 2022. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3324364>
- Crimp, Douglas, 2003. "El Warhol que nos merecemos: Estudios culturales y cultura maricona". En *Imágenes*, 123-150. Bogotá: Editorial Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá; Instituto Distrital de Cultura y Turismo.
- Hoyos Gómez, Andrés. 2020. "Montañeros en la ciudad: Música e identidad en la capital de Antioquia durante la segunda mitad del siglo XX. Despejando la región y problematizándola", Ponencia presentada en el XXI Congreso de la Asociación de Colombianistas. Consultado: febrero de 2022. <https://colombianistas.org/wp-content/uploads/2020/02/Ponencia-Andr%C3%A9s-F.-HOYOS-G%C3%93MEZ.pdf>
- Tobón Restrepo, Alejandro; León Duque y Héctor Rendón Marín. "Conflictos y paradojas de la trova antioqueña. trasegares rurales-urbanos en el siglo XX". *Revista de Artes*, Vol. 11, No. 2 (jul. - dic. 2019): 513- 529. Consultado: febrero de 2022. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7872256>
- Vera Sánchez, Mauricio. "El video clip: el todo dentro del fragmento, un análisis estético de los videos de música popular"clip...", Páginas, No. 82 (diciembre 2008), 91-116. Consultado: abril de 2022. <https://revistas.ucp.edu.co/index.php/paginas/article/view/2132/1980>

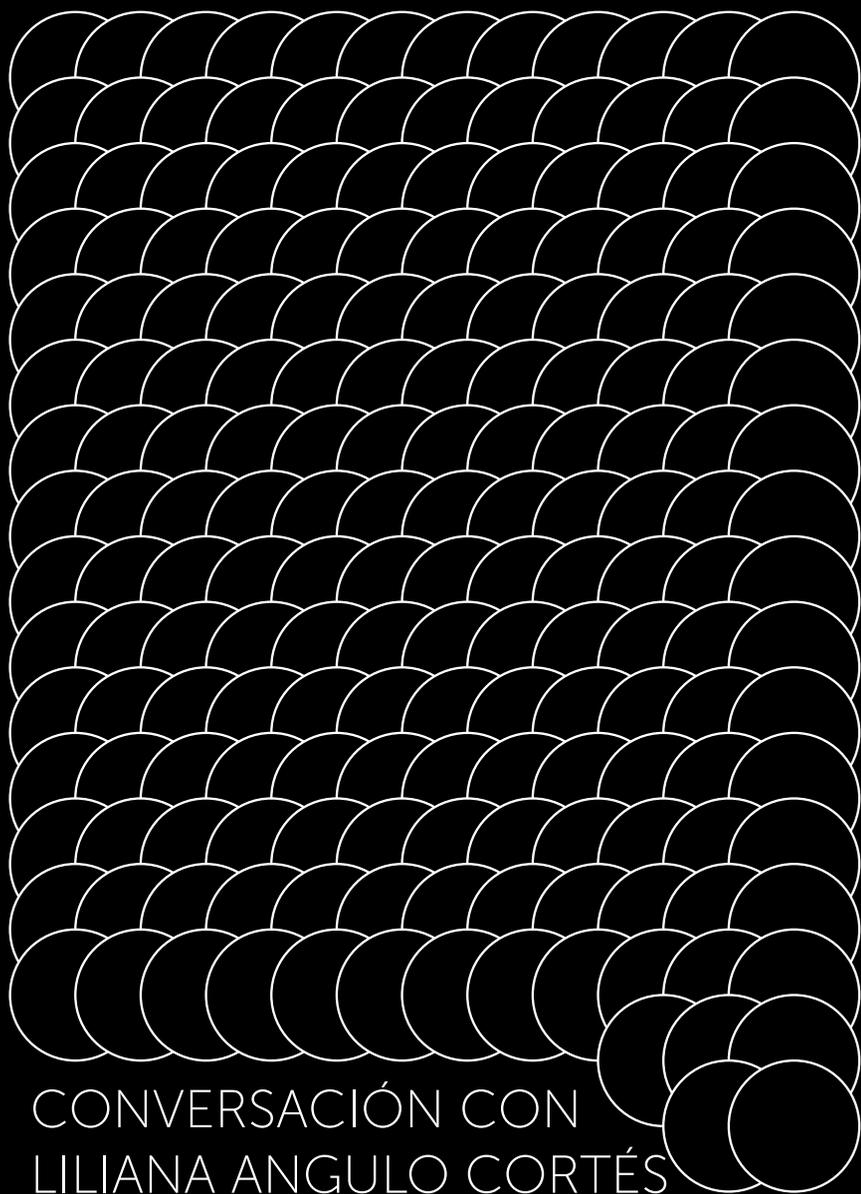
## VIDEOGRAFÍA

- Albeiro Duqueles. "Tengo un amigo loca - Albeiro Duqueles". YouTube, 9 de noviembre de 2012. Video, 3:13. <https://www.youtube.com/watch?v=MyYf2PrLWw>.
- Alpidio Correa. "Los Inesperados - El travesti". YouTube, 25 de diciembre de 2016. Video, 2:55. <https://www.youtube.com/watch?v=cnzHCXpBtQs>.
- Canal @TV Digital. "Jimmy Gutiérrez - Gay y qué - Video oficial". YouTube, 28 de junio de 2014. Video, 4:00. <https://www.youtube.com/watch?v=zknh-FOTOQU>.
- Crisanto Vargas. "El gran León". YouTube, 30 de agosto de 2012. Video, 3:40. <https://www.youtube.com/watch?v=h9sPrx7Lsls>.
- Crisanto Vargas. "La maldita prima Bertha". YouTube, 30 de agosto de 2012. Video, 2:56. <https://www.youtube.com/watch?v=bFRNVKYMdCI>.
- Crisanto Vargas. "Lo nuevo de la parranda - Hombre con hombre". YouTube, 29 de noviembre de 2012. Video, 3:51. <https://www.youtube.com/watch?v=iLApZSdORnk>.
- Discos Fuentes Edimúsica. "Se le moja la canoa - Los Embajadores Vallenatos (Video Oficial) / Discos Fuentes". YouTube, 8 de septiembre de 2014. Video, 3:18. <https://www.youtube.com/watch?v=yLRzQGglv78>.
- El Paisa Gozon. "Mi perrito es gay - El Paisa Gozón". YouTube, 7 de enero de 2014. Video, 3:52. <https://www.youtube.com/watch?v=uWCVOg-gtp0>.
- El Rey Galeano. "Y era un gay (El rey Galeano)". YouTube, 1 de diciembre de 2017. Video, 3:13. <https://www.youtube.com/watch?v=FfSWmoN4OVE>.
- Internautismo. "Marc Anthony - Tomar me hace gay - Internautismo". YouTube, 30 de noviembre de 2009. Video, 6:37. <https://www.youtube.com/watch?v=tBV1dRYZ9JU>.
- John Jairo Pérez. "Trasero en Televisión / John Jairo Pérez [Parranda]". YouTube, 28 de noviembre de 2013. Video, 3:51. <https://www.youtube.com/watch?v=J5rNDGQB66o>.
- Los Efectivos de la Parranda. "Matrimonio gay". YouTube, 20 de septiembre de 2016. Video, 2:58. [https://www.youtube.com/watch?v=\\_dIqjBOVkbQ](https://www.youtube.com/watch?v=_dIqjBOVkbQ).
- Los Gemelos de Palmira. "Soy gay y qué - Los Gemelos y El Locombo Parrandero". YouTube, 30 de noviembre de 2017. Video, 3:25. <https://www.youtube.com/watch?v=e2vTl2Y837I>.

- Los Gemelos de Palmira. "La Princesa - Los Gemelos". YouTube, 13 de octubre de 2012. Video, 4:38. [https://www.youtube.com/watch?v=A1aC7Vn\\_3Qk](https://www.youtube.com/watch?v=A1aC7Vn_3Qk).
- Los Milagrosos. "El Ritmito - Los Milagrosos (Video Oficial)". YouTube, 9 de noviembre de 2016. Video, 3:31. <https://www.youtube.com/watch?v=6Xgiuk5o4Z0>.
- Maricella Imbachi Escobar. "El Travesti - El Turpial Édgar Giraldo-Melomerengasos!!" YouTube, 20 de octubre de 2013. Video, 3:54. <https://www.youtube.com/watch?v=2a9oYzEyuKg>.
- Yeison Jiménez. "La vecina con antena (Yeison Jiménez) / Música popular". YouTube, 31 de octubre de 2013. Video, 3:56. <https://www.youtube.com/watch?v=byLRB-rFVgQ>.



¡EL PUEBLO NO SE RINDE,  
CARAJO! ARCHIVO Y  
MONUMENTO TEMÍSTOCLES  
MACHADO POR LA DEFENSA DEL  
TERRITORIO DE BUENAVENTURA



CONVERSACIÓN CON  
LILIANA ANGULO CORTÉS

**Liliana Angulo Cortés es una artista y activista afrodescendiente, nacida en Bogotá, con estudios de Artes plásticas en la Universidad Nacional de Colombia Sede Bogotá y una Maestría en Artes de la Universidad de Illinois en Chicago (Beca Fulbright). Ha trabajado en diferentes regiones del país, buscando contribuir a las luchas de las comunidades afro desde lo colectivo y desde una práctica artística que cuestiona las manifestaciones estructurales del poder cimentadas en la desigualdad social. Explora la memoria y el poder a partir de exploraciones en representación, identidad, discursos de raza y desarrollo. Investiga el cuerpo y la imagen a partir del género, la etnicidad, el lenguaje, la historia y la política; indaga estos temas más allá de la academia desde prácticas performativas, tradiciones culturales, casos de reparación histórica y trabajo directo colaborativo con organizaciones sociales de la diáspora africana.**

**Esta conversación tuvo lugar el 10 de mayo de 2021, con ocasión de su charla “¡El Pueblo no se rinde, Carajo! Archivo y monumento Temístocles Machado por la defensa del territorio de Buenaventura” en el semillero EPIA (trece días después de iniciado el paro nacional).**

—

**Nadia Moreno Moya (NMM):** Liliana, muchas gracias por tu presentación y

por compartir con nosotros tu experiencia con el archivo y monumento Temístocles Machado, tan oportuna en estos momentos, mientras sucede el paro nacional. Quisiera saber, primero que todo, ¿qué ha sido de las personas que participaron en el paro de Buenaventura de 2017 y cómo están vinculadas al paro actual? Lo pregunto, porque recuerdo muy bien que ese paro anticipó un largo ciclo de protestas en el país, pues luego vendría el paro de 2019. Tu presentación también me genera preguntas con relación a la potencia del arte, o más bien, del ser artista en estas situaciones: ¿qué permite y qué no permite esta condición, de qué sirve ser artista en una situación como esta? Me puedo imaginar que hoy te has convertido en una custodia de la memoria y de ese archivo, no de manera individual sino en red, junto con otras personas.

**Liliana Angulo Cortés (LAC):** Una cosa que no mencioné es que este proyecto, esta intención de trabajar con Don Temis [Temístocles Machado]<sup>1</sup>, ocurrió con el apoyo del Instituto Goethe y sucedió dentro de un evento más grande que se llamaba “El futuro

---

1 Temístocles Machado Rentería fue un líder comunitario de la ciudad de Buenaventura, Colombia, especialmente en la Comuna 6. Miembro del movimiento del Paro Cívico, defensor de derechos humanos, archivista y gestor de memoria. Un activista por la defensa del territorio y los derechos de las comunidades frente a los proyectos estatales.

de la memoria” realizado en agosto de 2018. Cuando ocurrió el evento que se llamó “Carretera al mar”<sup>2</sup> junto con el Museo de la Tertulia, vinieron personas de toda Latinoamérica y se llevaron a cabo diferentes proyectos sociales relacionados con el territorio. Luego de que mataran a Don Temis en enero de ese año la situación se volvió muy compleja emocionalmente, para mí y para todos. Todo a lo que llegamos con el proyecto tenía que ver con las decisiones que tomaban los líderes, lideresas, y la comunidad; entonces, cuando ellos participaron en este evento, empezaron a ver muchas posibilidades en el arte, y eso fue muy chévere. Pero cuando mataron a Don Temis todo el mundo desapareció, incluyendo instituciones como la Defensoría del Pueblo. Solo estábamos nosotros, que éramos artistas y nadie entendía muy bien qué hacíamos allá. Fueron esas posibilidades que ellos vieron en el arte lo que nos mantuvo juntos, porque les permitió a ellos visibilizar su lucha.

A raíz de esa experiencia se han recibido algunas donaciones de personas, gente solidaria que quiere ayudar a la comunidad. En este momento hay un mural que está pendiente de terminar, que desde el año pasado por la pandemia se tuvo que parar. Con una de las donaciones ellos optaron por hacer un proyecto productivo, porque parte

del tema allá es que uno puede defender el territorio, pero si la pobreza los hace irse porque no hay como vivir, la gente termina vendiendo mal y yéndose, migrando. Entonces es muy importante que la comunidad pueda ser autosostenible, y por eso ellos eligieron este proyecto productivo de cría de pollos, haciendo su análisis de que podía ser rentable y qué podían hacer. También tienen un club deportivo y cultural “Estrellas del mañana”, o Club Deportivo y Cultural “Estrellas del Mañana - Temístocles Machado”, que es un club de fútbol básicamente, para hombres y mujeres. Trabajan con niños, niñas, adolescentes, tienen también un grupo de danzas allí, se hacen los talleres de pintura, ellos van a estar participando en el mural y pintando también. Ellos participan en todo lo que organizativamente implica su liderazgo.

En cuanto al paro actual, hoy 10 de mayo de 2021, no se ha decidido todavía si van a entrar con bloqueos. Uno de los líderes del paro de 2017, Víctor Vidal, resultó electo alcalde de Buenaventura, con todo el apoyo del paro, y fue fantástico, fue muy importante para la gente. El acuerdo de aquel paro supuso la inversión de algunos billones de pesos para sacar a Buenaventura del atraso histórico, pero no solo buscando “inversión”, sino desarrollar unas acciones puntuales para resolver los problemas de salud, educación y demás. Ese recurso no llega directamente a la alcaldía, pero sí era importante que alguien del Paro

---

2 Para más información del evento, consultar: <https://www.goethe.de/ins/co/es/m/kul/sup/mem/road-to-the-sea.html>

Cívico estuviera ahí. Esa es una de las razones por las cuales no han entrado al actual paro, pero como les mostré en la presentación, allí en Isla de la Paz, ellos fueron carne de cañón en el paro de 2017. El ESMAD los cogió durísimo, porque ellos están ubicados en una salida de Buenaventura muy importante. Entonces ahora la comunidad se lo piensa dos veces en participar en el paro, porque pone en riesgo a sus jóvenes, a los que están en primera línea... eso es complejo. Ahora, es posible que Buenaventura sí entre al paro actual. Por el momento solo la zona rural está involucrada, la parte de La Delfina que son las comunidades indígenas, ellos si están allá... y ya les han dado duro.

**NMM:** Por lo que dices, el paro de 2017 logró una victoria política en el esquema de la democracia electoral y representativa cuando llega Víctor Vidal a la alcaldía. Entonces, pese a la muerte de Don Temis, ¿esa lucha sostenida siente que ha logrado una victoria?

**LAC:** Sí, realmente lo que logró el paro de Buenaventura fue bonito, fue muy importante, pero hay que tener en cuenta que allí existían unos liderazgos desde décadas atrás, como era el caso de Don Temis. Los líderes mayores llevaban años haciendo trabajo social y que ganaran el paro fue mostrarles a los jóvenes que sí se podía, que la lucha social puede dar frutos. También les mostró cómo opera el Estado,

cómo opera la corrupción. Entonces sí fue muy importante.

**Fernando Escobar Neira (FEN):** Pienso en la circulación, la amplificación o la activación del archivo de Don Temis y pienso en tres escenarios: uno, en el 45 Salón Nacional de Artistas en 2019 y otro en el Centro Nacional de Memoria Histórica [CNMH], que son operaciones distintas y más difíciles de situar, porque son eventuales, se activan ocasionalmente aprovechando la caja de resonancia de un Salón Nacional de Artistas, o se confía en una institución que surge del acuerdo de paz, CNMH, hoy quizá no en las mejores manos. La otra forma es un archivo vivo, por decirlo de alguna manera: el archivo del Grupo de la Comuna 6. Veo tres escenarios claramente diferenciados, tres formas de organización distintas, y yo me pregunto, ¿allí qué pueden las prácticas del arte? ¿Cómo entran a jugar allí? ¿Cómo se puede diferenciar siendo 'lo mismo' lo que se está tratando?

**LAC:** Digamos que el que abordemos el tema del archivo de Don Temis desde el arte tenía un propósito, que era llegarle a la comunidad. Los otros escenarios han sido oportunidades que han surgido y que permiten una amplificación, visibilidad del proceso y de quién fue él. Pero el propósito principal ha sido la comunidad, porque finalmente lo que hizo Don Temis, lo que hace la memoria, lo que implica el archivo es *una forma de poder*. Lo que ha existido es una

práctica sistemática de minusvalorar lo que ocurre en esas comunidades, tanto que para el Estado colombiano esos territorios son baldíos, pero, como son dentro del distrito de Buenaventura, no caben en la lógica de los baldíos que están en áreas rurales o forestales, entonces hay un vacío legal allí, paradójicamente, aunque el problema más grande de la legislación colombiana es la tierra, el vacío está ahí, existe en la legislación de tierras.

Entonces digamos que el interés siempre ha sido que el arte puede proveer herramientas para que esto le pueda llegar más claramente a la comunidad, empoderarla de diferentes maneras, ayudarles a defender el territorio. Esa ha sido la prioridad. Llegar a espacios a través de la invitación que hubo para ir a Berlín, ir allá para generar consciencia en esos lugares; o lo que ocurrió en el Salón Nacional, son aliados, llega la gente y dicen: los queremos invitar a esto, y ha sido un aprendizaje también para los líderes, pues ellos se habían movido siempre en un contexto comunitario, o urbano, de Buenaventura. Hay en el territorio mismo muchos vacíos, escasos recursos, muchas cosas que hacen que siempre haya que volver es allí, la prioridad es esa, el trabajo que yo siento que se puede hacer desde el arte.

Don Temis defendía, básicamente, la sostenibilidad de la gente en el territorio, las prácticas que ellos desarrollan en el territorio. Por eso soy consciente

de que la forma en la que yo entiendo el arte, y lo que yo puedo aportar, tiene también ese límite, porque es finalmente como la gente lo quiera hacer; o sea, ellos hacen sus cosas. Yo, al contrario, aprendo de las ollas comunitarias, las mingas: cuando hacen esos procesos es impresionante, bellissimo, una cosa que nosotros en las ciudades casi no experimentamos. Ellos también tienen clarísima su relación con el medio ambiente. Por ejemplo, ¿por qué es grave que haya tanto desarrollo portuario? Porque no pueden pescar, porque la armada está todo el tiempo vigilando, entonces no pueden estar por donde pasan los buques. Dañan el terreno marino para hacer el dragado por donde pasan los buques, quitan todo el piso coralino, destruyen la diversidad del mar y ellos también están peleando eso porque esa es su sostenibilidad alimentaria. No es gratuito que quieran estar en las zonas de bajamar. En Buenaventura hay mucha pobreza, pero si ellos pueden salir a pescar, comen mejor que nosotros.

Los líderes y las lideresas ven como la gente está bombardeada todo el tiempo, la gente que vive en pobreza, porque si no pueden salir a pescar les toca ir a comprar a la tienda y vender su tiempo para trabajar. Don Temis defendía el territorio. No lo veía como propiedad privada, nunca las comunidades lo han visto como propiedad privada, sino como un territorio comunitario ancestral, y por eso él defendía que ellos pudieran seguir viviendo allí siendo soberanos, autónomos, toda la

idea de la autodeterminación que es base en los procesos de las comunidades negras e indígenas.

**Manuela Vélez (MV):** En sintonía con esta última pregunta, ¿cómo entiendes tú el contraste o la tensión entre historia y memoria cuando se construye un proyecto de estos? Y también, ¿cómo percibes tú que la misma comunidad lo hace? Siento que eso proporciona una herramienta de autoconocimiento, tanto de sí mismos como del territorio que se habita.

**LAC:** Efectivamente, yo he trabajado con representaciones históricas, con relatos históricos y con archivos históricos, y claro, para las comunidades negras siempre hay un reclamo con el tema de la invisibilidad: quién contó la historia y cómo la contaron; creo que ese es el drama de muchas comunidades en este país. Ahí hay que entender que esa operación de narrar la historia es una forma de poder, un poder que finalmente se expresa de diferentes maneras, y una de esas son las narrativas “oficiales”. Eso es una cosa muy potente que genera formas de opresión, de dominación. Aunque suena a un cliché, no lo es, porque finalmente la manera en que nos entendemos depende de cómo nos contamos, y en ese sentido, en Colombia se están desarrollando muchos procesos de memoria, y hay una intención de reparación allí.

Sin embargo, el cómo se entiende la reparación para las comunidades afro

tiene que ver con la historia de la esclavización, con las luchas por la libertad, con los diferentes procesos libertarios, con el poblamiento que es fundamental. Y es ahí donde está el punto crítico de Colombia: el territorio, y en la medida en que no se conozca cómo se ha dado ese poblamiento, y cómo nos relacionamos entre muchas comunidades y sujetos, esa dominación va a seguir dándose. Muchos territorios habitados por comunidades indígenas, negras o campesinas son considerados por el Estado colombiano como baldíos, o sea, son territorios que se supone que no son de nadie y que no están habitados, y que por lo tanto no “están”. Los procesos de memoria y reparación histórica son fundamentales dentro de esas luchas.

**NMM:** Por lo que nos contaste, tú te acercas a Buenaventura siguiendo el rastro de las Panteras Negras en Colombia y terminas involucrada con el archivo de Temístocles. Hoy día, ¿crees que esa experiencia y ese proyecto particular generó algún giro en tu forma de verte como artista y como luchadora en las reivindicaciones y en los ejercicios de poder sobre las comunidades negras en Colombia?

**LAC:** Yo había trabajado con comunidades en diferentes proyectos, y eso siempre genera relación, redes, amistades, todo tipo de cosas. Yo me intereso en raza, en toda esta lucha y en el movimiento social, y he trabajado también masculinidades, entonces digamos que muchas cosas

confluyeron. El proyecto por el cual llegué a Buenaventura era una cosa muy potente, pero finalmente era más una oportunidad para entender el Movimiento Social Afrocolombiano. Y claro, a Don Temis y a otros líderes en Buenaventura.

El Paro de Buenaventura es parte del resultado del Movimiento Social Afrocolombiano, eso es clarísimo. Es decir, el Proceso de Comunidades Negras de Colombia (PCN), las organizaciones afro de Buenaventura han sido un eje fundamental del Movimiento. Entonces, lo que me ocurrió con la comunidad en Buenaventura es que generé con ellos unas relaciones de amistad y de solidaridad muy estrechas, hicimos el duelo del asesinato de Don Temis todos juntos, y eso generó un lazo súper fuerte. Pero yo me preguntaba a veces, ¿por qué terminé aquí? En esta coyuntura, en esta situación... Y es complejo, porque eso conlleva un montón de responsabilidad: el miedo y el riesgo es real, siempre están latentes, y sobre todo, después del asesinato de Don Temis pues aún más, esa era una prueba fehaciente. Lidar con ese dolor colectivo y el mío propio ha sido difícil, porque a mí también me dio durísimo que mataran a Don Temis. Pero lo que les digo... ellos le enseñan a uno un montón y todo se va dando.

La relación con ellos en este momento es cercana, de mucha confianza, y aunque por la pandemia no he podido volver, voy a volver dentro de poco.

En la distancia no dejé de gestionar y de manejar cosas en servicio de la comunidad, pero también tengo claro que lo que ocurra ocurrirá realmente porque se arraiga en el territorio, porque ellos lo mantienen y lo producen. Toda la información que recopilamos, todas las digitalizaciones de álbumes, toda esa información se queda allá. Es complejo, porque el sueño de don Temis era que hubiese una especie de centro de memoria comunitario con su archivo. Él quería eso, que la gente valorara su historia en el territorio, y nosotros tratamos de hacer cosas para tratar de llegar allá.

Esas infografías que les mostré, esas cosas que se han construido y que se usan en las exposiciones, es para que ellos las tengan y para que eso pueda ser itinerante, que pueda ser material de uso, y también para valorar lo que ellos hacen. Es raro para mí, porque yo no vivo en Buenaventura, pero yo me veo como una aliada, hago parte del grupo, hago cosas, que es el rol de otra gente que también se ha vinculado y que también ha querido trabajar con ellos.

**David Botero (DB):** Yo quería decir que tu trabajo, más que dar cuenta de una comunidad, es dar cuenta de todo el país. Nosotros, que somos externos a la Isla de Paz, andamos muchas veces como caballitos, mirando para adelante sin saber qué es lo que sucede realmente. Colombia es un país que además no tiene memoria, más que todo los jóvenes. Por mi parte, creo

que de lo que he investigado siempre toco temas muy políticos, y actuales, de lo que está sucediendo en estos momentos y a través de los medios de comunicación. Así estemos investigando asuntos muy distintos, creo que los artistas tenemos una ética y un sentido de justicia artística, que nos inquieta y nos hace manifestarnos de diferentes maneras, y eso creo yo que es lo importante: que no podemos quedarnos callados.

Yo no solamente me afecto por la comunidad digital, por lo que ocurre en internet, que es lo que yo abordo en mi trabajo, sino también me afecto por lo que hacen otros. Quería, entonces, que nos dieras un mensaje para nosotros como artistas. No sé, un mensaje de parte tuya, de pronto no tan teórico sino de tu corazón, de tu experiencia, de lo que has visto. Yo también he compartido con unas comunidades, no tanto como tú y como me gustaría hacerlo, pero es hermoso, son personas que hay que cuidar, personas que tienen con qué dar poder, pero desde la palabra y no desde la fuerza.

**LAC:** Muchas gracias, David, por tu comentario y por tu pregunta. Mi intención no era sonar teórica, sino que obviamente siento que para explicarles lo que pasa allá hay que dar todo un contexto, que de hecho a mí me costó entender, pero que hace parte del tema. Me encanta tu pregunta, por un lado, porque, como artistas todos, somos personas altamente sensibles y

eso nos hace también vulnerables de muchas maneras. Una de las cosas que yo he aprendido en estos procesos con la comunidad es que hay que entenderlos como procesos de cuidado. Cuando nosotros volvimos después de que mataron a Don Temis, la comunidad estaba tan triste, tan asustada, tan desmoralizada, que posiblemente eso podía romper completamente el tejido que ellos habían construido toda la vida. Había que cuidar ese legado de Don Temis, pero en ese proceso yo también estaba muy afectada, yo veía a todo el mundo muy afectado, pero trataba de ser consciente de ese dolor, no tanto "ser fuerte", sino ser consciente de lo que estaba pasando y poderlo sentir con ellos y de alguna manera también buscar sanarlo. El mural que les mostré se podría decir que fue una actividad de sanación<sup>3</sup>. De algún modo era una respuesta a ¿cómo procesamos esto? ¿Cómo ayudar a la comunidad, pero también cómo empoderar a la comunidad? Ese mural terminó siendo un sitio de memoria, pero fue a partir de las discusiones y conversaciones que fue llanto de todo el mundo.

Yo ahora puedo hablar de Don Temis sin llorar, pero antes no podía,

---

3 Un registro fotográfico de este mural y de los otros a los que se hace referencia en esta conversación, junto con su proceso de realización, puede encontrarse en: <https://newalphabetschool.hkw.de/temistocles-machado-renteria-artistic-intervention-and-the-struggle-for-justice/>

cualquier cosa que me ponían a hablar yo lloraba y lloraba, y digamos que en eso el arte le ayuda a uno a procesar esas cosas. Mi trabajo, digamos, ha sido una forma de terapia, muchas cosas las he procesado yo ahí. Todo eso que yo he hecho con el racismo tiene que ver con eso que, muchas veces, los artistas no lo podemos expresar en palabras. No es fácil entender qué significan esas emociones y por eso surgen las obras, las cosas que uno hace. Muchas cosas que yo he trabajado tienen que ver con raza, y son complejas porque son supremamente dolorosas, porque la gente pasa por unas cosas tenaces, y hablo de raza porque eso que pasa en Buenaventura es un problema de racismo estructural, es ver el racismo operando en el territorio, en la sociedad, en el desarrollo económico, en esas visiones.

Una cosa que también he ido entendiendo con todo esto es que uno debe generar herramientas para hacer un trabajo "interno", que implica también entender que uno tiene límites, porque uno puede querer salvar al mundo y hacer de todo, pero llega un momento en el que uno se quema, se quiebra, se rompe y eso hay que tenerlo muy claro. No solo para cuidarse a uno mismo, sino para cuidar a otros, porque uno tiene que cuidarse para ofrecerse a los demás. Eso, me ha tocado aprenderlo un poco a los golpes, a totazos, caídas y levantadas. En este momento yo me siento en ese proceso, porque claro, después de lo que

hicimos con Don Temis yo tuve un bajonazo de energía, caí casi que en cama durante semanas, porque uno también gasta la energía vital. Yo creo que eso pasa no solamente cuando uno trabaja con comunidades, sino que pasa en general en los procesos artísticos que lo involucran a uno.

Mi mensaje, entonces, es estar alerta a eso. Yo me he encontrado con que eso pasa en todo el mundo. Hay, por ejemplo, una cosa que llaman *fatiga por compasión*, que es lo que pasa cuando uno está tan involucrado con la gente que terminas drenado de energía, no tienes más fuerza. Hay que entender que esas cosas existen; que no es que uno sea débil, o el que se las sabe todas. Por eso lo que pasó en Buenaventura fue tan potente, tan bonito, tan fuerte, porque era compartir el dolor con todos ellos. Yo iba a entrevistar, a escanear algunas cosas y les escuchaba la historia a todos de dónde estaban cuando escucharon que a Don Temis lo habían matado. Todo el mundo tiene su versión de ese primer impacto, y como dice Nadia, uno se vuelve un guardián, alguien que salvaguarda unas cosas allí.

### **María Camila Hidalgo (MCH):**

Muchas gracias por la charla. Yo he visto muchos procesos de prácticas artísticas desde la postura de la que hablas, donde el artista es un medio para que esas historias salgan a la luz o se puedan transmitir a otros espacios. Quisiera saber, ¿cómo es tu relación y la de las comunidades con

otros espacios? y ¿cómo se pueden llevar a la luz esas historias dentro de las instituciones? También te quería preguntar si sigues en contacto con la comunidad ahora en época de pandemia, y si ha sido posible que se sigan reuniendo en tiempos como estos donde el contacto físico y el acto de reunirnos no pareciera estar permitido.

**LAC:** Ahí hay varias cosas. Por una parte, lo que yo les conté antes: para entender ese contexto a mí me tomó más de un año, porque implicaba entender lo que había hecho Don Temis, entender el territorio, entender cuáles eran las luchas, los problemas, entonces llegar a esas cosas nos tomó un buen rato. Digamos que la comunidad lo hace muy naturalmente en tradición oral, pero Don Temis sí tenía un conocimiento mucho más panorámico y amplio del que tienen algunos de los líderes, por eso a él hay que entenderlo como una figura que articula, porque él tenía esa posibilidad de entender en “macro” muchos procesos y también culturalmente, desde lo afro y la vida ancestral, él tenía mucho conocimiento. Entonces, entender todo eso y sentirme cómoda con ese conocimiento me tomó un año más o menos. A partir de eso hicimos muchas cosas: hay una cronología del poblamiento del territorio, unas cartografías, unos materiales fotográficos y gráficos, unos objetos. Pero ha sido todo un proceso llegar a eso y poder transmitirlo a la comunidad.

Por otra parte, lo que hemos visto, y por eso yo también sigo ahí, es que hay otros procesos que no se han podido desarrollar. Los murales, por ejemplo, hacen parte de una estrategia de marcar el territorio, de señalar la presencia de la gente, el poblamiento, la historia, la memoria. Pero también la idea es que se genere una especie de escuela de liderazgo, que haya un relevo para estos líderes mayores. Hay muchos jóvenes en la comunidad y la idea es que puedan tener esa comprensión, y todavía estamos en ese proceso. Mucho de lo que se hace, las escuelas de fútbol, todas estas actividades con los jóvenes tienen que ver con eso, con cómo empoderarlos, mantenerlos fuera de las bandas criminales que están presentes en Buenaventura. Es un proceso que para estos líderes ha sido de toda la vida, una cosa de la vida cotidiana.

Con respecto a lo que preguntabas sobre la pandemia, pues bueno, cuando empezó la pandemia el grupo había recibido una donación; nosotros usamos parte de ese recurso para que ellos pudieran quedarse en casa, porque si a la gente le tocaba trabajar, pues le tocaba salir. En Buenaventura, al igual que en otras regiones del país, la gente salía todo el tiempo, la rumba no paraba porque la cultura es así. Ahora bien, durante la cuarentena estricta ellos sí estuvieron guardados, luego ya empezaron a salir con mucho cuidado, sobre todo por los mayores, pero ellos no han parado... Ellos van a todos los comités y a cosas que los

invitan, porque allá hay mucho trabajo comunitario, todo el tiempo están en procesos diversos... Ellos no paran.

Lo que sí hubo que parar fue el mural, y ahorita en enero hubo una lucha entre bandas criminales que hizo que todo el mundo se tuviera que guardar por la violencia en los barrios, grupos disparándose entre sí, y hubo muchas víctimas civiles en eso, bandas que se pelean allá por las rutas de tráfico. Los líderes y lideresas son muy atentos a esas dinámicas, como les contaba, una de las líderes jóvenes, Delcy Castro, es edil de la localidad. Eso muy importante, porque entonces ellos tienen ahorita una representante en el gobierno de la ciudad. Ellos han estado acompañándola mucho, hicieron campaña con ella. También el hijo de Don Temístocles está muy involucrado ahora en todo el proceso político y social. Se siguen moviendo, y el Grupo de Archivo y Memoria es una de las múltiples actividades que ellos desarrollan.

**Óscar Arroyave (OA):** Me gustaría saber cómo fue el proceso de creación con el Grupo de Archivo y Memoria: ¿cómo se proponen las acciones y proyectos con el grupo? ¿Trabajan con más archivos además del de Don Temis? Y ¿sabes qué próximos proyectos hay con el Grupo de Archivo y Memoria?

**LAC:** Las actividades se proponen a partir de discusiones con el grupo. Inicialmente, lo que ocurrió fue que

habíamos hecho este acuerdo con Don Temis de trabajar con su archivo. Luego a él lo matan y solo tenemos la oportunidad de regresar mes y medio después del asesinato. Logramos ponernos en contacto con ese grupo que él había contactado en vida para trabajar ese tema del centro de memoria, el archivo y la comunidad. En principio, este era un deseo de Don Temis que comparten los jóvenes, y como guardaron por seguridad el archivo de Don Temis y no teníamos acceso a él, la acción que planteamos fue tratar de reconstruir la historia y la memoria de la comunidad con las familias fundadoras, con los primeros que se asentaron, la familia Machado, la familia Gamboa, que al principio tenían más territorio y luego eso se fue parcelando cuando llegaron más familias y se construyeron los barrios.

Esa fue en principio la intención y ellos empezaron a hacer ese trabajo, visitando las familias, buscando las imágenes. Luego también el Grupo tenía la idea de hacer un monumento a Don Temis, y se empezó a discutir, ¿qué tipo de monumento? Primero, porque no teníamos plata para hacer un busto en bronce ni nada por el estilo, entonces era qué tipo de monumento puede ser conmemorativo para Don Temis. Inicialmente se pensó en algo muy bonito, sembrar un árbol en el parqueadero donde lo asesinaron, pero como eso es un parqueadero de tractomulas quedaba muy difícil sembrarlo ahí en el medio. Luego se pensó hacerlo a un lado del parqueadero y

se llegó a hablar con diferentes líderes de Buenaventura sobre qué árbol, porque allá hay unos árboles increíbles. Era una cosa bonita, y se habló de las azoteas, que son las bateas o canoas donde siembran plantas medicinales; se habló de algo así y es algo que todavía se quiere hacer. Luego salió la idea de *humanizar* la vía. Entonces, en todos estos procesos yo soy una mediadora. Ellos botaban ideas, identifican necesidades... Todo esto hasta llegar a que se hiciera el mural.

También hay un tema ambiental con los esteros, que son lugares donde el mar entra. La gente que tiene los parqueaderos y las tractomulas lava carros y cambia aceite sobre los esteros, incluso han rellenado parte de los esteros porque quieren ampliar los parqueaderos. Entonces, hay un daño ambiental enorme: las zonas donde ellos antes se bañaban son zonas a las que no pueden acceder, entonces ellos tienen ya acciones planteadas para esas necesidades que identifican. En este momento hay la necesidad de generar un comedor comunitario. Ellos tienen una casa donde se puede instalar y estamos mirando cómo se puede dotar ese espacio para hacerlo sostenible.

La fundación que les ha donado recursos es una fundación austriaca, cuya especialidad es la energía solar, imagínense esa cosa tan chévere. Eso también ocurrió porque unas aliadas que vinieron por la iniciativa Carretera al Mar fueron a Buenaventura y entendieron

bien la cosa, contactaron a la fundación y así fue donde consiguieron la donación que los líderes y lideresas del grupo decidieron usar para financiar el proyecto productivo de la cría de pollos y el Club Deportivo del que les hablé anteriormente. Ahora, creo que igual lo hubieran hecho sin la plata.

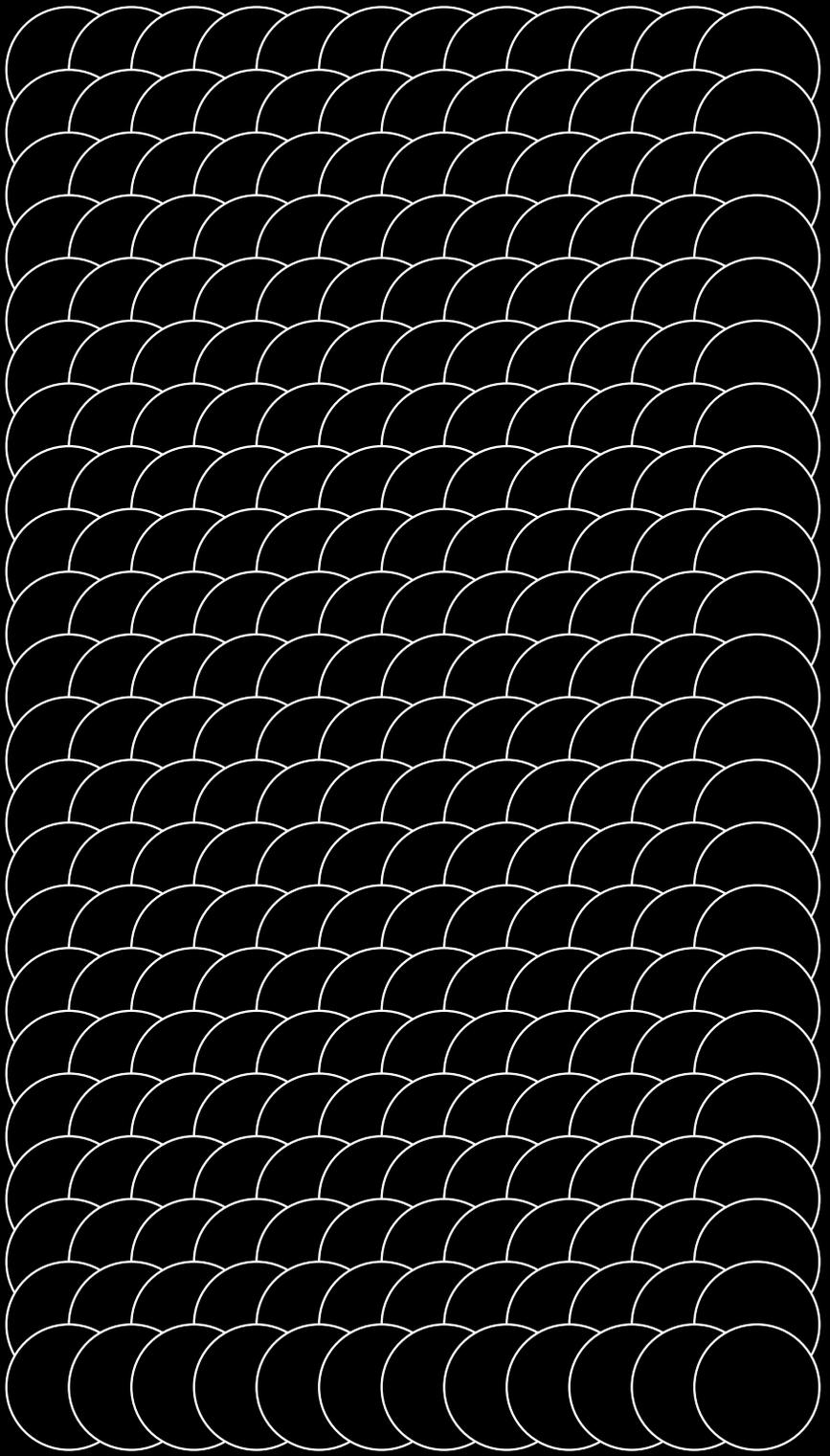
Pero todas esas acciones las definen ellos, incluyendo las acciones artísticas, los murales se vuelven una estrategia y ellos ya lo entienden: que hay que marcar este territorio como propio, y ahí está la idea que pinten artistas de Buenaventura. El artista invitado del primer mural fue José Luis Rodríguez Garcerá, que trabajó junto con Lenz Smith de Rostros Urbanos. En este momento, el segundo artista se llama Eliécer Bermúdez, que es un pintor muy bueno, con una trayectoria tremenda de mural, y es el que está liderando ese proceso que vincula jóvenes de la comunidad. Entonces, todo pasa por una concertación, pero lo que les digo, la idea también es que ellos sean autónomos y que las cosas sean sostenibles. Porque yo estoy en Bogotá, otros están en Alemania; es decir, tenemos las limitaciones de no estar en el territorio, entonces la idea es que las acciones que se adelanten sean para ellos claves.

**NMM:** Liliana, no sé si quieres decir algo para terminar... Yo quisiera recalcar lo que dijiste del cuidado de sí y de los otros. Creo que es importante ese mensaje en las condiciones en las que estamos ahora, también por

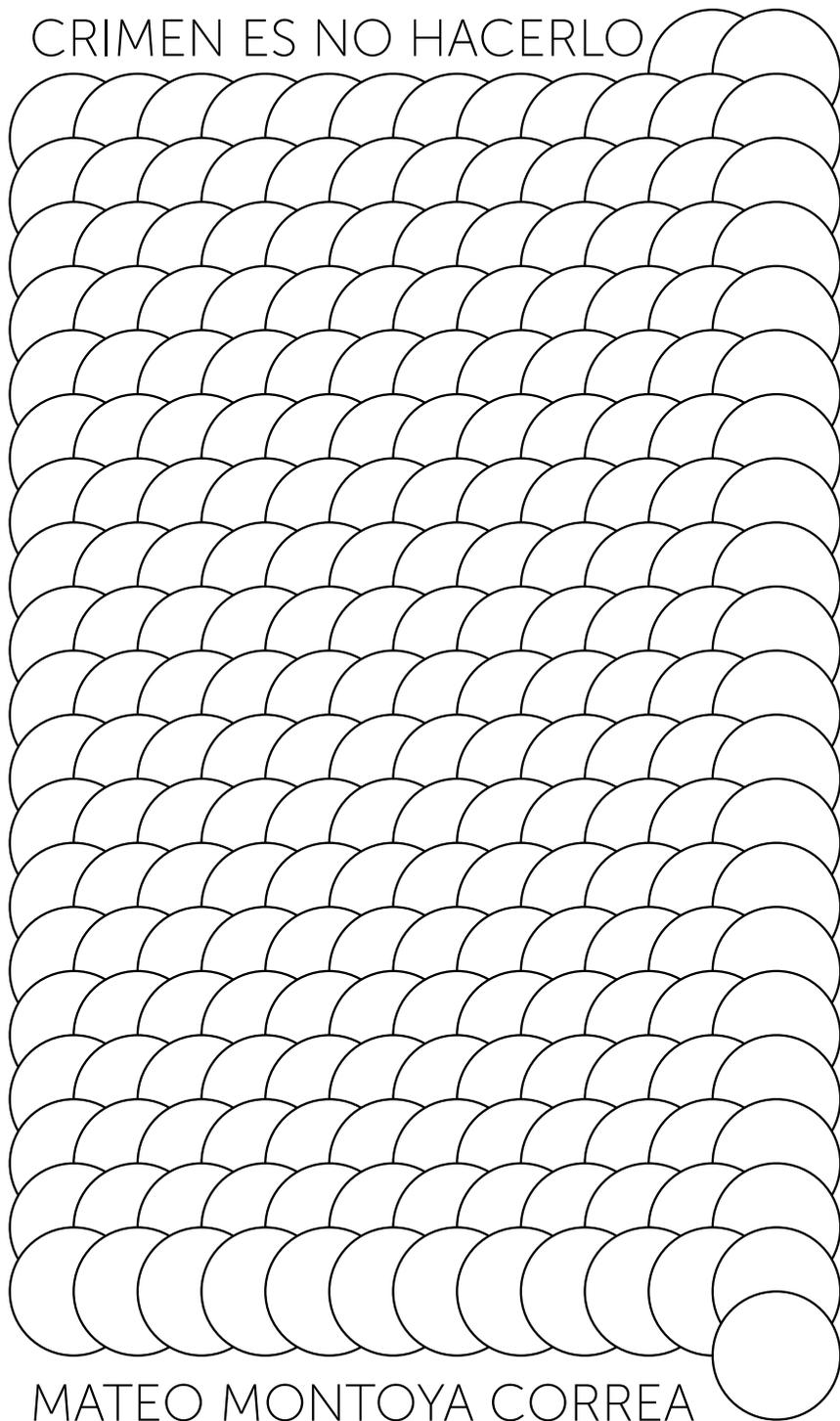
eso insistimos en tener este encuentro. Varios de ustedes han estado en la calle, ahora mismo están pasando varias manifestaciones...

**LAC:** No, pues agradecerles, y también estimularlos a que sigan su propio proceso para donde los lleve. Yo jamás me imaginé que iba a terminar trabajando en las cosas que les he contado, pero eso es parte del proceso, de seguir la intuición, de conectarse con lo que la vida le presenta a uno. No estar fijo con un objetivo o una idea de qué es ser artista, sino valorar también lo que la vida va dando.

**FEN:** Yo quisiera llamar la atención sobre un par de cosas: que todas estas organizaciones de base comunitaria piensan siempre en el futuro, esgrimiendo un pasado, un pasado digno o un pasado injusto, y que no han tenido derecho al presente. Entonces, eso: lleguemos al presente. ¡Muchas gracias, Liliana!



PATINAR ES NUESTRO CRIMEN,  
CRIMEN ES NO HACERLO



MATEO MONTOYA CORREA

## INVESTIGAR PATINANDO

Me interesa un arte que no se encarga de dar explicaciones, sino que pone en sospecha la realidad, un arte en el que se come, se filma, se toma fotos, se goza y se practica como en el colectivo *La Casa de Todos* –gestado por el artista, profesor y amigo Juan Luis Mesa–, que se mira, se lee y se entiende como lo hacen los profesores e investigadores Nadia Moreno Moya, Fernando Escobar y el semillero de investigación *Epistemologías y políticas de la investigación desde las artes*, espacio que ha apoyado este proyecto de manera significativa.

## PALABRAS EN MONTAJE<sup>1</sup>

Un día con olas en un lugar sin mar  
La escena del *skate*  
Complejo  
Rampa en J  
Descolgar  
*Spot*  
Lisar  
Raspar  
Truquear  
Derrapar  
Llegaron los feos-Se fueron los feos  
La pela-la trilla  
Volar  
Rodar mientras se rueda la película  
Lo que a simple vista no se ve  
D.S.C  
María Luisa y Bolis  
Archivo *skater*

---

1 La intencionalidad del presente trabajo está vinculada a un archivo *skater* que permite desglosar una serie de imágenes y códigos que están implícitos a lo largo de este texto. De allí surge la idea de categorizar las imágenes-códigos por medio de 'palabras en montaje' como una especie de glosario. Estas pretenden generar diversas formas del lenguaje y dejar abierta la pregunta de si acaso existe una escritura *skater*. Y no se trata de responder la pregunta, sino de abrir nuevos caminos para la investigación artística desde lo cultural y la jerga que está vinculada a la experiencia de patinar sobre una tabla. Las palabras enunciadas arriba tendrán una variación en la tipografía para hacer referencia a las mismas.

# INTRODUCCIÓN

*Possibilities are everywhere. Search and enjoy.*  
(Pontus Alv. *In Search of the Miraculous*).

En primera instancia, la estructura de este texto-proyecto se pensó como la de un ensayo fílmico que giraba en torno a la búsqueda del vínculo entre las prácticas artísticas y el *skateboarding* desde una mirada local, haciendo uso del cine como recurso para el montaje de la propuesta. Sin embargo, al final no se trató simplemente de un ensayo fílmico, pues, a medida que avanzaba en la investigación, encontré formas maleables de materialización, tales como construir una rampa entre amigos y activarla en la Alcaldía de Caldas, intervenir señales del espacio público y patinetas, grabar en audio discusiones sobre la dimensión política del patinar, hacer una publicación independiente de dibujo colectivo con *skaters*, exponer el proceso de la investigación, gestionar un conversatorio con sujetos de diversas formaciones, entre otras cosas, por tratar de no quemar todos los cartuchos en un solo objetivo. Es así como el ensayo fílmico fue solo un acercamiento a la formalización.

Encontré que en la forma de ensamble de la patineta como objeto yace una forma de montaje: los ejes y ruedas que originalmente provienen de un par de patines se encuentran con una tabla de *surf* en una escala reducida. Es así como, a partir de dos prácticas distintas, nace una nueva, como si se tratara del montaje cinematográfico... como un día con olas en un lugar sin mar.

Entonces, pensar en la experiencia de patinar como una postura política en este texto y trabajo de investigación-creación desde las artes, no se trata solo de tener una patineta y pretender continuar con la creencia de que es solo un deporte. Por el contrario, involucra los espacios donde convergen formas de creatividad individuales y colectivas, lo que me ha permitido, a su vez, analizar estos espacios como artista. Como aclara Felipe Agudelo en el podcast *Carreta y patineta*, "al final del día [...] para entender este mundo hay que estar en este mundo". Pertener a una remota parte del mundo del *skate* como practicante activo me ha permitido ver cómo esta práctica refleja un modo de vida para una franja importante de la población, ya que articula vivencias, imaginarios y lenguajes específicos, demarcados por las posibilidades mismas de la patineta sobre las superficies de los espacios urbanos. Lamentablemente, a pesar de que en 2021 hubo medallas olímpicas

para dueños de patinetas, el *skate* en las calles aún es visto de manera sospechosa y hasta inquisidora por nuestra sociedad de costumbres conservadoras y reacciones paramilitares.

Es de anotar lo paradójico que resultó la validación de la práctica del *skate* a principios de los años noventa del siglo pasado, desde sus aspectos estéticos y performativos en lugares que fomentan el arte, la cultura y el deporte, tales como la Casa Municipal de la Cultura de Caldas, el INDEC y el INDER. Es por eso que, al conversar con Memo Guzmán, *skater* y realizador audiovisual de Caldas, me surgieron interrogantes sobre autogestionar rampas y espacios para patinar a partir de lo que sucedió en sus primeros años como patinador. De allí que uno de mis intereses en este proyecto fuera producir objetos “patinables” como respuesta a la creencia existente entre muchos practicantes de que el Estado es el que debe proponer espacios, teniendo en cuenta que el practicar *skate*, desde mi punto de vista, es más una actitud que una forma de “querer ser”.

Además de lo mencionado, patinar como un viaje constante ha sido importante para descubrir nuevos caminos, pues cada vez que mis pensamientos convergen con los de otros, la investigación se amplía de diversas maneras. Por ejemplo, al viajar a Bogotá y estar con los patinadores de la marca Fleur, encontré otros modos de ver el proyecto que me permitieron analizar el mundo del *skate* frente a una postura no institucionalizada de la práctica.

## UN DÍA CON OLAS EN UN LUGAR SIN MAR

El libro *On a day with no waves - A chronicle of skateboarding* del artista Raphaël Zarka (2011), presenta una investigación histórica y una cronología de la práctica de la patineta. Este escrito me mostró que existe la posibilidad de interrogar mi entorno mientras patino. Aun así, ¿qué logro al leer a Zarka desde América Latina? ¿Acaso abre una posibilidad para contar las pequeñas historias de este lado del mundo? Por esto veo necesario proponer un paralelo entre algunos acontecimientos de la historia del *skate* desde una perspectiva global, versus el discurso que se ha generado sobre el *skate* desde Caldas, Antioquia.

Aunque la narrativa histórica del *skate* es contracultural, ha sido vista de modo global cuando se habla de sus inicios como práctica. Existe

una versión en la que Estados Unidos aparece como centro del *skateboarding*, y esta se debe a su origen en California, sus estrategias de consumo y la reproducción de su imagen. Sin embargo, hay un largo trayecto por analizar desde el lugar de enunciación que me corresponde como artista. ¿Desde dónde hablo? ¿Cómo llega el objeto a Caldas vendido como un juguete? ¿Se trata del mismo discurso californiano centrado en la falta de olas en el mar?, o, más bien, ¿en las experiencias de un “pueblo en vía de construcción” y sin mar? Estas preguntas son la base de este texto que tiene la tarea de reunir varias formas de montaje como las dos acciones de *rodar mientras se rueda la película*, que son fundamentales a la hora de hablar de la experiencia de ser *skater*.

La patineta, en el sentido estricto de la palabra, es un pedazo de madera de maple canadiense, *trucks* o ejes, rodamientos, ruedas de uretano y un par de tornillos o *shortys*. Pero entrados en la experiencia que genera el objeto, cabría una larga discusión sobre las prácticas de resistencia en los espacios urbanos. De manera global esa experiencia se ha alimentado de las formas de escuchar y compartir música, leer revistas, ver cine, ver y hacer piezas gráficas. La patineta funciona como una extensión del cuerpo, es un elemento que cuenta historias y genera un punto de partida que propicia el diálogo sobre las costumbres en el discurso local. De este modo, el tiempo de análisis de este proyecto deviene —con base en la autogestión y en las formas de creatividad— en un archivo *skater* que evidencia lo que a simple vista no se ve.

Un día, mientras divagaba por las calles de Caldas —este pueblo de paso que tiene como sobrenombre “Cielo roto”—, me encontré con “Josepo”, uno de los primeros que se acercó a la práctica del *skate* y que aproximadamente en 1984 se montó por primera vez en una patineta. Según él, es la oveja negra de la familia, “el descarrilado” por siempre mantenerse al límite —cosa que pasa comúnmente en muchas personas que practicamos *skate*—. Así, mientras nos tomábamos un tinto, me contó que su primera patineta fue una Makaha<sup>2</sup>. Él y sus amigos permanecían en la vía variante —en ese entonces no había tantos automóviles

---

2 Makaha es una marca que ha vendido un tipo de patinetas de pasta similares a las tablas de surf en una escala reducida, las cuales llegaron a Caldas, Antioquia, vendidas como juguetes en tiendas de deportes. De ser necesario revisar su historia, acceder a la página web <https://www.makahaskateboards.com/>.

como ahora—, y según él, descolgar desde el Alto de Minas era como vivir en el paraíso. Por acá no había mar, pero eso no era un límite para encontrar olas. En ese tiempo no se conocían los trucos de *skate*, lo que se llamaría trukear en el territorio; de forma espontánea se deslizaban haciendo zigzag por las carreteras, tal como en *Skaterdater*, película de 1966 de Noel Black, en la que aparecen niños jugando con una patineta y enamorándose por las desoladas calles de un municipio poco transitado. La diferencia entre ese filme y la historia local estaría solo en la tardía llegada de la patineta a Caldas.

## LA MEMORIA A TRAVÉS DE UNA HANDYCAM

Mucho antes del desarrollo de este trabajo de grado me había comprado una Handycam en Los Puentes con la idea de documentar lo que pasaba frente a mis ojos<sup>3</sup>. En ese entonces no sabía nada sobre ese tipo de cámaras, pero recordé que Memo Guzmán, amigo, *skater* y realizador audiovisual, me había mostrado unos videos en una similar. Cuando descubrí el archivo de Memo pensé que era una buena oportunidad para hacer una película de *skate*. Luego de eso, en varias ocasiones fui a observar las imágenes que contenía ese archivo; sin embargo, no le había comentado nada sobre mi intención. Con el tiempo, entendí que mirar ese archivo era darse cuenta de cómo cambian las dinámicas sociales y geográficas de un lugar, antes de la era de la hiperconexión en la que vivimos hoy. Los *skaters* de otras ciudades visitaban el municipio de Caldas con la intención de patinar y explorar un nuevo territorio. Cosa que hoy es difícil que pase, ya que gran parte de la población del Valle de Aburrá prefiere patinar en Medellín por sus nuevos e “innovadores” *skateparks*. Es por eso que para entender la escena del *skate* hoy, hay que tener en cuenta que

por un lado, la globalización, de la mano del desarrollo tecnológico, ha ampliado sin duda las ofertas culturales; pero, por otro lado, es igualmente cierto que en este nuevo panorama se alcanzan o se restringen las posibilidades de acceso (Reguillo 2013, 132).

Por otra parte, el archivo *skater*, visto desde lo estético, me parecía una gran oportunidad para sacarle provecho a esa primera intención de

---

3 Lugar donde se consiguen cosas de segunda y cachivaches, ubicado entre las estaciones Parque Berrio y Prado del Metro de Medellín.

hacer una película. No obstante, tomé la decisión de desarrollar el proyecto con herramientas de las prácticas artísticas, dejando a un lado la primera impresión de lo estético del archivo *skater*. Es decir, consideré que esa imagen requería una lectura que incluyera un modo de hacer crítico desde las artes y la imagen en movimiento. Es allí que encuentro que la práctica

lleva consigo un cambio en la posición: el y la artista se convierte en un manipulador de signos más que en un productor de objetos de arte, y el espectador en un lector activo de mensajes más que en contemplador pasivo de la estética o en un consumidor de lo espectacular. (Blanco, Carrillo, Claramonte y Expósito 2001, 47).

Tras esta reflexión, revisando las cajas de casetes con Memo Guzmán, encontramos una carpeta titulada "Reconocimiento deportivo y documentos Club Caldas CMC", que contenía la descripción de un aparato institucional que mostraba a Guzmán como el presidente del Club Monopatín de Caldas, porque él era el mayor del grupo y decidió asumir el cargo. El Club Monopatín de Caldas fue reconocido por el INDER y apoyado por el INDEC desde el año 1991 hasta mediados del 2000. Distintos videos demuestran su participación en campeonatos regionales, donde la Handycam de Guzmán jugó un papel vital a la hora de documentar los eventos.

De algún modo, el archivo *skater* de Guzmán y *Video Days* (1991) de Spike Jonze tienen puntos en común con respecto a la creatividad y la experimentación que surgen de la necesidad de buscar cosas en la calle. A pesar de que en la temporalidad en la que transcurre la película no había *skateparks* en Caldas, en ambos casos existía un impulso de gestión colectiva entre los amigos cuando necesitaban algo como, por ejemplo, un tubo para lisar, o viajar a Medellín y contratar una volqueta para robarse una rampa en J. Asimismo, hicieron recolectas de dinero entre los practicantes para construir nuevos objetos patinables, como el primer complejo.

Llegados a este punto, surgió la idea de empezar a convertir ese archivo análogo a un formato digital con la autorización de Memo Guzmán. De forma paralela, comencé a archivar los videos que estaba grabando de las personas que empecé a conocer en el *skate*. Así se cruzaron dos temporalidades diferenciadas en un mismo disco duro de computador.

También encontramos similitudes entre las diversas formas de vivir y ver la memoria, como compartir videos, antes con cintas de VHS, CDs y ahora por YouTube o redes sociales, o ir a patinar en grupo a Medellín. No podíamos desconocer el hecho de que un significativo número de personas ya no está para contar parte de esta historia a causa de la violencia. Por otro lado, la compilación de estos videos evidencia que existe y ha existido un vínculo muy importante entre música y *skate*, algo que también me permitió ver y escuchar este archivo. Noté que desde el inicio se ha usado un *soundtrack* para performar sobre una tabla. Quizá es por esto que en los campeonatos de principios del 2000 registrados por Memo siempre había música de fondo, ya fueran punkeros haciendo ruido con un par de tarros y un amplificador o todo un sistema de sonido dispuesto para diversas bandas musicales.

## DOMINIO PÚBLICO SOBRE LOS ESPACIOS URBANOS

Hubo dos eventos importantes en la historia del *skate* impulsados por la marca Powell Peralta que me llaman la atención: la película *Public Domain* (1988) y la frase *Skateboarding is not a crime*, que funcionó como eslogan en 1987 tras el constante control y la represión sobre el *skate* en Estados Unidos, país que declaró esta práctica como “una actividad destructora” de los espacios considerados públicos. A fin de cuentas, lo que evidencian los enfrentamientos con la policía y algunos ciudadanos contra los *skaters*, es que el mobiliario público está vinculado a las dinámicas de un orden privado, como por ejemplo cuando se patina en la calle y sale un guarda o un ciudadano a agredir verbal o físicamente al patinador.

Durante esa misma época se estaba terminando de construir La Variante o doble calzada de Caldas, carretera que funcionó durante los años ochenta como lugar de patinaje para los *skaters* caldeños. Esta vía fue, a mi modo de ver, una excusa tanto para el progreso, como para el atraso. “La Variante de Caldas tenía una cosa rara, primero, no tenía gente que la apoyara, segundo tenía enemigos y no sabíamos por qué” (Cielo Roto 1989, 4A). Este problema se cruza directamente con prácticas que hasta hoy están vigentes en nuestras costumbres: aún nos descolgamos por La Variante. Patinar en el recorrido de Caldas-Itagüí no era extraño para nosotros y es así como para muchos, este texto de

escritura diversa “representa al que recorre la ciudad completa en patineta o en bicicleta, sin azararle partirse la jeta” (Bullet 2021, Pista 6).

Cuando se habla de apropiación, debo mencionar a unos sujetos dentro del *underground* de Medellín que desde que tenía 15 años me llamaron la atención por su forma de ver la ciudad: el colectivo Choneto. Algo particular es que cada vez que sacaban sus videos de *skate* los llamaban “Películas de Choneto”; sin necesidad de ser validados como cineastas, se trataba más de un juego de autoafirmación. Choneto ha funcionado como un proyecto colectivo que grabó entre todos sus integrantes lo que pasaba con sus trucos en las superficies de la ciudad y con sus maneras de habitar, crear carretas-rampa y explorar las calles:

Nos gustaba mucho escribir Choneto en la lija de las tablas y, muchas veces, veíamos Chonetos escritos en las tablas de otros pelados que sabíamos que no las habíamos hecho nosotros. Así empezó, patinando, haciendo videos por las calles y creo que nos empezamos a volver como un parche, a hacer cosas juntos, cuando decidimos hacer unos videos diferentes a lo que se estaba haciendo, videos que mostraran más la identidad cultural de nosotros, que mostraran la ciudad de nosotros, que no copiaran estereotipos ni europeos ni gringos. Entonces empezamos a poner guascas, salsa, cumbia de bandas sonoras; a mostrar al señor que vende fruta en la calle, al borracho, al gamín. (Pablo Melguizo, entrevista, 2019).

Lo que ha pasado con Choneto, realmente, más que un colectivo de arte o algo institucionalizado y organizado, es una invitación a asumir la ciudad de una manera, asumir el skate de otra manera, el arte de otra manera y todo es lo mismo. Todo el tiempo estamos pintando, montando por la ciudad; entonces se vuelve como un ejercicio de vivir la ciudad que está muy enlazado con lo que es el skateboarding, que es tener una relación con la ciudad muy íntima, muy cercana con la calle, las superficies y los objetos; en esa medida yo siento que salir a la calle es lo que yo necesito hacer para estar vivo y de ahí se inspira mi obra, nuestra obra. Es lo que escupimos después de ver todo esto, pero tenemos que estar siempre viéndolo y estar siempre ahí. A la vez de que la obra sea para que la gente la utilice o la disfrute es la libertad a la que invita el skateboarding o el estar en la calle. Supuestamente uno es libre, entonces cómo liberar la

obra de tenerla como algo para contemplar o algo que hay que pensar ¡ah, es que es conceptual! [...] esto es así, es lo que es, es muy honesto.

(Luis Miguel Villada, entrevista, 2019).

## SKATE, MÉTODOS DE CONTROL Y MIRADA CRÍTICA SOBRE LAS INSTITUCIONES

De la corta historia del *skate* nace una película con la que quiero hacer un paréntesis dentro de la linealidad de este texto. Se trata de *The Devil's Toy* (1966), en la que Claude Jutra plantea un juego de montaje cinematográfico sarcástico, pues de entrada el narrador (con voz en *off*) toma una posición conservadora, argumentando que todo en la ciudad de Montreal era pacífico y bello hasta que llegaron los jóvenes con sus patinetas. En este mismo filme hay una serie de confluencias con el siguiente apartado, como el control, aunque con evidentes diferencias de orden geográfico y temporal. Me refiero a la serie de operaciones por parte de la policía que me recuerdan a acciones llevadas a cabo por el Departamento de Seguridad y Control (D.S.C), un cuerpo adscrito al Estado con funciones semejantes a la policía, encargado de "restablecer el orden".

## DE VIGILAR Y CASTIGAR A IN-SEGURIDAD Y DES-CONTROL: RESTABLECIENDO EL DESORDEN

Well, I'm running  
Police on my back  
I've been hiding  
Police on my back  
There was a shooting  
Police on my back  
And the victim  
Well, he won't come back.  
(The Clash, *Police on my back*).

Colombia está atravesada por un "puñal desconocido" desde su conquista y supuesta independencia hasta hoy. Así pues, a quienes no

pertenece a la élite nos ha tocado ver y vivir la sangre que derrama esta herida. En esta parte del texto quiero interrogar lo que el archivo *skater* no me mostró hasta que hablé con sus productores y los que aparecían en ese archivo.

Para nadie es un secreto que el sonido y la marca sobre el mobiliario urbano que provoca una patineta son irruptores de la realidad. Como practicante del *skate* he visto los entornos urbanos con otros ojos, otras velocidades, permitiéndome entender que:

No es la actividad del sujeto de conocimiento lo que produciría un saber, útil o reactivo al poder, sino que el poder-saber, los procesos y luchas que lo atraviesan y que lo constituyen, son los que determinan las formas, así como también los dominios posibles del conocimiento (Foucault 2001, 34).

Patinar es dominar un conocimiento que se adquiere en espacios diferentes a los de un colegio o una universidad, teniendo en cuenta que existe la posibilidad de ser expulsado de esas instituciones por patinar. Entender las dinámicas de Caldas y Medellín en los años ochenta y noventa me llevó, a través de las voces de los participantes del archivo *skater*, a descubrir el Departamento de Seguridad y Control (D.S.C), que reprimía a los jóvenes por ser supuestamente subversivos. La creación de esta institución evidenciaba, parafraseando a Villegas Reinoso (2013), "que el militar suramericano se transformara en un aliado protector de los intereses estadounidenses debido al ingreso de ideas comunistas en el hemisferio". Las ideas comunistas a las que hace referencia Villegas contemplan una confusión respecto a las acciones juveniles como la música punk<sup>4</sup>, metal, rap, etc., y todo su aparataje de *moda* que generó un estigma sobre una juventud que solo pretende llenarse de libertad de acción.

En *La hora de los hornos* (1968), Fernando Solanas y Octavio Getino enuncian que "América Latina es un continente en guerra, para las clases dominantes guerra de opresión, para los pueblos oprimidos

---

4 Para leer este apartado puede ser útil escuchar: *Atentado terrorista* de la banda I.R.A; *Patria*; *Vendida* de la banda BSN; *Cambio de armamento* de la banda Krujido; *Sucio policía* y *Destruir* de la banda Narcosis; *Mucha policía poca diversión* de la banda Eskorbuto; *Sin reacción* y *No te desanimas, mátate* de la banda Mutantex.

guerra de liberación". Este filme representa modos de hacer cine bastante diferenciados a los que emplea el cine de entretenimiento, ya que integra una reflexión sobre la historia de América Latina. El cine norteamericano también se ha encargado de mostrar los problemas de los grupos oprimidos. Por ejemplo, en la película *Do the Right Thing* (1989), Spike Lee reflexiona sobre la restricción de derechos a las personas según su clase y raza. El clímax del filme es desencadenado por Radio Raheem, un afroamericano de gran tamaño que en todo momento lleva su *boombox* por las calles del barrio. Lo importante de ese hecho es el interés de marcar la calle como territorio propio con la música: "el problema del espacio público vedado a los jóvenes afroamericanos, quienes sienten que no tienen otra alternativa que tomárselo a la fuerza" (Yúdice 2007, 40). En ese sentido, existe un problema estructural y social en la forma de ver a los otros con respecto a sus intereses y prácticas en la calle.

Con todo esto presente, pregunté a algunos personajes del archivo sobre el vínculo entre *skate* y música. Entrevisté a Gabriel Arango, *skater*, músico, sonidista y psicólogo que ha vivido los cambios culturales del *skate* y la música desde los noventas hasta el día de hoy. Él, junto a Daniel Fernández, Camilo Vélez y otros amigos sigue gestando espacios que vinculan estas dos prácticas, como el evento "Parche en el Bowl" en el parque Hábitat del sur de Caldas. En ese espacio normalmente tocan bandas mientras se patina.

En el año 2015 me invitaron a mostrar unas pinturas que había realizado pensando en las memorias del *skate* caldeño. Gabriel me contó de su experiencia: "¡Ah, jueputa! en Medellín están matando personas y usted patinando por donde pasaban cosas. Que no se puede hacer un concierto y los conciertos se hacían, llegaban los sicarios y la gente también se paraba, era contestatario" (Gabriel Arango, entrevista, 2021). Así me hizo saber que ir a Medellín a patinar en los noventa le permitió abrir su mundo musical, y cada vez que iba volvía con nuevos temas culturales.

Otro asunto es el problema que genera hacer ruido con una patineta. Al respecto, le pregunté a Arango sobre si alguna vez fue violentado por patinar, a lo que él respondió:

¿Violentado por patinar? muchas veces, ciudadanos de a pie que uno no sabe por qué carajos les molesta que uno monte sin ni siquiera estar invadiendo su espacio, con insultos, escupidas,

tirada de cosas. [...] Donde nos hacíamos llegaba la policía, nos quitaban las patinetas y no faltaban los empujones, las insultadas y hacerlo sentir a uno como si fuese una mala persona por estar patinando.

(Gabriel Arango, entrevista, 2021).

También en el archivo *skater* encontré en una fotografía tomada por Memo Guzmán la frase: “*Si no le temes ni a dios ni al sida, témele a la policía*” y cuando hablé de ello con Gabriel, me contó que aparecía constantemente escrita en los muros y obstáculos donde patinaban los *skaters* de principios del 2000 en el spot “La Docena” de Caldas.

En fechas paralelas a esta entrevista transcurrieron los toques de queda que trajo consigo la pandemia de Covid-19 entre el 2020 y principios del 2021. Durante estas fechas, los *skaters* caldeños pudimos vivir un incremento de abusos policiales y militares en el *Bowl Hábitat* del Sur. Cuando se cumplía la hora de entrada a las casas muchos “revoltosos” estábamos patinando sin importar el mañana, llegaban policías motorizados y una camioneta del Ejército Nacional algunas veces y otras de la Policía. Estaban fuera de control, sin decir nada llegaban la pegarle a la gente o los hacían correr. Estos hechos resultaron contradictorios en medio de una pandemia en la que se suponía que no debía de haber contacto físico.

Al respecto, el teniente de policía Héctor Fabio Colmenares opinó lo siguiente cuando hablamos de la situación: “si creen que van a tener problemas con la policía, es mejor que se entren para sus casas”. Entiendo la posición del teniente; sin embargo, añadí en la conversación, que la violencia nunca ha sido una buena forma de orden, por lo tanto “todos tenemos el derecho al desorden, siempre que sea constructivo” (Camnitzer 2019). En otras palabras, en ocasiones el *skate* destruye dotaciones del mobiliario urbano y en otras ocasiones construye personas, es decir que patinar crea comunidad, lazos que ayudan a gestar proyectos transdisciplinarios y fomentan la colectividad.

## EN BUSCA DE UN LUGAR PARA EL ARTE Y PARA EL SKATE, SIN PARAS

Es una actitud más que una propuesta artística, cuando empecé a desarrollar propuestas artísticas, la caminata era un medio muy accesible, muy económico de intervenir con el contexto y de

trabajar algún tipo de diálogo con el contexto [...] donde siempre se está esperando que la respuesta fuera algún tipo como de sorpresa que te lleva a otra pregunta.  
(Francis Alÿs, *Artes - Francis Alÿs*).

El *skate*, en el sentido más simple, me ha permitido entrar en contacto con la experiencia del sujeto joven. El *skate* es una actitud y llegado a este punto me atrevo a decir que tiene un vínculo con el arte. No propongo que el *skate* sea arte, sino más bien que el *skate* puede ser una vía o un medio para el arte.

Alguna vez pude patinar a escondidas en la sala de exposiciones Ana Guerrero de Hoyos de la Casa Municipal de la Cultura de Caldas, gracias al pintor Dorian Flórez, que deseaba congelar en el aire el movimiento por medio de su cámara. Ese mismo día entendí que podía saltar congelado –frío o atónito– por encima de una cámara. Al final no me importó tanto la forma como quedó la fotografía, sino irrumpir con mi patineta en un espacio cultural.

Durante el Encuentro Internacional de Arte de Medellín MDE11, el artista Paulo Licona con su proyecto “La Escuelita del Mal”, propuso un componente llamado “Aula Taller” en el que, con la colaboración de *skaters* como Pablo Melguizo y Luis Miguel Villada del colectivo los Choneto, construyeron rampas dentro del museo, pensando en un espacio para *skaters* y otros “indisciplinados” como forma activa de la exposición. De este mismo proyecto resultó una nueva versión en el 2019 titulada “La Escuelita del Mal III” donde los Choneto fueron colaboradores de Licona, y a Óscar Arroyave y a mí nos abrieron el espacio para aprender a hacer una rampa. El proyecto tuvo una serie de restricciones en el museo, que al final impidió activarlo dentro de su edificio. Después de esta experiencia pensé en la posibilidad de hacer mi trabajo de grado vinculando *skate* y arte, teniendo a Paulo Licona como referente fundamental dentro del arte colombiano reciente. Lo que sentía que diferenciaría su propuesta de la mía era la historia de la cultura *skater* y sus componentes ideológicos dentro del espacio urbano en mi localidad.

Luego de esto, realizamos junto con Óscar Alejandro Arroyave un video-ensayo titulado “Uno más uno hacen tres”, que pretendía evidenciar el estado de la colectividad en Medellín y en la Escuela de Artes de la Universidad Nacional de Colombia. Lo que me permitió este ejercicio, además de vivir el paro nacional de 2018, fue reflexionar

sobre lo importante que es trabajar críticamente y en colectivo dentro de las instituciones; me hizo entender que dentro del bloque 25 de la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín no se podía patinar por cuenta de actitudes conservadoras de algunas de las personas vinculadas a la universidad. Por ejemplo, sacaron unas impresiones adhesivas con el símbolo de “prohibido patinar” mientras que la Universidad de Antioquia no implementó tales impedimentos.

Con la tendencia a prohibir una acción joven, como lo es patinar, pensé en desarrollar mi trabajo de grado con la intención de hacer ver a lo que se está ligado siendo practicante de *skateboarding*. Me llamaba la atención el desconocimiento de algunas personas de la Universidad Nacional de que “hay muchos tipos de creatividad que podemos producir en nuestra cotidianidad. No siempre significa crear pinturas increíbles, obras de arte o música, a veces son esas cosas, pero me refiero a un tipo de práctica creativa que es parte de todo eso que hacemos” (Borden 2020). Me sorprende que en un bloque de Artes se restrinja la posibilidad investigar el espacio mientras uno patina. A partir de marzo de 2020, a causa del COVID-19, la Universidad Nacional impidió el acceso a todos sus campus, lo cual, para muchos de nosotros, generó un gran descontento por no tener a nuestro alcance las herramientas y espacios que necesitábamos para desarrollar los proyectos en los que veníamos trabajando.

En ese momento, cuando se suponía que no se podía salir a la calle, salí a investigar desde las artes a la calle, con mi patineta, pensando en posibilidades de creación colectiva y sin importar los contratiempos con la policía; asumí que “el arte es una forma de resolver problemas, y los proyectos públicos son problemas para ser resueltos” (Camnitzer 2009, 140). A principios de 2021 gestioné la exposición *Patinar es nuestro crimen, crimen es no hacerlo* en la sala Ana Guerrero de Hoyos de la Casa Municipal de la Cultura de Caldas, Antioquia. No fue sino hasta un mes y medio antes de la inauguración cuando supe qué presentaría en este espacio. Llevaba produciendo piezas audiovisuales y gráficas con relación al paro nacional que empezó el 28 de abril y creía que no habría un vínculo directo con la investigación que venía adelantando en mi trabajo de grado.

Tras varios días, me di cuenta de que, por el contrario, reflexionar sobre la coyuntura enriqueció la propuesta y afinó mi mirada crítica sobre una pregunta sencilla: ¿cómo afecta la violencia a la cultura? De este

modo, en ese momento de incertidumbre, repleto de actos violentos por parte de la policía y algunos civiles, empecé a elaborar un concepto que denominé *Terrorismo de Estado*. La pregunta que planteo nació de un proyecto que realicé en el 2017 denominado “Experiencias de lo ajeno”, que salió de un casete que narraba los momentos felices de una familia en Medellín. El final de ese registro es una fiesta donde una persona dice que están disparando. Tras analizar ese hecho entendí que la violencia circula dentro y fuera de los espacios que habitamos en nuestra localidad.

Regresando al tema de este trabajo, con el pasar del tiempo, leyendo distintos materiales en internet, entendí que lo que engloba este concepto no es nada nuevo en la historia de nuestro país y de América Latina; que con historias a varias voces, videos grabados en baja calidad de celular, *lives* de Instagram y Facebook, hemos observado cómo vivimos los jóvenes y los *skaters* en las calles de un país que llena las ciudades de cámaras de seguridad, asunto que “no debe ser motivo de felicidad” (Fernando Escobar, conversación, 2021).

“Malraux decía que el arte es como el incendio, nace de aquello que arde, debo quemarme los ojos con las imágenes, para ver” (Godard 1982). Esas imágenes que menciona Godard fueron la base de la exposición y proyecto que sigo desarrollando. La muestra que se hizo en medio del marco del paro nacional se dividió en 3 “actos”. Los denominé “actos” haciendo referencia a la ficción, como si se tratara de un guion en construcción; estos actos me permitieron ver con más claridad las cosas que el archivo de Guillermo Guzmán me ocultaba y que están presentes en nuestro imaginario social.

## PRIMER ACTO

Este acto fue un conversatorio que titulé “Arte, skate y política: diálogos en común” al que invité a Daniel Fernández (político y *skater*), Juan Camilo Vélez (abogado y *skater*) y Héctor Fabio Báez Colmenares (teniente de policía de Caldas Antioquia y ex practicante de bicicross). La idea principal era conversar sobre las historias que había podido recolectar del archivo de Memo Guzmán y proponer a los asistentes una interacción directa —desde puntos de vista diferenciados— con un representante de la institución más criticada en la actualidad.

## SEGUNDO ACTO

Había encontrado archivos en redes sociales y noticieros sobre represión policial a los *skaters* y jóvenes, en los que propuse un juego con lo que comúnmente aparece en las redes sociales como “contenido delicado” o censura. La materialidad de las piezas no me importaba en un principio, puesto que era más interesante para mí el mensaje que quería dejar en una institución que es netamente dependiente de la Alcaldía: la Sala de exposiciones Ana Guerrero de Hoyos funciona también como sala de reuniones políticas del partido que gobierna actualmente el municipio, además de ser un salón de baile. Puse en marcha una exhibición artística disruptiva que contrastara con las acciones que se daban en dicha sala. Allí, con la ayuda de mis amigos y profesores jugué y performé el papel de montajista, gestor, curador y artista.

Algunos de los comentarios de los trabajadores dentro de la Casa Municipal de la Cultura de Caldas con relación al montaje de la exposición fueron:

- “¿Por qué no pones a un policía montando tabla al lado de estos cuadros?”
- “Siento que tengo que preguntarle al alcalde y al teniente de policía para poder dejar esta exposición acá.”
- “Ese título que propones es un asunto delicado con lo que está pasando actualmente.”
- “Es que eso no se puede poner acá, porque este espacio es del Estado.”
- “Varias cosas con respecto a la exposición [...] ya taparon las imágenes, siento que debo preguntar.”

## TERCER ACTO

Visitas guiadas a estudiantes de la Casa Municipal de la Cultura de Caldas y al público en general. Además de una activación de la rampa modular en el parque principal de Caldas Antioquia, haciendo uso del Centro Administrativo Municipal (CAM) desarrollado por el Área Metropolitana. Conseguí un permiso de tránsito con la periodista Jasmín Ovalle como responsable. Los pasabocas para la actividad fueron María Luisa y Bolis. Se pudo patinar sin consecuencia alguna en el parque de Caldas, pero, en este caso, no había una asociación con el INDEC, ya que todo fue autogestionado.

## VIVIENDO EN UN PUEBLO GUMMO

The young people today don't have any future.  
(Erik Gandini, *Surplus: Terrorized into Being Consumers*)

Resultó extraño que, en un momento de tantos cambios en la sociedad colombiana, un día, mientras tenía entre manos un plan mediocre de trabajo de grado, Fernando Escobar me hablara de la película *Gummo* (1995). La lectura que me dio sobre la película me sacó de lugar, quedé con muchas dudas con respecto a la música, la fractura que quedó en la sociedad luego de un tornado, los pensamientos juveniles y sobre todo la épica del montaje cinematográfico. Ese tornado pareciera ser la representación del narcotráfico en nuestro contexto. Es por eso que he podido ver que la construcción de los *skateparks* cambia las dinámicas de un entorno.

En el 2012 crearon el *skatepark* del Hábitat del Sur en Caldas (denominado *Bowl*), al lado de la estación principal de policía. Cuando vi este lugar por primera vez entendí que era una oportunidad para “progresar” (en el sentido de aprender nuevos trucos con mi patineta). Los *skaters* con los que patinaba en ese entonces venían de buscar parches o *spots*, en la calle, además de viajar a Medellín a los *skateparks* que han sido históricamente concurridos por toda la escena del *skateboarding*. El *Bowl* de Caldas, situado en La Mansión, uno de los barrios marginales del municipio, está “mal construido”, pues no fue pensado por un *skater*. A los *skaters* que quisieron intervenir para que el espacio fuera adecuado se les cerró la puerta. Este hecho demuestra la negación a reconocer el conocimiento que adquiere el *skater* con la experiencia de patinar por toda la ciudad durante años.

El *Bowl* nos abrió a muchos la puerta a una juventud de vivir rápido y sin mirar atrás. Algunos ni conocieron la adultez. Una película como *Kids* (1995) es también un reflejo de las fracturas en una sociedad abandonada por los gobernantes y representantes del Estado.

## DE UN “DEPORTE OLÍMPICO” A UN ESPACIO NO TAN PÚBLICO

El Club Monopatín de Caldas irrumpió en los espacios deportivos, haciéndose sentir en un primer momento más que otros deportes, con el aval y patrocinio del INDER. A los skaters pueblerinos que tenían el club oficializado los llevaban constantemente a muestras y competencias en Medellín. Un caso particular es que la misma camioneta del D.S.C. en que llevaban a los subversivos de noche para el calabozo, en el día se usaba para llevar a los patinadores a las competencias.

Con el transcurso del tiempo, en Caldas se han reducido esos espacios de apoyo al *skateboarding* desde las instituciones de deportes y cultura, y no es de sorprender que se le invierta aún más al fútbol en la actualidad<sup>5</sup>. Tal es la situación, que a mediados de mayo del 2021 se hizo sentir con protestas el disgusto de intentar limpiar con el fútbol (Copa América) la masacre de jóvenes durante las protestas, que se hizo más evidente desde el 28 de abril por parte de la Policía Nacional y su ESMAD, además de entidades particulares que tienen una estructura, entrenamiento y funciones similares a los de un ejército, pero que en Colombia operan por fuera de la ley.

Con lo mencionado, pienso que convertir esta práctica en deporte olímpico le da una serie de opciones impensadas antes y propone al menos dos miradas muy diferenciadas: la de los que lo aprueban y viven profesionalmente del *skate* y la de los que disfrutan gestionando espacios para esta práctica. “Una persona con altos recursos va y se compra una patineta, patina en piso esmaltado en los mejores *spots* siempre, en los mejores skateparks [...] totalmente distinto a un niño que ve en eso un camino a la diversión” (Nicolás Loaiza, conversación, 2021). Aquí es importante mencionar lo que fue la *O-limpiada Fleur (2021)*, evento que se caracterizó por criticar a Fedepatín por sus altos costos de inscripción y que llevó a varios practicantes, me incluyo ahí, a reflexionar sobre la importancia de divertirse más que de competir.

---

5 Si se busca la palabra *skate* o *patineta* en la página de deportes del Instituto de Deporte y Recreación de Caldas (INDEC) aparece un anuncio que dice: “No se encontraron resultados, por favor intenta de nuevo con otra palabra o texto clave.” Mientras que si se busca la palabra *fútbol* aparece un amplio listado de páginas para el usuario.

El evento del que hablé anteriormente presentaba una serie de materialidades parecidas a las del arte contemporáneo en su aspecto más crítico. Más allá de que se realizó en el Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá, hubo cosas, como medir los saltos de skate con papel higiénico, contar con un sanitario como obstáculo, además de estar enmarcado en el concepto de limpiarse el trasero con el formato esquemático de inscripción. En otras palabras, lo importante fue criticar esa institucionalidad mediocre. Es por eso que el modo de operar de la marca Fleur me llevó a pensar que en el *skate* "todos tienen el mismo derecho, y todos producen la cultura juntos" (Borden 2020).

## CRIMEN ES NO HACERLO

A lo largo de este texto he sugerido relaciones implícitas entre el *skate*, la política, el cine y la ciudad desde la dimensión investigativa de las artes. Por este motivo, quiero enfatizar que el *skate* es el vehículo que me ha permitido ver el *backstage* de la ciudad y de algunas instituciones, como si se tratara del detrás de cámaras de una película. Pero, en esta ocasión, los problemas de la historia van ligados a las múltiples maneras de divertirse y sus consecuencias, ya sea en la calle, dentro de una casa cultural, una universidad, una iglesia o un museo.

Observar con detalle el filme *Jobs? Never!!* (Greco 2018) me generó varias preguntas: ¿cuál puede ser la diferencia de un video de *skate* a una película de *skate*? Cuando se hace una película de *skate*, ¿se investiga el espacio?

Jim Greco, al ser director, editor, y en ocasiones camarógrafo y actor, me abre posibilidades como artista en el *skate* y el cine, además de dejar de lado las reglas esquemáticas sobre los roles del cine purista. La escenografía, en este caso, es el espacio mismo en el que se va a patinar y la vida del patinador influye en la historia que se va a narrar, ya sea por una lesión o por modificar una casa para patinar dentro de ella.

La escena del *skate* se desarrolla entonces *in situ*, ya que existe algo más en los objetos del mobiliario urbano que su simple uso: un asiento de cemento, una baranda, una acera, una serie de escalas, un bolardo, un poste o una pared terminan siendo spots para lisar, raspar, truquear o simplemente darse la pela. De ahí que aparte del ensamblaje que es

la patineta, surja otro tipo de ensamble entre los objetos de la calle y la patineta: sin uno no existiría la escritura callejera del otro.

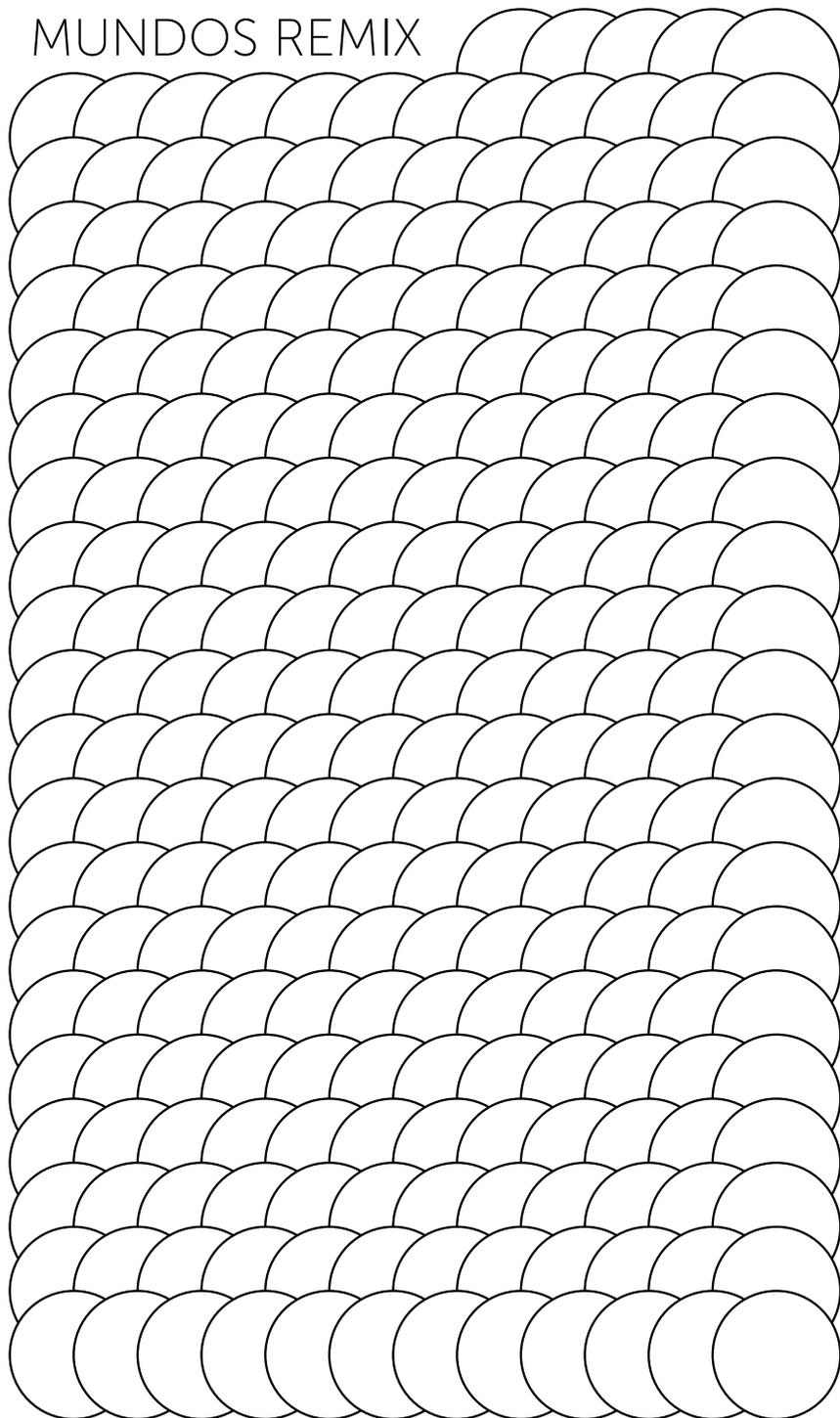
Dicho lo anterior, reafirmo lo político de patinar, evidenciado en los lazos que genera con parte de la sociedad y su creación cultural colectiva. Es por lo que, en mi caso, resulta importante reconocer las historias que tiene por contarme la práctica del *skate* e insistir en la construcción de la película que he mencionado a lo largo de todo el texto. Sin embargo, más allá de ver el filme terminado en una pantalla o como una obra de arte, está la acción de seguir patinando mi vida sin importar la policía. Funde a negro.

## REFERENCIAS

- Aljys, Francis. 2015. "Artes - Francis Aljys (05/08/2015)." Canal Once.  
<https://www.youtube.com/watch?v=Xdj2x4FGiMA&t=549s>.
- Black, Noel, dir. 1966. *Skaterdater*. Estados Unidos: Byway Productions.
- Blanco, Paloma, Jesús Carrillo, Jordi Claramonte, y Marcelo Expósito. 2001. *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Borden, Iain. 2020. "Lunch Hour Lecture: Skateboarding and the City." Londres. UCL Minds Lunch Hour Lectures. [https://www.youtube.com/watch?v=pGjZHdpOK\\_E](https://www.youtube.com/watch?v=pGjZHdpOK_E).
- Bullet, Tommy. 2021. *Tiro de gracia*, W.D.S. Medellín, Colombia: Dusty Man Records. Prod DJ Homie. <https://dustymanrecords.bandcamp.com/releases>.
- Camnitzer, Luis. 2009. *De la Coca-Cola al Arte Boludo*. Santiago de Chile: ediciones/metales pesados.
- Camnitzer, Luis. 2019. "Manual anarquista de preparación artística." *[esferapública]*, (Agosto). <https://esferapublica.org/nfblog/manual-anarquista-de-preparacion-artistica/>.
- Cielo Roto. 1989. "'El Colombiano" una veeduría para la comunidad." *Cielo Roto* (Caldas), Abril, 1989.
- Clark, Larry, dir. 1995. *Kids*. Estados Unidos: Miramax.
- Foucault, Michel. 2001. *Vigilar y Castigar: nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Gandini, Erik, dir. 2003. *Surplus: Terrorized into Being Consumers* [Surplus, consumidores aterrorizados]. Suecia: Atmo Media Network, 2003.

- Godard, Jean-Luc, dir. 1982. *Scénario du film Passion*. Francia: JLG Films, Télévision Suisse-Romande (TSR).
- Greco, Jim, dir. 2018. *Jobs? Never!!* Estados Unidos: A Hammers USA films. <https://www.youtube.com/watch?v=qUzozVOhGBA>.
- Jonze, Spike, dir. 1991. *Video Days*. Estados Unidos: Blind Skateboards.
- Jutra, Claude, dir. 1966. *The Devil's Toy*. Canadá: National Film Board of Canada.
- Korine, Harmony, dir. 1997. *Gummo*. Estados Unidos: Fine Line Features / Independent Pictures.
- Lee, Spike, dir. 1989. *Do The Right Thing* [Haz lo correcto]. Estados Unidos: 40 Acres & A Mule Filmworks.
- Museo de Antioquia. 2015. "Obra de la semana." Museo de Antioquia. <https://www.museodeantioquia.co/noticia/obra-de-la-semana-4/>.
- Peralta, Stacy, dir. 1988. *Public Domain*. California, Los Angeles: Powell Peralta. <https://www.youtube.com/watch?v=4w77MN75TEs&t=1566s>.
- Reguillo, Rosana. 2013. *Cultura Juveniles: Formas políticas del desencanto*. Primera ed. Buenos Aires, Argentina: Siglo Veintiuno Editores.
- Solanas, Fernando E., and Octavio Getino, dirs. 1968. *La Hora de los Hornos*. Grupo Cine Liberacion, Solanas Productions. <https://www.youtube.com/watch?v=z2HRWWyQ-kY>.
- Villegas Reinoso, Daniel. 2013. "Seguridad y Control 1968-1969 Medellín, Colombia." *Tesis de pregrado, Universidad de Antioquia*. [http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/15682/1/VillegasDaniel\\_2013\\_SeguridadControlMedellin.pdf](http://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/15682/1/VillegasDaniel_2013_SeguridadControlMedellin.pdf).
- Yúdice, George. 2007. *Nuevas tecnologías, música y experiencia*. Barcelona, España: Editorial Gedisa.
- Zarka, Raphaël. 2011. *On a Day with No Waves: A Chronicle of Skateboarding, 1779-2009. [followed by the Forbidden Conjunction and the Question is which is to be the Master]*. Francia: Éditions B42.

MUNDOS REMIX



OSCAR ALEJANDRO ARROYAVE

Escoge oír un solo género musical.  
Escoge tocar un solo instrumento.  
Escoge no hacer ruido y dejar que tus vecinos duerman. Escoge ver un solo tipo de películas. Escoge una sola película favorita. Escoge no ver caricaturas porque ya creciste. Escoge no hacer caricaturas. Escoge no dibujar. Escoge no registrar tu vida. Escoge no tomarle fotos a lo que te gusta. Escoge no tomarle fotos a lo que te molesta. Escoge solo tomar fotos análogas. Escoge solo tomar fotos digitales. Escoge una sola técnica. Escoge un solo encuadre. Escoge dejar todo tal y como está. Escoge no experimentar. Escoge hacer todo como te lo dicen. Escoge una sola cosa. ¿Para qué quiero eso? Escojo no escoger una sola cosa. Escojo hacer de todo. Escojo oír de todo. Escojo ver de todo. Escojo hacer de mi vida un remix.

*Choose Life. Choose a job. Choose a career. Choose a family. Choose a fucking big television, choose washing machines, cars, compact disc players and electrical tin openers. Choose good health, low cholesterol, and dental insurance. Choose fixed interest mortgage repayments. Choose a starter home. Choose your friends. Choose leisurewear and matching luggage. Choose a three-piece suite on hire purchase in a range of fucking fabrics. Choose DIY and wondering who the fuck you are on a Sunday morning. Choose sitting on that couch watching mind-numbing, spirit-crushing game shows, stuffing fucking junk food into your mouth. Choose rotting away at the end of it all, pishing your last in a miserable home, nothing more than an embarassment to the selfish, fucked up brats you spawned to replace yourself. Choose your future. Choose life...*

## UN MONSTRUO DE FRANKENSTEIN O VARIOS...

Esta investigación musical comienza con una pregunta concisa: ¿qué es el remix? Se lo pregunté a cinco personas allegadas a la música desde distintos campos y lugares, para entender, desde su visión, qué es la práctica del remix o remezcla, ya que cada uno de ellos es un mundo atravesado por ella de distintas maneras. En Medellín hablé con Magio Giraldo y DJ Dmoe; en Bogotá, con Humberto Junca y Mateo Rivano; y por último, con Danny Mutamasick, más conocido como Sonido Confirmación, de Ciudad de México. Los escogí puesto que, desde su práctica como DJs, locutores, dibujantes, artistas, productores y coleccionistas han hecho mezclas visuales y sonoras que llegaron a mis ojos, oídos y, en algunos casos a mis manos, mis pies y todo el cuerpo.

El objetivo de este texto, más allá de la exploración sonora en sí, es entender el concepto del remix, relacionarlo, contrastarlo, desmenuzarlo, desconfigurarlo y volverlo a configurar. Cuando le pregunté al artista, locutor y músico Humberto Junca qué era para él el remix, me contestó que era como “el monstruo de Frankenstein”, un horripilante ser hecho de otros cuerpos que atemoriza a una pequeña población. Esa es mi meta con este trabajo: crear una quimera con todos los pedazos, reflexiones e ideas que logré recolectar entre 2020 y 2022.

Miren, se está moviendo, está vivo... ¡Está vivo, está vivo!  
(James Whale, *Frankenstein*)

La criatura de esta búsqueda no va a estar interpretada por Boris Karloff como en la película de 1931, sino que seré yo, hecho con partes de otros monstruos, de otros cuerpos, con distintos modos de ver el mundo, estéticas y sonidos. Soy el sujeto de prueba. Siempre lo fui y no me había dado cuenta hasta ahora. Esta cinta tampoco tiene un Ígor, sino más bien varios Doctores Frankenstein que me han ayudado a recolectar “cadáveres” e identificar qué partes de ellos me sirven para coserlos en un solo cuerpo (el mío) y poder darle vida a este monstruo. Producir un nuevo mundo (remix) con visos a los otros que pude visitar.

Yo lo creé, yo lo hice con mis propias manos, de los cuerpos que tomé de las tumbas, de las horcas, de todas partes... Véanlo ustedes mismos.  
(James Whale, *Frankenstein*)

## SI DRÁCULA HUBIERA NACIDO EN COLOMBIA... DE BRAM STOKER A LOS CORRALEROS DEL MAJAGUAL

Como venía diciendo antes, Humberto considera que la bestia de la novela de Mary Shelley (Shelley, 1818) es una analogía del remix musical: algo que se compone de otras pieles, cerebros, tripas y extremidades. Es algo hecho de lo ya hecho, valga la redundancia. En sus palabras, “uno hace remezclas todo el tiempo, en las películas de Frankenstein, yo creo que el Doctor Frankenstein hizo una remezcla cuando hizo al monstruo y uno tiende a pensar en él como un collage de cuerpos” (Junca 2021). Esta analogía me dio muchas vueltas en la cabeza y me puso a pensar en cómo se relaciona la remezcla con

los monstruos clásicos, principalmente con el rey de los vampiros, el conde Drácula.

Bram Stoker se inspiró en la leyenda de Vlad Tepes, un sanguinario príncipe rumano, para crear a Drácula el vampiro en 1897; no fue sino hasta 1931 que salió su primera película oficial, *Drácula* (Browning 1931), protagonizada por Bela Lugosi. Bela era un húngaro exiliado por la primera guerra mundial que terminó en Estados Unidos; allí, encarnó al vampiro por más de treinta años. Su carrera entró en decadencia e hizo películas de clase "B" con Ed Wood. Una de ellas fue *Plan 9 From Outer Space* (Wood 1959), en la que, queriéndolo o no, seguía interpretando un ser lúgubre y misterioso. Dicho personaje era más una versión bizarra de Drácula envejecido sin colmillos ni sed de sangre, con su contraparte femenina Vampira, interpretada por Maila Nurmi. Pero antes de que llegara a las salas de cine la primera cinta del famoso vampiro protagonizada por Lugosi —nueve años antes para ser más específicos, en 1922—, el cineasta alemán F.W. Murnau ya había hecho una película del conde transilvano, llamada *Nosferatu* o el *Conde Orlok* (Murnau 1922).

El vampiro de esta última película es, a mi modo de ver, uno de los mejores ejemplos del remix en el cine. Como a Murnau no le concedieron los derechos legales para los nombres originales de la novela, optó simplemente por cambiarle los nombres a cada uno de los personajes, dejando la historia intacta. En este sentido, Drácula es el más remixeado de todos los monstruos clásicos, con más de cien películas. Ha peleado con personajes de lucha libre como Santo y Blue Demon en México (Delgado 1973); ha sido mujer en una película como *Lady Drácula* (Gottlieb 1974); ha sido un príncipe africano negro que aterroza Los Angeles en *Blacula* (Crain 1972). Y se adapta con toda facilidad a los dibujos animados: así, ha tenido apariciones en *Scooby Doo* (1969) y *Los Simpsons* (1993); ha combatido con superhéroes como *Batman* (2005) e inclusive *Nosferatu* ha hecho su aparición en *Bob Esponja* (2002). El Conde hasta tiene su propia marca de cereales, *Count Chocula*. La adaptabilidad se debe a que su imagen puede cambiar, pero se conservan sus principales características, como la necesidad de sangre y sus particulares colmillos, una remezcla desde las singularidades visuales.

El cineasta cubano Juan Padrón llevó a los vampiros a nacer en Cuba con su película animada *Vampiros en la Habana* (Padrón 1985). Pepito o Joseph, como lo llama su abuelo, el conde *Von Drácula*, es un

vampiro trompetista que lucha contra el régimen fascista. La historia puntualiza una forma de hacer cine en Latinoamérica, marcada por desigualdades sociales y opresión, sin dejar a un lado la fantasía de una narración sobre seres sobrenaturales. Las versiones de vampiros iberoamericanos se diferencian mucho de sus contrapartes europeas y norteamericanas, pues son modos de evidenciar y exhibir las dificultades propias de cada país a través de la ficción. La versatilidad es una cualidad propia de los vampiros: pueden pertenecer a distintos contextos y lugares, logran moldearse para sobrevivir ya sea en las heladas tierras de Transilvania o en la humedad del trópico centro y suramericano.

Como era de esperarse, los *chupasangres* también llegaron a este platanal llamado Colombia, o más bien, la figura del vampiro de aspecto lúgubre. Luis Ospina y Carlos Mayolo tomaron el concepto del gótico y lo desarrollaron de forma cinematográfica en las tierras soleadas del trópico, lo que algunos autores han clasificado como el “gótico tropical”, pues mezcla dos estéticas: la de seres fúnebres con el calor y la humedad tropical de gran parte de las tierras colombianas. Los filmes *La mansión de Araucaíma* (Mayolo 1986), *Came de tu carne* (Mayolo 1983) y *Pura sangre* (Ospina 1982) son la consagración de este concepto remix en formato audiovisual en Colombia.

De todos estos filmes, me interesa especialmente *Pura sangre*, ya que es la figura del vampiro la que predomina, a través del moribundo Roberto Hurtado, que sufre una extraña enfermedad: necesita transfusiones de sangre de niños y jóvenes para sobrevivir. Ospina *samplea* al vampiro original, es decir, toma ciertas características, como la necesidad de sangre y su aspecto funesto para fusionarlo con problemáticas “naturales” del territorio colombiano como el asesinato, el abuso sexual, el secuestro, las drogas y la extorsión. Al combinar dos estéticas, termina no solo por expandir el espectro narrativo de los vampiros, sino también por representar y señalar las vivencias propias latinoamericanas.

Desde el campo de las artes plásticas, María Isabel Rueda, nacida en Bucaramanga pero criada en Cartagena, también usa el término de “gótico tropical” en obras como *Vampiros de la Sabana* (2003)<sup>1</sup>, la cual

---

1 Para más detalles, ver: <https://issuu.com/mariaisabelrueda/docs/vampiros-en-la-sabana>.

consiste en retratos de mujeres de cuerpo completo con una estética gótica con un paisaje del altiplano cundiboyacense detrás. A través de estas fotografías en blanco y negro, María Isabel revisita películas y libros para crear su propio monstruo de Frankenstein bajo la luz de lo que ella denomina los seres "B": personajes que están al límite de la sociedad, por su aspecto o sus pensamientos. También están sus *zines Tropical Goth Magazine* y *Tropical God*<sup>2</sup>, donde recopila obras de varios artistas que tratan sobre lo *tropical* en lo *gótico* o lo *gótico* en lo *tropical*. María Isabel es una doctora Frankenstein que crea su propio mundo con imágenes de otros: confecciona una realidad de seres invisibles pero vistosos, que a su vez revelan su propia visión del mundo.

En un mundo también pueden haber varios mundos: un *meta-mundo*, en el caso de la música de Jorge Mario "Magio" Giraldo. A él lo conocí a través de su papá, Don Jorge Giraldo, otrora productor de la banda de punk rock Frankie Ha Muerto, y al que entrevisté para conocer qué música escuchaba en los años noventa en Medellín. Magio, a diferencia de su papá, aunque influenciado por él y su gran colección de rock y punk, se abrió paso en la -música electrónica gracias a un pedal de guitarra eléctrica con efecto de retardo que compró cuando era joven. Gracias a este, pudo oír las posibilidades de la repetición en el sonido. Su siguiente adquisición fue un sintetizador, y el resto es historia... Jorge Mario se interesó por la producción y años después fundó varios grupos y su propio sello discográfico.

En la entrevista que le realicé a Magio, él me comentó que "uno como artista crea los mundos, como un universo, y cuando uno crea un universo genera una forma de interpretar la realidad y comunicarla" (Giraldo 2021). Jorge Mario tiene varios alter egos, como Sereno y Omar Raven, con los cuales desarrolla distintas formas de experimentación musical. En su caso, el remix se convierte entonces en una herramienta para atacar las problemáticas de identidad, autoría y originalidad.

Eventualmente, Jorge Mario compone una canción como Sereno para *remixearla* como Omar Raven y esta es producida por Magio. Dicho de otro modo, hace diferentes combinaciones con sus distintos alter egos, pues son él y a la vez no lo son, ya que hay unas diferencias musicales y visuales muy marcadas entre los mismos. En sus palabras: "Omar Raven es más *chispum*, Sereno es más una banda con una experiencia

---

2 Para más detalles, ver: <https://www.vice.com/en/article/mv9m84/tropical-goth>.

audiovisual más potente y Magio es el que produce" (Giraldo 2021). El *remix*, entonces, va más allá de una forma de creación y se vuelve algo funcional, multifacético y amplio, que está presente en el día a día de cada quien y sirve para reinventarse por medio de *samples* o pedazos de uno mismo o de otros, permitiéndonos concebir distintos personajes en una misma persona.

Finalmente, el *remix* es eso, tomar algo y volverlo a hacer, ya sea continuando su esencia o reinventando totalmente su significado, pero conservando elementos que lo caracterizan: crear un personaje o adueñarse de uno ya creado y darle un nuevo significado, adaptándolo a nuevos espacios, historias y temáticas, dotándolo de nueva vida a costa de las demás, *sampleando* características y habilidades de otros para engendrar un nuevo monstruo. La tecnología ha brindado una facilidad enorme a la práctica del *remix*, ha proporcionado a la cultura la posibilidad de reproducirse a sí misma en todos los formatos disponibles, y a cada individuo le ha dado la libertad de crear desde su intimidad, prescindiendo de jerarquías y democratizando la producción y escucha de la música.

Para el proyecto artístico que he venido realizando a partir de mi interés por el *remix* —y del cual hace parte este texto—, tomé elementos de otras personas, físicos e inmateriales, y con ellos me recreé a mí mismo. De esta forma, nació Vamperrito, un vampiro que se convierte en perro, o tal vez un perro que se transforma en vampiro. Vamperrito también es una alusión a las sonoridades que mezclo: músicas populares como la parranda, las cumbias y los porros con géneros alternativos como el rock, el metal, el punk y la electrónica. Es un alter ego que uso para crear, al estilo del Doctor Frankenstein, unas quimeras sonoras que no solo dialoguen entre géneros sino también con las estéticas que estos acarrear.

Nací en Medellín, pero toda mi infancia y parte de mi adolescencia la pasé en Jardín, Antioquia, un pueblo con una gran tradición de músicas populares. Siempre hui de ellas, refugiándome en la música alternativa, que era la que escuchaban mis hermanos. Por eso es que tomo una canción de post punk y le pongo la voz de Octavio Mesa, o *Lust for Life* de Iggy Pop, y la mezclo con la voz de Rodolfo Aicardi: las llamo "posttropicales". Otra forma de *remix* ha dado como resultado "los "electropicosos", para los cuales tomo una electrónica y la *remixeo*

con música regional mexicana, como ejemplo *Pump Up the Jam* de Technotronic con Triste Recuerdo de Antonio Aguilar.

Yo vengo de un pueblito cerca a Santa María,  
allí me crio mi taita con pura putería. (¿Cómo?)  
Yo soy matón a sueldo que no me asusta nada.  
Nunca me pongo triste por cualquier güevonada.

No hay golpe que yo falle ni bala que yo pierda,  
la vida que yo tengo vale una puta mierda.  
Ay, no hay golpe que yo falle ni bala que yo pierda.  
La vida que yo tengo vale una puta mierda,  
(Octavio Mesa, *Con verraquera*)

Nunca triunfé, yo siempre perdí,  
y sin embargo sobreviví.  
Toda mi vida he sido así, siempre corriendo, ¡lejos de ti!

Toda la gente de por aquí,  
nunca está lista para morir,  
No te perdonan que actúes mal  
para poderte ¡descuartizar!  
(Pestes, *Nunca triunfé*).

Siempre me pareció que las letras de Octavio Mesa reflejaban un hastío de la vida, al igual que el *punk*; una desazón y al mismo tiempo una fortaleza interna. Si coincidían en ello, ¿porqué no mezclarlo con una instrumental que estuviera acorde a sus palabras? Lo mismo pasó con Rodolfo Aicardi e Iggy Pop: si son dos personas que le cantan al licor, que buscan ser unos vagabundos por la vida, ¿cómo no iban a poder estar unidos sonoramente?

Déjame vivir mi vida,  
yo no soy malo con nadie.

Si soy un borracho, si soy un perdido  
si soy mujeriego si soy un bandido  
yo vago en el mundo, yo soy vagabundo.

Mi vida a nadie le importa  
ni el camino que llevo.

A nadie le pido, a nadie le debo  
aunque no me crean, con todos me llevo  
yo vago en el mundo, yo soy vagabundo.

Vagabundo, un borracho  
vagabundo, un perdido  
vagabundo, mujeriego  
vagabundo, es mi mundo.

Déjame vivir mi vida  
yo no soy malo con nadie.

Si soy un borracho, si soy un perdido  
si soy mujeriego si soy un bandido  
yo vago en el mundo, yo soy vagabundo.

Mi vida a nadie le importa  
ni el camino que llevo.  
(Rodolfo Aicardi, *Vagabundo soy*).

*Here comes Johnny Yen again  
With the liquor and drugs  
And the flesh machine  
He's gonna do another striptease*

*Hey man where'd you get that lotion?*

*I've been hurting since I bought the gimmick  
About something called love  
Yeah something called love  
That's like hypnotizing chickens  
Well I am just a modern guy  
Of course I've had that in the ear before*

*You know I have lust for life  
I got lust for life*

*I'm worth a million in prizes  
Yeah I'm through with sleeping on the sidewalk*

*No more beat in my brains  
No more beat in my brains  
With the liquor and drugs  
With the liquor and drugs*

*Well I'm just a modern guy  
Of course I've had that in the ear before  
You know I have lust for life  
Got lust for life  
(Iggy Pop, *Lust for Life*).*

Siendo Vamperrito, me las arreglo para engendrar más *monstruocollages* sonoros, los cuales cruzan las formas de ver el mundo que me ha rodeado, todo a través de la música con la que he crecido, la popular y la alternativa. Para mí, la remezcla no solo es un modo de indagar en mi propia colección musical, sino también de experimentar y poner en crisis géneros, sonoridades y prácticas. Remezclar se convierte en una forma de investigar, desde el juego, con los elementos musicales a mi alrededor. Concebí al Vamperrito como un Drácula que no crece en un castillo rumano, sino tocando carrasca en estas tierras tropicales, un vampiro que se escabulle en los sonidos cálidos del vallenato, la cumbia y la parranda. Es otra versión curiosa del monstruo colmilludo.

Viene al caso hacemos la siguiente pregunta: ¿Y si Drácula hubiera nacido en Colombia? Yo digo que estaría tomando ceviche de sangre en el Festival de la Leyenda Vallenata en Valledupar, escuchando cantar a Lisandro Meza, Alfredo Gutiérrez, Calixto Ochoa o al mismísimo Eliseo Herrera. ¿Qué más puede hacer Drácula, sino seguir remixeándose a sí mismo y terminar siendo un *hit* decembrino de una agrupación caribeña? Aquí es donde entran Los Corraleros del Majagual con su canción El Vampiro



Yo como Nosferatu, a partir de la película del mismo nombre de Werner Herzog (1979). Creada con Inteligencia artificial de DeepFake, 2022.

Yo soy como los vampiros que salgo al anochecer,  
porque en las noches me inspiro y me llevo a una mujer.  
Vampiro vampiro, vampi vampi... te chupó el vampiro.  
Pero qué vampiro, compai.  
Por eso salgo en las noches en busca de una aventura,  
Porque en las noches es que quiero a la mujer con locura.  
Vampiro vampiro, vampi vampi... te chupó el vampiro.  
Oigan el vampiro.  
(Corraleros de Majagual, *Vampiro*).

## AGARRAR LA MÚSICA CON LAS MANOS: EL DUB Y LOS SONIDEROS

Esta investigación inició como una búsqueda de las formas de recopilar música en la ciudad de Medellín; a medida que iba encontrando más personas que me interesaban en otros lugares, se iba expandiendo geográficamente. No había una categoría de estudio definida hasta que llegó a mis manos, o más bien a mis ojos, *Remix Theory* de Eduardo Navas. Con este texto entendí que no había una sola forma de hacer remix, que la remezcla está en la sociedad desde hace mucho tiempo y, particularmente, en cierta música que se realizó en los años sesenta en Jamaica. En sus palabras, “en el *dub* encontramos las raíces del remix”<sup>3</sup> (Navas 2012, 42). El *dub* fue una forma de rehacer las canciones de reggae, creada principalmente por ingenieros de sonido que experimentaban con las capas de sonido instrumental y cortaban las voces, para darle otro significado a la canción:

Una composición de *dub* se encuentra a sí misma inmersa entre la completa abstracción, la cual está en la pura instrumentación y las narrativas más concretas encontradas en la lírica; [el *dub*] subvierte deliberadamente el discurso; lo presenta ahogado, aunque paradójicamente señala el poder de la palabra hablada como forma de representación. El *dub* niega el discurso, inesperadamente haciéndolo mucho más poderoso al mostrar su limitado papel dentro de una composición mayormente instrumental.<sup>4</sup> (Navas 2012, 43)

---

3 El texto original dice: “In *dub* we find the roots of Remix”. Traducción del Autor

4 El texto original dice: “A *dub* composition finds itself in-between complete abstraction, which was found in pure instrumentation and the more concrete

En el dub, la consola mezcladora fue la que les otorgó el poder a los pioneros, como King Tubby y Lee “Scratch” Perry, para versionar las canciones. *Dub* se convirtió en la forma de expandir la música, o más bien, el tiempo de la música: una manera de alargar los ritmos, dar prioridad a ciertos instrumentos, alterar las voces y, más que todo, tener sus propias versiones de las canciones, en otras palabras, *remixes*.

Siguiendo las ideas de Navas, la esencia de la remezcla está en cómo se manipula el sonido, además de los aportes del *dub*, me ha interesado lo que han añadido los sonideros en México a través de los mismos efectos. Estos son dos fenómenos musicales que se valen de la desarticulación de la música. Ambos comparten la práctica de creación de sus propios equipos de sonido o *soundsystems*, con una inclinación hacia el bajo como instrumento y rango predominante.

En México estuve en conciertos sonideros en distintas ocasiones entre 2019 y 2021, todos de la mano de Danny Mutamasick, conocido en el mundo de los sonideros como Sonido Confirmación; digo de la mano, porque siempre me invitaba a tomarle fotos. Estuve en toques sonideros en Itzapalapa y Tepito, lugares a los que de no ser por la música nunca los hubiera pisado. Una vez fui a su programa de radio en el centro de Ciudad de México, “El Cumbiódromo”, donde conocí y pude tomarles fotos a varios músicos como Alberto Pedraza del Super Grupo Colombia, al Grupo Kual y a Matías Aguayo. Me contó que una vez estuvo Lee “Scratch” Perry y quedé sorprendido; me dijo que mandaron a cerrar todo el piso del edificio donde estaba la estación de radio y que toda la cabina olía a marihuana.

Le pregunté a Danny sobre la relación del *dub* y los sonideros y él me dijo: “en el *dub* se pone un *echo*<sup>5</sup> y un *delay*<sup>6</sup>, los sonideros lo hacen con una intención que estén los bajos reventadísimos, que sientas el poder del rebote de los bajos, que suene distorsionado y sucio. Lo que

---

narratives found in lyrics; it deliberately subverts speech; presents it muffled, thus paradoxically pointing to the power of spoken word as a form of representation. Dub negates speech, unexpectedly making it much more powerful by showing its limited role within an almost instrumental composition”.

Traducción del Autor.

5 Los ecos son sonidos que se retardan el tiempo suficiente como para que los escuche como una copia distinta del sonido original. (Adobe 2021)

6 Retardos son copias por separado de una señal original que se producen milisegundos una después de la otra. (Adobe 2021)

hacia el dub allá [en Jamaica], aquí lo hacen así" (Mutamasick 2021). Es como si no solo escucháramos con los oídos, sino también con el cuerpo entero; las ondas del bajo, junto con los sonidos repetidos y las voces con *delay*, viajan desde los pies hasta la cabeza y allí es donde comienza el baile.

Tomen sus parejas, pues *se formó la rumbantela...*

Se formó la rumbantela  
en casa de Ña Mercé  
Y cuando llegaba Estela  
También tocaban bembé  
Qué mulata más zandunga  
Esa Mulata Mercé.

Que viva la rumba  
Que viva el bembé  
Que viva Estela y también 'Ña Mercé

Se formó, se formó, se formó la rumbantela.  
(Javier Vásquez, *Se formó la rumbantela*)

Los sonideros también tienen otro elemento importante de su lado: la improvisación. Por medio de esta última es que interactúan con el público a modo de saludos, o simplemente animando con frases características impregnadas con el efecto de *delay*: "Bueno bueno - eno..., no los veo bailando - ando... voy a tener que empezar de nuevo la canción - ción...", decía Sonido Confirmación con efectos en su voz, mientras volvía a poner una canción que llevaba sonando ya dos o tres minutos en un *loop*<sup>7</sup> o bucle. De este modo, una canción que normalmente dura entre tres o cuatro minutos, Confirmación la alarga hasta los ocho o diez, *loopeando* algunas partes de la canción, haciendo lo que Navas llama el "remix extendido"<sup>8</sup>.

Así entonces, la percepción del tiempo se vuelve confusa, no puedes confiar en los sentidos. No estoy seguro de cuál fue la canción que Danny repitió cuando lo escuché una de las veces que estuve en

---

7 Musicalmente, el *loop* o bucle es la repetición de una parte del audio de una canción o cualquier material sonoro.

8 Para más información visitar: <https://remixtheory.net/?p=174>.

México; pudo ser *La Ruana* de Los Wawancó o *El Zapato* de Mike Laure —sus dos canciones insignia, ambas “rebajadas”—. La técnica de “rebajar”, según dicen, nació por los lados de Monterrey, al norte de México, cuando Sonido Dueñez estaba haciendo una fiesta de varios días. Sus equipos de sonido comenzaron a “quemarse” y se les bajaron las revoluciones a los tocadiscos, haciendo que sonaran más lento y la voz se pusiera gruesa y muy baja. En vez de parar de bailar, la gente continuó la pachanga y como si fuera una leyenda, nació la cumbia rebajada. Luego se fue popularizando en todo el territorio mexicano gracias al movimiento sonidero.

Tanto el dub como los toques sonideros son actos creativos que desafían la originalidad y los derechos de autor; son versiones singulares de canciones previamente creadas que, gracias a los equipos que permiten la reproducción electrónica del sonido, son mutadas a través de multiplicidad de efectos. Kodwo Eshun, el otro pilar de esta investigación, en su libro *Más brillante que el sol: incursiones en la ficción sónica*, expone en diferentes apartados la importancia de las máquinas en el sonido: “Nos exponemos voluntariamente a máquinas íntimas que nos hacen mutar, nos dejamos abducir por el audio hacia las poblaciones de nuestros cuerpos. Las máquinas de sonido nos dejan varados en la piel que habitamos.” (Eshun 2018, 20).

En diálogo con todo lo anterior, y siendo Vamperrito, rebajé unas cuantas cumbias y agregué varias capas sonoras con el propósito de generar, desde el computador, un sonido ambiente que le diera más espacialidad a la canción. También cambié los tiempos originales de las piezas musicales y, con una mezcladora de audio<sup>9</sup> que consiguieron mis hermanos hace más de quince años, pude sentir “en carne propia”, como diría Silvio Brito, de qué manera los efectos sonoros podían cambiar la estructura misma de la música, como sucede con la música que hacen los sonideros o la que ponen en los conciertos de dub<sup>10</sup>.

Tanto rebajar como poner efectos son dos formas de remixear que se basan en contraer y extender la música, usar las máquinas como medio para resignificarla y editarla. Rebajar, *delaysear*, *reverberar*, *repetir*,

---

9 Mixer Behringer Eurorack UB1204FX-PRO

10 Para más detalles sobre los toques sonideros y de soundsystems de dub, véase: [https://www.youtube.com/watch?v=eVZ576pK20c&ab\\_channel=LaGozadera](https://www.youtube.com/watch?v=eVZ576pK20c&ab_channel=LaGozadera)  
[https://www.youtube.com/watch?v=RvjUrphkvHc&ab\\_channel=Digitaldubs](https://www.youtube.com/watch?v=RvjUrphkvHc&ab_channel=Digitaldubs)

alargar y reducir para volver a crear con lo ya creado por medio de los efectos. A veces el *tempo* de una canción no coincide con el de otra cuando hago un *remixeo*, así que siempre opto por rebajar una para “alcanzar” la otra y así, no solo estoy uniendo dos extractos de canciones, sino también expandiendo los sonidos de cada una y descubriendo capas sonoras que se mantenían escondidas. Pero hacer estos *monstruocollages* sonoros tiene sus implicaciones: perturban los oídos y los cuerpos, ya que sus efectos y arreglos son más bien disonantes, no buscan lograr la armonía tonal. En la presentación en vivo del álbum *Mundos Remix* en Medellín, en el cual están las canciones mezcladas que expuse anteriormente, estuvo presente Nicolás Marín, músico y arreglista de la Escuela de Música de Jardín, Antioquia. Al hablar con él al final de la presentación me dijo: “todo eso que hizo es un insulto para mí como músico”. Lo tomé como un cumplido.

La tecnología ha democratizado la música y ha conllevado a una reproductibilidad infinita del sonido. Los límites sonoros se han expandido gracias a “máquinas humanizadas” o “humanos maquinizados” que experimentan con todo lo que hay al alcance. “Las máquinas no nos distancian de nuestras emociones. De hecho sucede más bien lo contrario.” (Eshun 2018, 18). Cabe preguntarse, entonces, ¿nosotros tocamos música o la música nos toca a nosotros? ¿La música es el vehículo que usamos para expresarnos o, por el contrario, nuestros cuerpos son vehículos de ella? Lo que sí me queda claro es que las máquinas de sonido han “liberado” la música. Ahora, más personas pueden descargar música, remixear canciones y ser DJs, incluido yo. Entonces, mi meta es seguir remixeando; hacer música rebajada, bañar en efectos el sonido, dubbear usando las máquinas a mi favor. O bien, dejar que ellas me usen.

## HORA CARTOON: CARICATURAS AL CAER LA NOCHE

Toda mi infancia la pasé viendo cualquier tipo de caricaturas que pasaran por la televisión: *El Laboratorio de Dexter*, *Las Chicas Superpoderosas*, *Los Padrinos Mágicos*, *El Profesor Super O*, *Coraje*, *Catdog*, *Johnny Bravo*, *Bob Esponja*, *Dragon Ball Z*, pero mi favorita siempre fueron *Los Simpsons*. Sus interminables referencias me mantenían frente al televisor todos los días, sin importar si fuera un capítulo repetido, pues siempre veía algo que no había notado antes.

Me asombraba la manera en que lograban tomar tantas referencias de la cultura estadounidense, de películas, de otras series; era como una meta-animación con su propio lenguaje, en cierta forma una radiografía muy atenta de la sociedad americana. Lo más curioso es que la familia Simpson también veía mucho su televisor y lo usaba de forma crítica. Así, pude entender cómo las producciones audiovisuales se alimentaban de otras imágenes, ya fuera del cine, la televisión o la cultura misma.

Otra serie estadounidense que también tomó el recurso de mostrar a sus personajes viendo televisión fue *Beavis & Buttthead*, emitida entre 1992 y 1997 la cadena MTV. *Beavis & Buttthead* era un programa que mostraba dos adolescentes y sus vidas grotescas en un pueblo estadounidense; siempre había una sección donde hablaban de lo que veían en la TV. Pasaban por varios canales de un televisor que estaba frente a ellos y criticaban todo lo que allí sucedía.

En 1997, cuando terminó esta serie creada por Mike Judge, salió al aire *El Siguiente Programa* en Colombia, que se emitió entre 1997 y 2000. Martín de Francisco y Santiago Moure, dos personajes “irreverentes” y burleteros se mofaban de la farándula, la clase política y la alta alcurnia del país a través de la animación, caricaturizándose no solo ellos mismos, sino también a otras personas. “Buenos días, país corrupto, país mal hecho cuya única tradición son los errores, país de iguazos”<sup>11</sup> decían de Francisco y Moure en uno de tantos capítulos. Ambos funcionaban como locutores de una estación de radio: PQEK, y desde allí transmitían sus opiniones; también tenían su propia sección de crítica televisiva en su apartamento.

De manera similar a lo que sucedía en *Beavis & Buttthead*, de Francisco y Moure hablaban entre ellos al frente de una pantalla de televisor para realizar sátiras y críticas sobre lo que veían, dando a conocer lo flojo que era tanto el entretenimiento televisivo como los acontecimientos importantes del país; entre ellos, el acuerdo de paz fallido del presidente Andrés Pastrana con las FARC, gestado entre 1998 y 2002. *El siguiente programa* surgió después de que ambos personajes habían sido echados de su programa original en el canal RCN donde aparecían en vivo, *La Tele* (1993-1995), ya que a los ejecutivos de dicho canal les disgustaba su carácter bromista y a veces irrespetuoso.

---

11 “Iguazo: dícese de la persona de malos modales y peores molares, vulgar, ordinaria y de mal vestir” (Noguera 1997-2000).

Ambos se las arreglaron para convertirse, con la ayuda de un equipo de animación, en una caricatura de sí mismos y así trascender su sacada del aire.

Ahora bien, a diferencia de *Beavis & Butthead*, que eran personajes totalmente inventados, de Francisco y Moure son personas reales de la vida pública en Colombia, pero en *El siguiente programa* se habían convertido en ficciones de sí mismos para poder tener una segunda oportunidad en la “maravillosa y amplia” televisión nacional. Se caricaturizaron para comunicar cosas que, quizás desde su identidad individual, no podían. Encuentro en esta operación una relación con el *remix*, pues una de las finalidades de quienes lo hacen es la comunicación de ideas que no se pueden transmitir desde el cuerpo físico, sino, tal vez, por medio de un cuerpo dibujado y ficcionado.

Lo que más me interesa de ambas series es su implementación de materiales visuales y sonoros en sus programas, la persistencia narrativa de una imagen en la pantalla del televisor que dirige la conversación de los personajes; en otras palabras, una imagen televisiva dentro de la imagen televisiva que la convierte en otro personaje. Desde una perspectiva crítica, en ambas series sus personajes logran poner en tela de juicio el consumo de la sociedad, tanto en su dimensión visual como sonora, ya sea burlándose de lo que están viendo en su televisor o simplemente preguntándose, ¿por qué estamos viendo esto?

Sin embargo, entre *Los Simpsons* y *Beavis & Butthead* hay una diferencia que amerita ser detallada. Mientras en el primer programa las imágenes proyectadas del televisor tienen el mismo lenguaje gráfico de los personajes, en *Beavis & Butthead* la imagen del televisor ha sido extraída de otra fuente televisiva; literalmente, es una imagen televisiva incrustada en otra. Con esta operación, *Los Simpsons* y *Beavis & Butthead* reiteran que este tipo de imágenes todo el tiempo son copias y repetidas.

Con *Vamperrito*, usé la técnica de *Deepfake*<sup>12</sup>, para incrustar mi cara en personajes de películas, series, novelas y videos musicales que me han

---

12 *Deepfake* o ultrafalso es un acrónimo del inglés formado por las palabras *fake*, falsificación, y *deep learning*, aprendizaje profundo. Es una técnica de inteligencia artificial que permite editar videos falsos de personas que pueden pasar por reales, utilizando para ello algoritmos de aprendizaje no supervisados,



Fotografía de la presentación de Vamperrito en la Librería Delfos, el 11 de febrero de 2022. Yo como Edward Norton, protagonista de *Fight Club* (1999). Creada con Inteligencia artificial de *DeepFake*, 2022.

rodeado desde la infancia. Usé personajes ficticios como Frankenstein, Mr. Bean, Jack Sparrow y Chucky; y también personas reales que han sido referentes musicales como Iggy Pop, Robert Smith, Morrissey, Michael Jackson, Octavio Mesa o Vicente Fernández. Por esto traigo a colación series como *Los Simpsons*, *Beavis & Butthead* y *El siguiente programa*, pues fueron mi inspiración para usar otros materiales de formas creativas, que sirvieran como apoyo a mis ideas y mostraran qué referentes me componían y habían hecho de mí lo que soy ahora, como Vamperrito y también como Óscar Alejandro.

---

conocidos en español como RGAs (Redes Generativas Antagónicas), y videos o imágenes ya existentes. El resultado final de dicha técnica es un video muy realista, aunque ficticio. (Wikipedia s.f.)

## DE TODO UN POCO

Hace dos años empecé a preguntarme cómo sonaba Medellín en los años noventa, época que no me tocó vivir en persona, pero sí con *delay*, pues todo lo que consumí de pequeño fueron los rezagos de esta época gracias a mis hermanos. Ellos tenían una colección de CDs con muchos géneros musicales, desde rock, metal, reggae, y funk hasta salsa, merengue, cumbia y electrónica, y unos cuantos de música urbana. Era una colección pequeña, contaba a lo más con 200 discos y unos 30 casetes. Gorillaz, Aterciopelados, The Offspring, Tito Puentes, Korn, T-Bone Walker, Incubus, Pink Floyd, RadioHead, La Pestilencia, Willie Colón, Black Sabbath, a cada rato mis hermanos saltaban de un género a otro, pasaban de Rikarena a Marilyn Manson sin pestañear. No se me olvida, no puedo olvidarla...

No puedo olvidarla, no puedo olvidarla  
La necesito conmigo, sin su amor me moriré  
(Dice así, sacúdelo, sacúdelo, Rikarena)

Nunca encontraré (oh, oh)  
En mi vida otra mujer (oh, oh)  
Que me diera su cariño y su amor (su amor)  
Y me hizo comprender (oh, oh)  
Que se podía querer (oh, oh)  
Y creer completamente en su amor (su amor)

Ay, pero yo le fallé y causé  
Una herida en su corazón  
Y ella de mí se marchó, ay cómo sufro yo

Pero yo le fallé y causé  
Una herida en su corazón  
Y ella de mí se marchó  
Y cómo sufro yo (dice)  
(Rikarena, *Sacúdelo, sacúdelo*).

¡Ah! pero luego sonaba *Sweet Dreams (Are Made Of This)* en la versión deforme de Manson y yo me asustaba, en un principio; luego le iba "parando oreja" hasta que le agarré el gusto al rock y a los cambios de ambiente por medio de la música. Eso de entrelazar la música, sin

duda, viene de ellos. Cada tanto husmeaba en su colección para escuchar música, pues aún no existía YouTube, al menos no como lo conocemos ahora, y lo único que sonaba era lo que pasaban por la televisión en canales como MTV, MuchMusic, HTV y más que nada las bandas sonoras de películas. A medida que fui creciendo y con la facilidad de descargar música de internet, pude empezar mi propia colección digital de música y crear mis listas de reproducción.

El ser de un pueblo antioqueño me ha dado la oportunidad de crecer en una cultura híbrida, atestada de música popular de la cual me refugiaba en mi mundo alternativo; nunca pensé en que podría juntar estas dos sonoridades tan lejanas. Pude hacer y aprender de todo. Hacer de todo, pero con una dirección; en mi caso, la música.

Nací todero.  
Y así moriré (eh).  
Nací todero.  
Y así moriré (eh).  
Nací todero.  
He hecho de todo.  
No me falta nada.  
He hecho de todo.  
No me falta nada.  
Nací todero.  
(Mugre, *Todero*).

“Nací todero”, como dice la canción de Mugre, “no me falta nada”. Bueno, la verdad me falta mucho.

De pequeño iba a clases de dibujo, pintura y plastilina. Durante diez años toqué trompeta en la banda de mi pueblo, otros tres o cuatro años toqué bandola y guitarra; ocasionalmente, me colaba en la percusión a tocar carrasca y platillos. Siempre me interesó la música, hacerla y escucharla... Como dije, antes mis dos hermanos fueron determinantes en este interés. Para el concierto de Vamperrito, mi personaje, ensamblé todo el aparataje que ellos varios años atrás habían usado para crear mi show: unas bocinas Yamaha, micrófono, mixer y todo el cableado. Vamperrito es un cúmulo de ideas que recolecté en varios viajes y charlas con gente en Bogotá y Ciudad de México. Las personas con las que hablé me dieron sus opiniones, me contaron historias, me mostraron su música y todo esto lo he usado para hacer mi propio monstruo

de Frankenstein. Todo esto, fusionado con cosas que habían hecho parte de mi vida, como la música que me ha acompañado, la ropa que uso y las películas y series que había visto.

Vamperrito también es un reflejo de mis gustos, de mis afectos, de mi atención y de lo que soy, y, aunque es una ficción de mi mismo, no deja de ser yo; es un Doctor Frankenstein y debo alimentarlo con música e imágenes, tenerlo a mi lado para que no se vuelva en mi contra. Vamperrito, o Vampi de cariño, seguirá cambiando y absorbiendo todo lo que encuentre a su paso, tanto sonidos como imágenes, como una especie de medio para mezclar lo inmezclable y contar no solo ideas, sino historias, narraciones y, por qué no, su propia historia, no la de Óscar Alejandro Arroyave, sino la de él mismo.

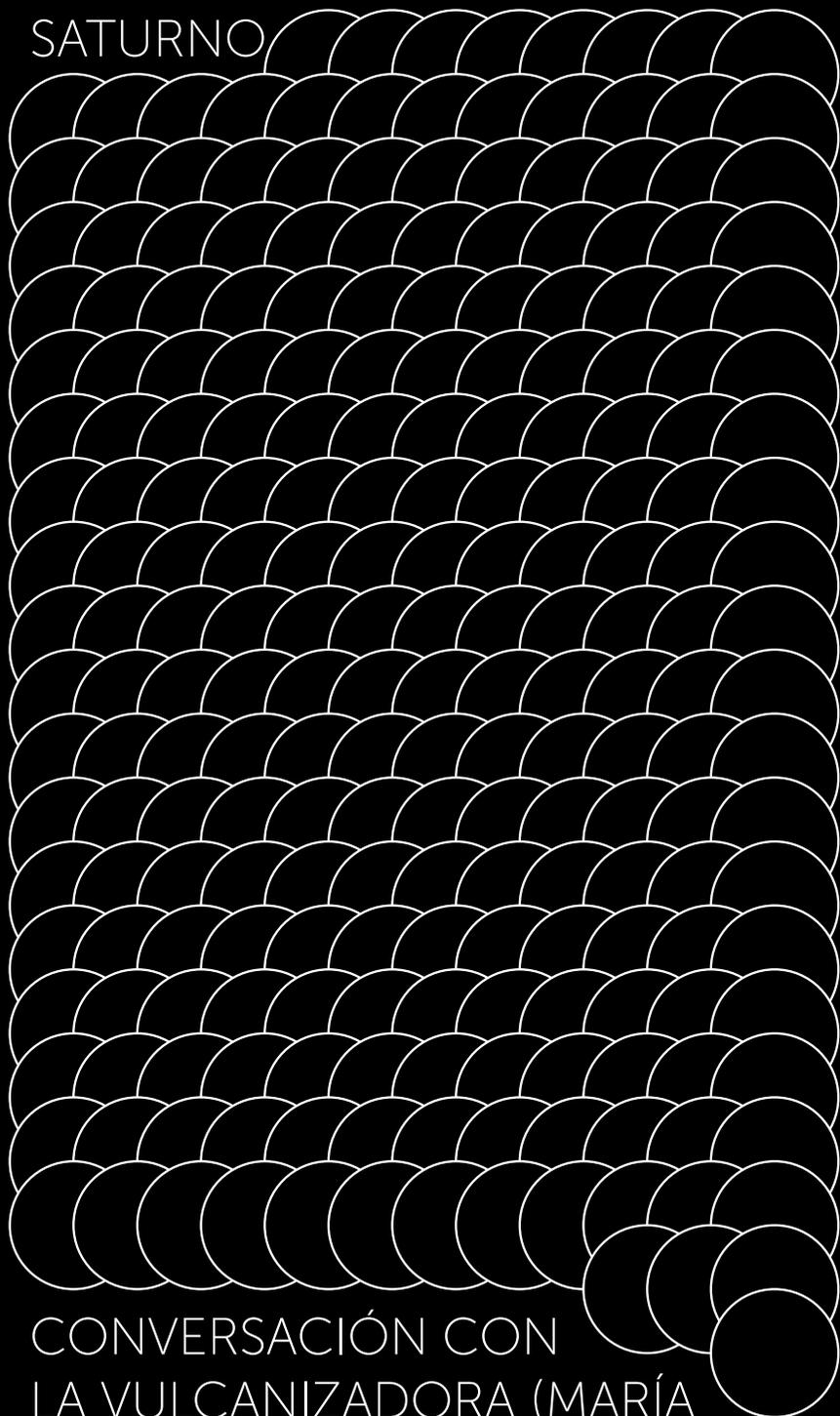
He creado un monstruo... esperemos que no me destruya.

## REFERENCIAS

- Adobe. *Adobe*. 3 de 5 de 2021. <https://helpx.adobe.com/es/audition/using/delay-echo-effects.html#:~:text=Retardos%20son%20copias%20por%20separado,copia%20distinta%20del%20sonido%20original>. Consultado: abril de 2022.
- Barbera, Joseph y Hannah, William, dir. 1969. *Scooby Doo: A Gaggle of Galloping Ghosts*. Estados Unidos: CBS.
- Boyle, Danny, dir. 1993. *Trainspotting*. Reino Unido: Film4 Productions-Figment Films.
- Browning, Tod, dir. 1931. *Drácula*. Estados Unidos: Universal Studios.
- Crain, William, dir. 1972. *Blácula*. Estados Unidos: American International Pictures.
- Delgado, Manuel, dir. 1972. *Santo y Blue Demon contra Drácula y El Hombre Lobo*. México: Cinematográfica Calderón S.A
- Eshun, Kodwo. 2018. *Más brillante que el sol: Incursiones en la ficción sónica*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Gottlieb, Franz, dir. 1974. *Lady Drácula*. Alemania: IFV Produktion-TV13 Filmproduktion.
- Hillenburg, Stephen y Povenmire, Dan, dir. 2002. *Graveyard Shift*. Estados Unidos: Nickelodeon.
- Judge, Mike, dir. 1992-1997. *Beavis & Buttthead*. Estados Unidos: MTV Entertainment Studios.

- Mayolo, Carlos, dir. 1983. *Came de tu Carne*. Colombia: Focine.
- Mayolo, Carlos, dir. 1986. *La Mansión de Araucaíma*. Colombia: Focine.
- Murnau, F.W., dir. 1922. *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*.  
Alemania: Jofa-Atelier Berlin-Johannisthal Prana-Film GmbH.
- Navas, Eduardo. 2012. *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*.  
Nueva York: Springer Wien.
- Noguera, Rafael, dir. 1997-2000. *El siguiente programa*. Colombia: Gaira  
Producciones y Conexión Creativa.
- Noguera, Rafael y Vives, Carlos, dir. 1993-1995. *La Tele*. Colombia: RCN  
Televisión-Caracol TV.
- Ospina, Luis, dir. 1982. *Pura Sangre*. Colombia: Instituto Cubano de Arte  
e Industria Cinematográficos.
- Padrón, Juan, dir. 1985. *Vampiros en la Habana*. Cuba: Instituto Cubano  
de Arte e Industria Cinematográficos, Radio Televisión Española  
y Durniock Producciones.
- Shelley, Mary. 2015. *Frankenstein*. Madrid: Nórdica.
- Silverman, David, dir. 1993. *The Simpsons: Treehouse of Horror IV*.  
Estados Unidos: Fox Network.
- Sonido Dueñez, comp. 2020. *Jejeje Rebajadas por Sonido Dueñez*.  
México: Turbo Sonidero y Arrabalero.
- Vietti, Brandon y Seung, Kim, dir. 2005. *The Batman vs. Drácula*.  
Estados Unidos: DC Comics-Warner Bros.
- Whale, James, dir. 1931. *Frankenstein*. Estados Unidos: Universal  
Studios.
- Wikipedia. *Wikipedia*. s.f. <https://es.wikipedia.org/wiki/Deepfake> (último  
acceso: Abril de 2022).
- Wood, Ed, dir. 1959. *Plan 9 From Outer Space*. Estados Unidos: Reynolds  
Pictures Inc,

SATURNO



CONVERSACIÓN CON  
LA VULCANIZADORA (MARÍA  
ROJAS ARIAS & ANDRÉS JURADO)

**La Vulcanizadora es un laboratorio de creación en cine, artes visuales y teatro expandido que ha realizado proyectos habitados por una intensa exploración de la noción de archivo y contra-archivo vinculados a procesos de memoria histórica, a narrativas sobre la revolución, la resistencia, la ciencia ficción, la colonización, la política y las otredades radicales. El laboratorio está conformado por la artista visual María Rojas Arias, egresada de la Universidad Nacional de Colombia, y Andrés Jurado, actualmente estudiante del Doctorado en Estudios de Teatro en la Facultad de Letras de la Universidad de Lisboa en Portugal. Entre sus proyectos están los filmes *Abrir monte* (2021), *Fu* (2019), *El Renacer del Carare* (2020) y el libro “Planos, monte y montaje” (2021). [www.lavulcanizadora.com](http://www.lavulcanizadora.com)**

**Esta conversación tuvo lugar el 10 de mayo de 2021, luego de su presentación “Saturno” en el semillero EPIA.**

—

**Fernando Escobar Neira (FEN):**

Quiero comenzar con algo que María y Andrés han mencionado permanentemente sobre la investigación basada en la práctica. Que la práctica ablanda y es blanda en sí misma: ablanda, vuelve porosos los problemas, las plataformas, los soportes, los modos de trabajo; pero, en esta blandura y en esta porosidad, encuentran métodos específicos de cómo hacer, producir y replicar, o de expandir, como ustedes

lo denominan. Quisiera que habláramos un poco al respecto, porque cada entrada que nos presentaron tiene asuntos muy concretos, hay una pregunta de fondo, un paisaje —literalmente—, pero hay unos casos muy específicos y es allí donde ustedes sitúan la investigación, en esa posibilidad de encontrar el modo de repetir o expandir, y eso es una idea clave, sugerente y muy poderosa.

**María Rojas (MR):** Casi siempre, los equipos de trabajo interdisciplinar nos ayudan mucho a pensar (...) En el caso de *Abrir monte* (2021) lo primero que nos encontramos cuando empezamos a trabajar sobre Los Bolcheviques del Líbano (Tolima) fue la tesis de Gonzalo Sánchez que escribió cuando era estudiante de la Escuela de Filosofía de la Universidad Nacional de Colombia (Sede Bogotá) titulada “1929 Los Bolcheviques del Líbano” (1976). Sánchez fue quien encontró los primeros archivos y escribió ese primer texto, haciendo un recorrido y un paneo de esa historia, considerada por él, como la primera guerrilla de América Latina. Luego, cuando uno puede darle la palabra a otras personas que tienen también algo para contarte sobre esa historia o sobre ese territorio, los datos dejan de ser solo datos y hacen *clíc*.

Por ejemplo, una persona compartía conmigo un relato, y por allá a los cincuenta minutos su historia me daba un indicio de algo que ya se había referenciado en el libro; aunque usara

otras palabras, había una conexión, como un parentesco. Para mí esto es lo más rico de investigar en artes: lo que cuenta alguien del pueblo puede no ser la historia de Gonzalo Sánchez, pero yo como escucha de esa narración también puedo aportar a eso que él escribió. Te das cuenta de que cuando pones en escena esos materiales hay una potencia enorme, como si se encontraran lo oral y lo escrito en un libro de Historia.

Cuando yo fui a la escuela de artes en la Universidad Nacional, casi toda una generación de personas no sabía sobre Gonzalo Sánchez. Algunos apenas reconocían que era o había sido profesor de la universidad. Y esto para decir que las historias también comienzan a llegar por otros lados (no solo por el ámbito académico) y de forma transversal pueden servirnos para abordar de manera crítica la Historia. Escuchar y comparar. A la vez, darse cuenta de que esas metodologías de análisis, de estas dos formas de verdad, tienen un sentido enorme. Ahora, en muchos equipos de trabajo buscan artistas para que se dediquen a mirar las imágenes con una sensibilidad específica, por ejemplo, dedicar horas para interpretar simplemente lo que se está viendo.

**Andrés Jurado (AJ):** Aquí hay una clave en la investigación basada en las prácticas y una conexión muy fuerte con la investigación basada en performance. Esos dos elementos son importantes, sobre todo en el arte contemporáneo, en las artes actuales y

en la sincronización con el mundo que tenemos: digitalizado y cinemático. Creo que es importante conversar esto en términos epistemológicos, porque esta performatividad ha logrado engarzarse en un sueño loco del capitalismo y de la humanidad.

Lo voy a poner un poquito espeso, pero esto es muy fácil de entender. En Colombia se robaron y perdieron 70.000 millones del Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones-MINTIC que estaban “destinados a la compra de los equipos para llevarles internet a los niños más humildes del país”. Como es bien sabido, esto no sucedió y el dinero desapareció y los niños siguen a la espera de ese equipamiento. A pesar de eso, la gente sigue teniendo su celular en muchos de los territorios y continúa teniendo un tipo de acceso, algo restringido es verdad, pero ahí hay algo que nos genera una pregunta por una dimensión extraña, por el poder de ser explorada con esta cuestión de lo performativo.

Es justo ahí cuando uno se da cuenta de que las cosas están sucediendo. Obviamente ya no estamos hablando del performance de los sesenta y setenta, en donde había que indicar la existencia de un cuerpo echándose sangre, nada de eso. Lo que queremos entender es cómo están fluyendo las cosas. Cómo están en una performatividad continua, insospechada, que uno no decidió por un lado y, por el otro, que el panorama de digitalización no

iba a parar por causa de la pérdida de esos recursos.

El cambio epistemológico es la conciencia de que algunos territorios tienen unas culturas más expandidas. Son más conscientes de, por ejemplo, que si usted contamina el río allá arriba, y ese río pasa por aquí, pues nos vamos a morir acá y se van morir todos los peces. Es una conciencia más de la performatividad de los ciclos y del tiempo como un giro de conocimiento. Lo que se hace allí puede afectar acá, tarde o temprano. La investigación basada en performance también tiene que ver con una condición de conciencia, por ejemplo, solo escuchar ya es una acción y también tiene una performatividad.

Hay muchos elementos moviéndose (...) hace un momento estábamos hablando con Nadia sobre la conciencia de estar escuchando todo lo que está pasando cuando alguien está diciendo muchas cosas, cuando vemos películas, cuando somos conscientes de los tiempos. Ahí, hay un giro del modo de entender la producción de conocimiento, que siempre ha sido hiper-producir y no de pronto hiper-escuchar. La investigación no solo es la producción de conocimiento, sino entender cómo el conocimiento se repite, se aprueba, se siente. Uno debe ser empático con un conocimiento y alojarlo. Ese es uno de los temas de la ciencia ficción, por poner un ejemplo, en *Fahrenheit 451* (1953) de Ray Bradbury, cada persona

aloja en su memoria un libro (pues un régimen totalitarista prohibía el uso de libros) y eso es una historia de ciencia ficción que en realidad nos habla de algo que ya pasó en verdad.

Estamos en un mundo lleno de complejidades, pero hay una herramienta vital para entender todo esto que tiene que ver con el cuerpo en unas disposiciones muy abiertas a esas transformaciones y flujos; esta es la práctica. No es lo mismo sentarse al frente de alguien a escucharlo, a sentarse y de verdad tratar de entender qué es todo lo que está pasando cuando alguien se está esforzando en hablar, y eso, claro, tiene técnicas.

Para cerrar esta parte, algo pequeño: este fragmento que les compartí de mi película *Yarokamena* (en postproducción) es muy especial, porque Gerardo Sueche, el narrador, tiene una práctica performática ante las instituciones. Él les habla desde su institucionalidad, ya que era asesor de los cabildos, el consejero de los pueblos Uitoto en la Amazonía colombiana. Antes de la filmación, él nos hablaba como si estuviera hablando con el gobierno, para él todo foráneo era el gobierno y, cuando hablaba con alguien de afuera del territorio, lo hacía en un tono de entrevista institucional. Para lograr que él contara la historia de una manera diferente, en otro flujo, tuvimos que pasar mucho tiempo en el territorio... pasar días compartiendo, conversando, comiendo juntos; compartir medicinas, utilizar todas las magias

para que él no nombrara esa fuerza institucional que ya lo cobijaba: la de la presencia de un gobierno alojado en nosotros, los foráneos.

Ir al territorio para nosotros ya es una técnica, que en muchos casos ha sido monopolizada por la antropología, pero nos permite realmente saber a quién nos dirigimos. Recuerden que no todos los investigadores van a los territorios de los que hablan o a los que investigan. En poner el cuerpo radica una forma de performatividad, porque muchas veces lo que quieren desaparecer es el cuerpo.

Volviendo a *Yarokamena*, el caso que Gerardo relata es el del genocidio cauchero en el Amazonas. Él cuenta que por más que intenten desaparecer el cuerpo de una persona, en el caso de *Yarokamena*, quemándolo o escondiéndolo, esa performatividad va a seguir, va a continuar porque hay muchas maneras de aparecer otra vez. En las luchas sociales esto es vital, cuando desaparecen muchos jóvenes que estaban en los puntos de resistencia durante el estallido social, así como cuando queman los cuerpos en lo que relata Gerardo dentro de la película. Esa performatividad, esa oralidad y ese acto del habla, hace que aparezcan de nuevo. Ahí hay una cosa que me hace poner la piel de gallina de la emoción: las batallas ganadas por las poéticas del cuerpo y de la investigación basada en performance. El habla y la escucha son herramientas de investigación. Aunque parece que ahí se desfigura lo

que entendemos por performance, ya nosotros entendemos porqué estamos aquí también para hacer presencia. Hacer presencia no solo es una herramienta de la etnografía.

**Nadia Moreno Moya (NMM):** Antes de dar la palabra a Manuela, me gustaría decir algo. En un correo que nos enviaron a Fernando y a mí antes de que iniciaran esta sesión hicieron un comentario sobre la "no-etnografía", también sobre el escamoteo y el diálogo con los aparatos etnográficos. Muchas personas podrían decir que ustedes se acercan al documental etnográfico y a las formas de investigación clásica de la antropología. Yo encuentro que hay un extrañamiento todo el tiempo de ese tipo de mirada en sus trabajos.

Lo que ustedes acaban de decir sobre la práctica de la escucha me parece muy bello, pues en efecto la temporalidad de sus trabajos nos obliga a escuchar muchísimo, nos hace pensar en la práctica de escucha como una performatividad que está por fuera de los registros de la Historia. Me parece que eso es poderosísimo en el trabajo de ustedes: el reconocimiento de la performatividad de quien habla, de quien está grabando y de los que estamos mirando. Le doy la palabra a Manuela.

**Manuela Vélez (MV):** Hola, voy hacer una pregunta/comentario. En primera instancia, ustedes hablan de territorio como un estar, ver y pensar, esto en un primer plano, si lo entiendo bien.

Creo que inevitablemente, cuando hablamos del territorio y la geografía, al menos en nuestro país, se termina por tocar temas y asuntos relacionados directamente con la violencia, no porque uno los esté buscando, sino que están ahí y aparecen. Entonces, quería preguntarles si, cuando se encontraron en otros espacios y con otras historias, aplicaban o pensaban en una forma particular de acercarse a las temáticas. Con lo que acabas de decir y con lo que complementa Nadia veo una imagen mucho más amplia de cómo es ese proceso que, al menos en mi cabeza, lo relaciono con un texto que estoy leyendo titulado *La Antropología por demanda* de Rita Laura Segato. Ella habla desde la antropología, pero dice que uno espera a ser llamado, como que uno no asume nada, y ese extrañamiento de uno mismo frente a las otras cosas que se encuentra o las otras cosas que te cuentan... Pero ya me enredé.

**AJ:** Espera, espera... O sea, la pregunta es...

**MV:** La pregunta iba, primero, a qué pasa cuando se encuentran con temas de violencia, de historia del conflicto, que van inevitablemente atados al territorio.

**MR:** Justo un amigo y colega, Ferney lyokina, nos dijo hace poco que "hablar de territorio es hablar de muerte", y pienso que claro, en sí es inevitable y no solamente en el contexto de Colombia. Tú sales del país

y te encuentras con la noticia de que en Portugal hay un basurero del que desenterraron centenares de huesos de personas del continente africano que datan del genocidio esclavista en la época de la colonización (es algo que acaban de descubrir al sur de Portugal), y así vas por diferentes lugares del mundo te puedes encontrar estas historias de horror. Esto para decir que no se trata de una olimpiada de la miseria cuando se abordan preguntas o asuntos fuertes, como los que hemos trabajado en nuestros últimos proyectos.

**AJ:** También el territorio ha sido un problema cooptado por discursos oficiales, y de hecho es una de las palabras que aparecen en la narración de Gerardo. Nosotros estamos haciendo unos trabajos en La Chorrera (Amazonas), y hay distintos grupos, muchos de ellos tienen la noción de territorio como algo que se produjo desde Occidente. A veces no hay ni palabras para describirlo y ha servido de manera acomodaticia para unas luchas pero también ha sido nocivo para otras. Volviendo a lo que dice Ferney —que no es del mismo clan y del mismo grupo que Gerardo aunque ambos son de La Chorrera—, el territorio se usa para marcar que hay muchas divisiones de grupos sociales, de animales, de plantas, etc..., él decía que "hablar de territorio es hablar de muerte" y uno se espanta, quizás, porque nosotros tramitamos la muerte en otras condiciones. Por ejemplo, nuestro modo de aproximarnos en

este momento tiene que ver mucho con algo que compartimos en La Vulcanizadora: la noción de escena y de palco. La noción de escena y palco va más allá del performance o la actuación que uno haga ahí. Uno dice, bueno, yo construyo esto, lo describo como territorio con mis actos, pero el elemento de escucha en términos de lo que habla Rita Segato, hasta donde sé —pues nosotros no somos especialistas en Rita Segato—, es muy interesante por la forma como la antropología ha tenido que pensarse con respecto a su propia maquinaria de extractivismo, de todo lo que extrajo del modo de pensar de las comunidades que ha estudiado.

Hay muchos antropólogos como Eduardo Viveiros de Castro que han estudiado las comunidades indígenas y se han basado en ellas para escribir sus textos. Levi-Strauss, Deleuze, las etnografías de Pierre Clastres... El origen del Anti-Edipo y de todos esos pensamientos filosóficos del post-estructuralismo francés están fundados en cómo pensaban los Guayaquis y otras comunidades. No sé si sean necesariamente extractivistas, pero creo que ahí lo que decía Fernando es muy interesante, hay que tener conciencia de cuando uno va a repetir eso, si uno está repitiendo un protocolo de extracción o no. Eso sí tiene que ser claro, por lo menos, en el modo en que uno se aproxima a la etnografía. En nuestro caso, no hay una pretensión directa de etnografía.

Justo ese giro que se hace ahí, ese desvío, es posible porque definitivamente nosotros nos consideramos pésimos etnógrafos, eso pasa mucho cuando diferentes contextos eclosionan. Puede pasar que una señora de una galería de arte o una antropóloga te digan: —“me encanta tu película porque es una etnografía divina”—, y uno dice —“¡mierda!, no pensé que fuera una etnografía”—. Entonces, ahí te das cuenta de todo lo que implica el giro performativo, pues históricamente quienes hacían presencia en esos territorios (los antropólogos) han ido a hacer etnografía, y tienes que establecer una conversación con ese campo. Todo esto se va revolviendo en un modo de aparecer en un terreno ya allanado por la antropología: y si, ahí aparece el campo de las artes, que hace que parezca diferente. Yo no sé si el campo de las artes es diferente al terreno o territorio de las artes, no sé, pero uno va definiendo (y es importante entender) el proceso de investigación propia, o examinar lo que tu haces allí (en el territorio) y, cómo te van a ver, pues te pueden ver como lo que sea. Por ejemplo, donde no solo existe la iglesia como institución (que es la que más ha tenido presencia en muchos lugares), sino también otras (Ministerio de Cultura, ONG, noticieros, etc.), puedes ser leído como cura, como misionero, pero también como alguna otra figura que crean estas instituciones.

Esto para decir que, por eso es importante este tipo de espacios donde podemos conversar sobre el rol del artista en un territorio que antes había sido dominado por la antropología, porque es importante entender la ruta; no cuál es el origen más perfecto, es decir, no solo si tenemos las herramientas de antropólogo adecuadas, sino entender para dónde va uno. Yo creo que esa ruptura epistemológica del arte con la antropología es porque hay una crisis fuerte, bueno, en fin, no voy a agarrar la palabra. (Pero es una crisis de la figura del artista como etnógrafo que propuso Hal Foster).

**Oscar Arroyave (OA):** Buenas, Andrés y María y todos y todas. Yo tengo dos preguntas. La primera es: ¿cómo es el trabajo de producción en el cine expandido de las artes visuales?, porque no entiendo cuando dicen que alguien la dirigió y otro la produjo, no sé qué hace él o la que está produciendo, esa es la primera. La segunda es: ¿cuál es la película favorita de cada uno?

**MR:** Son roles que nosotros empezamos a adquirir. Al principio pensamos que teníamos que trabajar con gente de fuera, como un productor externo. Y que seríamos los dos directores con nuestros proyectos autorales y nuestros portafolios buscando ese "productor ideal" que quisiera tomar la idea y trabajar con nosotras, darnos el dinero para hacer los proyectos. Pero nos dimos cuenta de que, si no eramos nosotras mismas quienes

hacíamos ese trabajo, entre nosotras y empezábamos así, nunca íbamos a comenzar ninguna de las películas y proyectos que queríamos hacer. Tuvimos que dedicar un tiempo para aprender las formas de escribir y gestionar proyectos de cine por ejemplo, porque estábamos más relacionados con proyectos de arte y las temporalidades y presupuestos son bien diferentes. Empezamos entonces a invertir los roles entre nosotras, quién produce y quién dirige son preguntas concretas que te hacen casi que de manera exigente los fondos y la institucionalidad del cine. Lo que hacemos es performarlas, para seguir en la misma línea. *Abrir monte* (2021), nuestra nueva película, es dirigida por mi y Andrés es el productor pero esos no son los únicos roles que tenemos en ese proyecto. También hacemos el sonido directo, la cámara, editamos y, entonces, si el espacio institucional nos pide que precisemos quienes hicieron eso, entonces lo asumimos y lo decimos con tranquilidad en los créditos y listo.

**AJ:** Es importante, si vas a asumir el rol, actuar como tal. Qué hacer si por ejemplo alguien dice: "—¿quieres parecer un productor?", pues haz producción, es la mejor forma de que convenzas al otro. Y, ¿qué es hacer eso?, pues bueno, hacer un trabajo. Por ejemplo, te dicen: hacer Excel es necesario para que luzcas como un productor de cine —te puedes preguntar si por lucir estoy hablando de estética, o de si quieres sólo verte como un productor o realmente ser

productor—. Más bien, te pones a hacer el trabajo que tienes que hacer en Excel y al rato ya vas a lucir como un productor. Como Robert de Niro cuando iba a hacer *Taxi Driver* (1976): él se fue a trabajar como taxista para aprender a ser taxista y encontró la vía dentro de una estrategia teatral que tiene que ver con Stanislavski, vivir el personaje, es una técnica. Pero en últimas, también esa técnica o teoría-técnica se había vuelto una justificación para hacer algo que quizá quería hacer. Son maneras de llegar a ello.

Creo que eso es importante en términos de producción, saber que no sólo uno produce la película, sino que, al mismo tiempo, se está produciendo uno como productor, o como artista, o como algo, ¿no?

**MR:** También es muy chévere cuando estás detrás de todo lo que puede significar que un proyecto se haga realidad. Entonces te das cuenta de cómo funciona el proyecto en términos de dinero, de qué tienes que hacer para que exista. En ese proceso se aprende mucho, porque te das espacio para reinventar, para encontrar otras formas si es el caso; algunas veces esos momentos no aportan directamente al resultado, pero yo creo que de alguna manera impactan en tu hacer. Tiene que ver con el hacer, haciendo es que se aprende.

**AJ:** Respecto a las películas favoritas, *La Jetée* y *Sans Soleil* de Chris Marker me parece ahora que vuelven a

acompañarme. Pero son encuentros... Por ejemplo, la semana pasada mi película favorita, por ser tan potente y porque no la podía sacar de mi memoria y de lo que sentía, fue *Pesadilla Perfumada* de Kidlat Tahimik de 1977.

**MR:** La mía no es una sola, sino más bien un autor que me gusta bastante y estoy siguiendo ahora, Roberto Minervini. Es un documentalista italiano que vive en Estados Unidos. Su primera película la hizo en Texas, *The Passage* (2011).

**NMM:** Antes de darle la palabra a Mateo, quisiera hacer otro comentario: Andrés y María han trabajado intensamente en el ámbito de las artes vivas. En sus modos de hacer hay un cruce estratégico y performático entre estas y el campo de las artes visuales y el cine... Además, Andrés está haciendo un doctorado de estudios teatrales. Los asuntos que han salido en esta conversación han navegado todos esos territorios.

**FEN:** Lo tuyo es puro teatro, Andrés...

**Mateo Montoya (MM):** Bueno, hola, espero que estén bien todos. Gracias por la charla, ha sido muy productiva y me ha dejado con una pregunta que espero no haya sido respondida y, si es así, esperemos que la podamos formular de otra forma y es: ¿en qué momento de su vida, los dos puntualmente, deciden que el cine es una vía para el arte o el arte para el cine? Es decir, ¿en qué momento

se sintieron tan marcados que dijeron “yo puedo hacer propuestas de cine y que pueden funcionar como una película expandida, como lo vimos, o simplemente como una película”, que también nace con ciertos criterios de arte? Esa es la primera pregunta, si la quieren responder primero y luego hago la otra.

**AJ:** Cuando he hecho un examen de mi trabajo, me percaté que casi todo ha tenido que ver con cine. Es decir que nunca ha habido una distancia entre lo que hago hoy y lo que presenté, por ejemplo, hace más de diez años en una galería llamada Border como parte de una exposición que incluso Fernando conoce y de la que hizo una crítica. Esa obra utilizaba entre otras cosas, lentes y material en 16mm de una película de propaganda sobre Colombia. Pero ese trabajo siempre lo vieron como algo que no era arte o no era nada. *Entomología truncada* (2014) es el nombre de ese proyecto, del que presenté también una versión en el Museo de Antioquia como parte de la exposición *Contraexpediciones, más allá de los mapas* (2014) con curaduría de Carolina Chacón. Cada vez que vuelvo a reconstruir las narrativas sobre mi proceso, siempre me encuentro con el cine, incluso cuando me he fugado de este.

**MR:** En mi caso, desde que entré a hacer la escuela de artes en la Universidad Nacional estuve muy cerquita de la de cine, porque quería estar

ahí también. Sin embargo, pasando los semestres (y ahora también pienso igual), no puedo más que agradecerme por haber elegido pasar por la escuela de artes, como ese pre-curso para hacer mis proyectos de cine hoy. Y esto porque las metodologías en las artes son mucho más variadas y abiertas, siento que pude aprender que experimentar con las formas y con los materiales es un buen camino para producir una película.

**MM:** Cuando vi sus cortometrajes pensé mucho en Juan Soto. Era como si ustedes en algún momento les hubiera intrigado. ¿En qué concepto tienen la película *La parábola del retorno* de Juan Soto? ¿Ha incidido en algún momento?

**AJ:** Yo creo que no ha sido una influencia ni nada de eso, de hecho, vi su película pero ahora no la recuerdo mucho. Él es un reconocido editor de cine y es una persona visible en el medio del cine colombiano; o sea, muy aplicado y muy comprometido. La película creo que es una búsqueda muy especial de él. Recuerdo que iba en el tren contando una historia de un exiliado. Por supuesto, nosotros tenemos algunos métodos que son semejantes, pero como decía Nadia, hay unos cruces súper raros en nuestro trabajo; y como decía Fernando también, lo mío es puro teatro. Cuando yo he escuchado o he hablado con Juan, el teatro no es un asunto de conversación. En La Vulcanizadora tenemos serias influencias de artistas que están

en esa encrucijada del teatro, tal es el caso de The Living and the Dead Ensemble o de Mapa Teatro. El otro día recordábamos y agradecíamos haber tenido ese tipo de “escuelas” que cruzan una serie de prácticas entre cine, performance... Por ejemplo, lo que les compartimos en esta sesión de la fabulosa Rita Indiana.

Cuando pensamos en los procesos de edición, hacemos por ejemplo una ronda de visionamiento con amigos y/o colegas. Abrimos los materiales durante el proceso de trabajo para saber cómo se perciben. Lo hemos hecho con Nadia, y le agradecemos todavía muchísimo por lo que hizo para *FU (2019)*. Es parte de un método para hacer, y ese método es compartir, no tener ese horror de que me van a robar la idea, ni nada de esas paranoias. Compartir un poco, porque las ideas no son necesariamente formas. Por supuesto que uno sí puede sufrir por proteger una idea, porque pasa que hay personas que agarran un cuerpo de investigación ajeno y lo presentan como propio, pero incluso con todo eso, para nosotros es muy importante compartir el proceso. No construir una ética del recelo sino una política de la diversidad y de las posibilidades que uno tiene cuando discute y conversa los proyectos.

**MR:** También resulta especial saber sobre un estilo de trabajo que tiene un autor, sus formas o intereses. Por ejemplo, cuando me han

recomendado a Juan u otros editores como el “único montajista” que puede editar mi película (sucedió con *Abrir monte*) yo puedo decir, entiendo que es bueno, pero no es el que necesito para cierto tipo de proyectos. Esto para decir que pensar en un equipo de trabajo también es pensar en los gestos con los materiales, los intereses, las conversaciones que puedes tener con ese equipo, más allá de los nombres (famosos o no famosos).

**MM:** Bueno, muchas gracias, no sabía que estaba tocando un terreno delicado.

**AJ:** No, no es algo delicado. Suena raro, pero tal vez como el cine tiene que ver tanto con una industria, en algunos escenarios pueden hacerte sentir como que ni siquiera importas. Pienso que eso puede ser peor a que te hagan un comentario como “tu trabajo está mal” o cualquier cosa semejante. Eso es importante entenderlo, porque son contextos. No sé si ustedes conocen formatos del cine como el *pitch* en el que te dan cinco minutos para decir tal cosa. Ahora los están absorbiendo en el campo de las artes (lo cual es peligrosísimo), pero en cine esos cinco minutos parecen un regalo, porque algunos piensan que lo que se dice en cinco podría decirse en un minuto, ya que hay gente que no te escucha ni veinte segundos... O sea, das el nombre del proyecto y dicen chao o se tapan las orejas. En fin, todo esto para decir que no es delicado.

**Camila Hidalgo (CH):** Hola, muchas gracias por contarnos todo esto. Está muy chévere la charla. Yo quiero preguntarle, ¿cómo se desenvuelven sus proyectos en el momento de las instalaciones? Porque ustedes mencionaron que no les interesaba ese cubo blanco como el de una galería, por ejemplo. Entonces, ¿cómo se performa desde la instalación? Por último, ¿cómo le muestran a la gente esos procesos en los ellos mismos participaron? ¿Qué comunicación quedó al final de esos procesos con las personas, ya sea con la familia o con los que contaron?

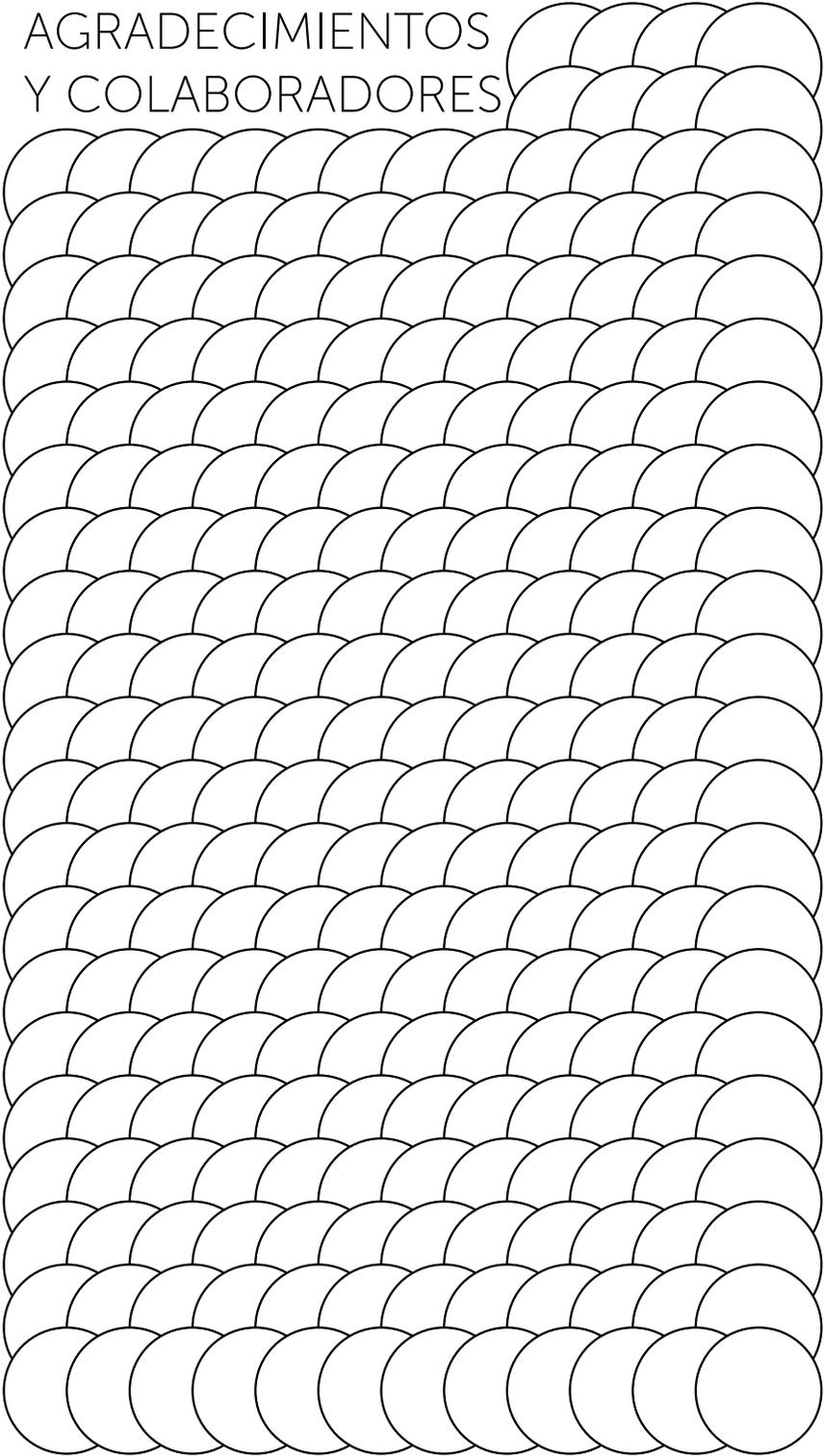
**MR:** Para esto podríamos hablar específicamente sobre la instalación *Relación de Aspecto* que presentamos en 2021 en la Galería Santafé en Bogotá. En esa exposición justo lo del cubo blanco se nota un montón, porque en el opuesto decidimos pintar con luz todos los espacios de la galería, por un momento pensamos que los que coordinaban la galería nos iban a odiar por esos “colorinches”.

**AJ:** En este caso específico, sí hay algo particular en el modo de construir en el espacio (ustedes vieron antes el registro fotográfico de esa exposición). No es que detestemos el cubo blanco, pues este también tiene sus potencialidades plásticas. Esto tiene que ver con lo que hablamos hace un momento: la escucha del cuerpo hace que uno se sienta en un lugar, lo explore y diga, “bueno, aquí vamos a trabajar así”. Además de la instalación,

para responder a la otra pregunta, relacionada con la manera en que nosotros retornamos estos procesos a los lugares donde hemos trabajado: tenemos proyectos que paralelamente acompañan y se producen para eso. En La Chorrera hemos iniciado con los colegas Gerardo, Ferney y Vitilio lyokina procesos de producción de películas de sus comunidades, películas que ellos mismos dirigen a partir de historias que quieren llevar también al espacio del cine. *Yvuuha Okaina* es la primera película dirigida por Ferney lyokina que se encuentra en etapa de postproducción y *Tarro Vacío* de Vitilio lyokina en etapa de desarrollo. Hacemos un trueque, por decirlo así. Gerardo Sueche, protagonista de *Yarokamena*, a diferencia de ellos no quiere ser cineasta. No solo ellos, también otros colegas y personas de la comunidad han visto, comentado e intervenido en los procesos de las películas; nos hemos acompañado y hemos compartido bastante. Sobre todo hemos hecho presencia y nos seguimos escuchando.

**FE:** Gracias María y Andrés por acompañarnos en este espacio y por compartirnos estas reflexiones sobre su propio trabajo...Teniendo en cuenta además, que los hicimos trasnochar por la diferencia horaria.

AGRADECIMIENTOS  
Y COLABORADORES



**AN4TOM1A\_P4RA\_UN\_C1BORG.HTML**  
**ANDRÉS SERNA**

Alba Mery Ramírez, Jesús Emilio Serna Morales, Jesús David Serna Ramírez, María Ximena Duque Arbeláez y Uriel Alexander Quintero Giraldo (creación sonora), Sebastián Carmona Tobón (programación).

**RD=ALG(SFTWR) DERIVAS FICCIONALES DE LA RED**  
**DAVID BOTERO VILLEGAS**

María Teresa Villegas, Alonso Botero Jiménez, Gilberto Esneider (corrección de estilo), José Manuel Castro (diseño, programación y desarrollo del sitio web), Julián Botero Uribe (creación página web)

**USUARIOS DE LA IMAGEN, RESIDUOS DEL CAPITAL**  
**VALENTINA MARTÍNEZ**

Adriana Arbeláez, John Jairo Martínez, María Isabel Martínez, Angélica Duque, Valentina Arango, Mateo Montoya Correa (montaje).

**ARCHIVO GENERAL NARCO**  
**MANUELA VÉLEZ ORTEGA**

Claudia Ortega, Gabriel Vélez, Eduardo Correa, Biblioteca Pública Piloto.

**CON UN TRAVESTI YO NO ME CASO: ESTEREOTIPOS Y REPRESENTACIONES TRANS Y GAY EN VIDEOCLIPS DE MÚSICA POPULAR PAISA**  
**JUAN PABLO SALAZAR**

David Quintero Gómez, David Kurtiz, César Augusto Muñoz Calle, Juven Alcides Saldarriaga Luján, Diego Alejandro Gómez Gómez, Cristian Camilo Ossa Jiménez, Jairo Arturo Revelo Revelo, Juan Luis Mesa Sánchez.

**PATINAR ES NUESTRO CRIMEN, CRIMEN ES NO HACERLO**  
**MATEO MONTOYA**

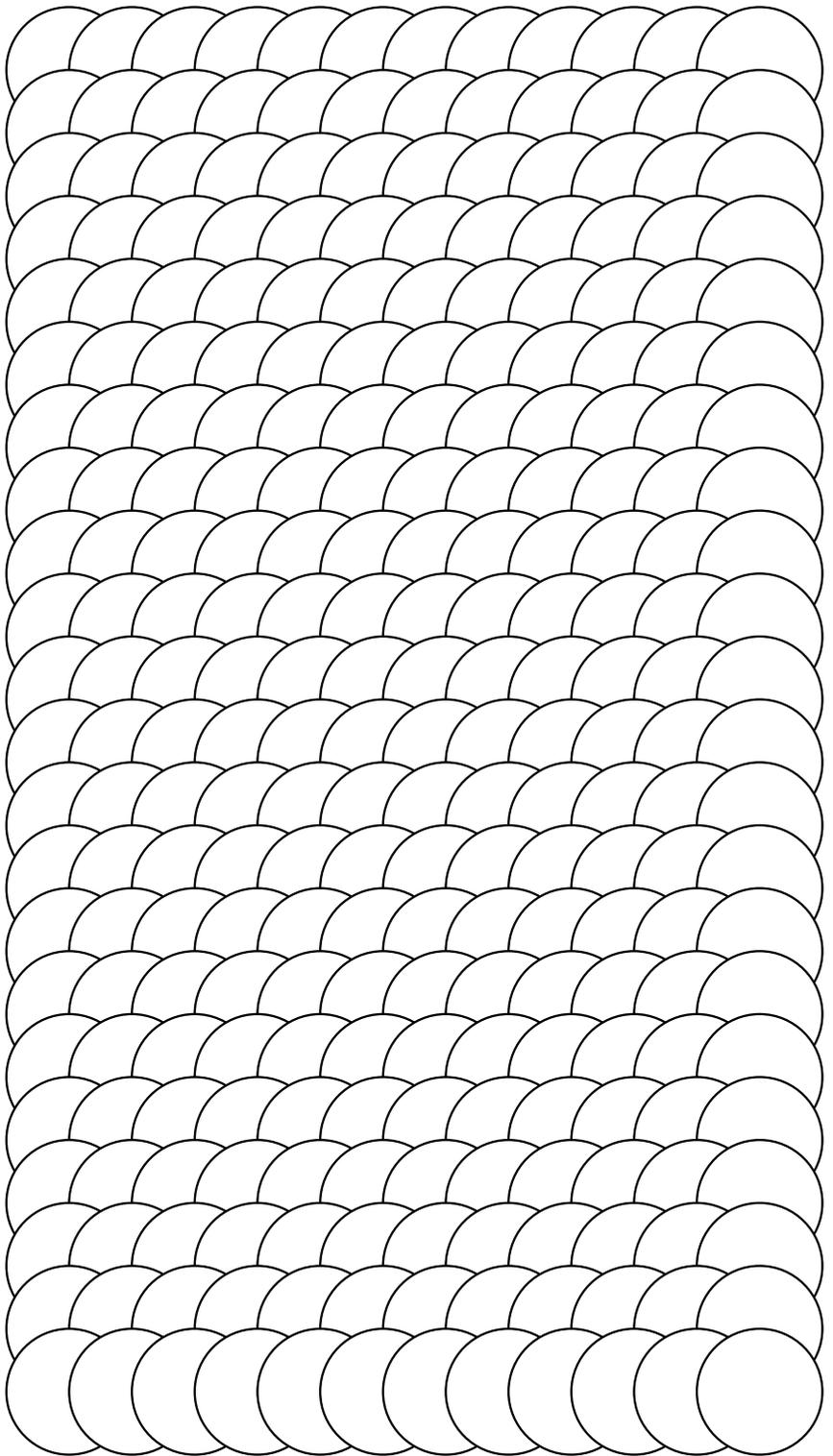
Liliana Correa Ruíz, Luis Serna, Juan Luis Mesa, Cristian Restrepo (Peluca), Kevin Torres (Pity), Gabriel Arango, Guillermo Guzmán (Memo), Daniel Guzmán, Esteban Velásquez, Luis Fernando Montoya (Lucho), Sebastián Raigosa (El Chulo), El Chuky, Ana Durazna, Daniel

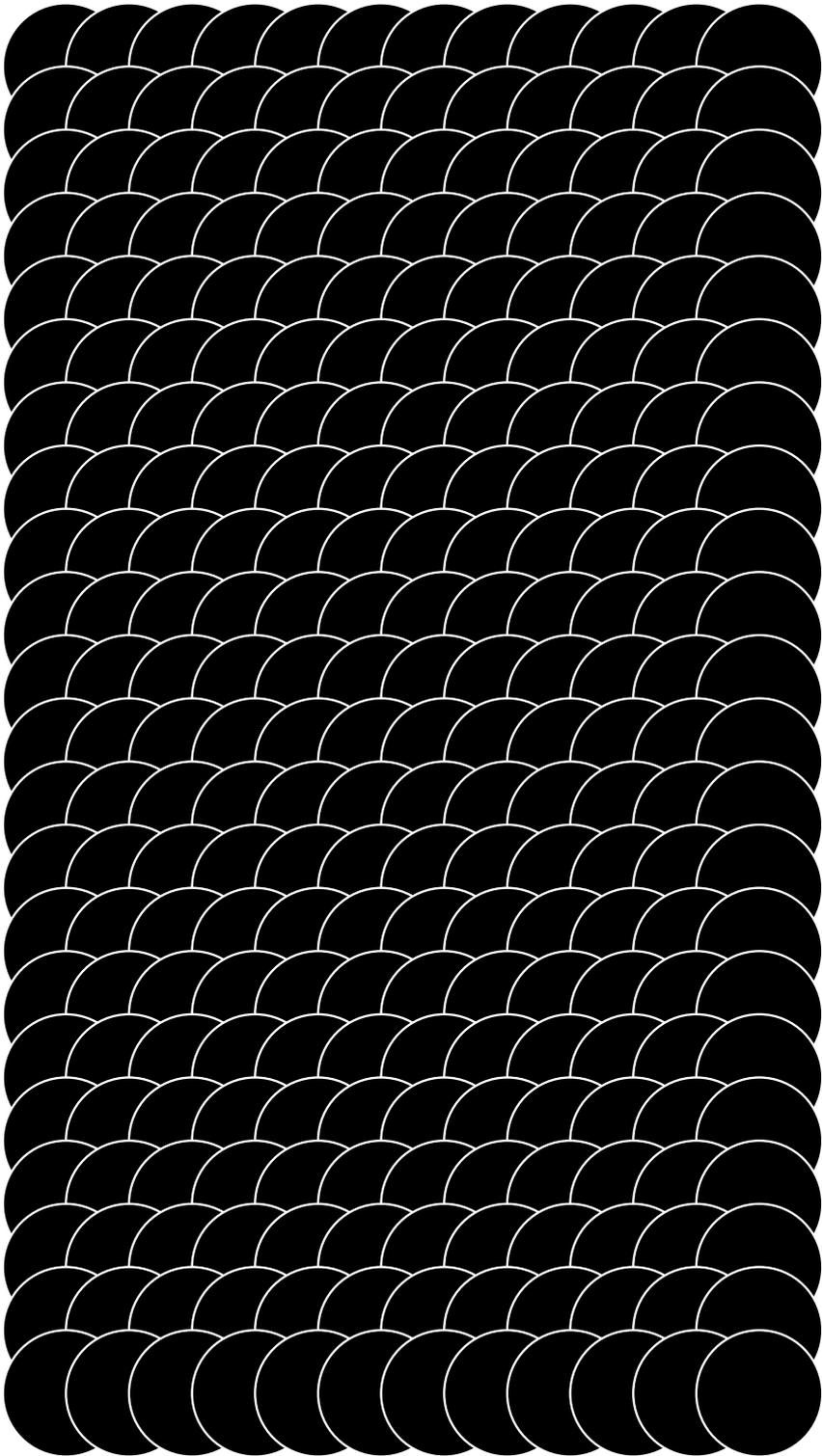
Mesa (Piña), Sebastián Cardona, Ephraim Serna, David Marín Cano (Ripio), Jasmín Ovalle, Juan Camilo Vélez (Mala), Daniel Fernández (Zipi), Óscar Alejandro Arroyave, Josepo, la marca Fleur, Nicolás Loaiza Flórez (Nesco), Samuel Atehortúa, Santiago Ramírez (Brico), Emanuel Estrada Isaza, Camilo Reyes, Esteban Villada, Pablo Melguizo (Cuchoneto), Luis Miguel Villada (Tomchoneto), Carlos Mario Vásquez Rojas, Dorian Flórez.

## **MUNDOS REMIX**

### **ÓSCAR ARROYAVE**

Mercedes del T. Arrubla, Óscar Iván Arroyave, Sergio Iván Arroyave, Juan Camilo Arroyave, Mateo Montoya, Leslie García, Danny Mutamasick, Mateo Rivano, Humberto Junca, DJ Dmoe, Magio Giraldo, Jorge Giraldo, Luis Serna, Juan Luis Mesa y Tobías Vanegas.





**Aperturas investigativas desde las artes: el semillero de Investigación EPIA** es una publicación editada por la Escuela de Artes de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín.

Esta publicación se terminó de imprimir durante el mes de octubre de 2023 en los talleres de Panamericana Formas e Impresos S.A. ubicados en la calle 65 #95-28 en Bogotá, Colombia. Se imprimieron 150 ejemplares y en su diseño se utilizó la fuente tipográfica Museo diseñada por Jos Buivenga.

