

**MSD**

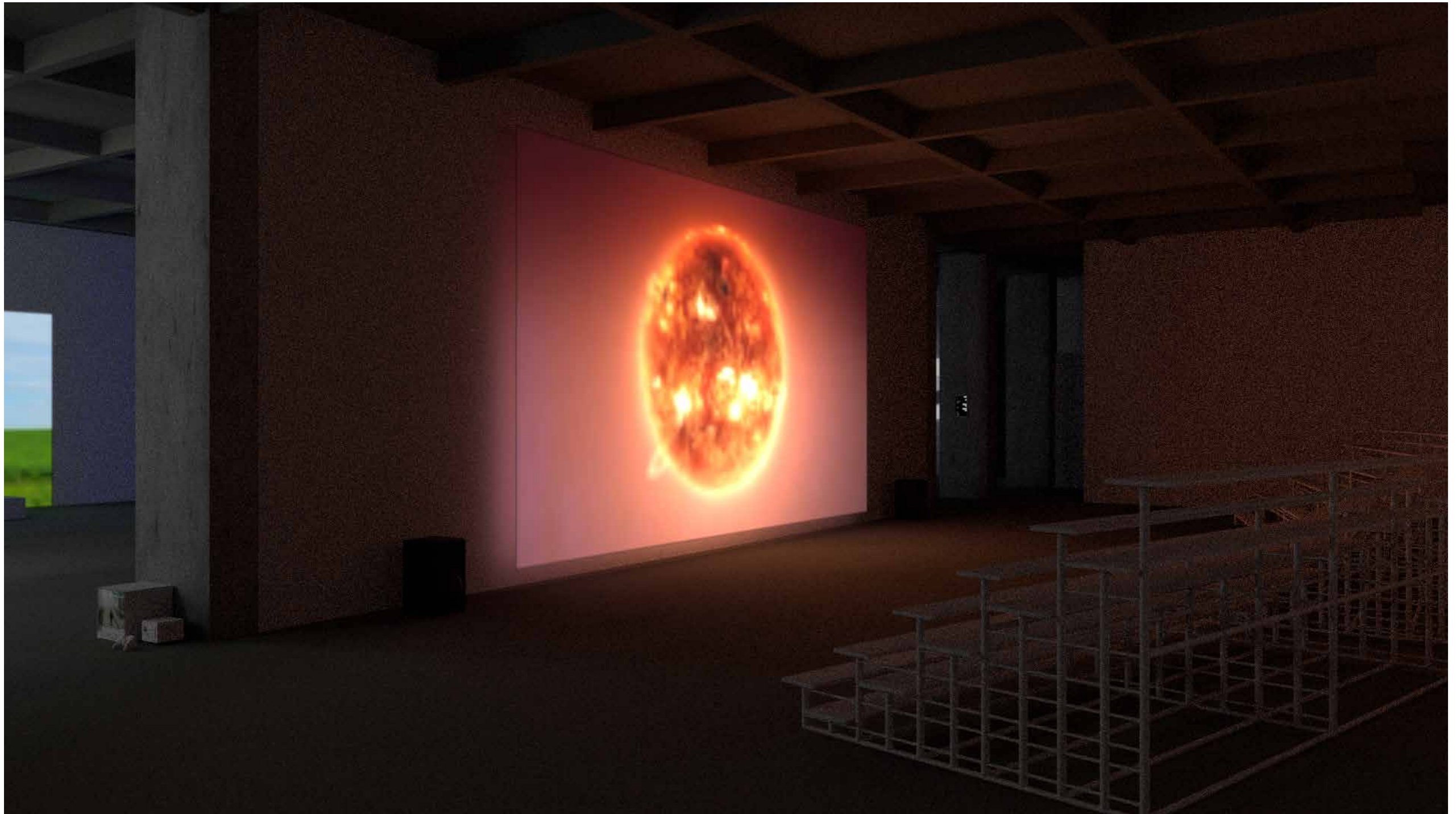
SEBASTIAN MIRA  
DANIELA GUTIÉRREZ

# ***ESCALERAS FUTURAS***

*I actually know for sure that there are scenes on the Internet that nobody knows about and nobody cares about, and within those milieus, very specialized sensibilities are evolving"*  
**William Gibson, 2003**







## A.

### **Palabras clave:**

Postdigital | Buffering | Pantalla | Cámara | Hipervínculo | Espectador / Usuario | Circulación | Archivo

### **Justificación:**

MSD, como agrupación temporal, propone para la Beca Programación Artes Plásticas en Bogotá Red Galería Santafé (Programación Continua), crear una plataforma que interogue, desarrolle y amplíe la noción de imagen en movimiento en la era post-digital. Escaleras futuras, consiste en desarrollar un diálogo entre dos espacios dispuestos dentro de la nueva sede de la Galería Santafé: el simulacro de una sala de proyección y una sala expositiva. Adicionalmente estos estarían acompañados de una página web que complementa el proyecto con archivo y una obra comisionada.

### **Qué**

Si bien nuestra relación con la tecnología digital es en primera instancia epidérmica, la aproximación para con sus contenidos es en esencia mental. En este orden de ideas, nos hemos propuesto para esta convocatoria plantear tres ejes curatoriales que atraviesan de diferentes maneras el concepto de la imagen en la era post-digital, tanto desde sus modos de producción, circulación y preservación hasta su dimensión corpórea. **Escaleras futuras** estaría dividida en los siguientes ejes conceptuales:

#### **Hipervínculo, Tecnofacturas, y, Buffering.**

•**Hipervínculo**, ofrecería un panorama sobre el pensamiento "post-digital" y sus efectos

culturales, partiendo del término acuñado por Kim Cascone (2000), no entendido en el sentido de superación histórica de una era de revolución tecnológica, sino por el contrario, en su incorporación a la vida, es decir, recalcando la influencia que la profusión y velocidad de la información ha tenido sobre una vasta generación con acceso a computadoras. Por ejemplo, como dicta Manetas en "After Videogames Manifesto", un videojuego también es una experiencia expandida de realidad, el acto de jugar en ese sentido genera una experiencia mixta URL y IRL. Recalcando en la posibilidad de ubicuidad que permite la internet, si bien, todo lo que allí existe tiene una locación física concreta en algún servidor, su manifestación virtual es a la vez única y múltiple en tanto existe en una página web a la cual pueden acceder gentes desde diferentes locaciones. Nos interesa, particularmente, abordar los métodos para llegar a un mismo link o archivo digital.

•**Tecnofacturas**, contemplaría un conjunto de aproximaciones a la materialidad de la imagen y la manera en cómo ésta permite generar contextos artificiales. Haciendo un particular énfasis en formas diversas de abordar una interfaz mixta entre lo análogo y lo virtual, bien sea mediante una pantalla, cámara, red o usuario. Nos proponemos analizar las especificidades y puntos en común entre una realidad construida por materia y otra por píxeles.

•**Buffering**<sup>1</sup>, constaría de una serie de señalamientos y dudas que nos suscita aquel acto contemplativo que supone la espera virtual y el concepto de salvapantallas. En los que se investigue sobre la dualidad temporal que implica estar con los ojos y la mente inmersos en un flujo de información intangible, mientras el resto del cuerpo reposa en la comodidad de una silla con masa y volumen. De igual forma, nos compete preguntarnos sobre la posibilidad de la inexistencia, la demora y el ocultamiento online, es decir, todo aquello que acontece durante la precarga y reproducción de archivos en la web. Creemos que también el buffering puede ser entendido no sólo como un momento de espera frente a la pantalla, pero como momentos de espera en la cotidianidad, como espacios de ocio o de permanencia.

A través de estas tres temáticas, buscamos pensar en la manera en la que nos

1

Este término se refiere a la acción realizada por computadoras en la que por intervalos se almacenan datos temporales con el fin de prevenir un retraso informático (lag), bien sea al momento de reproducir un archivo online o correr algún otro programa que requiera elevadas transferencias de datos tanto en la memoria caché como en el búfer de datos.

Para mayor información, favor dirigirse a:

<http://www.bandwidthplace.com/what-is-buffering-a-simple-buffering-definition-article/>

relacionamos e interactuamos con la virtualidad y de cómo esto también es traducible a espacios físicos y corpóreos.

**¿Cómo traducir el espacio virtual a un espacio instalativo?, ¿De qué manera lo que ocurre dentro de una pantalla repercute en la vida diaria, y viceversa?, ¿Cómo pensar en un espacio físico IRL partiendo de los mecanismos, metodologías y maneras de operar de la internet? ¿Cómo estos ejes, vinculados principalmente a un contexto virtual, pueden traducirse a nuestra vida y a un espacio concreto? ¿Como el internet influye en lo físico y/o cómo lo físico incluye en lo virtual? ¿Cuál de los dos pesa más?**

Usando estas temáticas y problemáticas como vehículos, **nuestra propuesta está pensada para funcionar en dos espacios de la Galería Santafé**, generando dos experiencias distintas para el espectador, y por ende, dos tipos de contenido. En efecto, pretendemos no únicamente hacer uso de la galería a manera de sala expositiva, si no convertirla temporalmente en un espacio de proyección audiovisual y asociarla a una exposición de material de imagen en movimiento, así como relacionarla con una plataforma web paralela y simultáneamente.

Tomando como punto de partida el ensayo del escritor francés el *Museo Imaginario* de André Malraux, pensamos que la democratización de la imagen por medios reproducibles y de difusión es un gran vehículo para la conformación de discursos y de relaciones. En su ensayo, el autor apunta a la lectura de las imágenes teniendo en cuenta las técnicas de reproducción e impresión de su época y como estas generan la posibilidad de nuevas maneras de asociar una imagen con la otra, propiciando la creación de museos imaginarios que cuenten con infinidad de nuevas lecturas. Su argumento reside en considerar o cuestionar la lectura historicista de la obra de arte, pensando en nuevas formas de indagación motivadas por las técnicas de reproducción.

Si bien la primera versión de este ensayo fue escrita y publicada en 1947, el argumento y motivación del autor nos parece pertinente y actual. Efectivamente con los años hemos cambiado rápidamente nuestra relación con las imágenes, y su reproductibilidad ahora toma la forma de datos que circulan en la web. La plataforma del internet pareciera el lugar idóneo para justamente retomar esta idea de museo imaginario: pasillos que ya no están anclados a una arquitectura real pero a un flujo de información constante e infinito.

Proponemos con esta propuesta, reflexionar sobre el internet como espacio expositivo, como Palacio de la Memoria\*, como la manera más pertinente, eficaz e interesante de componer discursos a través de la imagen en movimiento.

Parte importante de nuestros intereses, tiene que ver también con el concepto y método de mnemotecnia llamado *Palacio de la Memoria* (muy vinculado también con el Museo Imaginario de Malraux), y de cómo este es adaptable a múltiples situaciones. En el caso de este proyecto consideramos que es adaptable a un espacio que sigue siendo virtual, que sigue estando en construcción y que no conocemos aún como es el caso de la nueva sede de la Galería Santa fé. ¿Por qué? El método consiste en imaginar una arquitectura real o ficticia (render?) y disponer objetos/imágenes dentro de las paredes de este, para así dar sentido a discursos. Es justamente, un archivo intangible que se puede ver reflejado en un espacio mental o virtual pero que también puede trasladarse a un espacio físico a manera de discurso o método de organización.

Estos dos espacios generan un tipo de interacción con el público sin una estructura de poder tan marcada. Convierte nuestro proyecto no tanto en un ciclo de proyecciones o una exposición, sino más bien, en un espacio interactivo de consumo. Se plantea una plataforma consultable de múltiples maneras, transformando el recinto no sólo en un espacio de "espectadores pasivos" pero en uno de circulación e interacción con dos espacios que reflexionan sobre lo virtual (y lo intangible), la proyección tradicional de material audiovisual, y el archivo.

**1.a.** Simulacro de sala de proyección:

De manera permanente se presentará un ciclo de cortometrajes y largometrajes que se reproducirán continuamente en loop en una zona particular de la sala de exposiciones de la Galería Santafé. Contará con un mobiliario que simule una sala de proyecciones tradicional, una media torta que hace alusión al teatro clásico y a las formas narrativas que han influenciado lo audiovisual, y que genere un espacio de permanencia dentro del contexto del cubo blanco.

**1.b.** Exposición:

Explorar de manera curatorial, plástica e instalativa el formato audiovisual dentro de la sala de la nueva sede de Galería Santafé, incitando al espectador a recorrer espacios otros, que existen tanto en IRL y URL simultáneamente.

**2.** La página web: En esta plataforma, que desarrollaremos especialmente para el proyecto presentaremos obras relacionadas con los ejes curatoriales. Con archivos seleccionados de internet, y piezas comisionadas para ese contexto específico, en el cual los espectadores podrán consultar de manera libre los archivos disponibles relacionados a Escaleras Futuras.

Hay adicionalmente, un momento de discusión y charlas que complementa el proyecto expositivo y de proyección, que se desarrollaría en las semanas que habitaremos el espacio.





## **Antecedentes**

Nos ha venido interesando la manera en cómo lo post-digital ha permeado diferentes esferas de la vida, desde la producción de conocimiento y comunicación hasta las formas de ocio y otras experiencias que involucran tanto instancias reales como sus simulaciones. Nos interesan los procesos que hacen un particular énfasis en la relación que toman los usuarios ante los contenidos con los que se topan, siendo éstos mediados por algún tipo de pantalla, bien sea la propia computadora, un anuncio led en la calle o una sala de cine.

Hasta el momento hemos realizado un acervo sobre cultura post-digital que incluye apps, net art, video-arte, memes, reseñas de exposiciones, portafolios de artistas, y algunos textos sobre la dimensión digital de los objetos.

\*véase Computer Date

[<https://www.arenas.net/sebastian-mira/computer-date>]

Entre las plataformas de circulación de contenidos digitales que nos interesan se encuentran el cinema online Vdrome que aborda el intersticio entre cinema y arte contemporáneo, siendo una plataforma de exhibición y consulta para el pensamiento de creadores digitales; la mediateca virtual de Cyland y su programa expositivo/académico -Cyfest-, el cual contempla un ciclo de conferencias, laboratorios tecnológicos y un programa de proyecciones audiovisuales que abordan la coyuntura entre arte, tecnología e imagen en movimiento; la reciente antología de net art a cargo de Rhizome y New Museum que recopila eventos online que han venido aconteciendo desde 1980 y que han tenido de una u otra forma un impacto en lo que se conoce hoy como post-digital, convirtiéndose en un material consultable y expositivo; el blog sobre artesanías digitales ANTIMATERIA que brinda un panorama diverso sobre creadores cuya base es la interfaz de un computador; las diferentes versiones del mercado de pulgas YAMI-ICHI que replica las dinámicas de internet en un recinto físico; galerías virtuales como Cointemporary que genera ediciones limitadas y las comercializa mediante bitcoin, Left Gallery que comisiona piezas digitales descargables, LocalHost cuya sede se encuentra al interior del mundo virtual de Mine Craft, Panther Modern que invita a realizar intervenciones específicas sobre el espacio virtual que ellos brindan como render, Internet Moon Gallery que genera cada luna nueva una exposición inmersiva de imágenes 360°; las publicaciones sobre cultura post-digital a cargo de Isthisisit y el proyecto Printed Web de Paul Soulellis que reflexiona sobre la materialidad de la internet y el documento físico.

### **Referencias:**

[Vdrome | http://www.vdrome.org/archive-2018/](http://www.vdrome.org/archive-2018/)

[CYFEST | http://cyland.org/lab/](http://cyland.org/lab/)

[RHIZOME | https://anthology.rhizome.org/](https://anthology.rhizome.org/)

[ANTIMATERIA | https://anti-materia.org/](https://anti-materia.org/)

[INTERNET YAMI-ICHI | http://yami-ichi.biz/](http://yami-ichi.biz/)

[Local Host | http://localhostgallery.nikonowicz.com/index.php/about/](http://localhostgallery.nikonowicz.com/index.php/about/)

[Cointemporary | http://cointemporary.com/about/](http://cointemporary.com/about/)

[Panther Modern | http://panthermodern.org/about.html](http://panthermodern.org/about.html)

[Left Gallery | https://left.gallery/faq](https://left.gallery/faq)

[Internet Moon Gallery | http://www.internetmoongallery.com/Info/archive.html](http://www.internetmoongallery.com/Info/archive.html)

[Is This Is It? | http://www.isthisitisthisit.com/about](http://www.isthisitisthisit.com/about)

[Paul Soulellis / Printed Web | http://printedweb.org/](http://printedweb.org/)

## **POR QUÉ**

Exhibiciones online han acontecido desde el surgimiento del netart alrededor de la década de 1980, y desde entonces, múltiples agentes tanto de las artes como de la academia han abordado en otros momentos y con otros enfoques nuestro tema de interés. Particularmente lo que a medios de circulación en web se refiere, creemos que es pertinente que acontezca desde la Galería Santafé en el 2019 en tanto que esa conversación alrededor de la imagen post-digital y su contexto ha ocurrido en varios lugares excepto acá.

Sentimos que la historia de lo post-digital y del video arte particularmente en Colombia ha sido liderada por agentes que han construido esta línea de tiempo enalteciendo a algunos e invisibilizando a otros y nuestra propuesta pretende aportar a esta línea de tiempo desde nuestro propio contexto y entorno.

Si bien existen instituciones como Plataforma Bogotá o incluso eventos como el Festival Internacional de la Imagen (Manizales) o el Seminario Transmedia (Bogotá) que cuestionan los modos de producción y el impacto social de los contenidos virtuales, consideramos que aún hay mucha tela por cortar. Sentimos que la historia del videoarte ha estado en manos de los mismos agentes desde hace un tiempo, y que es pertinente empezar a visibilizar propuestas otras, de artistas más jóvenes o artistas que en su momento hayan sido invisibilizados. Son pertinentes y necesarios más espacios o momentos en nuestro sector que reflexionen sobre estas temáticas y preocupaciones.

Esta propuesta no sólo estaría insertada en el sector de las Artes Plásticas, sino también en el sector de las Artes Audiovisuales, y de la Cultura del Internet. En ese sentido, entender el espacio de la Galería Santafé como un lugar que reflexiona sobre el emplazamiento, el archivo, lo virtual, y sobre los formatos tradicionales de proyección, genera que sea un proyecto interdisciplinar interesante para agentes de múltiples sectores simultáneamente.

Activar tres ejes curatoriales desde formatos distintos (uno de ellos activado por una plataforma web creada para esta programación) nos lleva a pensar que nuestra contribución al área de la Artes Plásticas consistiría en ampliar la mirada, la experiencia, el alcance y el entendimiento de la imagen en movimiento, enriqueciendo e incentivando la inclusión de nuevos formatos al sector.

También, el proceso de selección de los videos, películas, archivos, instalaciones, esculturas, espacios de permanencia y eventos permite mostrar en un solo lugar, una serie de acontecimientos o proyectos que han ocurrido en diferentes momentos y espacios de la exploración instalativa, digital y del video,

Nuestra selección permitiría visibilizar una serie de archivos que están usualmente "regados" en internet, y que unimos con un pretexto y unas temáticas particulares. Son videos, archivos u obras, que si bien son perfectamente consultables en la web, el camino a ellos es muy difuso para un usuario desprevenido, generando nuevos discursos y creando nuevas tangentes para aproximarse a estos temas.

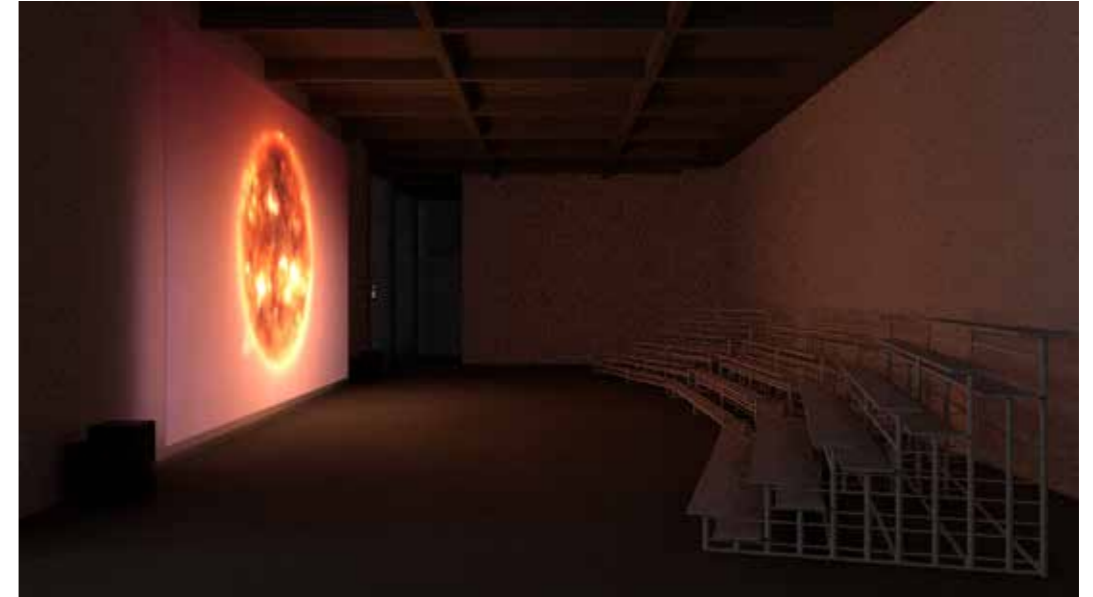
MSD busca igualmente complementar la propuesta con la presencia de panelistas y/o profesionales de distintos sectores que puedan generar un diálogo nutritivo de la imagen en movimiento, y esto incluye: artistas, teóricos, archivistas digitales, cineastas, videoartistas, y profesionales del meme.

## **PARA QUÉ**

Cada uno de los espacios propuestos por MSD (y, por ende, sus tres temáticas curatoriales), proponen una experiencia espacial y de contenido particular. Así, cada uno de sus espacios (reales y virtuales) cuenta con sus propios objetivos y contenidos.

De igual manera, la finalidad de nuestro proyecto, consiste no sólo en ampliar el espectro de lo que se considera imagen audiovisual hoy en día, (lo cual incluye vídeo, apps, salvapantallas, gifs, entre otros); también pretende analizar las experiencias que acontecen tanto en un espacio físico concreto, como es el edificio/plaza de la Concordia, como en un lugar ubicuo accesible desde casi cualquier dispositivo tecnológico que resulta ser internet, y cómo éstas repercuten en la manera de concebir el mundo. Adicionalmente, propone una discusión en torno a la relevancia que tiene el acto de archivar online (mediante la descarga o mediante el acto de compartir información), es decir, preguntarnos por el sentido que tiene acumular y preservar archivos u objetos inmateriales contenidos en un servidor y una pantalla.

Asimismo, al entablar una serie de charlas y discusiones con agentes de distintos sectores, pretendemos enriquecer la conversación sobre la imagen en movimiento y sus implicaciones en nuestra actualidad.



## **CÓMO | Acciones a desarrollar.**

Para poner en marcha nuestras intenciones curatoriales pretendemos accionar el espacio de la Galería de la siguiente manera:

### **1.a. CICLO DE PROYECCIÓN | MATINÉ PERMANENTE**

**Transferencia** | Xímena Díaz | 2013 | 09'16" | Video monocal , sonido | Colombia.

Transferencia es una acción de jardinería desarrollada en Melgar-Cundinamarca, en la que dos personas podan dos plantas distintas al mismo tiempo, de tal manera que una se parezca a la otra y viceversa. Este ejercicio aborda la jardinería como una mezcla entre ocio/trabajo/práctica escultórica, en el cual cada árbol se convierte en el otro, en un ejercicio de transferencia. La transferencia es también un concepto del psicoanálisis, en el que los elementos de la neurosis son actuados y se hacen presentes durante una terapia. Esta sesión de jardinería simultánea exterioriza cierta neurosis estética.



**I Sleep For A Revolution, or Activist At Work** | Sasha Kurmaz | 2013 | 20' | Ucrania

Durante una acción de protesta masiva en Maidan en Kiev, además de la plaza ocupada, varios edificios administrativos también fueron tomados por activistas. Uno de estos edificios fue la Administración Estatal de la Ciudad de Kiev, este edificio administrativo se convirtió en una de las bases para los activistas. En este lugar puede obtener ayuda médica o relajarse, calentarse, comer o dormir. Este documental, captura el momento en que los activistas están en estado de sueño. A primera vista, esto es solo un montón de coloridos trapos y mantas, pero si se mira de cerca, resaltan movimientos muy lentos, casi imperceptibles de la manta. Este es el aliento de los pueblos que duermen bajo las coloridas mantas con coloridos estampados. El momento más íntimo, durante el cual una persona se encuentra en un estado desprotegido.



**Rectángulo[s]** | Estela Barceló | 2'05" | España.

Rectángulos es una videocreación de estructura cerrada, una reflexión sobre la limitación del espacio. Un «viaje inmóvil» donde entran en juego lo posthumano y la ecología de las imágenes atravesadas por una concepción cartesiana del espacio.



**Fails Army** | Alvaro Chior | 2016 | 2'34" | España.

Fails Army es un compilado sin principio ni fin de imágenes de dispositivos de grabación en perpetua caída, el cual se cuestiona sobre la velocidad tecnológica en contraposición a la velocidad de la experiencia humana.



**BRIEF HISTORY OF THE SUN** | Andrew Roberts | 2017 | 4' | Animación Digital | México

Desde la sensibilidad del artista contemporáneo, cualquier experiencia humana es susceptible de transformarse en una obra de arte. Por lo tanto, una experiencia tan vulgar como el intercambio de bienes no está exenta de ser un material de trabajo para un productor de imágenes. El trabajo de Andrew Roberts (México, 1995) se articuló desde un delicado campo de acción, que permite distinguir la explotación implícita en las relaciones de producción de una sociedad fundada en la mercantilización de todas las áreas de la vida humana. Este método estético podría llamarse como una crítica a la economía política de los sentidos, y consiste en una mirada crítica al funcionamiento del sistema capitalista.



**Object** | Alvaro Chior | 2016 | 5'04" | España.

Object, se plantea como un recorrido espacial desde la vista cenital de una cámara. en donde se indaga sobre los modos de experiencia y conocimiento de un lugar a través de su representación, ocupación y tránsito.



**Flee** | Mit Borrás | 2015 | 30' | GTA, video HD. | España

Un hombre con demasiados alientos y poca voluntad propia, corre incansablemente con el fin de llegar hasta el borde del vídeo juego en el que existe.



**Grasswalk** | Nicholas O'Brien | | 2:40 [loop] | E.E.U.U.

Documentación de una caminata hecha a la medida en Valve's HalfLife2 Hammer engine.

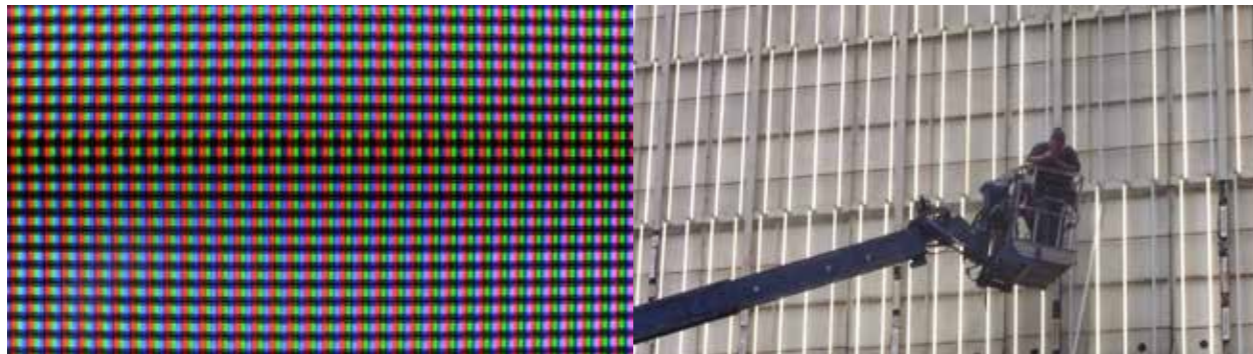


**Something Doesn't Feel Right** | Jon Lucas | 2014 | E.E.U.U.

Something Doesn't Feel Right, contempla una serie de entrevistas a un botánico y a un grupo de artistas que trabajan con tecnologías digitales en los cuales se esbozan los límites de la experiencia de internet y sus implicaciones políticas.

**It suits me well** | Martina Menegon | 2016 | 1'01" [Loop] | Austria.

En It Suits Me Well, el mapa UV del cuerpo escaneado de Martina se imprimió en una tela suave semitransparente en su tamaño original y sus intentos de llevarlo se grabaron. Los medios digitales se utilizan para volver a materializar el cuerpo, al tiempo que cuestionan la brecha entre lo real y lo virtual, la carne y los datos. El cuerpo es el núcleo, la plataforma de expresión. Es un cuerpo fluido, cambiando constantemente entre realidades, estados físicos y digitales. En una versión contemporánea de lo que Lacan llama "conocimiento paranoico", necesitamos relacionarnos con la imagen virtual de nosotros mismos para establecer una relación con el yo, física y digitalmente.



**Blua** | Carolina Charry Quintero | 2016 | 21'46" | 16mm y HD, color & b/n, Sonido | Colombia

Una meditación experimental en humanos y animales. Combina imágenes ricas de alto contraste de 16 mm con nítidas escenas de color digital. La película crea un punto de entrada distintivo en la relación entre la existencia humana y animal. Desplegándose como un tapiz, su montaje complica la relación entre la observación y la ficción. Alcanzando igualmente la belleza y la extrañeza, BLUA es una afirmación de lo misterioso, una especulación filosófica cine-poética.



**Aspect** | Kent Sheely | 2014 | EE.UU.

La sombra de un soldado con su arma apuntando algo, camina por un campo mientras una voz en off narra pasajes del ensayo "El hombre y sus símbolos" de Carl Jung a manera de reflexión sobre los videojuegos, el plano metafísico, los sueños y caminar junto a nuestras sombras.



**Marie Kondo** | Rafael Díaz | 2019 | Colombia

A manera de apropiación de uno de los iconos más recientes de la cultura minimalista, Díaz cuestiona las maneras ortodoxas de archivo de entidades virtuales, yendo totalmente en contra de los clásicos: por tamaño, por tipo, última fecha de edición, y proponiendo su propio régimen y estilo de lo que debe ser un escritorio y lo que cabe o no allí.



**PC** | Juan Manuel Blanco | 2013 | Colombia

A manera de arqueología de medios, "PC" es una escultura efímera armada con chamizos en el marco de una experiencia In Situ concebida como un laboratorio artístico a cielo abierto, sin otro límite a la forma o al medio utilizado que aquel que impuso la austeridad del un zona árida de Sutamarchán, llamada MARTE.



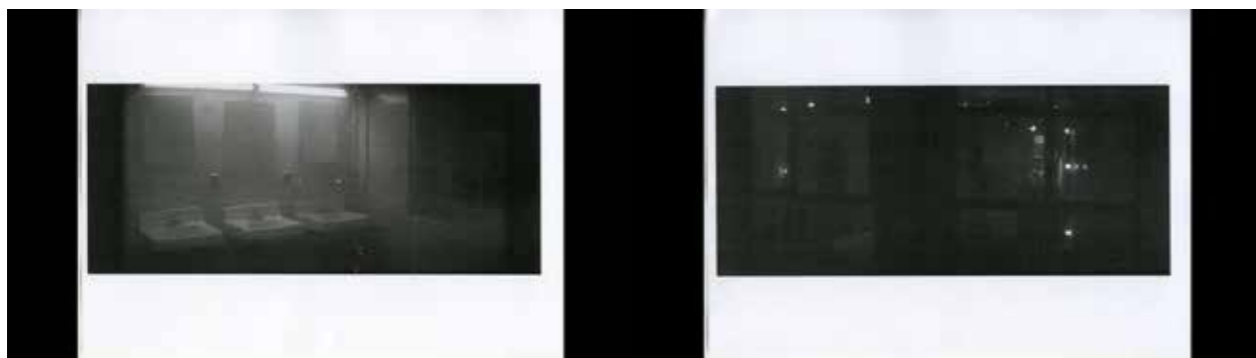
**Climbing** | Jesse McLean | 2011 | EE.UU.

Llegar a la cima de un lugar ha sido siempre una proeza, en esta versión de ejercicio digital, McLean fija su meta aún más lejos que cualquier otro caminante ecológico y escala desde la la incomodidad que le brinda el trackpad de su laptop, la imagen de un paisaje montañoso creado digitalmente.



**Photocopied Blow Out** | Nihal Faizal | 2016-actualmente | India

Remake de la película de "1981" de Brian DePalma, en el que surgen dudas acerca de la meditación tecnológica, su materialidad, autoría y piratería.



**Ensayo de autotransfusión** | Sofía Reyes | 2018 | Internet

Roadtrip de una flota intermunicipal en una simulación digital del paisaje andinista. Sofía Reyes trabaja en torno a la creación de imágenes simbólicas ligadas a su subjetividad, submundos y mundos imaginarios, referenciados generalmente desde lo autobiográfico. Su trabajo lo caracteriza cierto apuro, sencillez y despreocupación y tiende a develar un campo de batalla entre el ruido y el silencio de la representación. Explora los límites entre la memoria propia y la memoria colectiva generada desde lo virtual y trivializada por los nuevos códigos de comunicación producto de la globalización, TV e internet.



**Versions** | Oliver Larić | 2012 | Turquía

Versions es un videoensayo narrado por una voz sintética en el que se explora, entre otras cosas, la noción de autoría y veracidad de una imagen, la potestad sobre una idea y las variaciones que pueden ocurrir de lo anterior en el momento en que existen en el dominio público de la internet.



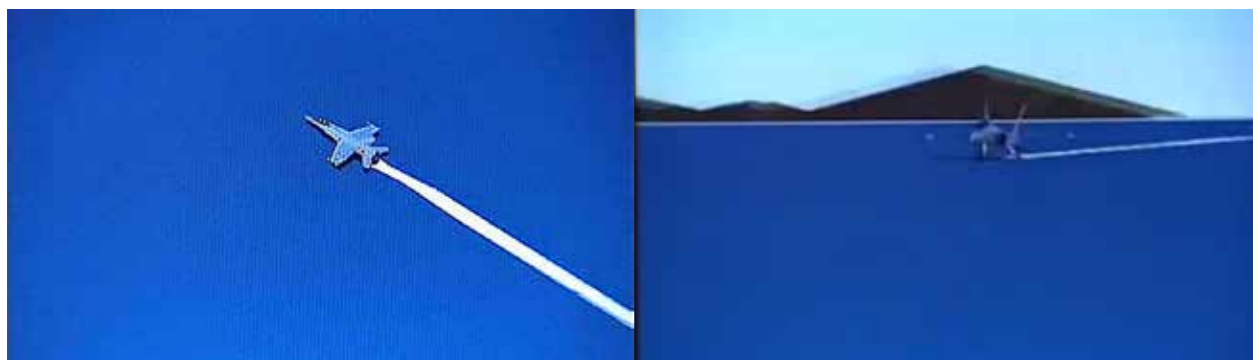
**Anomalies construites** | Julien Prévieux | 2011 | Francia

El video presenta una serie de viajes lentos en un espacio abierto poblado por computadoras. En las pantallas se encuentran los entornos de trabajo del diverso software de diseño 3D, desde Autocad a Solidworks a través de Archicad o Catia, todos estos programas que hacen posible nuestro entorno. En la voz en off, dos narradores se enfrentan a su visión de Google SketchUp, el software gratuito de modelado 3D, que permite en particular hacer puntos de referencia en 3D en Google Earth. El video ensayo muestra la tensión entre el trabajo camuflado y el ocio creativo. Los dos testimonios explican el primero de un enfoque apasionado que se siente satisfecho con el reconocimiento de su talento por parte del gigante informático, y el otro, más crítico, revela una forma de trabajo disfrazado: "Creo que esta vez estuvimos muy bien hechos. Todo fue tan malditamente bueno, eso es todo, tan malditamente bien que ni siquiera sabíamos que estábamos trabajando cuando estábamos trabajando ... "



**Miracle** | Miltos Manetas | 1996 | Grecia

Lo que podría ser un glitch en la programación de un videojuego, resulta siendo un milagro en el que un jet de combate surfea el mar en vez de hundirse en él.



**Cinco retratos digitales** | María Agustina Fernández Raggio | 2016 | Uruguay

Cinco retratos digitales se presentan formando un conjunto de piezas con característica particulares, son los retratos de los cinco Presidentes de la República del Uruguay que a partir del retorno a la democracia en el país han sido investidos por el voto popular para ejercer la máxima representación de Poder en el Estado. La artista comienza a elaborar estos retratos digitales, haciendo foco en el diseño bordado de las bandas presidenciales que simbolizan la investidura del mandatario. Este objeto es el punto de partida desde el cual se delinean los retratos de los Presidentes y su imagen es digitalizada por completo y en tamaño real en su entorno privado. A partir de este acercamiento en la intimidad de los protagonistas se habilita la construcción de un registro donde la narrativa no solo refiere a cada personaje sino que también interactúa con la vida de la artista. Los guiones escritos para cada situación retrotraen al espectador a un conjunto de relatos emotivos y removedores que, con la contundencia de las imágenes y la relación entre las situaciones vividas por la artista, logran una genealogía cercana invitando a recordar el devenir de los acontecimientos.



**A Sculpture** | Anthony Disenza | 20' | EE.UU.

A Sculpture, es una instalación de audio compuesta de dos textos alternados realizados por actores profesionales de la voz en off, cada texto describe un objeto escultórico imaginario. El primer texto es una descripción totalmente ficticia, escrita usando pautas para describir obras de arte para visitantes no-vidente de museos. El segundo texto es un compuesto, construido a partir de fragmentos de descripciones y reseñas de esculturas reales encontradas al realizar búsquedas en Google.

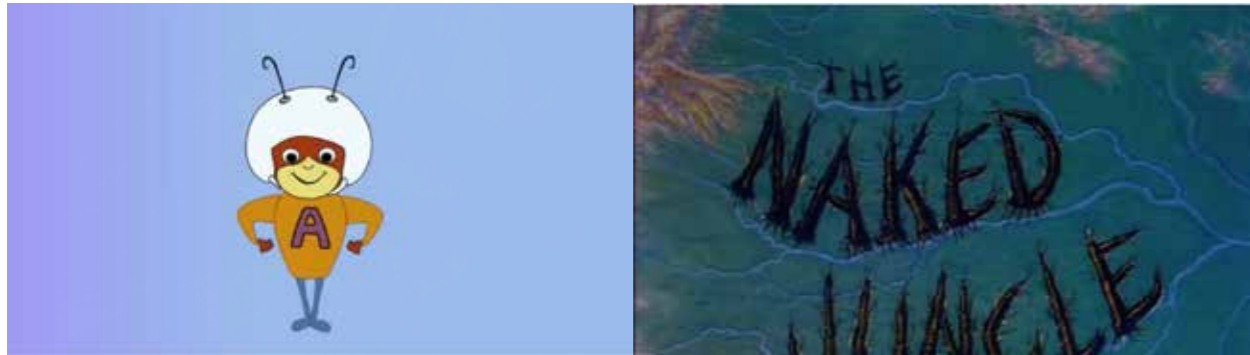




## 1.B. EXPOSICIÓN | DE LO VIRTUAL A LO PLÁSTICO:

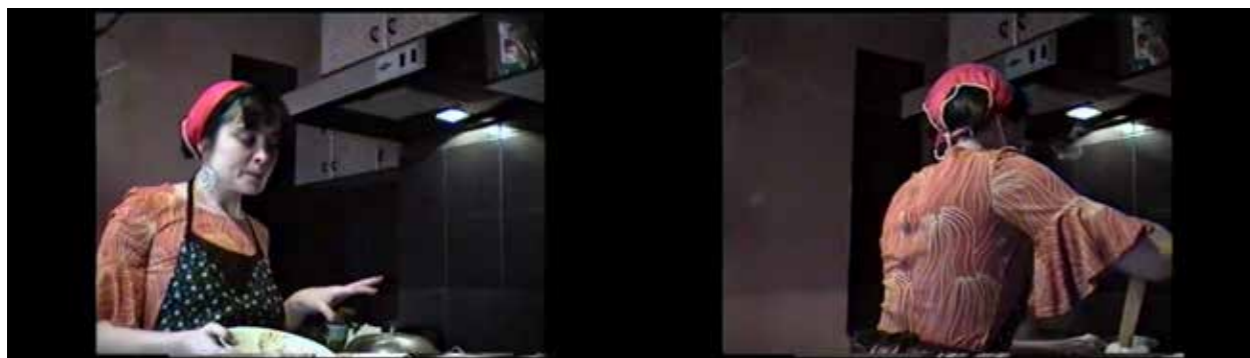
**Sugarlovers** | Ana Maria Millán | 2015 | Colombia

En este mix entre programas de televisión, series animadas y películas, Millán plantea la posibilidad de la vida después de los humanos y el surgimiento de una nueva especie dominante en el planeta.



**Cocina para Solteros** | Sylvie Boutique | 1993 | Colombia

Videotutorial realizado en la época previa al youtube en el que uno de los personajes de Sylvie comparte su acervo culinario con sus congéneres: adultos jóvenes solitarios y hambrientos.



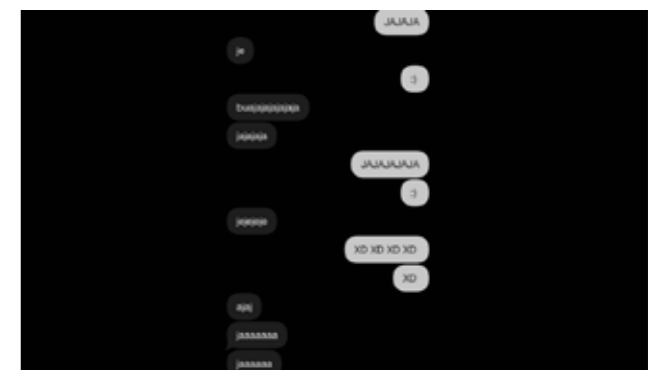
**Suba Federal** | Sebastián Arriaga | 2018 | 3' | animación digital | Colombia

Suba Federal es un proyecto que consta de una serie de montajes virtuales tridimensionales (render) de íconos arquitectónicos sobre el paisaje de la localidad de Suba. Valiéndose de la versatilidad que le brinda la interfaz computacional, Arriaga, realiza emplazamientos de iconos materiales de la cultura occidental sobre el parvo paisaje campestre al noroccidente de Bogotá. Algunos en vídeo, otros en foto, proponen a Suba como la ruina olvidada de la cultura mundial, a donde van a parar objetos y edificaciones que otrora suscitaron revoluciones y hoy acumulan polvo y moho.



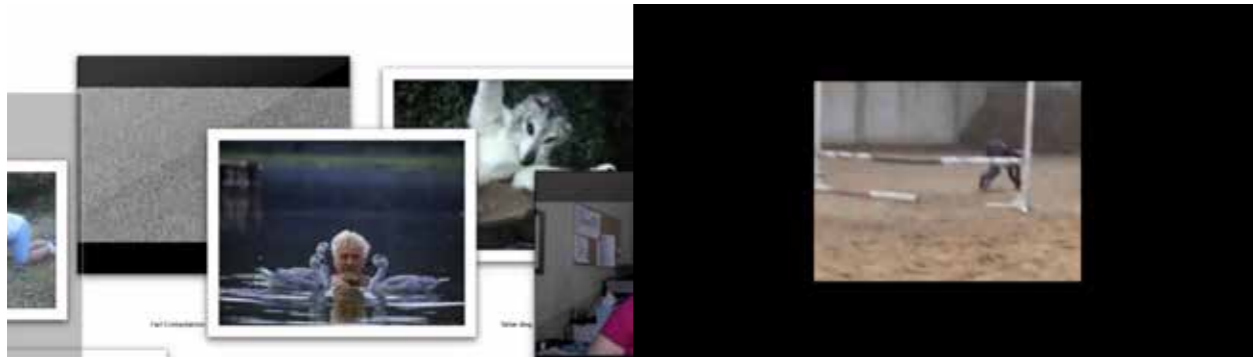
**Chajajajat** | David Medina | 2016 | programación | Colombia

Dos bots se ríen el uno del otro, nadie sabe de qué ni porque. Su lenguaje aunque limitado es suficiente para contagiar la alegría y desconcierto de su relación.



**Zoo Anthology** | Lucille de Witte | 2016 | 1'20" | Francia.

Es un fragmento de memoria en mi computadora, una carpeta en el escritorio. Encontramos a Koko el gorila, Paul el pulpo, Konrad Lorenz, tan lindos animales en miniatura, una mujer hablando a las ballenas, monos domesticando perros, un perezoso en un bote, goalball, orcas, y también, los secretos del lenguaje no verbal y de la comunicación interespecies, ángulo inverso de la percepción humana, una oda al antiespecismo, y más ...



**El agua es el principio de las cosas** | Juan Pablo Pacheco | 2017-18 | Colombia

Esta instalación audiovisual utiliza el primer GIF que intentó simular el agua virtualmente en la década de los 90, ubicado frente a un video del océano en alta resolución. El sonido es un juego entre la estática de ondas radiales (esenciales para la divulgación del mundo virtual del Internet), y el sonido grabado de las olas del mar. El contraste que propone la obra dialoga directamente con la arqueología de la imagen virtual, creando una reflexión sobre la realidad, la representación y la simulación en las pantallas que nos dan acceso al espacio digital. El agua es uno de los elementos más difíciles de simular para un artista virtual, develando las tensiones inherentes al proceso de crear realidades virtuales. Esta obra propone una reflexión sobre los orígenes del conocimiento contemporáneo, cada vez más dependiente del espacio digital, tomando como título una frase atribuida al filósofo presocrático Tales de Mileto, quien argumentaba que el agua era el origen de la vida y del conocimiento.



**Animal Film** | Manuel Londoño | Video instalación | 2014 | Colombia

El tiempo, vivido como una suerte de profundidad atemporal, y un trabajo sobre el movimiento y la percepción, le permiten a Manuel Londoño situarnos en sensaciones bien distantes de nuestros códigos cotidianos de adaptación del mundo. Nos introduce en sensaciones marcadas por relaciones tan íntimas como indecibles. En palabras del propio artista: "Flujos de imágenes destellan, parpadean, pasan solemnes murmurando del tiempo, tiempo atrás, tiempo aquí, tiempo delante sin-tiempo. Imágenes desvanecidas, suaves, usadas, de luz y polvo. Visiones salvajes. Espejos raros. Espectros occipitales. Criaturas domadas".



**Sin Título** | Nicolás Vizcaíno | 2019 | Colombia

Para "Escaleras Futuras", Nicolás Vizcaíno producirá una obra comisionada siguiendo con la exploración textil que hizo con las rocas de su exposición "Cabezas Calientes, Ánimos Templados" (2017). Para esta nueva versión de sus exploraciones plásticas, Vizcaíno se propone realizar una instalación de ruinas blandas y amorfas que hablan sobre el site specific, la arquitectura local, un puñado de episodios sobre la reciente violencia colombiana, y los eventos que éstos suscitan.



**Blue Feeling** | Sobre cómo romper el hielo | Angie Rengifo | 2016 | Colombia

La pantalla azul de la muerte (B.S.O.D) se refiere a la pantalla que aparece en sistemas operativos Windows cuando el equipo es incapaz de recuperarse tras un error del sistema. En ese momento la maquina no es capaz de responder comandos simples para los que esta fabricada; técnicamente, deja de ser útil y empieza a existir para si misma, lanza protocolos de solución de problemas y trata de llegar a su propia homeostasis, se convierte en una meta-maquina. Este estado de susceptibilidad es análogo a la existencia orgánica. Estos dos habladores titubean y repiten tratando de romper el hielo; son dos inteligencias dañadas y se acompañan en su torpeza; en su intento de expresarse se tropiezan con un bucle de lenguaje en el que remar se hace difícil. El lenguaje se vuelve un campo de malentendidos, una incapacidad de comunicación frustrante y superficial. Una conversación entre bots que resulta demasiada humana.



**Monumentos** | Juan Manuel Blanco | 2018 | Colombia

Apropiándose de imágenes y herramientas de la estadística y del mundo burocrático, Juan Manuel Blanco, habla no sólo de monumentos y bustos, también habla muy posiblemente sobre el tiempo de espera dentro de las oficinas, del buffering de aquel que trabaja de 9 a 5 PM.



**Lago** | Ximena Díaz | 2010-11 | Colombia

Lago es una instalación hecha a partir de scanners atorados en la lógica comercial. Son demasiado viejos para poderlos vender pero todavía sirven y por eso siguen esperando acumulados en vitrinas de comercio informal. Están interconectados y automatizados para mover su lámpara de un lado a otro en sincronía, generando patrones de luz que evocan las ondulaciones y reflejos de la luz sobre la superficie del agua, dibujando un paisaje acuático distópico. Como están desgastados y averiados, chillán y traquean mientras se van des-sincronizando y apagando.



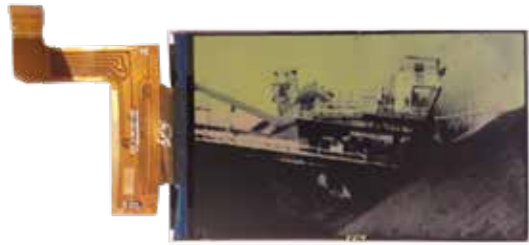
**Game Over** | Carlos Pérez | 2013 | Colombia

A Carlos le gustan los videojuegos, podría decirse que él al igual que buena parte de las generaciones venideras después de los 90's, ha sido marcado por sus imágenes, sus sonidos, sus historias y sus modos de interacción. En Game Over, Carlos recrea y exagera la torpeza propia del gamer neófito que recién estrena consola, interviniendo el hardware de los mandos de control le hace una zancadilla a "la manera correcta" en la que se debe ser jugado un videojuego.



**Black Mirror** | El Honorable Cartel | 2016 | Colombia

Imágenes de minería y paisajes desolados a causa de ella son impresos en serigrafía sobre chatarra electrónica portátil. Señalando a través de imágenes estáticas, a manera de relicario contemporáneo, las implicaciones geológicas y ambientales que tiene la tecnología de punta. Este mosaico incompleto versa sobre las nociones de paisaje y capitalismo.

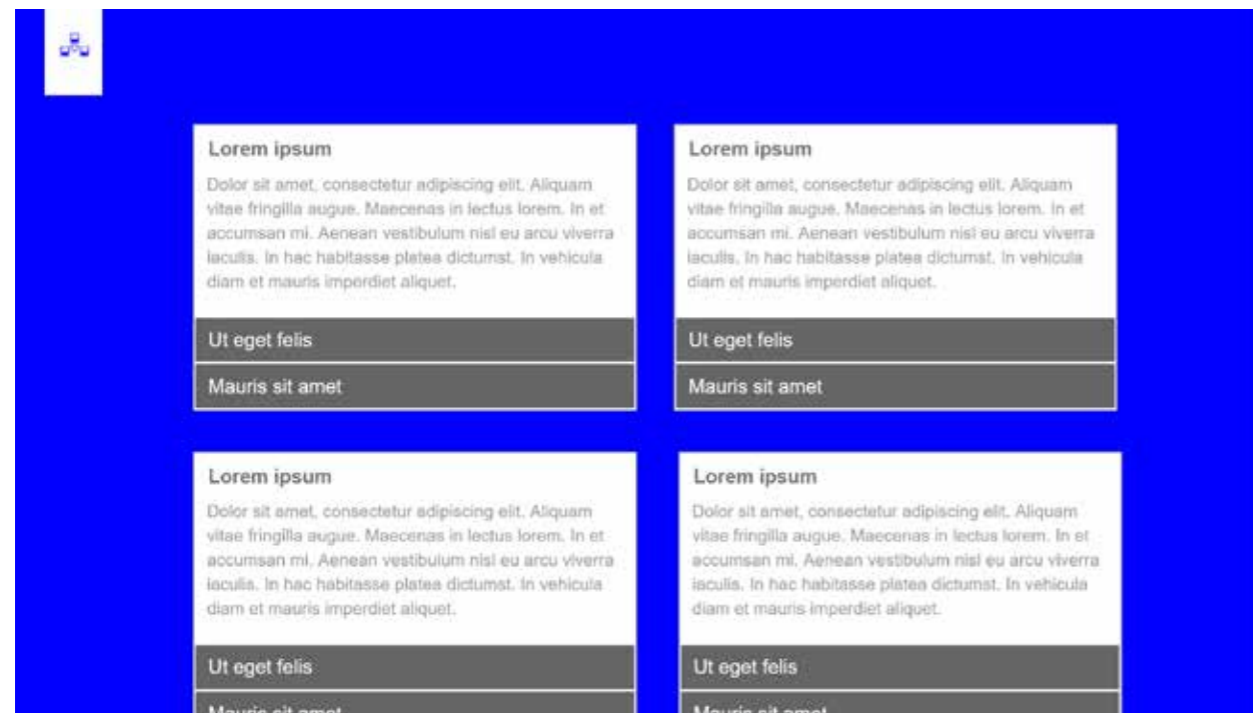
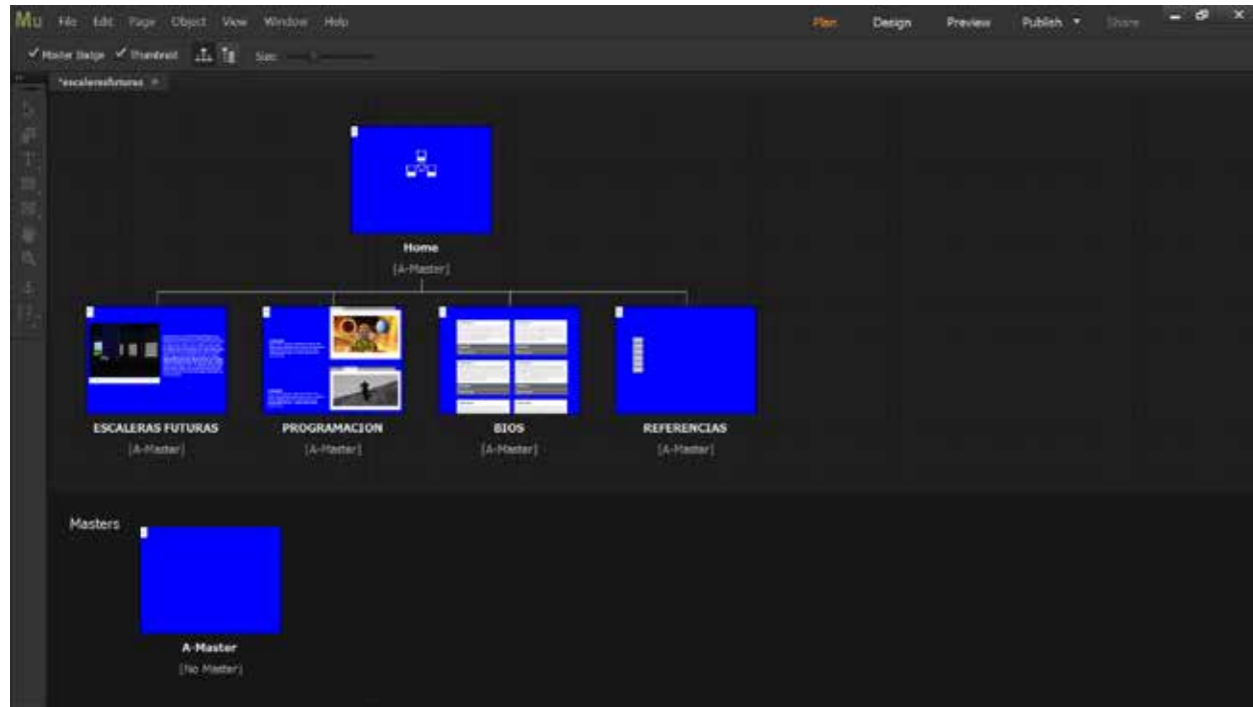


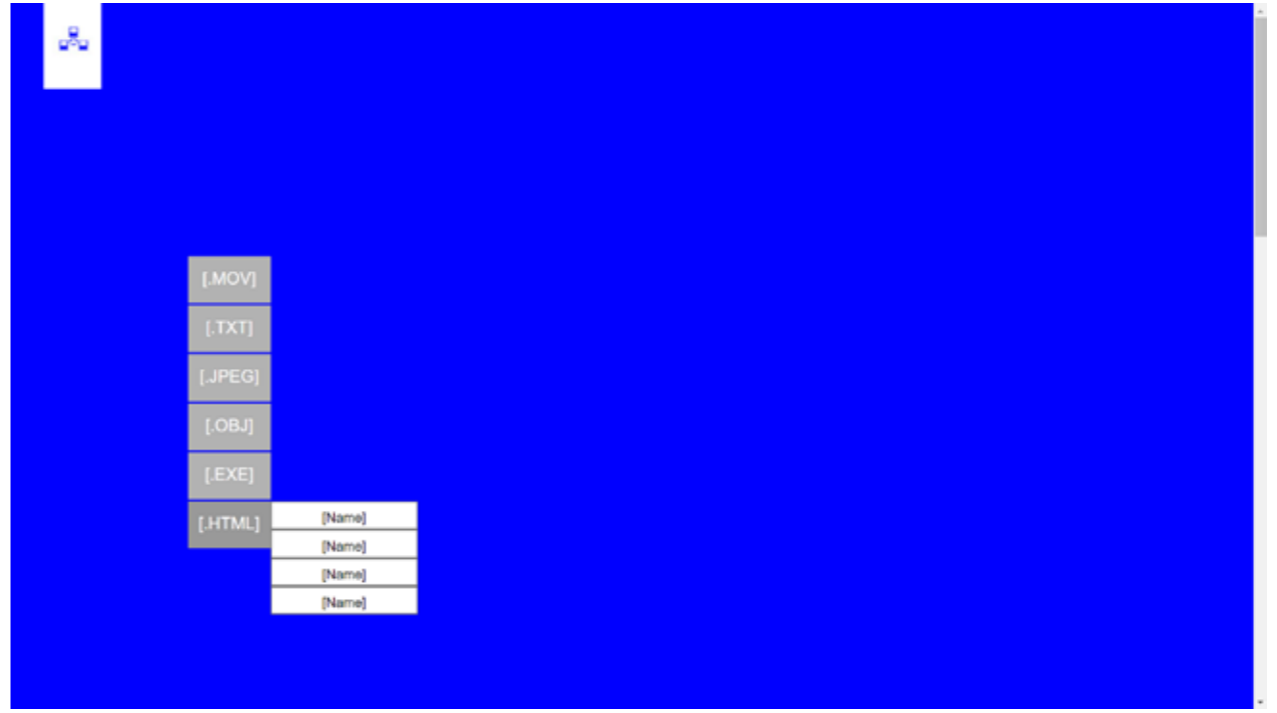
## 2. ESPACIO VIRTUAL DE ARCHIVO DEL PROYECTO:

Una vez realizadas todas las jornadas de programación, con la intervención de varios agentes en su último día, proponemos socializar el registro de estas actividades en un archivo digital consultable y descargable en la página web construida para el proyecto.

Este contará no sólo con fotografías y videos que den cuenta del proceso, también contará con una obra comisionada a la artista Ana Maria Montenegro.







**Lorem ipsum**  
Dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam vitae fringilla augue. Maecenas in lectus lorem. In et accumsan mi. Aenean vestibulum nisl eu arcu viverra iaculis. In hac habitasse platea dictumst. In vehicula diam et mauris imperdiet aliquet.

## **4. ESPACIO DE DISCUSIÓN**

**MSD considera pertinente y de suma importancia complementar la proyección, emisión y consulta de estos archivos con la presencia e intervención de profesionales del sector (o de los sectores) para que complementen y amplíen la mirada de la propuesta.**

Estos panelistas concentrará sus actividades en un día dentro del mes de la muestra en la Galería Santafé. Sus charlas e intervenciones estarían enfocadas en reflexionar o ahondar sobre la imagen en movimiento, entendiendo su amplitud y contexto en nuestra actualidad. Un grupo de expertos y de agentes especializados que pueden aportar a la conversación de la curaduría será invitado a presentar un proyecto particular (escogido por MSD) que se relacione con la temática de la programación. Se invitará a los ponentes a hablar de manera general sobre su práctica, y a relacionarla con los ejes curatoriales de Escaleras futuras.

### **Miltos Manetas**

(1964)

Autodenominado como “artista hombre europeo privilegiado”, es un pintor, artista conceptual y teórico, cuyo trabajo explora la representación y la estética de la sociedad de la información. Es un pionero de art-after-videogames y post-internet art, y uno de los co-fundadores de NEEN: una vanguardia tardía del pensamiento del siglo xx en el que confluyen la tecnología, el arte y la poesía. En 2014, introdujo el concepto de “Newpressionism” y actualmente está desarrollando el concepto de Mediosud. La práctica de Manetas se ha inscrito dentro de la tradición de la pintura moderna y en la estética relacional y la postproducción. En 2002 fue invitado como curador para el pabellón online de la Whitney Biennial.

### **Tatiana Duplat**

Historiadora de la Universidad Javeriana de Bogotá (Colombia) y Doctora en Historia con énfasis en Estudios Para la Paz de la Universidad de Granada (España); con amplia experiencia en la formulación e implementación de proyectos en el campo de la comunicación para el cambio social y la memoria. Entre los años 2006 y 2015 se desempeñó como Directora de Proyectos de Caracola Consultores, firma de la cual es socia y fundadora junto con Jeanine El’Gazi. Participó en el proceso de discusión y diseño de la Maestría en Comunicación, Desarrollo y Cambio Social de la Universidad Minuto de Dios. Hizo parte del equipo de trabajo del Ministerio de Cultura de Colombia que formuló el Plan Decenal de Cultura 2001-2010 y asesoró al Departamento de Planeación Nacional en la Coordinación del documento de política prospectiva Visión Colombia 2019 Formar una Cultura para la Convivencia. Hasta hace poco fue la directora de Señal Memoria, estrategia de salvaguarda, promoción y circulación del patrimonio audiovisual y sonoro de RTVC: Sistema de Medios Públicos de Colombia

### **Jaime Morales (1935)**

Por ahí dicen que para aprender no hay edad y Jaime Morales con 75 años aplica este dicho a la perfección, pues desde -que el computador empezó a aparecer se ha puesto en la tarea de aprender todo sobre él. Hoy es administrador de Colarte, una página web que busca rescatar la memoria cultural de Colombia. Este hombre que vive en la 114, para actualizar su espacio virtual que creó desde 1986, invierte la mayor parte de su tiempo en alimentarla: “a veces me levanto a las cuatro o cinco de la mañana a trabajar y sigo derecho hasta terminar, y es que entre más almanaque, madruga uno más”, dice riéndose, pero a la vez orgulloso porque desde que empezó a retirarse de la ingeniería mecánica se dedica totalmente al arte.

### **Ana María Montenegro**

(1986)

Estudió arte en la Universidad de los Andes y posteriormente en el San Francisco Art Institute en California, EE.UU. En la actualidad su trabajo explora la gramática de las imágenes que determinan códigos culturales y políticos, a través de experimentos hechos en video, texto y web.

### **David Peña**

(1981)

Artista y docente. Su obra está altamente influenciada por lógicas particulares de la imagen digital y la programación, en ella, interroga regímenes de representación, información y conocimiento a través de medios deliberadamente variados que van desde escultura o dibujo hasta vídeo o programación. BFA en Artes Plásticas de la Universidad Nacional de Colombia y MFA del San Francisco Art Institute, actualmente es profesor asociado al departamento de artes de la Universidad de los Andes.

### **Clara Eugenia Unigarro Tarazona**

(1991)

Artista Visual y Comunicadora Social.

Actualmente trabaja como asistente de coordinación editorial en Revista ERRATA#19, y es la coordinadora del semillero de investigación sobre Videojuegos de la Pontificia Universidad Javeriana (Restart 2.0). Sus investigaciones actuales atraviesan las esferas del juego, el videojuego y la virtualidad, en pro de reconocimiento académico del videojuego como medio emergente que requiere una aproximación profesional a su terreno transmediático para realmente comprender el impacto que tiene en nuestra sociedad contemporánea como productor de imaginarios, narrativas y lenguajes audiovisuales. Anteriormente, se ha desempeñado como betatester, streamer y gestora de agrupaciones en torno al videojuego en el país.

### **Raquel Solorzano**

Directora del media lab Plataforma Bogotá; y co-directora de Falso Raccord, publicación sin fines de lucro cuyo propósito es generar un diálogo y reflexión a través de la escritura entorno al cine, entendido éste como forma y proceso de pensamiento.

### **ARTE COLOMBIANO AL REVÉS**

(2017)

Colectivo anónimo conformado por profesionales del meme y oportunistas del periodismo cultural. Opera como página de consulta Arte Colombia

## B. PROPUESTA DE SOCIALIZACIÓN

Una vez finalizada nuestra propuesta en la sala de la nueva sede de Galería Santafé, tras la exposición física y los eventos que de allí surjan, como intervención de varios agentes, bien sean los panelistas invitados, el público o los artistas de la exhibición, proponemos socializar el registro de estas actividades en un archivo digital consultable y descargable en la página web construida para este proyecto. Esta web, contará además con la transcripción de algunas de las charlas, un acervo de textos de referencias y links a sitios web que consideramos pertinentes, junto con una pieza comisionada específicamente para este formato online.

La página web, estará disponible para su consulta, descarga y difusión por periodo de dos años.

Con esto pretendemos compartir nuestra investigación y algunas de las experiencias y formas que la atraviesan a manera de un archivo consultable en la web, cuyo público va mucho más allá de una posición geográfica y llega hasta la variedad de la comunidad de internet.

## C. NO APLICA

## D. NO APLICA.

## E. PRESUPUESTO GENERAL DEL PROYECTO DESGLOSADO POR ETAPAS PREPRODUCCIÓN, PRODUCCIÓN Y POSPRODUCCIÓN

Item	cantidad	precio unidad	total
<b>Pre-producción</b>			
Honorarios de dirección	2	4.000.000,00	8.000.000,00
Coordinador logístico del proyecto	1	2.000.000,00	2.000.000,00
Diseño gráfico de las piezas de difusión	1	1.500.000,00	1.500.000,00
Desarrollo de página web	1	1.400.000,00	1.400.000,00
Compra de dominio/hosting/mantenimiento	1	400.000,00	400.000,00
Papelería	1	50.000,00	50.000,00
Empresa de subtitulado (1 horas): 1 inglés	1	700.000,00	700.000,00
Impresión de afiches y material de difusión	500	500.000,00	500.000,00
<b>Producción</b>			
Honorarios de panelistas	8	300.000,00	2.400.000,00
Honorarios de proyección	24	200.000,00	4.800.000,00
Bolsa de trabajo Nicolás Vizcaino (pieza comisionada para la exposición)	1	800.000,00	800.000,00
Bolsa de trabajo Ana María Montenegro (pieza comisionada para página web)	1	1.500.000,00	1.500.000,00
Bolsa de trabajo para el Honorable Cartel (pieza comisionada para la exposición)	1	800.000,00	800.000,00
Bolsas de trabajo artistas (instalación piezas ya producidas)	9	200.000,00	1.800.000,00
Registro de las actividades (fotos+video)	1	1.300.000,00	1.300.000,00
Montajistas para 5 días de montaje	3 (*5 días)	120.000,00	1.800.000,00
Adecuación de sala	1	2.500.000,00	2.500.000,00
Mobiliario	1	3.000.000,00	3.000.000,00
Diseño, impresión e instalación de plotter y señalética	1	1.000.000,00	1.000.000,00
Transporte de obras en sala (montaje)	1	500.000,00	500.000,00
<b>Posproducción</b>			
Montajistas para desmontaje y embalaje de piezas	2 (*2 días)	120.000,00	480.000,00
Adecuación de sala para devolver a RGS	1	2.000.000,00	2.000.000,00
Transporte de obras a destinos post-muestra	1	500.000,00	500.000,00
		TOTAL	39.730.000,00

## F. CRONOGRAMA DE TRABAJO QUE INCLUYA CADA UNA DE LAS ETAPAS DE DESARROLLO DE LA PROPUESTA (PREPRODUCCIÓN, PRODUCCIÓN Y POSPRODUCCIÓN)

CRONOGRAMA BECA DE ARTES PLASTICAS - RED GALERIA SANTAFÉ		
NOMBRE DEL PROYECTO	*Escaleras futuras	
DURACIÓN DE LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO EN MESES	Noviembre 2019 - Junio 2020	
Actividades	Fecha de inicio	Fecha final
<b>Pre-producción</b>		
Contacto y socialización del proyecto con los artistas de las obras a proyectar, exponer y con los panelistas.	Nov / 01 / 2019	Nov / 15 / 2019
Desarrollo de la página web y archivo consultable.	Nov / 01 / 2019	Feb / 15 / 2020
Desarrollo de conceptualización, y diseño museográfico y museológico	Ene / 15 / 2020	Feb / 15 / 2020
Plan de montaje	Feb / 30 / 2020	Mar / 15 / 2020
Producción de mobiliario	Mar / 15 / 2020	Abr / 15 / 2020
Redacción y creación de contenido complementario a la muestra.	Ene / 15 / 2020	Abr / 15 / 2020
<b>Producción (exposición montada 1 mes en total)</b>		
Adecuación del espacio expositivo	May / 01 / 2020	May / 08 / 2020
Acopio de las obras y mobiliario en sala	May / 11 / 2020	May / 11 / 2020
Montaje	May / 12 / 2020	May / 15 / 2020
Producción de material gráfico de la muestra	May / 11 / 2020	May / 14 / 2020
Activación de la plataforma web	May / 01 / 2020	May / 01 / 2020
Inauguración	May / 16 / 2020	May / 16 / 2020
Jornada académica	May / 30 / 2020	May / 30 / 2020
<b>Posproducción</b>		
Registro especializado de la exposición y de las actividades.	May / 16 / 2020	Jun / 10 / 2020
Desmontaje (*que incluye re-adequación de la sala)	Jun / 15 / 2020	Jun / 17 / 2020
Subir la información de las actividades realizadas a la página web para que queden como archivo consultable	May / 20 / 2020	Jun / 24 / 2020
Socialización del proyecto y lanzamiento de una publicación web que compila la selección curatorial, las charlas	Jun / 20 / 2020	Jun / 20 / 2020
Entrega de informes a IDARTES	Jun / 20 / 2020	Jun / 28 / 2020



## **G. SOPORTES DE TRAYECTORIA**

### **SEBASTIÁN MIRA**

#### **Experiencia Laboral**

\*Selección

[Sep. 2015 - Oct. 2016]

Coordinador de producción.

Dele Por Ai, Piñatería.

\*Diseño de marca, armado de estructuras y tallerista.

[Ago. 2013 - Jun. 2016]

Asistente de producción y comunicaciones.

El Mentidero.

\*Archivista, Media Manager, Montajista y Mediador.

[Feb. - Oct. 2014]

Asistente curatorial y archivista para la exhibición Retrato de Familia - Catalejo II. Curaduría de Carolina Ponce de León. Museo de Artes Visuales. Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Bogotá, COL.

#### **Exposiciones Individuales**

[2017]

(U+25F0) Protocolo Espacial. Curaduría de Nicolás Vizcaíno. Sala Artbo Chapinero. ARTBO. Bogotá, COL.  
Esplendor Geométrico. (Lote) kr 10 22-38. Bogotá, COL.

[2016]

Monobloques. Sala de Proyectos. Plecto Galería. Medellín, COL.

#### **Exposiciones Colectivas**

\*Selección

[2018]

PBTV CANAL A. Curaduría de Daniela Silva. Paraíso Bajo. Props. Bogotá, COL.

Visitame Gratis. Plataforma Bogotá. \*Online

Mis Zapatos Parecen Ataúdes. Sala de Proyectos. Universidad de los Andes. Bogotá, COL.

[2016]

Localizaciones, Lugares, Locales, Dislocaciones. Curaduría de Fernando Escobar. Artecámara. ARTBO. Bogotá, COL.

+MEJOR. \*Dele Por Ai. KB - Espacio para la cultura. Bogotá, COL.

Berracosky. Te Fuiste de safari y no me trajiste ni un trofeo. \*Dele Por Ai. Adorno, Liberia. Bogotá, COL.

+Carratapan. \*Dele Por Ai. El Mentidero. Bogotá, COL.

[2015]

Patterns of the mind. Curaduría de Victoria Ilyushkina. Cyberfest 9. Cyland. St-Petersburg, RS.

Printed Web #3. Curaduría de Paul Soulellis. Rhizome. \*Online

#### **Residencias/Premios**

2017. Escuela Flora. Flora Ars+Natura. Bogotá, COL.

2016. Premio Artecámara, ARTBO. Bogotá, COL.

2016. Dos Mares. Marseille, Fr

#### **Formación Académica**

2012-18. Artes Plásticas. Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

2017. Escuela Flora. Flora Ars+Natura



#### **A QUIÉN CORRESPONDA**

La Fundación FLORA ars+natura identificada con NIT 900.639.926 – 3

#### **CERTIFICA QUE:**

El señor Sebastián Mira González, identificado con la cédula de ciudadanía No. 1.026.290.138, ha hecho parte del programa Escuela FLORA desde el seis (6) de febrero de dos mil diecisiete (2017) como beneficiario de la Beca "Artecámara - ARTBO 2016", cuya duración es de diez (10) meses.

Esta certificación se expide a solicitud del interesado en Bogotá D.C., a los veintiún (21) días del mes de abril del año dos mil diecisiete (2017)

Atentamente,

José Ignacio Roca Acosta-Madiedo  
C.C. 19.485.589  
Director Artístico  
Fundación FLORA ars+natura

info@arteflora.org  
Calle 77#20C-48  
(57+1)6751425



Bogotá D.C., 16 de agosto de 2016

A quien interese

El MENTIDERO fue un espacio autogestionado que funcionó como una casa, una galería, un restaurante, un centro creativo y lugar de residencias artísticas e intercambio cultural desde inicios del año 2013 hasta mediados del 2016 en el centro de la ciudad de Bogotá.

Durante el periodo que El MENTIDERO estuvo activo, Sebastián Mira, identificado con C.C. # 1026290138, fue parte esencial del equipo. Colaboró como mediador en algunas exposiciones, asistió a los artistas residentes en diferentes momentos de su estadía, y realizó labores como archivista y media manager.

Cordialmente.

Paulo Licona  
Fundador y Co-Director



## DANIELA GUTÉRREZ

### Experiencia Laboral

\*Selección

- 2018 | Asistencia de producción de exposición de IDARTES en Monumento de los Héroe: "Retrovisión Espectral".
- 2018- fecha actual | Co-directora del proyecto de curaduría BABEL MEDIA ART (programación de arte contemporáneo en la Torre Colpatría).
- 2017 Coordinación de proyectos en Estudio Machete.
- 2016- fecha actual | Co-directora y co-fundadora del proyecto de curaduría independiente Paraíso Bajo, un colectivo conformado por tres artistas que trabaja con distintos formatos y espacios expositivos radicado en Bogotá, Colombia.
- 2016-2017 (junio de 2016 a mayo 2017) | Producción proyectos expositivos | ARTBO Ejecución de las distintas exposiciones de las salas expositivas del Programa ARTBO de la Cámara de Comercio de Bogotá (sede Chapinero, sede Salitre y sede Kennedy), así como la planeación y puesta en marcha de las secciones no-comerciales de ARTBO, Feria Internacional de Arte de Bogotá (Artecámara, Libro de Artista y Articularte).
- 2015 (agosto-diciembre) Asistencia de área de contenidos para ARTBO, Feria Internacional de Arte de Bogotá.

### Curaduría

\*

#### Paraiso Bajo:

<https://cargocollective.com/PARAISOBAJO>

- Comunismo Ornamental |exposición colectiva con obras de Gabriel Garzón, Sergio Roman y Daniela Silva Trujillo (junio 2016)
- Sala de espera | exposición colectiva con obras de Alexandra Arciniegas, Sebastián Arriaga, Mario Santanilla, Alison Kuo (NY) y Hugo Montoya (NY) (octubre 2016)
- Aguamala | exposición individual de Valeria Giraldo (septiembre 2017)
- Estudio de un sujeto | exposición individual de Cristina Sánchez (septiembre 2017)
- Maldito Imperio | exposición individual de Juan Sebastián Rosillo (noviembre 2017)
- Cabezas Calientes | exposición individual de Nicolás Vizcaíno (diciembre 2017)
- Construir el optimismo | exposición individual de Gabriel Mejía Abad (marzo 2018)
- Materia exótica | exposición individual con Daniela Silva (abril 2018)
- Energía y trabajo| exposición individual de Guadalupe Errázuriz (junio 2018)
- Ligia Henao, Memoria gráfica del espectáculo en la Biblioteca Nacional (septiembre 2018)
- Karaoke el Paraíso | Intervención en el espacio público en Espacio Odeón (octubre – diciembre 2018)
- Impugnando la locura | exposición individual de Natalia Sorzano (febrero 2019)

### Babel Media Art:

<https://www.babelmedia.art/>

Programación de arte contemporáneo en la fachada lumínica de la Torre Colpatría.

- Snowstorm | Raúl Marroquín (octubre 2017)
- This is not america | Alfredo Jaar (noviembre 2017)
- Somos tiernos | Iván Argote (enero 2018)
- Tótem | Ana María Montenegro (julio 2018)

En el marco de una curaduría comisionada por ARTBO para ARTBO|FDS:

- Horror Vacui | María Isabel Rueda (abril 2018)
- Tome de su fuente | François Bucher (abril 2018)
- Palacio | Ana María Millán y Andrés Sandoval (abril 2018)
- Sin título | Bernardo Ortiz (abril 2018)

### Premios:

2017. Beca de Arte en Espacio Público

### Formación Académica

2010-2015 Artes Visuales. Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá.

# abel Media Art

Bogotá, 12 de marzo de 2019

A quien corresponda:

**Babel Media Art es una plataforma que impulsa una programación de exhibiciones de arte contemporáneo en la Torre Colpatria de Bogotá.** Desarrollado por artistas, se emiten proyectos de artistas emergentes y consolidados, abriendo nuevas rutas de transmisión de contenidos, incidiendo y re-connotando un símbolo económico de referencia en el país. Adicionalmente y en la medida que el programa se fortalece, éste busca también ocupar otros espacios que se presten para establecer una relación horizontal que favorece diálogos alternativos entre ciudadanía, práctica artística e instituciones.

Esta iniciativa empezó sus actividades en octubre del 2017 con la obra "Snowstorm", del artista Raúl Marroquín; continuó con "A logo for America" de Alfredo Jaar en el mes de noviembre del 2017. Actualmente, propone una programación de producciones audiovisuales que dialoguen con el contexto y el momento presente de la ciudad durante todo el 2018.

Con este documento se certifica que **DANIELA GUTIÉRREZ GONZÁLEZ (cc. 1018443286)** como co-directora de Babel Media Art, ha gestionado, curado y producido todas las emisiones desarrolladas hasta el momento dentro de esta programación junto con Iván Tovar, Daniela Medina Verónica López y Rafael Díaz.

Atentamente,



Rafael Díaz  
Co-director BABEL MEDIA ART

# PARAÍSO BAJO

Bogotá, 14 de marzo de 2019

A quien corresponda.

Paraíso Bajo es un proyecto curatorial auto-gestionado y sin ánimo de lucro que empezó en el 2016 en un apartamento habitado de la ciudad de Bogotá; buscando plantear nuevos formatos expositivos dentro del sector de las artes en la ciudad. Como colectivo curatorial hemos desarrollado exposiciones en distintos espacios que chocan con los formatos tradicionales de exhibición y con las dinámicas comerciales de la ciudad, ofreciendo a los artistas una plataforma en la que pueden pensar abiertamente en términos instalativos, escultóricos o discursivos. Desde una práctica curatorial horizontal pensamos en la producción, montaje, difusión y conceptualización de la obra de la mano de los artistas con los que colaboramos.

Mediante el presente documento se certifica que DANIELA GUTIÉRREZ GONZÁLEZ, de cedula n° 1018443286 de la ciudad de Bogotá, como co-fundadora y co-directora de PARAÍSO BAJO, ha participado activamente como curadora, productora y gestora de todos los proyectos emprendidos hasta el momento por el colectivo curatorial.

Cordialmente,



Mariana Jurado Rico  
Co-fundadora y co-directora



# ARTBO

Bogotá, 14 de marzo, 2019

## A QUIÉN INTERESE

En la ciudad de Bogotá D.C, el día **15 DE AGOSTO DE 2017**, el INSTITUTO DISTRITAL DE LAS ARTES – IDARTES- a través de la Oficina Asesora Jurídica mediante el presente correo electrónico notifica a **DANIELA GUTIERREZ GONZALEZ** del contenido del acto administrativo **No. 890 DE 2017** *Por medio de la cual se acoge la recomendación del Jurado designado para seleccionar los ganadores de la convocatoria BECA ARTE EN ESPACIO PÚBLICO, del Programa Distrital de Estímulos 2017 y se ordena el desembolso del estímulo económico a los seleccionados como ganadores”*

La presente notificación se hace por éste medio al interesado, de conformidad con lo establecido en el artículo 67 de la Ley 1437 de 2011- CPACA-, de acuerdo con la información que se registra a su nombre en la inscripción a la convocatoria.

Notificación que se entiende surtida en la fecha en que se registra la confirmación de recibido de la misma, por el registro interno que muestra el sistema de envío electrónico.

Recuerde que debe acercarse al área de convocatorias en la Carrera 8 No 15 - 46 de lunes a viernes en los horarios de 8:30 a.m a 5:00 p.m, a más tardar dentro de los cinco (5) días hábiles siguientes a la publicación de la resolución, con el fin de aportar los documentos para el trámite de desembolso del estímulo, de acuerdo a lo estipulado en la cartilla que contiene los requisitos generales de participación de la convocatoria en el ítem 8,1 DOCUMENTACIÓN REQUERIDA.

No presentar dichos documentos dentro de la fecha establecida en el Ítem CRONOGRAMA, se entenderá como la no aceptación del estímulo. En ese caso la Entidad adelantará los trámites administrativos a los que haya lugar, salvo en casos de fuerza mayor demostrables. Si ya realizó el trámite correspondiente omita esta información.

Se adjunta copia del acto administrativo citado.

**LIA MARGARITA CABARCAS**  
Abogada Contratista  
Oficina Asesora Jurídica- IDARTES

**ARTBO**, programa de la **Cámara de Comercio de Bogotá**, certifica que la señora **Daniela Gutiérrez González**, identificada con cédula de ciudadanía número **1018443286**, codirectora del colectivo **Babel Media Art**, hizo parte de **Intervención - Un proyecto de Ciudad**, una de las iniciativas de **ARTBO | Fin de Semana**. El colectivo presentó la obra de los siguientes artistas en la fachada de la Torre Colpatria, del **17 al 20 de mayo, 2018**:

Ana María Millán y Andrés Sandoval  
*Palacio, 2018*

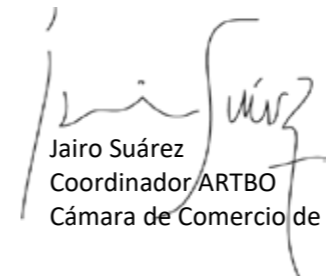
François Bucher  
*Tome de su fuente, 2018*

María Isabel Rueda  
*Horror Vacui, 2007*

Bernardo Ortiz  
*Sin Título, 2018*

La presente certificación se expide a solicitud del interesado con destino y fines personales.

Atentamente,



Jairo Suárez  
Coordinador ARTBO  
Cámara de Comercio de Bogotá

ARTBO  
Calle 67 nro. 8-32, piso 5  
(57) (1) 383 0330, Ext.2734  
[artbo@ccb.org.co](mailto:artbo@ccb.org.co)  
artbo.co

Un programa de  
 **Cámara  
de Comercio  
de Bogotá**

