

La alegoría de un cuerpo “digitalizado”, el recuerdo alterado y la simulación de la vida pero también de la muerte, se sumergen en un mar de datos que albergan la promesa de la permanencia y la omnipresencia de la imagen y de un cuerpo desmaterializado. Inmortalizar el avatar que nos representa en la nube paradisiaca del internet quiebra el espacio íntimo con la transmisión constante del todo, se fusiona el error y la liminalidad, desbordando la presencia y la idea de presente.

*“Los ritos son acciones simbólicas. Transmiten y representan aquellos valores y órdenes que mantienen cohesionada una comunidad. Generan una comunidad sin comunicación, mientras que lo que predomina hoy es una comunicación sin comunidad.”*

(Han, Byung Chul, La desaparición de los rituales, 11, 2020.)

Llorar a la pantalla o hacia la pantalla, simular el recuerdo de los ausentes a

partir de inteligencia artificial (A.I), y la video vigilancia de cuerpos, son tan solo algunos de los aspectos y mecanismos que se ven reflejados en las prácticas del ritual inmersos en la cultura. Se ha reformulado la forma de relacionarnos con los otros, de asumir nuestras emociones y pasiones.

**CyberDuelos** transpone en escena la forma “naturalizada” en que las personas hacen uso de dispositivos, plataformas y medios que se ven involucrados en las prácticas del rito en el fenecer contemporáneo, específicamente desde el Duelo. Este laboratorio atraviesa los diferentes medios, formas y componentes mediante los cuales se consume hoy en día el tiempo destinado a la observación e interacción en la pantalla.

Durante el tiempo de intervención los cuerpos im-permanentes son la materia básica: dan lugar a los acontecimientos que se leen-escuchan-ven, bajo el paradigma del simulacro y la alegoría. Se escenificará un espacio de reflexión hacia los elementos simbólicos, icónicos y mediáticos que intervienen en los

espacios físicos que habitan y su traducción digital.

## OBJETIVO GENERAL \*

+ **CyberDuelos** es un laboratorio que busca generar una ampliación del entorno físico y el despliegue de las posibles adaptaciones, tanto textuales como visuales, de los entornos virtuales, involucrando formas simbólicas de los medios digitales contemporáneos. De esta manera se busca incentivar el ejercicio de comunidad por medio del laboratorio, donde las prácticas poiéticas y autorreflexivas de los nuevos medios nos permitan reevaluar y poner en discusión su uso.



### OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

+ Diseñar una propuesta inmersiva que permite intercambios sensoriales. La propuesta metodológica ofrece la posibilidad de apreciar la intervención en el espacio, donde la ausencia de cuerpo (a partir de la presencia) invita a la introducción y participación del espectador como un cuerpo que explora relaciones materiales y semióticas, cuestionando la necesidad de virtualizar todo para manifestarse.

++ Activar y articular un espacio de creación a partir del uso de la intermedialidad que se desprende de los dispositivos y plataformas sonoras, videográficas y performativas. De esta manera se extiende de forma crítica las prácticas relacionadas al ritual y su espacialidad.

+++ Realizar cinco (5) ciclos del laboratorio. Cada ciclo irá dejando huellas (adaptaciones) en los objetos y en las dimensiones espaciales, cada uno propone una activación desde distintos dispositivos digitales y plataformas, por lo tanto se integrarán acciones performáticas, telemáticas e instalativas.

++++ Elaborar una plataforma web en la cual se archivarán y así mismo se transmitirán (continuamente) en vivo las acciones realizadas dentro de los espacios físicos del laboratorio.

### METODOLOGÍA - LÍNEAS DE CREACIÓN (ACCIÓN):

Cada ciclo propone vincular al espectador e incentivar su participación en la puesta en escena, por medio de diversos métodos cómo: la interacción y la conectividad entre dispositivos de video-transmisión, intervenciones físicas y virtuales del espacio, la apertura de diálogos entre el público y los artistas invitados. Por consiguiente cada acción a realizar en el laboratorio suscitará la urgencia de encontrarnos con fines de discusión e intercambio de experiencias, reivindicando –la comunidad y la comunicación– como un lugar de reflexión y transmisión, a través de la escucha y la permanencia en los procesos in-situ.

CyberDuelos plantea desde la práctica artística un medio que involucra un proceso de pensamiento, no únicamente la consolidación de un producto, sino que constituye experiencias personales y colectivas de indagación sobre las disposiciones estéticas, plásticas y tecnológicas en relación con el Duelo.

El laboratorio está abierto a todo público. Igualmente busca involucrar en su desarrollo a: artistas visuales contemporáneos, historiadores e investigadores de arte, curadores, críticos, gestores, docentes y estudiantes de arte y carreras afines.

### LINEAMIENTOS

1. Tiempo: En los ecosistemas digitales, la relación del ser humano con el tiempo deviene etérea y saturada. Los rituales se (re)convierten y (re)codifican dentro de estos ecosistemas dataistas, mutando a otras modalidades de producción que pasan -necesariamente- por la publicación. El laboratorio mantiene una temporalidad permanente, se mantiene abierto y se consolida como un lugar físico habitable que contiene múltiples formas de interactuar, a través de sus dispositivos electrónicos (computadores de consulta y video-proyecciones) y objetos escenográficos; el mobiliario está

sujeto a las adaptaciones para el espacio y las alteraciones que hayan sobre estos durante los ciclos con artistas invitados.

2. Trans-mediación: Cada sesión en el que se desarrollen los ciclos de creación-residencia, se realizará la invitación (en correlación con la eje conceptual abordado) a un artista que incursione y articule desde su obra creativa, o, intervención. Se habilitará una serie de elementos de producción y objetos del ámbito cotidiano (del hogar) en -El Parqueadero-. La propuesta curatorial reúne: piezas instalativas, videográficas, sonoras y acciones inmersivas.

3. Plataforma: Se desarrollará por medio de plataformas digitales como el sitio web del proyecto y las redes sociales, el material de interacción virtual y el material de archivo que se elabora durante el transcurso del laboratorio el cuál estará abierto a la intervención del público. Se dará relevancia a recopilar las experiencias de los mismos espectadores para nutrir el proceso investigativo.

## CICLOS DE CREACIÓN

### 1. Ciclo (Apertura)

La mirada a la muerte después de internet.

por: Proyecto\_555 (Valentina Ruiz B. y Juan David Mora-Lozano)

Fecha: Jueves, Agosto 4 de 2022

Horario: 2-5 pm.

(Intervención videográfica y espacial. Encuentro alrededor del concepto del CyberDuelo)

Apertura del laboratorio CyberDuelos, se realizarán las activaciones de los elementos y plataformas de transmisión en el espacio, invitando al público a ser partícipe de esta gran instalación inmersiva donde el cuerpo, transmitido y su refracción, es el protagonista en el espacio, para así verse desmaterializado en el video en vivo.

No me toquen ese beat porque me matan.

Artista invitado: Pablo Pinto

Fecha: Jueves, Agosto 4 de 2022

Horario: 5-7 pm.

(Activación espacial-Ensamble sonoro)

¿Podrá ser el ruido el lenguaje cuando ya hayamos perdido las imágenes?

Esta intervención busca generar un dispositivo de ensamble desde la exploración del sonido y su alteración/intersección en medio de la virtualidad del espacio, siendo este caracterizado por las diferentes fuentes de emisión que estarán presentes aludiendo a los procesos del duelo y sus simulacros. Exploración del sonido por medio de la presencia, las referencias musicales y materiales primarios que surgen con el cuerpo y la acción (del sonido en vivo y su re-transmisión)

### Perfil Artista:

Compositor y guitarrista eléctrico de Bogotá, Colombia. Realizó sus estudios de teoría, orquestación y composición con Daniel Álvarez y José Miguel Luna en la Universidad El Bosque. Ha realizado obras para música de cámara, grupos populares, medios electrónicos y proyectos audiovisuales. Sus obras abarcan las estéticas de la música contemporánea, la música popular, la música electrónica y la instalación sonora.

### 2. Ciclo

Captura de pantalla: El Genio Secreto del Catalejo.

por: Sandra Rengifo

fecha: Sábado, Agosto 13 de 2022

Horario: 2-4 pm.

(Video proyección monocanal y Charla de la artista)

### Perfil Artista:

Egresada de la Academia Superior de Artes de Bogotá y Magíster en Artes Visuales de la Universidad Nacional de Colombia. Actualmente se desempeña como docente universitaria. Ha realizado diseños museográficos y proyectos curatoriales para diversos artistas y entidades nacionales e internacionales, del mismo modo, se ha desempeñado como directora de arte para cine, teatro y otras piezas audiovisuales.

### 3. Ciclo

Señales Remotas

por: Julián García

fecha: Jueves, Agosto 18 de 2022

Horario: 2-5 pm.

(Activación performativa audiovisual)

¿Se puede acceder a un cuerpo en la experiencia virtual? Contemplaciones obsoletas. Ocultarse detrás de la pantalla y develar lo que no está. Es la posibilidad técnica de ser muchos cuerpos a la vez (o ninguno), imágenes especulares, es decir, esos recursos que nos interesan en la medida en la que nos vemos reflejados en ellos y en que morimos en ellos. La imagen contiene gran pregnancia en los entornos virtuales.

### Perfil Artista:

Bogotá, 1990. Artista interdisciplinar egresado de la Pontificia Universidad Javeriana y becario y magíster en Artes Plásticas, Electrónicas y del Tiempo de la Universidad de los Andes. Trabaja con diferentes medios; video, dibujo, palabras, el cuerpo. En su obra desarrolla experimentos e investigaciones en torno a posibles poéticas del encuentro y el contacto humano. Le interesa la intimidad, lo inefable y lo fortuito. Ha participado continuamente en exposiciones desde el 2015.

#### 4. Ciclo

Mantenerse en Línea: Del goce a la angustia.

por: Santiago Echeverry

fecha: Sábado, Agosto 20 de 2022

(semi-presencial)

Horario: 2-4 pm.

(Charla telemática vía streaming por el artista)

¿Qué debería pasar con nuestra presencia digital cuando ya no estemos conectados?

¿Puede la creación y el uso de una identidad virtual convertirse en escenario del despliegue fantasmático?

Educador y artista de nuevos medios colombo-americano, egresado de la primera promoción de la Carrera de Cine y Televisión de la Universidad Nacional de Colombia. Desde muy temprano se dedicó a la exploración de las posibilidades creativas del video, la performance y las tecnologías digitales, exhibiendo sus obras internacionalmente desde 1989.

#### 5. Ciclo (Cierre)

Error 404:

por: Niños feos del prado

fecha: Jueves, Agosto 25 de 2022

Horario: 4-6 pm.

(Ritual de cierre).

Se invita a que el espectador o transeúnte se involucre y re-utilice los dispositivos creados durante el laboratorio, para la reproducción y desmontaje del espacio en sus plataformas digitales.

#### Perfil Artistas:

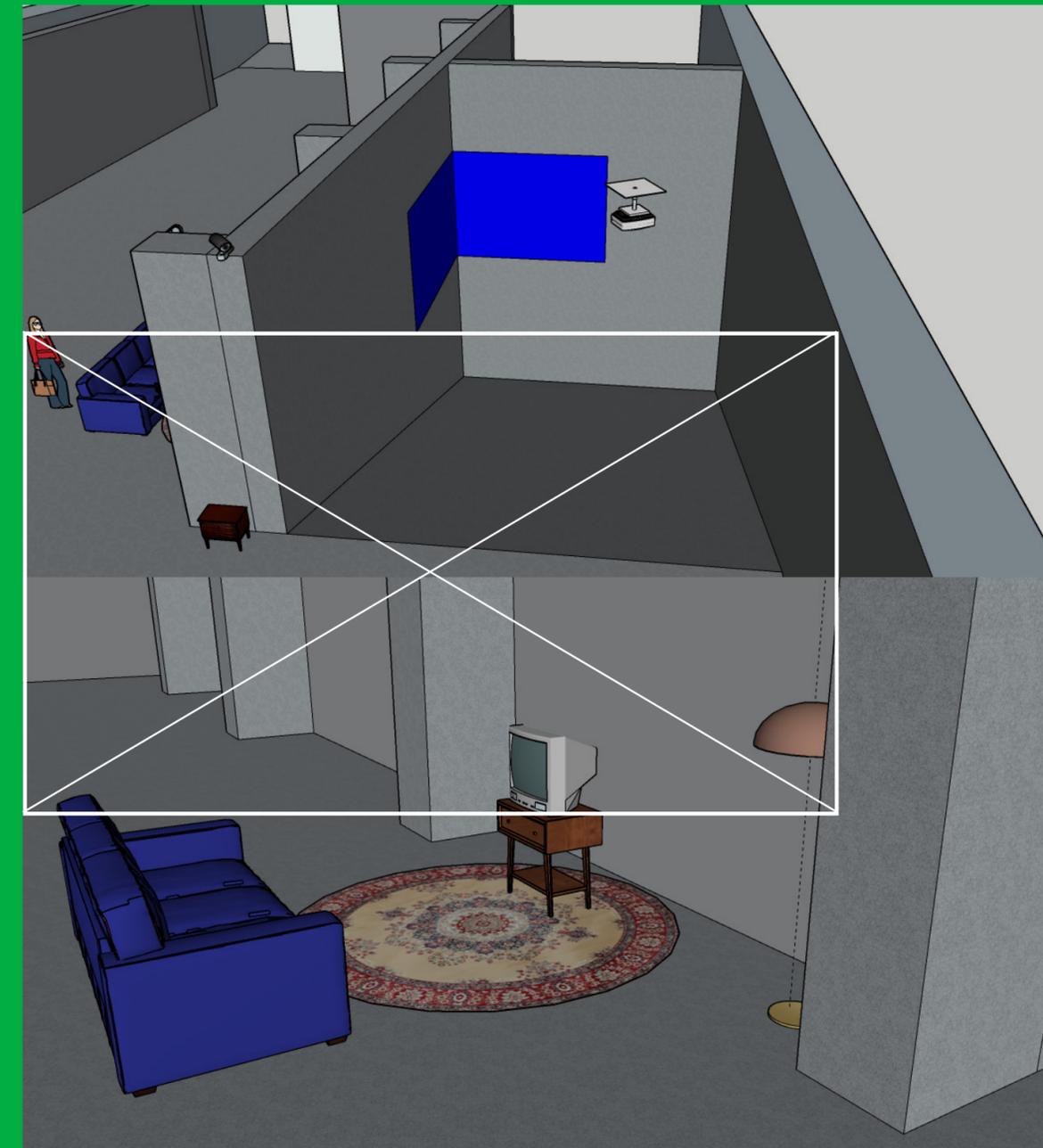
Niños feos del prado (Carlos Bonil, Erika Montoya y William Contreras) es un colectivo con una experiencia nutrida en el trabajo escultórico con materiales reciclados, haciendo referencia a los procesos manuales y con factura de gran complejidad. FASES DE

## 3.4 PROPUESTA DE SOCIALIZACIÓN

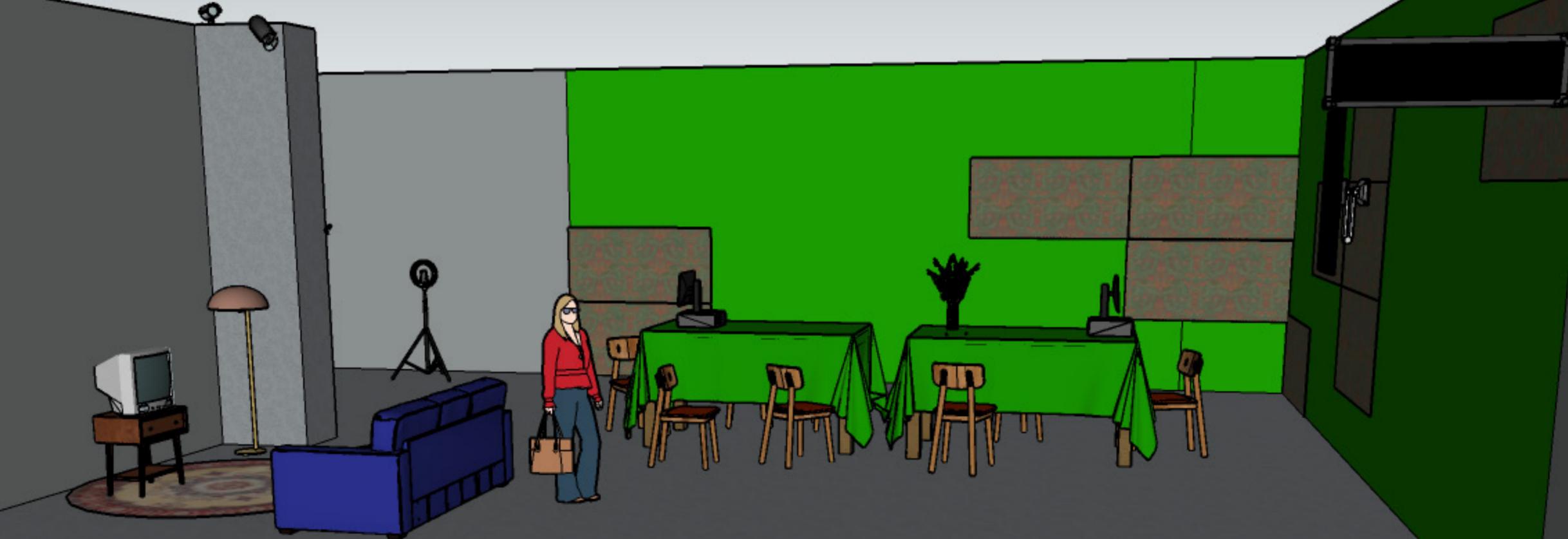
### SOCIALIZACIÓN:

**1. Plataforma web:** El espacio de circulación virtual nos da la posibilidad de alojar los contenidos en forma de bitácora, nos permite ensamblar procesos, ya sea de manera simultánea o sucesiva. Las transformaciones espaciales y su visualización en las plataformas darán cuenta del progreso y transformación que se logrará en conjunto con el público general. La plataforma se mantendrá vigente, a manera de memorial, anexando los contenidos resultantes del laboratorio y la documentación audiovisual de las intervenciones.

**2. Mesa de diálogo:** La puesta en escena, o, socialización de lo que acontece durante el laboratorio contiene especialmente un componente de intercambio de experiencias que se realizará cada semana de activación, lo cuál propiciará un diálogo entre los artistas y asistentes. Al finalizar las sesiones de activación del laboratorio se realizará un diálogo en conjunto con el artista invitado y Proyecto\_555 a modo de retroalimentación, se evaluarán las alteraciones que han resultado de la acción y el cómo es posible replicar y dar continuidad a la intervención por otros cuerpos.







Este proyecto plantea un intercambio horizontal de experiencias que contemple: la transversalidad de la interacción colectiva a través de los dispositivos espaciales y virtuales, el diálogo sobre la subversión del lenguaje (a través de las acciones de interpretar, transmitir y ser receptores de imágenes), y la curaduría experimental.



Valentina Ruíz B.  
(Bogotá, 1993)

Artista, Fotógrafa y Docente en la Pontificia Universidad Javeriana. Magíster en Artes Plásticas, Electrónicas y del Tiempo en La Universidad de los Andes siendo la representante de la maestría y obtenida tesis meritosa. Es egresada como Maestra en Artes Plásticas de la Facultad de Artes de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Ha participado como artista y curadora en varios escenarios del arte contemporáneo nacional, también se ha desempeñado en la asesoría personalizada hacia el ámbito audiovisual, escultórico

y gráfico. Crea proyectos multimedia, escultóricos e instalativos en gran formato, enfocados en la materia y el transmedia que atraviesan las nuevas prácticas plásticas. Recientemente ha coordinado la producción de instalaciones y montajes a gran escala, como en VOLTAJE, Salón de arte y tecnología.

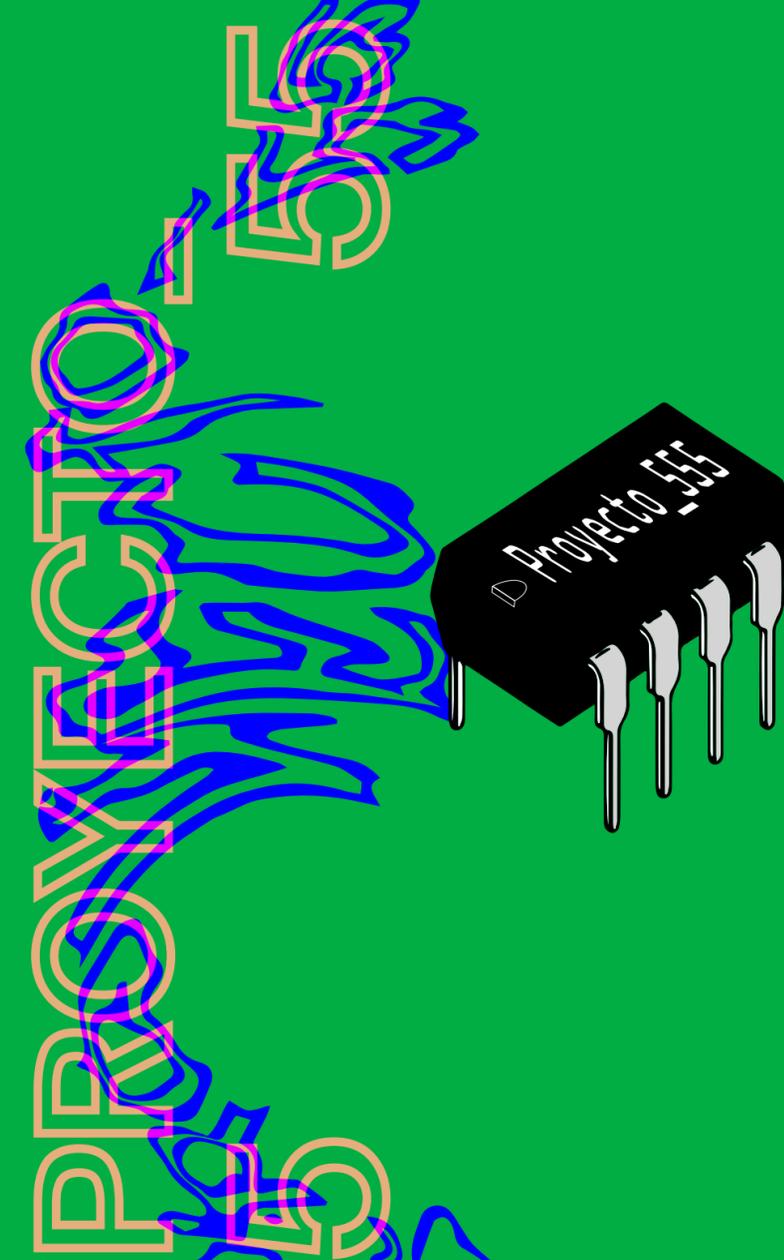
Ha participado en exposiciones colectivas como: ANIMA(L) | Museo de Artes Visuales de la Universidad Jorge Tadeo Lozano (2018). ARTBO | Artecámara (2020). Días del Pasado Futuro | Galería Santa fe(2021). Voltaje: Salón de Arte, Ciencia y Tecnología (2021).



Juan David Mora-Lozano  
(Bogotá, 1995)

Juan David Mora es un artista colombiano basado en Bogotá, Colombia. Actualmente reside y trabaja en la ciudad de Bogotá. En su trabajo curricular tiene un interés por el arte sonoro y la publicación editorial, sus proyectos están en constante contacto con lo intermedial y el uso de nuevos medios. Su trabajo experimenta esencialmente herramientas del lenguaje de la programación y el montaje audiovisual, abordando procesos de gestión curatorial, investigación y creación artística alrededor de la memoria, las afecciones sonoras y el cuerpo como archivo.

Realizó sus estudios en la Pontificia Universidad Javeriana en Artes visuales con énfasis audiovisual (2019). Ha participado en exposiciones colectivas como: Festival Equinoccio (2019), ARTBO | Artecámara (2020), Laboratorios de prácticas artísticas experimentales El Parqueadero (2021), Voltaje: Salón de Arte, Ciencia y Tecnología (2021).



Proyecto\_555 *nace de las inquietudes sobre el uso de dispositivos y tecnologías dentro de la plástica contemporánea y sus relaciones matéricas y corpóreas.* Conformado por : **Valentina Ruíz y Juan David Mora Lozano.**

Este proyecto surge de la necesidad de crear un espacio para la **circulación, creación e investigación** en el campo de las artes del tiempo y el lenguaje de los nuevos medios.

**Particularmente se elaboran en su hacer fenómenos socioculturales relacionados con la virtualidad, la obsolescencia, y las formas en que estas han afectado y transformado entornos que habitamos y el entorno artístico.**