

**Nombre de la convocatoria**

BECA DE PROGRAMACIÓN VIRTUAL EN ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES - RED GALERÍA SANTA FE 2023

**Nombre del proyecto**

**CAPTCHA** Conjunto de Acciones Participativas, Temporales y Colectivas para Humanos no Automatas

**Nombre del participante**

José Sebastián Sandoval Quimbayo

**Objetivo general**

Generar una exposición de acciones artísticas expandidas a través de encuentros en plataformas digitales donde diferentes artistas invitadxs presentan una obra relacional y proponen una interacción virtual con el público. Todo este proceso es documentado, organizado y presentado como memoria en el sitio web de la exposición en Rastro.

Conjunto de Acciones Participativas, Temporales y Colectivas  
para Humanos no Automatas

**Proyecto:** máximo dos mil (2000) palabras que contengan lo siguiente:

### **Descripción y lineamientos conceptuales del proyecto**

Este proyecto consiste en una curaduría compuesta por cuatro invitaciones a conversar. Cada unx de lxs integrantes de Rastro (estudio de creación, investigación y producción artística) ha invitado a unx artista o colectivo con el fin de proponer, desde la virtualidad, una dinámica participativa que conciba los procesos de creación artística como ejercicios colectivos de reflexión. Debido al carácter digital del proyecto, se propone la apertura de un espacio web dentro de la plataforma de Rastro Studio que albergue la curaduría y las manifestaciones previas, en directo y futuras de cada una de las conversaciones que componen su selección. Como un dispositivo de creación colectiva, los ejercicios de diálogo de la curaduría están pensados para proponer dinámicas de integración en donde asistentes y participantes acompañan los procesos, aportando y transformando sus formas y sentidos en diferentes momentos de su desarrollo.

Las relaciones críticas y afectivas que se promueven por medio de esta dinámica colectiva piensan y reflexionan sobre el espectador como un agente activo dentro de sistemas de relación digital, es por esta razón que CAPTCHA aborda la presencialidad intangible como un ejercicio de materialización participativa, sugiriendo la creación de espacios virtuales como herramientas para la ejecución y problematización de procesos artísticos en constante mutación.

Proyectos que estimulan la participación al otro lado de la pantalla como ejercicios de lectura e interpretaciones sonoras del futuro por medio del Tarot, conversaciones especulativas con especies no humanas, procedimientos culinarios basados en protocolos distópicos conspiracionistas o interacciones en WhatsApp que generan cadenas de contenido desde acciones propuestas; son algunas de los puntos de partida con que se propone iniciar esta charla diacrónica de carácter digital, resaltando el amplio rango de posibilidades al momento de concebir la naturaleza de las ejecuciones de los proyectos.

Lejos de los límites espaciales, las interacciones entre artistas y participantes suceden a través de dispositivos que distorsionan

distancias y duraciones, acentuando cercanías por medio de pantallas que invitan a repensar nociones performativas en torno a cuerpos distantes y distintos. La apertura de esta plataforma es una discusión y reflexión en tiempo real sobre formas y maneras de pensar y ejecutar acciones y gestos colectivos, y al mismo tiempo imaginar y especular dinámicas y estrategias para componer, desplegar y transitar la actualidad a través de la creación de archivos que atestiguan encuentros en espacios y conversaciones materializadas a través de la virtualidad.

### **Objetivo General**

Generar una exposición de acciones artísticas expandidas a través de encuentros en plataformas digitales donde diferentes artistas invitadxs presentan una obra relacional y proponen una interacción virtual con el público. Todo este proceso es documentado, organizado y presentado como memoria en el sitio web de la exposición en Rastro.

### **Metas o Productos del proyecto**

***CAPTCHA Conjunto de Acciones Participativas, Temporales y Colectivas para Humanos no Automatas*** es un proyecto que está pensado para desarrollarse en cuatro curadurías: 1) Tarot de frecuencias 2) Arcoíris 3) Cadena de acciones 4) Protocolo mandarina. Cada una de estas está pensada para llevarse a cabo por medio de herramientas digitales que congreguen e incentiven la creación de sí mismas, reflexionando sobre la participación colectiva y la virtualidad como metodologías de creación. Por esta razón, cada una plantea lineamientos de investigación y ejecución que recurren a actividades colectivas que afectan, configuran o transforman diferentes momentos o estados del proyecto. A continuación se presenta una descripción general de las rutas metodológicas y actividades de cada una de las curadurías:

**1. Tarot de frecuencias Palabras claves:** - Tarot, sono-meditación, escucha profunda, síntesis aditiva, sonificación.

**Statement de investigación:** Tarot de frecuencias es un proyecto que investiga las relaciones que se pueden crear y establecer entre la aleatoriedad de eventos sonoros y procesos de selección de cartas, en los que algunos de los resultados son esencialmente imprevisibles, por efectos relacionados con el azar.

**Focos de investigación:** - Concepción cuasi microcósmica digital del mundo contemporáneo. - Sono-meditación, aleatoriedad, síntesis aditiva y sonificación por medio de experiencias de escucha.

**Actividades para la realización del proyecto:** - Escucha en directo del tarot de los participantes - Creación de una pieza sonora

resultante con el total de las lecturas - Transmisión en vivo de un lectura de tarot.

**Agentes involucrados:** - Alfonso Pretel / Artista invitado. - Ana Núñez Rodríguez y Sebastián Sandoval Quimbayo / Artistas y curadxs de Rastro

**2. Arcoíris Palabras claves:** - Posnaturaleza, multiespecie, ficción, especulación, especies invasoras.

**Statement de investigación:** - El proyecto reflexiona sobre el uso de la ciencia ficción como herramienta para el encuentro entre especies. Una propuesta que cuestiona la excepcionalidad humana a la hora de imaginar nuevos modos de co-habitar el planeta y que recurre a la especulación para ampliar horizontes en un nuevo paradigma interespecie.

**Focos de investigación:** - Estudio de las aguas - Investigación la Trucha como agente externo y su adaptación al ecosistema de la región. - Investigación sobre capturas acuáticas sonoras

**Actividades para la realización del proyecto:** - Entrevistas a diferentes agentes relacionados (bióloga marino, vendedor(a) de trucha, pescador(a), trucha arcoíris). - Creación de una pieza audiovisual en donde se documenta la realidad co-habitacional de las aguas. - Entrevista a diferentes perfiles Recolección de testimonios de las diferentes especies de peces que habitan esas aguas. - Transmisión en directo por las plataformas y redes de Rastro de la entrevista a la trucha arcoíris.

**Agentes involucrados:** - Trucha arcoíris / Personaje invitado - Agentes especialistas en el tema: 1. Bióloga marina 2. Vendedora de trucha 3. Pescadora - Ana Núñez Rodríguez y Sebastián Sandoval Quimbayo / Artistas y curadorxs de Rastro.

**3. Cadena de acciones Palabras claves:** - WhatsApp, arte relacional, mensaje privado-acción pública, encadenamiento de acciones, fake art.

**Statement de investigación:** - Este proyecto explora las posibilidades de la creación colectiva y la comunicación mediada por una plataforma digital. Se trata de una cadena de acciones por WhatsApp que involucra a un grupo de participantes que envían instrucciones privadas y generan contenidos públicos en respuesta a ellas. El proyecto cuestiona los límites entre lo privado y lo público, lo individual y lo colectivo, lo artístico y lo cotidiano. También reflexiona sobre el rol de WhatsApp como una herramienta de expresión, interacción y circulación de contenidos amplios que pueden ir desde fake news hasta obras de arte.

**Focos de investigación:** - Influencia o afectación de la mensajería instantánea en la creación y circulación de contenidos y prácticas artísticas.

**Actividades para la realización del proyecto:** - El equipo de Phony Funny hará una convocatoria abierta distribuida por las redes de Rastro y WhatsApp para que las personas interesadas en participar en el proyecto se inscriban. - Phony Funny creará un grupo de WhatsApp con lxs participantes inscritos y establecerá el orden en que las personas se envíen las instrucciones privadas. - Phony Funny comunicará a lxs participantes las dinámicas a seguir en el proyecto (tiempos de respuestas, formatos posibles de respuestas, etc.) - Phony Funny enviará de forma privada la primera instrucción. - Lxs participantes en el proyecto continuarán con la dinámica de cadena de acciones. - Phony Funny estará pendiente que los tiempos de respuestas se cumplan para asegurar la continuidad de la cadena de acciones. - Phony Funny irá guardando el contenido generado por lxs participantes y tomará capturas de pantalla del chat de la cadena de acciones para usarlos posteriormente como documentación del proyecto. - Para cerrar la obra puede ser posible hacer una videollamada grupal en WhatsApp con el grupo participante para que las personas interesadas hablen de su experiencia. - (Todas las actividades suceden en WhatsApp).

**Agentes involucrados:** - Phony Funny / Colectivo de artistas invitado

se encarga de hacer la convocatoria, crear el grupo en WhatsApp, dar a conocer las dinámicas de la cadena de mensajes a lxs participantes, enviar la primera instrucción, guardar los contenidos generados, tomar capturas de pantalla y organizar una posible videollamada en el chat al finalizar la cadena. - Lxs participantes se comprometen a generar contenidos que respondan a las instrucciones que reciban y generar nuevas instrucciones para otros participantes. - Andrés Martínez Ruiz / Artista y curador de Rastro

**4. Protocolo Mandarina Palabras claves:** - Energía solar, ficción, conspiración, digestión, cocina

**Statement de investigación:** - Por medio de la creación de narrativas ficcionales y distópicas sobre el futuro energético del planeta, este proyecto propone la integración de artistas y público por medio de la ejecución de acciones culinarias, que a través de la digestión, piensan y detonan reflexiones afectivas y críticas sobre la relación existente entre el cuerpo, el entorno y el sol. Focos de investigación: - Experiencia del punto Subsolar. - Investigación de campo sobre el estado histórico y actual de la gastronomía regional (valle de aburra(Colombia) / Berlin-Brandenburg (Alemania)) en relación a ciertos vegetales con exigencias altas de luz solar. - Investigación sobre las formas toroides y sus implicaciones en la circulación energética de los cuerpos.

**Actividades para la realización del proyecto:** - Convocatoria abierta distribuida por las redes de Rastro para que las personas interesadas en participar en la sesión culinaria se inscriban. 1. Publicación de ingredientes y utensilios necesarios para la participación - Sesión culinaria performativa en vivo vía Zoom -

Transmisión en vivo del segundo paso del punto Subsolar sobre Medellín. - Creación de un archivo de documentación que será albergado en la plataforma web: 1. Archivo sonoro creado por los participantes y detonados por la sesión culinaria. 2. Archivo de registros fotográficos de los ejercicios visuales y escultóricos detonados por la sesión culinaria. 3. Archivo de acciones performativas detonadas por la sesión culinaria. - Entrevista con el colectivo Bombón oficina de cosas sobre la investigación y creación del proyecto.

**Agentes involucrados:** - Bombón oficina de cosas: Paulina Escobar, Alejandra Jaramillo y Natalia Pérez / Colectivo de artistas invitadas - Juan Pablo Gaviria Bedoya / Artista y curador de Rastro - Agentes culinarios 1. Personas involucradas en la producción, transporte o venta de alimentos vegetales 2. Personas involucradas en la investigación, experimentación o comercio gastronómico.

### Metodología

Acciones y estrategias necesarias para desarrollar el proyecto  
**CAPTCHA Conjunto de Acciones Participativas, Temporales y Colectivas para Humanos no Automatas:**

- **Diálogo curatorial con artistas y colectivos:** Se discutirán e identificarán las dinámicas participativas en los procesos como ejercicios colectivos de reflexión.

- **Diseño de la plataforma web:** Se creará una sección web en [rastror.studio](http://rastrorstudio.com) y vinculado al web de la GSF que aloje la curaduría y la documentación de las acciones y conversaciones generadas en los proyectos. El sitio web debe ser claro y atractivo visualmente y apoyarse en otras plataformas digitales para distribuir contenido.

- **Planificación de las interacciones con las obras:** Es necesario pensar en cómo se presentarán las obras usando distintas plataformas digitales y cómo se contextualizan dentro del proyecto, así como en las dinámicas participativas que se utilizarán para que el público pueda interactuar con ellas de manera significativa. Se deben considerar aspectos como la accesibilidad de las obras y el tipo de interacciones que se utilizarán. La planificación de estas interacciones debe llevarse a cabo con el objetivo de crear un ambiente colaborativo con el público.

- **Promoción del proyecto:** Se deben promover las conversaciones y la plataforma para que la mayor cantidad de personas tenga conocimiento del proyecto.

- **Documentación del proyecto:** Para generar el archivo del proyecto, se deben documentar las interacciones de artistas y público participante en las obras. Esta documentación puede incluir grabaciones de audio o video, fotografías, transcripciones, capturas de pantalla, entre otros elementos.

**- Evaluación del proyecto:** Se debe definir una estrategia de retroalimentación sobre las obras y su ejecución/distribución con curadores, artistas y público participante.

### **Propuesta de socialización**

**Curaduría: CAPTCHA Conjunto de Acciones Participativas, Temporales y Colectivas para Humanos no Automatas.** La estrategia del Plan de Socialización sucederá en las plataformas digital de RASTRO y en la Galería Santa fe, la cual está direccionada a resaltar la curaduría CAPTCHA-Conjunto de Acciones Participativas, Temporales y Colectivas para Humanos no Automatas. Esta invita a repensar el escenario virtual desde la activación de determinados lugares, actos o personajes, a partir de diferentes ejercicios estéticos entre artistas, las obras y el público al otro lado de la pantalla. Las posibilidades de circular proyectos artísticos en medios digitales que entrelazan lugares físicos o acciones, potencia la condición in situ del espectador, estructurando un puente entre ambas realidades, promoviendo la producción creativa en y para espacios digitales. Estos dos escenarios generan varias posibilidades de acercamiento a la curaduría y sus obras, permitiendo reflexionar sobre estéticas que abordan el ámbito digital, que piensan y proponen dinámicas de interacción entre los medios en los que se despliegan y las personas o usuarios que los consumen. Por esta razón, la propuesta de socialización contempla tres momentos, los cuales abordan actividades que piensan acciones, cuestionan e incentivan la participación del público detrás de un computador o celular.

Lanzamiento de la exposición virtual y calendario de actividades. El objetivo principal del plan de socialización es la divulgación del proyecto curatorial CAPTCHA-Conjunto de Acciones Participativas, Temporales y Colectivas para Humanos no Automatas, la cual presenta cuatro proyectos que generarán un intercambio constante de conocimiento por medio de diversas prácticas. Esta curaduría se lanzará en un evento virtual abierto al público en general en la plataforma de la Galería Santa fe y Rastro, donde se socializará el calendario y las diferentes actividades alrededor de las obras.

Interacciones-acciones. Utilizando diversos métodos propuestos por lxs artistas participantes como Zoom, Whatsapp, youtube en vivo, o la interactividad en sí misma de la obra, se realizarán una serie de acciones que abordan lectura de tarot, sesiones de cocina, entrevistas o llamadas grupales, entre otras, que buscan detonar la participación del público a la exposición y conectarlo con los proyectos. Los eventos sucederán en múltiples sesiones, y su accesibilidad estará abierta permitiendo la asistencia de cualquier persona interesada a involucrarse en el proceso desde cualquier geografía.

Socialización - Conversatorio - Visita Guiada Para el tercer encuentro y cierre de la exposición se plantean dos momentos: El



primero, consta de un conversatorio expandido con la participación de un/una invitado/a experto en la circulación de obras en plataformas digitales, que analiza las conexiones de los proyectos y su interés por la activación al otro lado de la pantalla. Los y las curadores y el equipo de RASTRO moderará los diálogos entre lxs artistas participantes de la exposición y las personas asistentes; se conversará de los proyectos, sobre la presencia de la digitalidad en los procesos artísticos actuales, la influencia de este medio en los circuitos, las ventajas y dificultades frente la conexión con el y la espectadora.

El segundo momento, contempla una visita guiada a la curaduría CAPTCHA Conjunto de Acciones Participativas, Temporales y Colectivas para Humanos no Automatas. Este recorrido virtual busca generar una experiencia por los proyectos de los participantes en compañía de sus creadores y lxs curadores de la exposición. Se abordarán los resultados de las activaciones de las obras y la participación del público que intervino en las propuestas presentadas.

### **Reseña de la agrupación o persona natural participante. (redes sociales o página web de la agrupación o persona natural)**

#### **Ana Núñez Rodríguez**

Fotógrafa radicada entre Europa y Colombia. En su trabajo ahonda en las políticas de la identidad, conectando su propia experiencia navegando entre ambas realidades culturales con otras voces. Utiliza la imagen para iniciar nuevos diálogos que desvelan legados coloniales olvidados y cuestionan los impactos de la memoria colectiva y el patrimonio cultural en la identidad. Estudió Fotografía Documental y Creación Contemporánea en IDEP Barcelona, tiene un posgrado en Fotografía de la Universidad Nacional de Colombia y se graduó con honores de la Maestría en Fotografía y Sociedad en la Real Academia de Bellas Artes (KABK) en La Haya . Formó parte de Lighthouse 2020-21, un programa para futuros talentos en Fotodok, Utrecht. En 2022 fue seleccionada para unirse a Futures Photography, una plataforma que promueve fotógrafos emergentes en Europa. Su trabajo se ha exhibido en exposiciones colectivas en diferentes países, incluido el Festival PhotoIreland en Dublín, el Festival Circulation(s) en París, Getxophoto en Bilbao o Food Culture Days en Suiza entre otros; y de forma individual en el Foam Fotografiemuseum en Amsterdam y La Ciudad de la Cultura en Santiago de Compostela, España. En 2022 recibió el Premio Editorial de Fotografía Documental Galega de FFoco y la Beca para proyectos editoriales independientes de IDARTES en el año 2020 y 2023.

#### **Andrés Martínez Ruiz**

Artista y poeta colombiano cuyo trabajo se ha preguntado en los últimos años por la producción y distribución masiva de imágenes



de disconformidad y disidencia materializando obras a través del performance, el arte relacional y el arte generativo. Tiene estudios de literatura, un pregrado y una maestría en Artes Plásticas y Visuales en la Universidad Nacional de Colombia en Bogotá y un MFA en Parsons School of Design en Nueva York. Ha recibido varios reconocimientos entre los que están la Beca Fulbright-Mincultura para artistas, el Premio Distrital de Poesía Ciudad de Bogotá 2019, la beca Bluewolf en Nueva York, y el premio del 6o Salón de Arte Bidimensional FUGA. Ha tenido numerosas exposiciones en Colombia, Estados Unidos, Argentina, México, Alemania y España. Otra parte fundamental de su trabajo es la enseñanza del arte.

### **Sebástián Sandoval Quimbayo**

Artista visual y sonoro de la Facultad de Artes ASAB de la Universidad Distrital. Máster en Arte Sonoro de la Universidad de Barcelona, con estudios en Sonología del Conservatorio Real de La Haya, en Los Países Bajos. En su práctica artística toma como eje central la escucha, el sonido y el paisaje natural en una nueva era antropogénica, generando preguntas y reflexiones a través de composiciones sonoras, videos o instalaciones. En Colombia, su trabajo ha sido expuesto en diferentes espacios culturales como la Galería Santa Fe, Artecámara, el Archivo de Bogotá, el Salón Nacional de Artistas, entre otros. Ha participado en residencias y exhibiciones en Argentina, Canadá, España, Los Países Bajos, Japón y México. Trabajó en el MAMBO haciendo parte del departamento de educación. Participó en diferentes equipos de trabajo en festivales y eventos culturales como ARCO Madrid, ArtBo y la Otra. Ha recibido diferentes reconocimientos como la Beca de Creación de la Sala Alterna GSF, la Beca Plástica Sonora FUGA, la residencia Medialab Matadero - Plataforma Bogotá o el reconocimiento Arte y Naturaleza del Ministerio de Cultura, entre otros.

### **Juan Pablo Gaviria Bedoya**

Maestro en Artes Visuales de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá, Magíster en Artes Plásticas de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y graduado de Artes y Medios en la Universidad de Artes de Berlín, Alemania. Ha presentado su obra en certámenes, curadurías y selecciones nacionales como el Salón de Arte Joven FUGA 2017, Artecámara 2015 y 2020 y el Salón de Artes Colsanitas / Nueveochenta 2016 y 2022. He sido ganador de varios estímulos del Ministerio de Cultura e internacionalmente ha mostrado su obra en exhibiciones en Ciudad de México (2017), en festivales de cine (Bogotá 2018 y Bogotá 2022), en el 33rd European Media Arts Festival en Osnabrück, Alemania (2020), en la Galería a&o Kunsthalle en Leipzig, Alemania (2022) y en la Galería de la HFBK en Hamburgo, Alemania (2022). En el 2022 obtiene la beca STIBET para estudiantes internacionales de la Universidad de Artes de Berlín.

<https://rastrosstudio/>

<https://www.instagram.com/rastro.bog/>

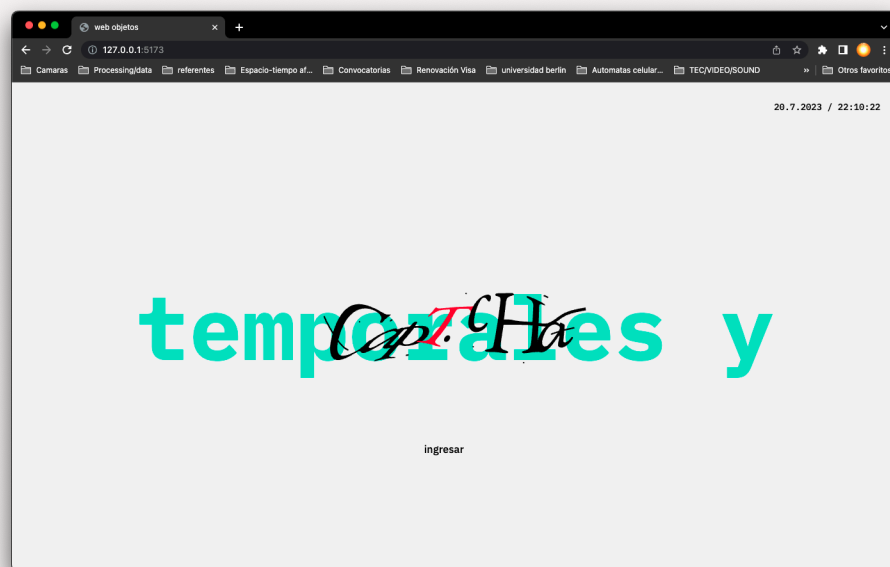
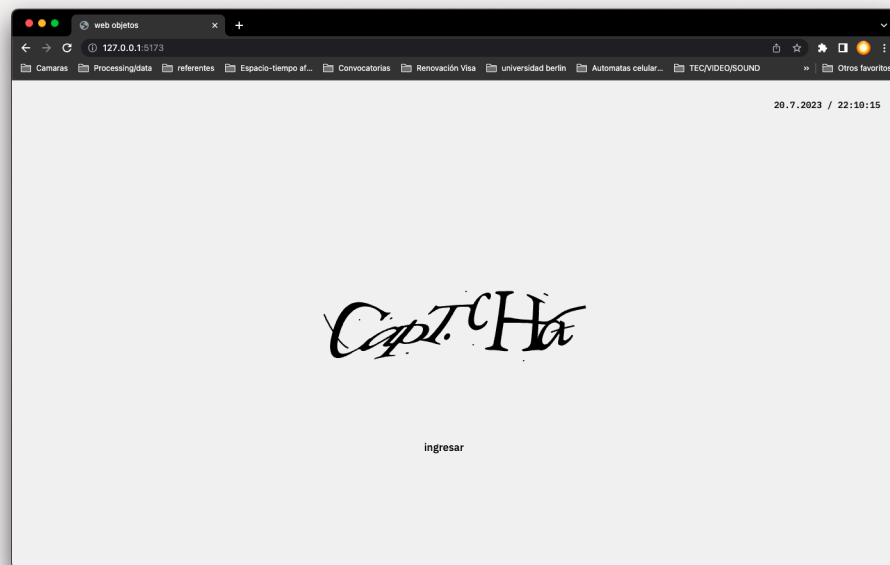
<https://sebastiansandovalquimbayo.com/>

<https://juanpablogaviria.xyz/>

<https://ananunezrodriguez.com/>

<https://andresmartinezruiz.com/>

## Referentes visuales, imágenes, bocetos, planos o propuesta museográfica del proyecto.



Cap.T. CHa

