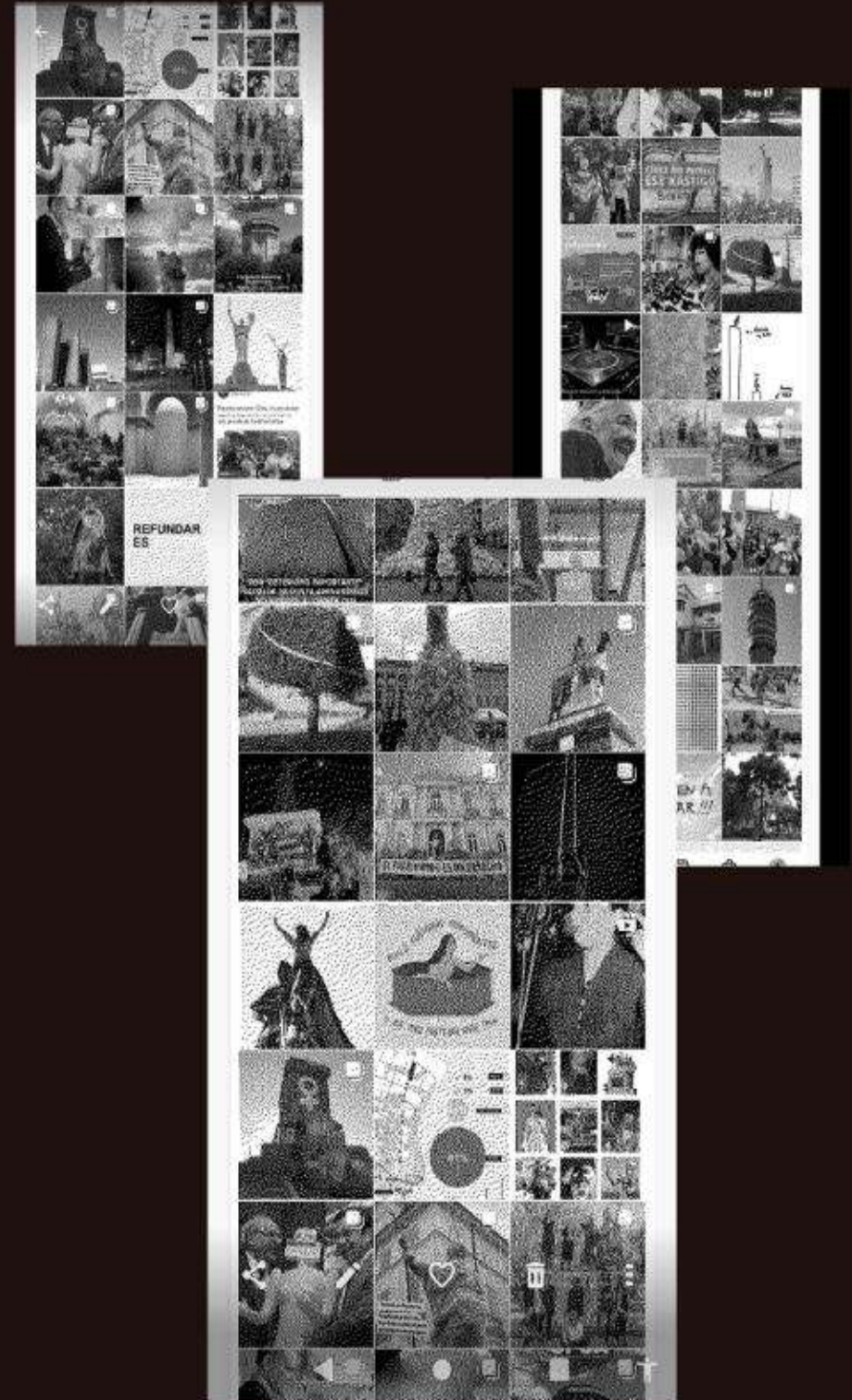


SCROLLING LIFE

BECA DE PROGRAMACIÓN VIRTUAL
EN ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES
- RED GALERÍA SANTA FE 2026

Iván Barajas Hurtado

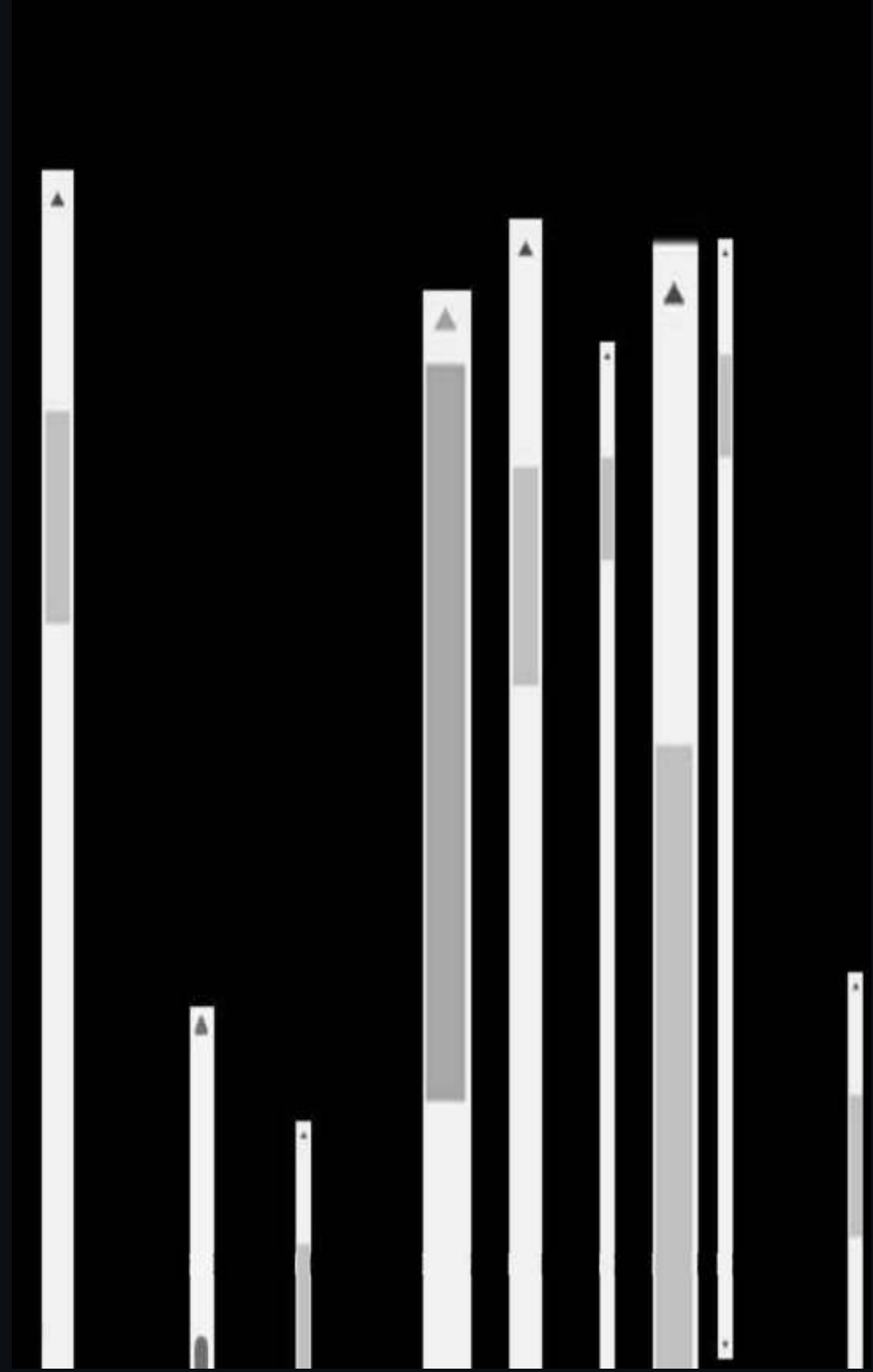


Objetivo general

Desarrollar una obra digital interactiva que explore el scroll como gesto cultural, corporal y perceptivo, articulando experimentación, navegación no lineal y reflexión sobre la experiencia de las imágenes en entornos digitales.

Objetivos Específicos

- Diseñar y desarrollar una plataforma web en HTML, CSS y JavaScript que permita una experiencia de navegación rizomática e interactiva, en la que el scroll active relaciones visuales, textuales y espaciales dentro de la obra
- Propiciar un espacio digital de reflexión y diálogo en torno al scroll como fenómeno social y cultural.



Descripción

Scrolling Life se concibe como un entorno de navegación en el que el scroll se convierte en principio estructural, gesto compositivo y tema de reflexión. El proyecto asume el scroll como un lenguaje del cuerpo, cuya acción es repetida miles de veces al día, y a través de la cual se reorganizan la percepción, el tiempo, la concentración y la experiencia de las imágenes y del mundo.

El proyecto traza también una aproximación al concepto desde tres dimensiones interrelacionadas; corporal, visual y crítica. Desde el punto de vista corporal, el scroll es entendido como un gesto micromecánico de la vida cotidiana. Aunque suele pasar desapercibido, implica una repetición continua del cuerpo frente a interfaces. En el se involucra la mano, pulgar, muñeca, postura, respiración y duración de la atención. Este gesto, aparentemente banal, constituye una forma de relación con el mundo mediado por dispositivos. En la propuesta, esta esto se traduce en una experiencia interactiva donde el desplazamiento del usuario es el núcleo mismo de la obra. La navegación activa las transformaciones visuales, las pausas, las acumulaciones y los cruces entre imágenes, haciendo visible que el cuerpo produce el ritmo de la experiencia.

Desde la experiencia visual, el proyecto aborda la imagen digital en su naturaleza de aparición y desaparición. En la cultura de pantallas, las imágenes rara vez permanecen, pues son vistas en un flujo permanente, desplazadas, sustituidas, olvidadas, y sin embargo dejan rastros en la memoria y en la percepción, por lo tanto, al final queda un “sedimento visual” que se moldea por acumulación en la memoria colectiva y digital. Este sedimento no es claro, pero tenemos destellos de imágenes fugaces. Este proyecto asume esa condición mediante una interfaz en la que las imágenes no aparecen de forma limpia ni aislada, sino a través de superposiciones. Adicionalmente, La lógica de la visualidad del proyecto se apoya en la idea de que cada imagen deja una huella parcial sobre la siguiente, como ocurre en la experiencia cotidiana de recorrer un feed o una secuencia inacabable de contenidos.

La pieza digital fomenta la deriva, creciendo horizontalmente, tal como crece el contenido en internet. El usuario no sigue un recorrido cerrado ni lineal, avanza por una sucesión de encuentros visuales y textuales donde la navegación activa desplazamientos, accidentes, interrupciones y mezclas. Adicionalmente se produce una temporalidad particular, no lineal y que aspira al infinito. Se trata de una temporalidad del deslizamiento, de la acumulación y del resto. Esta noción de deriva es central para el proyecto, pues

permite pensar la experiencia digital no solo como consumo eficiente de información, sino como un terreno ambiguo donde conviven sensaciones presentes en la cultura de la sobreabundancia de la información.

El Corpus conceptual de la propuesta tiene un eje creativo y curatorial que invitará a otros investigadores y creadores a que interroguen la naturalización del scroll como hábito. En la vida cotidiana, desplazarse por una pantalla suele percibirse como una acción neutral, espontánea y transparente. Sin embargo, ese gesto participa en economías de atención, modos de circulación de las imágenes y formas de relación con el tiempo marcadas por la velocidad, la repetición y la interrupción constante. El proyecto abre una experiencia estética que permita sentir y pensar sus efectos. La plataforma permitirá elaborar ensayos visuales que afronten el tema encarnándolo y deconstruyéndolo desde adentro. Es decir, convertir el desplazamiento en experiencia Poética, y por un momento detenernos en un flujo diseñado para no detenernos.

Scrolling life se desarrollará como una plataforma web. La obra integrará imágenes, capas gráficas, comportamientos interactivos y fragmentos textuales que aparecerán en relación con el movimiento del usuario. Todo ello contribuirá a construir una experiencia estética coherente con la premisa de la propuesta. También se busca pensarnos el flujo del

internet desde el afecto y la empatía como categorías que subvierten del desplazamiento “violento” del régimen del scroll.



Mezcla de textos extraídos de publicaciones en redes sociales.

Metodología

El proyecto se llevará a cabo en varios momentos complementarios. En una primera etapa se realizará la delimitación conceptual y curaduría. En esta fase se profundizará en el scroll como gesto cultural. Y bajo esa premisa se definirán los ejes temáticos del proyecto. Paralelamente, se seleccionarán y organizarán los materiales visuales, textuales y gráficos que alimentarán la interfaz, así como los referentes artísticos y conceptuales que orientan su construcción. En una segunda etapa se desarrollará la implementación formal y técnica. Aquí se realizarán pruebas de navegación, composición e interacción. Esta fase permitirá identificar las soluciones técnicas más adecuadas para garantizar una experiencia coherente, fluida y accesible.

La tercera etapa corresponde al desarrollo total del proyecto. Con base en las pruebas previas, se diseñará y programará la plataforma web que alojará la obra. En esta fase se integrarán todos los componentes de la arquitectura y se alojara en un servidor. También se realizarán ajustes de usabilidad, visualización responsiva en diferentes dispositivos y optimización del rendimiento, con el fin de asegurar que la experiencia y puesta final. Estos procesos se llevarán a cabo en forma curatorial, con invitados, expertos a colaborar en el proyecto.

El proyecto Scrolling Life contempla los siguientes productos y metas de realización, circulación e impacto:

- Desarrollo y publicación de una obra digital interactiva. Se realizará y pondrá en línea una obra web interactiva que explore el scroll como experiencia estética, corporal y crítica, integrando imagen, navegación experimental y ensayo visual.
- Diseño y consolidación de un ecosistema digital de experimentación, Se producirá un entorno digital navegable con múltiples capas visuales y textuales, concebido como espacio de deriva, reflexión y experimentación en torno a la cultura del scroll.
- Producción de una memoria del proceso creativo. Se elaborará una memoria digital del proyecto, que documente los lineamientos conceptuales, decisiones estéticas, pruebas visuales, desarrollo técnico y resultados finales de la investigación-creación.
- Se producirán y publicarán seis piezas de difusión digital (publicaciones para redes, imágenes, clips breves, textos o piezas promocionales) para dar a conocer el proyecto y convocar públicos hacia la obra.
- Se realizarán activaciones y espacios de socialización virtual, tales como presentación en línea, conversación abierta, recorrido comentado o encuentro digital con públicos interesados en arte digital, cultura visual o experimentación web. También se evaluará, la implementación de interfaces con APIs de interacción en tiempo real, orientado en la comunicación y en la creación colectiva. Para que los usuarios puedan intervenir servidores de experimentación colectiva.

SOCIALIZACIÓN

La socialización de *Scrolling Life* tendrá un primer escenario digital, en coherencia con la naturaleza del proyecto y los lineamientos de programación continua virtual de la Galería Santa Fe. La estrategia contempla la presentación tanto del proceso como de los resultados finales. En ese orden de ideas, se publicará el proyecto digital en una plataforma web de acceso abierto. Esta publicación estará acompañada por una serie de piezas de divulgación en redes y medios virtuales, orientadas a dar a conocer el proyecto, activar la curiosidad de los públicos y dirigir tráfico hacia la obra.

En segundo lugar, se realizará una presentación, en la que se compartirán los lineamientos conceptuales, el proceso de investigación-creación, las decisiones visuales y técnicas, y los principales hallazgos del desarrollo. Este espacio permitirá contextualizar la obra y abrir una conversación sobre el scroll como fenómeno cultural, corporal y visual en la experiencia contemporánea. Adicionalmente, se llevará a cabo un encuentro con públicos interesados en arte digital y experimentación web, en el que se mostrará la pieza en funcionamiento y se propiciará el diálogo sobre sus alcances. Como soporte de esta socialización, se pondrá a disposición una memoria digital del proceso, que reúna fragmentos del desarrollo conceptual, pruebas visuales y resultados de la investigación-creación

Reseña de artista

Iván Barajas Hurtado es artista plástico, investigador y desarrollador de software. Estudió en la Universidad Jorge Tadeo Lozano y tiene un Máster en investigación en prácticas artísticas y visuales de la Universidad de Castilla la Mancha. El interés principal de su obra es cuestionar el concepto de imagen a partir de sus sistemas de representación. El punto de partida en su proceso creativo generalmente se sitúa en problematizar estructuras visuales, ya sea desde la experimentación formal, en donde la imagen se expande en las plataformas digitales, o en instalaciones que desdibujan los límites de los medios tradicionales usados en el arte. Así pues, las premisas de estos mecanismos de representación se valen muchas veces de una yuxtaposición de relatos, formas y medios; cohesionados en la medida en que intervienen los procesos experimentales y las nuevas tecnologías.

Desde el 2025, ha desarrollado e impartido talleres enfocados en la extracción, estructuración y análisis de metadatos en colecciones digitales, explorando su potencial en procesos de investigación, archivo y mediación cultural. Actualmente lidera ARTCOM, un proyecto de Big Data que integra modelos multimodales basados en redes neuronales para la exploración de archivos visuales. A través de este enfoque, propone sistemas de búsqueda por similitud visual y semántica que permiten nuevas formas de navegación y descubrimiento, superando los métodos tradicionales centrados exclusivamente en metadatos.

Referentes Visuales

PROGRAMACIÓN VIRTUAL GALERIA SANTA FE

SCROLLING LIFE

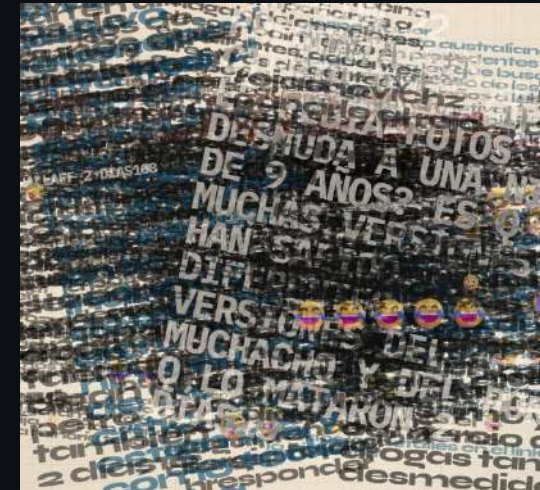
El ojo sigue al dedo, el dedo sigue al ritmo, el ritmo no responde a nada. Y sin embargo aparece un paisaje continuo, imposible de retener.

ENTRAR AL RECORRIDO

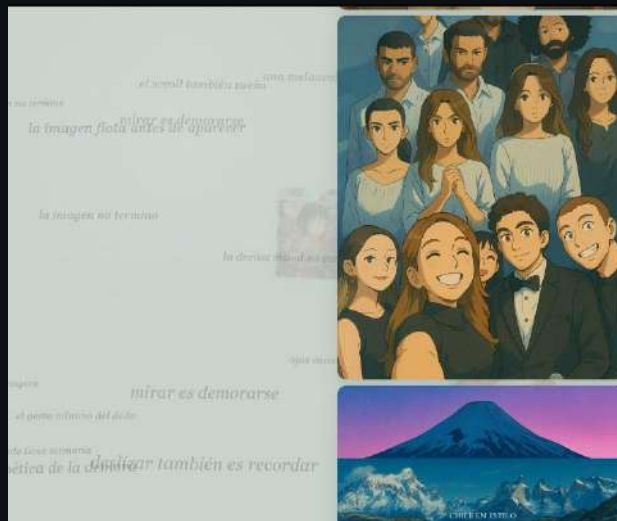
Home



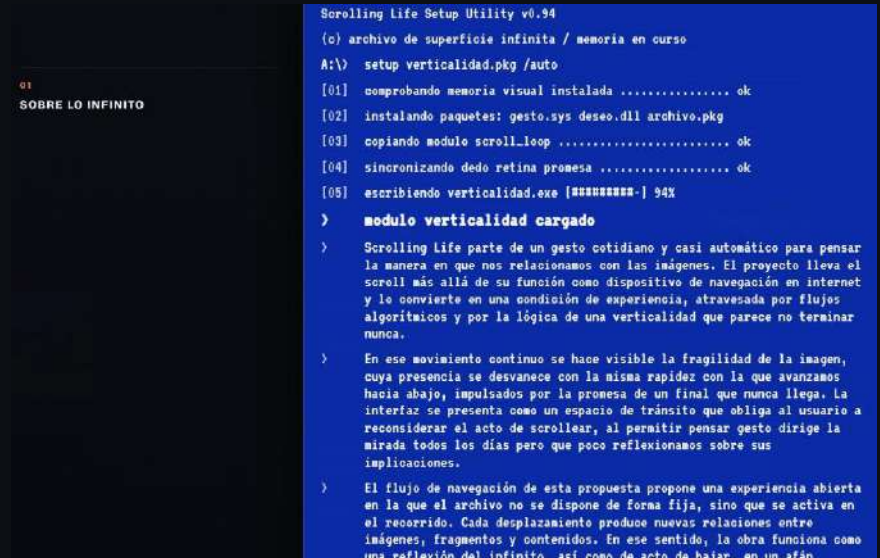
Videojuego



Mezcla de textos extraídos de publicaciones en redes sociales



boceto interfaz vertical



Introducción web



Imagen como error.

```

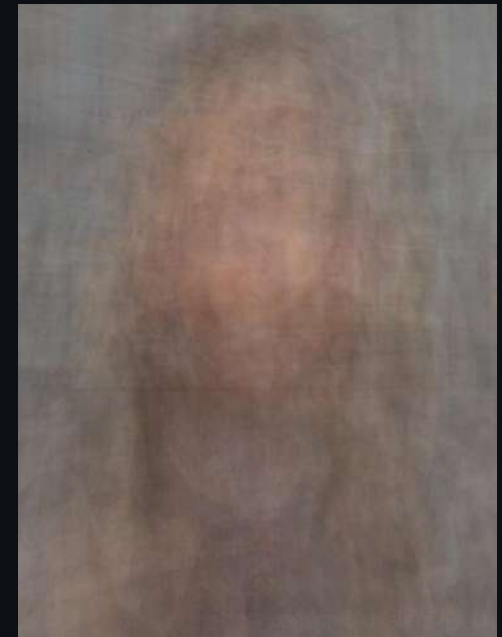
MOOO: MANUAL

0001 Booting Linux terminal simulation...
0002 [ok] tty session mounted at /dev/scroll0
0003 [ok] font loaded: IBM Plex Mono
0004 scrolling@life:~$ grep -R "scroll" /archive/memoria | head -n 4
0005 [01] el dedo decide el ritmo antes de que el ojo entienda
0006 [01] cada gesto abre una promesa de encontrar algo mas abajo
0007 [01] la imagen aparece y se extingue sin cerrar su sentido
0008 scrolling@life:~$ tail -n 3 /var/log/cuerpo.log
0009 [02] frame synced: torso=0.48 motion=0.23
0010 [02] mask drift corrected by temporal filter
0011 [02] build pushed 12px upward
0012 scrolling@life:~$ cat manifiesto.txt | sed -n "1,4p"
0013 [03] scrollear no navega: ensaya una forma de quedarse en flujo
0014 [03] no hay final, solo capas que desplazan otras capas
0015 [03] el archivo respira cuando la mano no para
0016 scrolling@life:~$ watch -n 1 "printf \"scroll=%s\n\" $(date +%s)"
0017 [04] loop activo, tiempo vertical en ejecucion
0018 [04] pulso de pantalla estabilizado
0019 [04] persistencia: OK, fatiga: en aumento
  
```

Simulación Terminal



Zona "mosquito"



Sedimentos visuales

Bibliografía

Brea, José Luis. 2010. Las Tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-image. Tres Cantos, Madrid: Akal.

Brea, José Luis. 2002. La Era postmedia: acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales. Salamanca: Centro de Arte de Salamanca.

Beckett, Bernard. 2011. Genesis. Melbourne.

Farocki, Harun. 2015. Desconfiar de las imágenes. Buenos Aires: Caja Negra, Col. Synesthesia #2.

Guasch, Ana María. 2011. Arte y archivo, 1920-2010 genealogías, tipologías y discontinuidades. Tres Cantos, Madrid: Akal.

McLuhan, Marshall, and W. Terrence Gordon. 2015. Understanding media: the extensions of man. Berkeley, Calif: Gingko Press.

Morris, Robert. 1995. Continuous project altered daily: the writings of Robert Morris. Cambridge, Mass: MIT Press.

Rieff, David, and Aurelio Major. 2017. Elogio del olvido: las paradojas de la memoria histórica.

Russolo, Luigi. 2020. El arte de los ruidos. Barcelona: Casimiro.

Steyerl, Hito, Franco Berardi, and Marcelo Expósito. 2014. Los condenados de la pantalla. Buenos Aires: Caja Negra.

Todorov, Tzvetan, and Miguel Salazar. 2013. Los abusos de la memoria.

Wagensberg, Jorge. 2017. Teoría de la Creatividad; Eclosión, gloria y miseria de las ideas. Barcelona: Tusquets. Col. Metatemas #138. ISBN: 978-84-9066-362-2.