

Chacaleo Post Internet

Trabajo de grado

Johan David Samboni Esquivel

Asesor:

Wilson Diaz

Instituto Departamental de Bellas Artes de Cali

Facultad de Artes Visuales y Aplicadas

Artes Plásticas

Cali, 2022

*Para mi hermano Steven, que ojalá esté viviendo el paraíso que siempre se mereció y para
lxs jóvenes a los que nos tocó vivir en este infierno.*

Introducción	3
1. Descripción del proyecto de investigación - creación	4
2. Planteamiento de la pregunta o problema de investigación-creación	9
3. Objetivo general	9
3.1. Objetivos específicos	9
Justificación	10
4. Metodología	11
5. Tema de investigación - Creación	19
5.1. Estado del arte	20
5.1.1. Edgard Jiménez - Black exploitation	20
5.1.2. Wilson Diaz - Motivos para posar	22
	23
<i>Figura 21. El rey, Wilson Díaz, Acrílico sobre cordobán, 137x122cm, 1988.</i>	23
5.1.3. Ana María Millán, Las Andariegas y Tarsila Beita - Mesa verde	24
6. Sobre la Play Station 2, GTA San Andreas y la fotografía digital.	25
7. Espacios rotos	28
11. Propuesta de montaje	30
Bibliografía	32
Índice de imágenes	33
Anexos	35

Introducción

El siguiente proyecto de investigación creación se pregunta por la construcción identitaria alrededor de las pandillas y su relación con las redes sociales y los medios digitales. Esta pregunta se intenta resolver en las obras propuestas, las cuales buscan ser un ensayo visual que establece relaciones no lineales con imágenes digitales de diferentes procedencias, videojuegos, YouTube, Google Street View entre otras. Haciendo uso de diversos medios como la pintura, el dibujo, la escultura, el video y la simulación fotográfica. El texto que verán a continuación permitirá esclarecer los discursos que se han tejido a través de la investigación tanto en la indagación teórica como en la ejecución y los procesos previos.

Las identidades juveniles y su fuerte relación con el mundo digital en la actualidad, son abordadas en este proyecto reflexionando sobre el papel que cumple la auto representación en redes sociales y como esta es permeada por la violencia y las aspiraciones sociales heredadas del narcotráfico, además de la influencia de la cultura global en contextos locales y las transformaciones y distorsiones que se presentan en esa construcción de subjetividades. El tema de investigación abordado por el proyecto son las representaciones de la cultura popular y la marginalidad. Este es delimitado dentro del texto a través del estudio de las obras: *Motivos para posar* de Wilson Diaz, *Mesa verde* de Ana María Millán y *Blaxploitation* de Edgar Jiménez

En este documento escrito aparece enunciado el entramado conceptual y contextual del proyecto *Chacaleo post Internet*, el cual es abordado a partir de dos capítulos en los que hablo de mi ejercicio de selección de imágenes y su relación con mi contexto, sobre las operaciones que se llevan a cabo en pintura, fotografía y escultura sobre estas imágenes y finalmente se reflexiona sobre el Internet y las redes sociales, así mismo sobre las formas de control y exclusión implícitas en éstas, en relación a los usuarios.

Por último, se encuentra la propuesta de montaje donde se realiza una descripción de la distribución de las piezas dentro de la sala, así como las intenciones con las que estas abordan el espacio y el tipo de experiencia que buscan brindar al espectador. En este apartado se hace una reflexión sobre la relación de imágenes que provienen de un espacio virtual ahora localizadas en un espacio físico generando interacciones de escala directa con los personajes y espacios representados en las obras en contraposición a los pequeños e íntimos formatos de las pantallas.

1. Descripción del proyecto de investigación - creación

Este proyecto que reflexiona sobre las identidades juveniles marginales en la actual era digital está compuesto por un grupo de imágenes que se relacionan de forma no lineal en el espacio de la sala de exhibiciones de Bellas Artes. Para hacer una descripción más práctica de las piezas que conforman el proyecto se llevó a cabo una clasificación en tres grupos que contienen temas o referencias en común.

Pandilla El Hueco: Este grupo de imágenes está compuesta por pinturas sobre tela, basadas en fotografías de la pandilla, tres de ellas provienen de fotos nocturnas de baja resolución que evidencian una carencia de detalle en la penumbra que envuelve el espacio en el que se ha tomado la foto, intentando traducir en pintura la indeterminación de los rostros de los pandilleros y otras formas que aparecen representadas. Otro tema o motivo que hace parte de este grupo de imágenes son unas pinturas basadas en fotografías de estudio, tomadas en negocios fotográficos del barrio y caracterizadas por la precaria producción y nivel de improvisación y recursividad. En estas los pandilleros posan frente a fondos de palmeras que hacen alusión a paisajes tropicales paradisíacos. Por último, dos pinturas basadas en selfies capturadas mientras los jóvenes sostienen el humo con la boca abierta frente a su rostro.



Figura 1. Baja resolución y obra negra, óleo sobre lienzo, 300 x 180 cm, 2020



Figura 2. Afuera del foto estudio, óleo sobre lienzo, 20 x 13 cm, 2020



Figura 3. Naufragio, Óleo sobre lienzo
170 x 130 cm, 2022

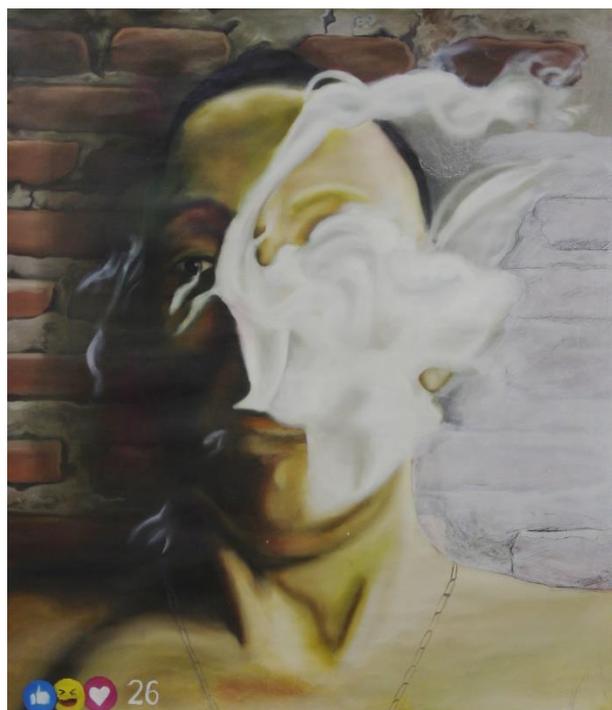


Figura 4. Espuma cuántica, óleo sobre lienzo,
90 x 70 cm, 2019

Google Street View o cuando la realidad falla: En el caso de este grupo de imágenes nos encontramos con unas pinturas que provienen de fotogramas de un video captura de pantalla, en donde se recorre virtualmente el barrio de la pandilla El Hueco y algunos lugares de mi barrio, mezclados con elementos visuales que aluden al videojuego Grand theft auto San Andreas. Estos fotogramas tienen la particularidad de mostrar espacios distorsionados, cuerpos que se confunden con objetos y barridos de colores que parecen estar representando movimientos rápidos. Esta estética del Glitch está presente en este grupo de imágenes, con pinturas sobre fallos de la realidad, que se basan en imágenes muy populares en internet sobre coches que se estrellan con paredes invisibles, también obtenidas de videos, en este caso de YouTube, de los que se extraen fotogramas para posteriormente transferirlos a la pintura.



Figura 5. Singularidad, óleo sobre lienzo, 110 x 82 cm, 2019



Figura 6. Frontera invisible. óleo sobre lienzo. 300 x 180 cm. 2022



Figura 7. Doblar la esquina / óleo sobre lienzo / 20 x 13 cm / 2019

Grand theft auto San Andreas: Este grupo de imágenes está compuesto por impresiones digitales de fotografías capturadas dentro de este videojuego, algunas que se refieren a las palmeras, como foto de aficionado o de turista y otras a un tipo de fotografía de reportero o de etnógrafo. En conexión con estas imágenes se encuentra una pintura que hace alusión a Carl Jhonson personaje principal del juego sosteniendo una cámara en la mano haciendo un autorretrato frente a un espejo, enfatizando en algunas operaciones tautológicas, o de autorreflexión presentes en este proyecto. Además de algunas pinturas que hacen referencias a Bugs o fallos del juego que reconfiguran a los personajes y los convierten en masas deformes. Por último, un video captura de pantalla del videojuego en el que Carl Jhonson aparece en caída libre constante sin avistarse nunca el suelo, solo dejándose ver las nubes avanzando hacia el espectador mientras el personaje realiza movimientos repetitivos que se convierten en una suerte de danza.



Figura 8. Desde abajo / acrílico sobre lienzo / 40 x 60 cm / 2022

2. Planteamiento de la pregunta o problema de investigación-creación

¿Cómo reflexionar sobre la construcción identitaria de grupos juveniles marginales, particularmente las pandillas y su relación con la autorrepresentación a través de procesos mediados por la tecnología?

3. Objetivo general

Reflexionar sobre la construcción identitaria de grupos juveniles marginales, particularmente las pandillas y su relación con la autorrepresentación a través de procesos mediados por la tecnología

3.1. Objetivos específicos

Partir de la construcción de una reflexión teórica y realizar una serie de piezas a instalar en una exhibición física y presencial.

Señalar elementos visuales dentro de las imágenes digitales como detonantes poéticos a través de la pintura.

Establecer relaciones no lineales a través de un ejercicio rizomático de selección de imágenes.

Develar la naturaleza y estructura de las imágenes digitales abordadas dentro de este proyecto.

Justificación

Este proyecto es una apuesta por reflexionar y señalar aspectos sobre mi contexto inmediato a través de mis prácticas alrededor de la creación de imágenes. Considero pertinente hacer una reflexión sobre nuestras formas de relacionarnos con las imágenes que, por su cantidad y fugacidad, se convierten en meras superficies y desechos. La pintura aparece en el proyecto como una forma de crear documentos físicos u objetos arqueológicos que permitan entablar otro tipo de relación con estas imágenes fuera de la pantalla. Además de develar la estructura y el aparataje que subyace a la construcción y forma en la que se nos presentan las imágenes frente a la pantalla de forma frontal, solitaria y virtual.

Este proyecto que reflexiona sobre la construcción identitaria de los jóvenes en barrios marginales, tiene su inicio previo a la pandemia global por COVID 19 iniciada en el año 2020 y el estallido social colombiano del año 2022, por lo que se desarrolla dentro de este contexto, lo que le aporta pertinencia en términos de actualidad al abordarse a un grupo poblacional que logró hacerse con un lugar de visibilidad que siempre se le ha negado y que requirió ser tomado por la fuerza durante el Paro nacional. Estas son las juventudes de los barrios marginales que entraron a integrar las primeras líneas. Durante este momento de coyuntura también se develaron las prácticas de vigilancia a través de la imagen que obligaron a los integrantes de estos grupos a hacerse invisibles como individuos y encarnar un cuerpo colectivo como estrategia para escapar de la opresión estatal. Es importante señalar las formas de control y censura que llevaron a cabo las redes sociales que terminaron por revelar su papel como herramienta de vigilancia y control.

Por otro lado, cabe señalar que es importante la perspectiva de clases sociales que se le da a este proyecto sobre tecnología, haciendo énfasis en el atraso y subdesarrollo tecnológico al que están sometidos ciertos grupos sociales que se encuentran al margen de los grandes avances tecnológicos. El presente proyecto hace énfasis en las tecnologías de la imagen, haciendo comentarios sobre la baja resolución, siendo esta un condicionamiento a la hora de relacionarse con las imágenes mediadas por unas herramientas tecnológicas que por su precariedad terminan deformando la realidad. Esto se hizo muy evidente en la pandemia donde nos trasladamos casi por completo a la virtualidad, lo que en el caso de la educación fue muy problemático debido a que develó las dificultades en el acceso a la tecnología de una buena parte de la población que vio vulnerado este derecho fundamental.

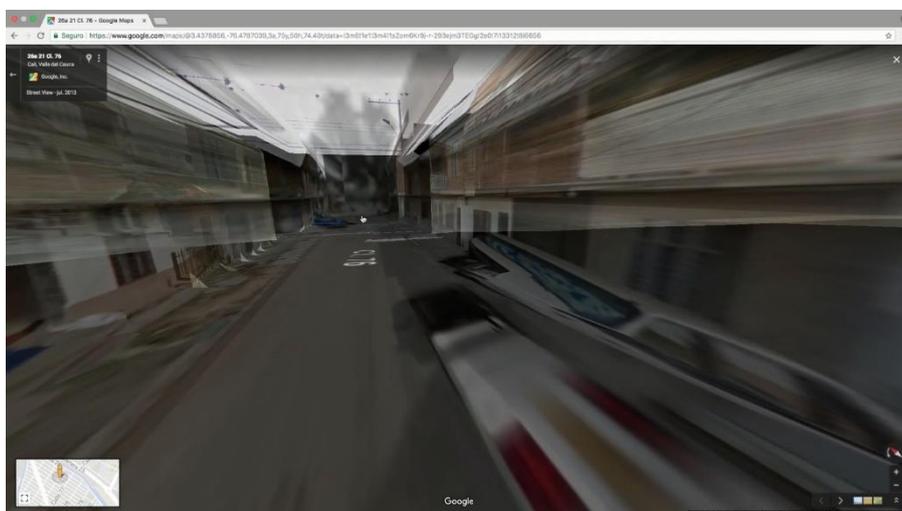
4. Metodología

El trabajo toma como punto de partida un ejercicio de almacenamiento de imágenes digitales de procedencias diversas y contenidos aparentemente disociados, las imágenes principales de las que nace el proceso de investigación y creación pertenecen a una pandilla denominada el hueco en el barrio Marroquín II en el distrito de Aguablanca, se trata de la pandilla enemiga del barrio en el que tengo actualmente mi taller y en el que vive mi familia. estas imágenes corresponden a fotografías tomadas con teléfonos celulares en su mayoría y publicadas en la red social Facebook entre los años 2012 y 2017, las fotografías en un principio son clasificadas por temas y trabajadas desde el dibujo y la pintura como una forma de traducir y materializar la naturaleza de estas imágenes para reflexionar sobre el contenido de las mismas. Entendiendo el ejercicio manual como una especie de ralentización de estas imágenes que circulan de una forma frenética en las redes sociales flotando en la virtualidad y perdiéndose en el flujo casi infinito de imágenes que producen diariamente las personas desde sus dispositivos móviles, generando una nueva relación simbólica desde la autorrepresentación en la fotografía que se comparte en redes sociales.



Figuras 9 y 10. Capturas de pantalla Facebook

Visitas a cementerios, paseos al río Pance, lugares oscuros, personajes fumando, han sido algunos de los temas que se han agrupado alrededor del ejercicio de clasificación realizado sobre las fotografías. En el caso que ocupa el proyecto actual se trata de fotografías tomadas a los jóvenes miembros de la pandilla en estudios improvisados con fondos pintados o impresos haciendo referencia a playas, selvas o desiertos. desprendiéndose de este paisaje y algunas relaciones más textuales de forma rizomática imágenes del video juego GTA San Andreas, fotografías tomadas dentro del mismo, fotogramas y miniaturas de YouTube sobre fallos en la realidad, capturas de Google Street View e imágenes de archivo encontradas en Internet. Entre estas imágenes tan aparentemente dispares se empiezan a tejer una serie de reflexiones sobre la imagen digital, mi contexto y las identidades colectivas y subjetividades que se desarrollan en estos espacios cruzados.



Figuras 10, 11 y 12. Fotografía digital obtenida de Facebook, Imagen capturada dentro del video juego 12
GTA San Andreas y fotograma recorrido Google street view.

Un elemento importante por señalar en términos metodológicos es la migración a las redes sociales para continuar con un proceso que se podría llevar a cabo desde la experiencia, dado que las pandillas hacen parte de un entorno cercano, tanto en mi barrio actual como en el barrio de mi familia paterna donde realice mis primeros acercamientos. Este gesto me permitió desestabilizar mi lugar dentro de la investigación, dándole una distancia aparente al trabajar sobre las imágenes de un grupo de personas que no conozco, con las que solo me relaciono como observador desde la virtualidad. Me interesa repensar el lugar que ocupa un artista como yo que pertenece a dicho contexto, que está atravesado por imaginarios, estereotipos, ficciones y otras percepciones externas que se dan en un mundo del arte aun elitista y con una herencia colonial y eurocéntrica que tiene una tradición de estudios antropológicos desde el lugar privilegiado del hombre blanco de clase media alta. Es de mi interés cuestionar ese lugar de poder del artista como etnógrafo o antropólogo y confrontarlo con una nueva figura que emerge de artistas que se formaron desde la marginalidad en las academias y que tienen una visión desde el interior de las realidades estudiadas, dándole unas particularidades y unas afinidades con los temas tratados que hace muy genuina su producción y las reflexiones sobre la realidad.

otro elemento metodológico que es necesario resaltar es el recurso de la pintura y el dibujo como un medio de traducción y materialización de imágenes que solo existen como datos, de esta forma la pintura además de convertirse en una forma de crear documentos físicos sobre imágenes que se desvanecen en el mar de información del Internet, se convierte en una forma de acentuar y señalar fenómenos visuales que se terminan convirtiendo en excusas o analogías visuales sobre reflexiones que estoy planteando transversalmente a la exploración formal. Es el caso del asunto de las fronteras invisibles o la baja resolución, todos estos elementos que hacen parte de la naturaleza de las imágenes digitales que he seleccionado para ser pintadas, los que terminan convirtiéndose en vehículos que permiten dar sentido y generar relaciones entre las imágenes que aparecen como una especie de constelación sobre las que se comienzan a dibujar conexiones que dan lugar a lecturas más complejas.



Figura 12. Dibujo en acuarela y lápiz sobre papel



Figura 13. Dibujo en acuarela y lápiz sobre papel



Figura 14. Dibujo en acuarela y lápiz sobre papel



Figura 15. Dibujo en rapidografo.

Por otro lado, es preciso anotar que en el tema de conceptualización que atraviesa la concepción de este trabajo está presente un ejercicio de contextualización de conceptos y teorías utilizadas y creadas por artistas que hacen parte del mainstream global tales como Hito Steyerl y Harun Farocki. En el caso de Steyerl su concepto de imagen pobre que en el ejercicio de apropiación y recontextualización que se lleva a cabo en proyecto permite abordar desde mi contexto más cercano y desde el tema de clases sociales, un asunto que la artista aborda haciendo énfasis en la resolución y que casi que atraviesa exclusivamente a las imágenes. Por su parte en el caso de Harun Farocki, él realizó procedimientos ensayísticos similares a los que utiliza en su obra *Paralell* en que hace un análisis sobre los límites físicos de los videojuegos y en general sobre su composición y cómo esto nos puede dar pistas sobre el funcionamiento de la sociedad actual y nuestras formas de ver.

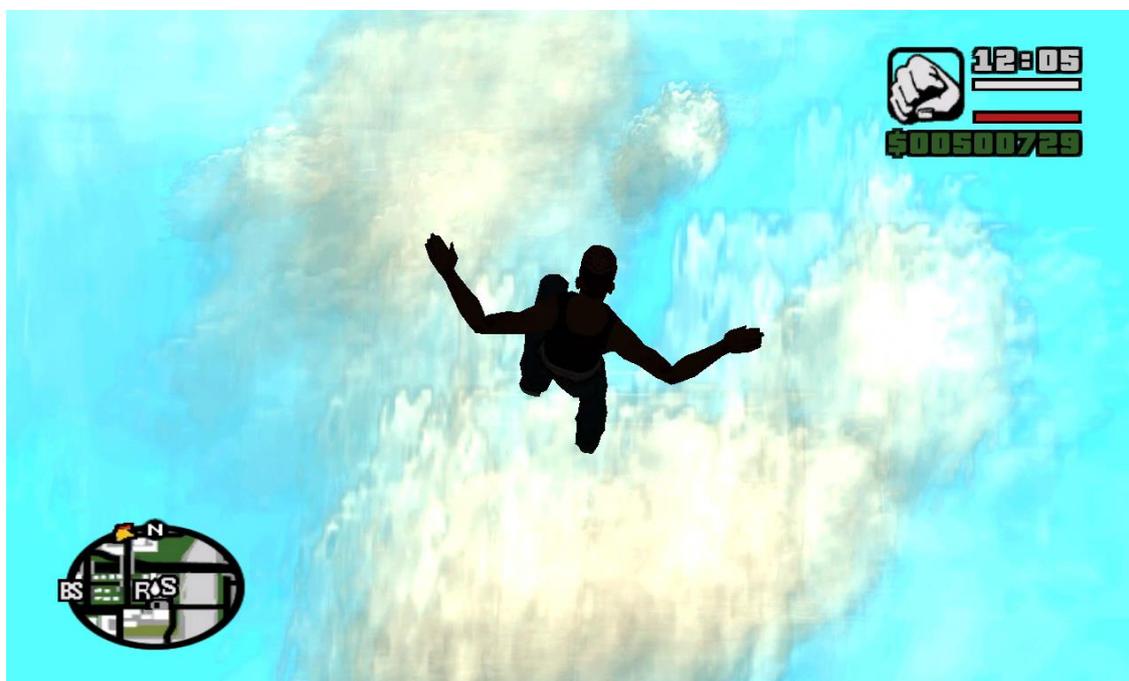


Figura 16. Fotograma video CJ cayendo.

De esta manera algunas de las imágenes que no pasan por el procedimiento manual de la pintura o el dibujo, se convierten en una especie de archivo muy particular que por momentos se confunde con la realidad. Es el caso de las fotografías capturadas dentro del video juego que son impresas y dispuestas frente a la cámara análoga que aparece representada dentro del mismo, Así como el video que es dispuesto sobre el piso de la sala, generando una dislocación

espacial que juega un poco en la lógica de las pinturas que acompañan la exhibición en las que se pueden observar arquitecturas y objetos desconfigurados por efectos que son producidos por fallos o condiciones de las plataformas virtuales que las soportan, ya sean videojuegos o plataforma de geolocalización como Google Street View.



Figura 17. Vista general instalación fotografías GTA San Andreas



Figura 18. Detalle instalación fotografías GTA San Andreas

Es necesario abordar el tema del archivo dentro de este proyecto que pone en diálogo imágenes con orígenes diversos, que se materializan a través de la impresión fotográfica, la video instalación y la pintura convirtiéndose en unos documentos materiales poco comunes al estar su existencia ligada casi del todo a la virtualidad. El semillero arte y archivo del que fui participe durante los últimos semestres de la carrera tuvo una importancia sustancial en el proceso de comprensión de este material, permitiendo sistematizar mi proceso de recolección de imágenes, clasificación y análisis, ampliando el espectro de interpretación que derivo en la construcción de este ensayo visual.

5. Tema de investigación - Creación

El tema de investigación abordado por el proyecto son las representaciones de la cultura popular y la marginalidad.

5.1.Estado del arte

5.1.1. *Edgard Jiménez - Black exploitation*

Esta obra de Edgar Jiménez está compuesta por una serie de pinturas al óleo que hacen referencia al género cinematográfico Blaxploitation muy popular e influyente en la cultura urbana afro estadounidense de la década de los 70s, este género surge en el contexto del movimiento por los derechos civiles de la población afro en estados unidos. Las pinturas de Jiménez hacen referencia a los carteles que fueron realizados para el estreno de estas películas en Colombia, los cuales tienen títulos muy violentos que Jimenez utiliza para establecer conexiones con el contexto local. El artista caleño está interesado en la auto representación de los afroamericanos en este género cinematográfico. Con relación a esto Jiménez señala:

Hay una necesidad de una gente afroamericana de expresarse culturalmente y que empieza a tener poder a partir de las artes y se dan cuenta que les falta meterle la ficha al cine , pensándolo a pequeña y mediana escala, a partir de ello viene la pequeña explosión cultural de *Blaxploitation* que dura cinco años, películas completamente afro donde el protagonista narra la vida del hombre negro en las ciudades, una nueva vida cosmopolita; no solo es una reflexión social, sino que además enriquecen y afectan la forma de vestir, moverse, hablar, cambia el gesto y la postura del negro y todo se capitaliza en un boom en la USA. ¹



Figura 19. *Blaxploitation*, Edgar Jiménez en CASADUCUARA, Bogotá.

¹Recuperado en <https://esferapublica.org/nfblog/edgar-jimenez-riot-sin-espacio/>

En esta obra me interesa las relaciones que Jiménez establece entre el contexto local y este género de cine estadounidense, logrando poner a dialogar estos dos contextos a través del señalamiento a la cultura global, desde la que se amplifican discursos con contenidos ideológicos que se han encargado de formar imaginarios sobre otras latitudes y nuestra propia realidad. planteando además reflexiones sobre la identidad de grupos marginados históricamente y sus representaciones dentro de los medios masivos de comunicación, y las formas de producción y consumo de imágenes que están presentes en la construcción de dichas identidades.



Figura 20. Blaxploitation, Edgar Jiménez en CASADUCUARA, Bogotá.

5.1.2. *Wilson Diaz - Motivos para posar*

La obra *Motivos para posar* consta de una serie de pinturas ejecutadas en vinilo y acrílico sobre cordobán que hacen uso de un dispositivo muy popular en el siglo XIX y principios de siglo XX, que consistía en un telón con imágenes asociadas a la cultura popular que contaba con un orificio para introducir el rostro y ser fotografiado como parte de la composición de dicho telón. Esta obra de Diaz fue exhibida por primera vez en 1988 en la Galería Santa Fe de Bogotá y seguidamente en ese mismo año en la Plaza de las Nieves en Bogotá como parte del I Festival de Cultura Popular, en el que se exhibieron once pinturas con motivos alusivos a la cultura visual local, tales como la imagen de fósforos El Rey, el Sagrado Corazón de Jesús, e imágenes extraídas de billetes, entre otras. Estas representaciones eran acompañadas con textos apropiados también de la cultura popular, los cuales dialogan con las imágenes, generando nuevos sentidos para las piezas.

Es de sumo interés para el proyecto la influencia de la cultura popular en esta obra de Wilson Diaz, con respecto a esto el Equipo TRansHisTor(ia) (2013) señala:

Otras imágenes ajenas al campo de las artes plásticas y de la gráfica popular, pero manifiestas en la cultura visual a través de diferentes medios y espectáculos, atrajeron a Wilson desde muy niño en Pitalito, y contribuyeron, sin duda, a configurar en él imaginarios retóricos y fantásticos, para convertirlos luego en fuertes referencias que se manifestaron en *Motivos para posar* y proyectos posteriores. Imágenes y narrativas provenientes del cine, la programación de televisión, juguetes que operaban a través de la visión, como los view master, espectáculos de circo y museos de cera rodantes a los que asistió, uso y vio en su infancia y adolescencia, entre otros, se manifestaron como dispositivos que estimularon la imaginación y ficción en niños y jóvenes de Pitalito, como Wilson. (p.36)



Figura 21. *El rey*, Wilson Díaz, Acrílico sobre cordobán, 137x122cm, 1988.



Figura 22. Registro de la segunda versión de *Motivos para posar en Neiva*. (Wilson Díaz, 1991). Telones pintados en acrílico sobre cordobán. Fotografía color 35mm. Archivo Wilson Díaz.

Esta obra es un antecedente importante para el proyecto por un lado en términos formales por la alusión a este elemento utilizado en la fotografía popular callejera, así como en los estudios fotográficos improvisados en los barrios que también hacen parte de la construcción de memoria e identidad a través de las imágenes. Por otro lado, me interesa el apunte hacia la tradición de la fotografía y su uso popular en conexión también con la pintura que también tiene una fuerte resonancia con la cultura popular.

5.1.3. Ana María Millán, Las Andariegas y Tarsila Beita - Mesa verde

Mesa verde es una obra realizada por Ana María Millán junto a Las Andariegas y Tarsila Beita. Fue presentada en el espacio Fragmentos Arte y Memoria de a través de un juego de roles físico entre siete mujeres, se creó una metodología de intercambio que permitió la creación de personajes de animación, de espacios y narrativas permitiendo un cruce dramático entre ficción y realidad. Es de señalar que las Andariegas, está constituido por mujeres feministas populares y ex integrantes del desaparecido grupo guerrillero FARC.

En la segunda sala nos encontramos con seis poemas escritos y recitados por Tarsila Beita, una lideresa chocoana participante en procesos referentes a la lucha por la autonomía de las mujeres y el territorio. También en esta sala se montaron seis acuarelas hechas por Ana María Millán en honor a cada una de las heroínas de sus compañeras de trabajo.



Figura 23. Vista general de la exposición Mesa verde en el espacio “Fragmentos, arte y memoria”

La obra de Millán, aborda los juegos de rol y los convierte en parte importante del proceso metodológico con un fuerte componente performativo, es un gran referente para este proyecto, al reflexionar sobre las realidades virtuales y los cuerpos construidos para esa realidad, estableciendo relaciones poéticas con la estética de los videojuegos y la reflexión concienzuda de la forma en la que interactuamos y nos auto representamos desde la

virtualidad, a través de ficciones que la artista aprovecha para ser mediadora en la elaboración de narrativas de mujeres que aportan a la construcción de memoria.

6. Sobre la Play Station 2, GTA San Andreas y la fotografía digital.

Un detonante de mis inquietudes sobre las imágenes que son abordadas en este proyecto fue la escasez de fotografías de mi adolescencia y parte de mi niñez a raíz de la dificultad en el acceso a los dispositivos móviles y a las cámaras fotográficas, así toda mi adolescencia quedó perdida en el mundo de las imágenes digitales de la época que poseían muy baja resolución y no tenían un sistema práctico de gestión de archivos por lo que las imágenes generalmente se quedaban atrapadas dentro de los teléfonos celulares que se sufrían averías y no podían ser encendidos nuevamente. La fijación y atracción por el tema de las pandillas por su parte, también obedece a circunstancias personales, en este caso el asesinato de mi hermano cuando yo tenía 14 años en el 2009. Mi hermano estaba envuelto en las dinámicas del barrismo y las pandillas, por lo que siempre tuve una atracción muy fuerte de adolescente por este estilo de vida, por una parte, influenciado por él y por otra por las representaciones de culturas juveniles urbanas asociadas a estas dinámicas relacionadas con la violencia. Esto me lleva a buscar las fotos de la adolescencia de mi hermano, pero estas imágenes tampoco existen producto de la transición de la fotografía análoga a la digital y el ya mencionado, alto costo de estas tecnologías. Las únicas que he podido conservar son un par de fotos digitales de muy baja resolución que sobrevivieron gracias a la red social Facebook. Las demás son fotos analógicas de nuestra niñez que están impresas y conservadas en álbumes familiares.

En ese mismo año 2009 tuve por primera vez una Play Station II de segunda mano. Esta consola fue lanzada en el año 2000 y tuvo una gran popularidad unos años después en los sectores populares con la aparición del Play Station 3 que puso a su predecesora en un aparente estado de obsolescencia rebajando sus precios en el mercado y poniendo a circular las consolas usadas e intervenidas para que permitieran reproducir videojuegos piratas.

Esta consola requería de una memoria externa donde se almacenaban las partidas guardadas y en el caso de GTA San Andreas, también se podían guardar fotografías que se capturaban a través de una cámara analógica simulada dentro del videojuego. Al no contar con dicha memoria no me fue posible almacenar ninguna de las fotografías de paisajes de Los Ángeles

que capturaba en el juego, tampoco pude terminar el juego debido a que siempre debía iniciar de nuevo cuando apagaba la consola. Este asunto de la memoria y la sensación de evanescencia presente en las tecnologías digitales motivan la creación de las obras que conforman este proyecto que intentan hacer ganar materia a estas imágenes con el fin de reducir su velocidad de producción, consumo y desecho, a través de gestos como la impresión tanto de imágenes como de objetos, así como la traducción al medio pictórico de dichas imágenes.

El juego Grand Theft Auto San Andreas fue estrenado en el año 2004 y se desarrolla en las ciudades ficticias de Los Santos (Los Ángeles) San Fierro (San Francisco) y Las Venturas (Las Vegas) en el año 1992. Dentro de él se hace alusión a eventos sucedidos por estas fechas como la disputa de territorio entre pandillas, la epidemia de crack y los disturbios de 1992. Este video juego conserva una gran popularidad hasta el día de hoy debido a que es un juego de fácil acceso que ya no requiere de consolas costosas y que tiene un sinnúmero de modificaciones que realizadas por los usuarios introduciendo elementos particulares de diferentes lugares del mundo y añadiendo personajes y vehículos como en el caso de los mods que se han realizado sobre la ciudad de Cali donde se introducen policías, barristas, buses de transporte público y otros elementos que le dan un contexto local a este video juego.

El proyecto hace referencia a este juego como una forma de señalar la capacidad de evocar un contexto cercano con el que los jóvenes de barrios marginales nos sentíamos identificados, convirtiéndose en un factor muy influyente en la construcción de identidades juveniles en los barrios populares alrededor de imaginarios sobre la violencia. En las obras que conforman este proyecto he utilizado imágenes del video juego que contienen elementos visuales asociados al glitch y a la baja resolución, que me sirven para vincularme con las imágenes alusivas a Google Street View y a las fotografías de Facebook de los jóvenes de la pandilla el hueco. De esta manera se establece un diálogo entre las características de un tipo de imagen digital que me interesan, mencionadas por Hito Steyerl en su libro *Los condenados de la pantalla*, en el que enunciaría una categoría denominada imagen pobre de la siguiente manera:

La imagen pobre es una copia en movimiento. Tiene mala calidad y resolución subestándar. Se deteriora al acelerarla. Es el fantasma de una imagen, una miniatura, una idea errante en distribución gratuita, viajando a presión en lentas conexiones digitales, comprimida, reproducida, ripeada, remezclada, copiada y pegada en otros canales de distribución. (p.33)

En relación con esto me llama la atención la idea del fantasma de una imagen, así como el fantasma de un objeto. GTA San Andreas es en sí un juego que sobrevive como fantasma tecnológico, además de ser un juego que está recubierto de bajas resoluciones. Las texturas envuelven los modelados en 3D tienen acabados borrosos, los modelados son bruscos y esquemáticos, estos objetos e imágenes son arrancados de la virtualidad y traídos al plano físico a través de pinturas esculturas y proyecciones de video, generando una anomalía en el espacio físico de la sala. Es el caso del modelado impreso en 3D de la cámara fotográfica que además es pintada para parecer recubierta de las texturas del video juego, frente a esta se encuentran fotografías de palmeras, murales y personajes tomadas dentro del video juego e impresas en formato de fotografía de álbum familiar como una forma de engañar al ojo del espectador haciéndole pensar que estas imágenes tienen como referente nuestra realidad.

El acceso a las tecnologías de la imagen ha tenido unas implicaciones en la exclusión y condicionamiento sobre la representación de las personas históricamente marginadas, así mismo la jerarquización de estas tecnologías que reproduce un sistema de clases sociales en la resolución de las imágenes, dando lugar a las imágenes pobres mencionadas por Steyerl. En este proyecto se aborda el fenómeno reciente de los dispositivos móviles y las redes sociales como un lugar de auto representación en el que empieza a crear una constelación de imágenes de la cotidianidad impensables en tiempos de la fotografía análoga donde cada fotografía tenía unos costos que limitaban y condicionaban la cantidad de imágenes y por tanto lo que es representable y merece ser recordado. Ahora con un número casi ilimitado de fotografías se empieza a tener otro tipo de relación con los dispositivos y con las imágenes, se genera una suerte de democratización de las imágenes al hacerse un poco más accesibles los teléfonos celulares y de esa forma empezamos a ver en redes sociales como Tik Tok a personas en prisión creando contenido para estas plataformas, así mismo personas de zonas rurales, trabajadores en sus puestos de trabajo, jóvenes de barrios populares, militares, policías, compartiendo sus cotidianidades en redes sociales.

7. Espacios rotos

La altísima producción de imágenes que vivimos en la actualidad nos pone en una relación menos contemplativa con las imágenes, hay un flujo vertiginoso de información que no alcanzamos a procesar, me interesa el papel que puede tener la pintura en esta relación con las imágenes, dando lugar a otras lecturas, otra espacialidad y otra temporalidad, yo lo relaciono con los reductores de velocidad o policías acostados, como un junte de materia que nos obliga a frenar un poco para pasar por ahí. También lo asoció a una práctica popular en el río para hacer un charquito: se apilaba algunas piedras para bajarle la velocidad a la corriente del río y poderse parchar tranquilo cuando estabas cansado de la corriente.

Este ejercicio de transferencia de las imágenes digitales a la pintura tiene que ver con hacer ganar cuerpo y materia a la imagen, convirtiéndola también en un potencial objeto arqueológico y un documento histórico basado en imágenes que no tienen relevancia aparente y que están muy abajo en la jerarquía dada entre otras cosas por la resolución. Así mismo dentro de mi proceso de selección de imágenes aparecen algunas que solo existen como transiciones, como momentos fugaces que se pueden capturar como fotograma solamente, en este sentido se convierten en imágenes que solo existen como pinturas o como parte de una experiencia visual de recorrido en el caso de Google Street View, donde se seleccionan fragmentos de transiciones o Glitches que tiene la plataforma cuando te desplazas en dicho espacio virtual, las formas que se desdibujan se estiran, se distorsionan generan una sensación de velocidad, como si el aparato fotográfico no alcanzara a capturar unos cuerpos, objetos y construcciones que se escabullen.

En el mundo de los videojuegos romper el juego significa ganar libertad fuera de los límites establecidos por el programador. Me gusta pensar en las distorsiones de esta plataforma como un espacio de libertad para los territorios y los cuerpos representados a traición por un vehículo que sostiene sobre él un aparato fotográfico que se asemeja a los robots utilizados en las misiones a otros planetas, en este caso por parte de una empresa con sus oficinas en Estados Unidos que ejerce una figura de poder control y vigilancia a través de estas cámaras que pretenden llegar a cada rincón del planeta tierra. Esta empresa multinacional ubicada en Estados Unidos, media mis relaciones con este barrio que está a un par de cuadras de mi antiguo taller y que no puedo visitar por un tema de fronteras invisibles. Un barrio parecido al mío, como si fuera una realidad paralela, con gente parecida a la de mi barrio y a mí.

Todas las sensaciones producidas por estas contradicciones, esta dificultad para comprender el orden del mundo con el que convivo se logra traducir en este caos de perspectivas que sucede en ese instante en la pantalla; los cuerpos convertidos en una sombra adherida al suelo, a las paredes, a las superficies en general. Las líneas de fuga, convertidas en verdaderas líneas de fuga o lugares por donde fugarse de esa calle, de ese andén, de esa casa a otra dimensión. Un espacio comprimido, licuado, deformado por fuerzas incomprensibles e irreconciliables que a la vez hablan de las tecnologías de la imagen y la intención de recrear el mundo, ya no como una experiencia frontal y simétrico si no dándole al cuerpo del espectador un lugar en esa imagen, como vacío, como encarnación del aparato fotográfico. Esta tecnología que empieza a superar la perspectiva lineal se relaciona con los videojuegos y la encarnación de un personaje que es controlado por el jugador.

11. Propuesta de montaje

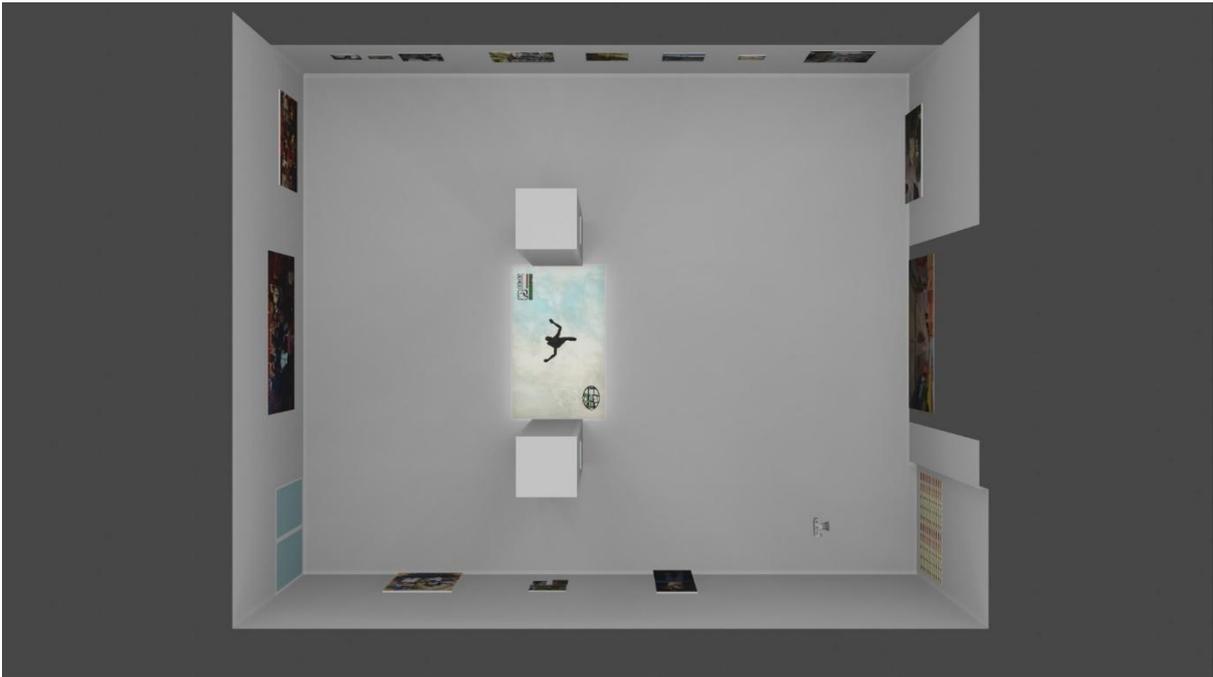


Figura 24. Plano de montaje.

La exposición en la que se materializa el presente proyecto de investigación creación está conformada principalmente por pinturas distribuidas por la sala en un orden asociativo. La distribución de la sala no corresponde a ningún orden lineal, sin embargo, la describiré haciendo un circuito de derecha a izquierda comenzando con la pared que se encuentra ubicada junto a la puerta de manera perpendicular. En esta nos encontramos con un grupo de cuatro

pinturas basadas en las imágenes digitales de archivo que corresponden a fotografías de estudio en barrios populares, frente a la que posan algunos miembros de la pandilla El Hueco. Continuando el recorrido por esta pared nos encontramos con una pintura basada en un autorretrato capturado frente a un espejo dentro del juego Grand Theft Auto San Andreas, del personaje principal Carl Johnson sosteniendo una cámara fotográfica frente a su pecho como si se tratase de un arma. Esta obra está relacionada con las piezas con las que se continúa el recorrido, compuestas por un grupo de cien fotografías de palmeras capturadas dentro del video juego dispuestas a manera de cuadrícula sobre la pared. Frente a estas fotografías se encuentra una impresión 3D de la cámara fotográfica analógica del juego, esta se encuentra sostenida del techo de la sala, dando la sensación de estar suspendida en el aire, tal y como aparece el objeto dentro del juego.

Como transición al ala lateral izquierda de la sala, nos encontramos con una pintura sostenida del techo por guayas, suspendida como una estrategia para bloquear el pasillo hacia la parte del fondo de la sala que está cancelada para esta exposición. La pintura de gran formato hace referencia a una imagen de plataforma de geolocalización Google Street View que ha sido capturado en una transición de un espacio a otro en el espacio virtual, generando distorsiones de la imagen traducidas a pintura que justo en ese pasillo simulan una continuidad del espacio que ha sido bloqueado. Enseguida de esta pieza nos encontramos con otra pintura en la que aparece un vehículo de policía que parece haber atravesado los límites físicos del suelo quedando atravesado y hundido en el pavimento.

El recorrido continúa con un grupo de ocho pinturas distribuidas sobre la pared del lateral izquierdo de la sala, donde nos encontraremos pinturas alusivas a coches de Google Maps y de la policía que se estrellan con paredes invisibles, policías colombianos introducidos al juego a través de una modificación pirata de este, jóvenes de la Primera línea de Puerto Resistencia sentados sobre una estructura intervenida con grafitis del CAI de policía del sector, disturbios representados dentro del juego GTA San Andreas en alusión a las manifestaciones del año 1992 en Los Ángeles, California. Así mismo una imagen de archivo de las manifestaciones reales en la que los manifestantes intentan volcar un vehículo de la policía. Por último, una imagen de Carl Johnson desconfigurado corporalmente por un fallo del juego flotando junto a elementos arquitectónicos.

Entre las dos columnas ubicadas en el centro de la sala se encuentra una video proyección sobre el piso, en la que se puede apreciar un video captura de pantalla del juego, en la que el Carl Johnson cae al vacío atravesando nubes y sin ver nunca la superficie de la tierra, simulando una caída infinita y generando una sensación de vacío dentro de ese espacio de la sala. Frente a este video nos encontramos con dos pinturas de gran formato que hacen referencia a fotografías grupales de los miembros de la pandilla El Hueco posando en espacios oscuros que generan atmósferas particulares en las que los personajes tienen una apariencia fantasmagórica debido a la transparencia de sus cuerpos que parecen fundirse con el espacio.

Bibliografía

- Gómez, Pedro Pablo. Lambuley, Edgar Ricardo. La investigación en artes y el arte como investigación. 2006.
- Montoya Gutiérrez, Saúl, Introducción a los procesos de investigación creación e innovación en las artes. Universidad de Antioquia, Facultad de Artes, 2018.
- Faget, Michele. Je est un autre, la estetización de la miseria. Ensayos sobre arte contemporáneo en Colombia 2007 - 2008. Premio Nacional de Crítica IV Versión. Ministerio de Cultura, Universidad de los Andes, 2008.
- Paglen, Trevor. Imágenes invisibles (tus fotos te están mirando) Visiones de máquinas, Museo Tamayo, 2018..
- Equipo Transhistoria. Con Wilson... anotaciones, artistadas e incidentes, Colección de Artistas Colombianos. Ministerio de Cultura de Colombia.
- Steyerl, Hito. Los condenados de la pantalla, Caja Negra Editora.

Índice de imágenes

- Figura 1. Baja resolución y obra negra, óleo sobre lienzo, 300 x 180 cm, 2020. Archivo personal.
- Figura 2. Afuera del foto estudio, óleo sobre lienzo, 20 x 13 cm, 2020. Archivo personal.
- Figura 3. Naufragio, Óleo sobre lienzo, 170 x 130 cm, 2022. Archivo personal.
- Figura 4. Espuma cuántica, óleo sobre lienzo, 90 x 70 cm, 2019. Archivo personal.
- Figura 5. Singularidad, óleo sobre lienzo, 110 x 82 cm, 2019. Archivo personal.
- Figura 6. Frontera invisible, óleo sobre lienzo, 300 x 180 cm, 2022. Archivo personal.
- Figura 7 Doblar la esquina / óleo sobre lienzo / 20 x 13 cm / 2019. Archivo personal.
- Figura 8 Desde abajo / acrílico sobre lienzo / 40 x 60 cm / 2022. Archivo personal.
- Figura 9. Capturas de pantalla Facebook. Archivo personal.
- Figura 10. Capturas de pantalla Facebook. Archivo personal.
- Figura 11. Fotografía digital obtenida de Facebook. Archivo personal.
- Figura 12. Dibujo en acuarela y lápiz sobre papel . Archivo personal.
- Figura 13. Dibujo en acuarela y lápiz sobre papel. Archivo personal.
- Figura 14. Dibujo en acuarela y lápiz sobre papel . Archivo personal.
- Figura 15. Dibujo en rapidografo. Archivo personal.
- Figura 16. Fotograma video CJ cayendo. Archivo personal.

- Figura 17. Vista general instalación fotografías GTA San Andreas . Archivo personal.
- Figura 18. Detalle instalación fotografías GTA San Andreas . Archivo personal.

- Figura 19. Blaxploitation, Edgar Jiménez en CASADUCUARA, Bogotá.
Recuperado de <http://www.takaakikj.com/blog/2020/09/17/edgar-jimenez-blaxploitation/>
- Figura 20. Blaxploitation, Edgar Jiménez en CASADUCUARA, Bogotá.
Recuperado de <http://www.takaakikj.com/blog/2020/09/17/edgar-jimenez-blaxploitation/>
- Figura 21. El rey, Wilson Díaz, Acrílico sobre cordobán, 137x122cm, 1988.
Recuperado de <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/estart/article/download/15694/17195?inline=1>

- Figura 22. Registro de la segunda versión de Motivos para posar en Neiva. (Wilson Díaz, 1991).
Recuperado de:
<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/estart/article/download/15694/17195?inline=1>

- Figura 23. Vista general de la exposición Mesa verde en el espacio “Fragmentos, arte y memoria”
Recuperado de <https://www.fragmentos.gov.co/Paginas/default.aspx>

- Figura 24. Plano de montaje. Archivo personal.

Anexos

Lo que me gusta de esa pandilla es que todos son irreconocibles, tienen unos rasgos que pueden ser los de todos los pandilleros de Cali, pero no se parecen a ninguno en particular. Yo he vivido en tres barrios, en todos tres hay pandillas, y en ninguna de ellas sus integrantes se parecen tanto a todos los demás como en esta. Tienen unas caras muy parecidas también a la mía. Quedamos igualitos en las fotos. Siempre supe que tenía que estar en una pandilla, porque soy parecido a todos los pandilleros y me da miedo que me confundan con uno y me maten. Entonces intento siempre estar acompañado de otros parecidos a mi para defendernos.

Le estaba comentando a un amigo que me preocupaba lo que iba a pasar con las fotos que nos tomamos para Facebook. ¿Porque a nadie se le ocurre imprimirlas para conservarlas? Por ejemplo, se me perdió una foto muy bonita que me había tomado con otro amigo, detrás de una montañita de cemento donde parecía que estábamos enterrados. La tomamos en la casa de doña Gladis cuando apenas estaban construyendo el segundo piso. Esa por ejemplo nunca más la volví a ver; La había impreso y la tenía pegada en la pared de la otra casa donde vivía, pero mi abuela la botó porque mi amigo tenía un bareto en la mano. Ahora lo único que tengo de esa imagen es un zoom que le hice a otra foto en la que estoy con mi hermano en mi pieza, y al fondo se alcanza a ver junto a un espejo y un afiche del Cali.

En estos días pensé que ahora soy muy parecido a esa foto que recuperé; como un fantasma de una cosa que en algún momento fue el original, o la cosa que estuvo primero. A veces peor, soy como la miniatura de esa fotografía en mi computador. Como el fantasma del fantasma. Las fotos me intentan arrancar de las paredes y los andenes. Yo soy casi transparente por las noches, creo que eso es lo que me gusta de esta pandilla, que todos también son más o menos transparentes. Todos parecemos fantasmas, impregnados en las cosas del barrio, desgastándonos con ellas.



Giovanny Steven Aristizábal

Barrio de chacales

<https://youtu.be/GfnKTJi7DXI>

Ayer soñaba que un asesino me quería matar
Y yo corría, porque él con mi vida ya quería acabar
Ayer soñaba que un asesino me quería matar
Y yo corría, porque él con mi vida ya quería acabar
Cuando te crían en un barrio de chacales
Tu corazón tiende a descontrolarse
Pocas palabras te vuelves un demente
No te interesa lo que piense la gente
Miras tu arma bien shyout fumando kenke
Acordándote como mataste gente...
Long time in the kill de la jerga...
Primero vive y después argumenta
Que el que vive siempre tiene experiencia
A un terrorista no se le habla de demencia
Yo no sé si será mi conciencia
Tan metando que pedía clemencia
Cuando yo hacía detonar mi herramienta
Cuando iba a cancelar alguna deuda (o que)
Y empezaste a correr
Pero voy detrás de tí como un mismo tigre
Paka! Paka!
Tienes dos en el pie
Ya me estoy riendo de lo que voy a hacer
A ese callejón no te debiste meter
Donde queda, atras de La Harlem
Por más que abría mis ojos no te podía ver
Por la candela de una ráfaga fué que te encontré
Ya te ví, me dices perdóname
Yo no quiero oír eso, tú sabes por qué
Miraste como presa a un cazador
Y por eso con mi arma voy a darte el done

Yo tengo un ángel

<https://youtu.be/q7mOMOGRmdU>

Yo tengo un ángel
Que me protege de los envidiosos
Y ese ángel me protege y no le importa si yo soy un vicioso
Yo tengo un ángel que siempre está detrás de mí
Y un ejército e' guerreros
Y ese ángel me protege de los que no son sinceros
Comienza el drama
Me levanto de la cama
Me cepillo los dientes
Y miro el sol salir
Prendo una vela con mucha cautela
Y afuera escucho el barrio sin saber quién va a morir
Y es que el destino no está escrito
Lo escribimos nosotros
A nosotros nos toca el destino escribir
Y aunque la vida esté dura
Y el gobierno la empeore
A nosotros nos toca decidir
Hay días en que yo cruzó el barrio
En pleno tiroteo, él va detrás de mí
Si me aborrezco a veces de estar vivo
Y pierdo la esperanza, él va detrás de mí
Si me confundo y pierdo la fé
A medio caminar el ángel me dice a mí
"Levántate e' la cama y enfréntate a
La vida porque tu naciste pa' sobrevivir"
Yo tengo un ángel
Que me protege de los envidiosos
Y ese ángel me protege y no le importa si yo soy un vicioso
Yo tengo un ángel que siempre está detrás de mí
Y un ejército e' guerreros
Y ese ángel me protege de los que no son sinceros
Y les confieso que lo antes descrito en este verso
Es el relato del dolor que me quería partir los huesos

Como todo ser humano he tenido mis tropiezos
Pero el ángel me acompaña, aunque no me quedé un peso
Su protección no tiene precio
Va más allá de lo real, espiritual, sé que no me va a fallar
Él me ha visto reír pero también llorar
Cada cual con su ángel, con su forma de bregar
Hay días en que yo cruzó el barrio
En pleno tiroteo, él va detrás de mí
Si me aborrezco a veces de estar vivo
Y pierdo la esperanza, él va detrás de mí
Si me confundo y pierdo la fe
A medio caminar el ángel me dice a mí
"Levántate e' la cama y enfréntate a
La vida porque tu naciste pa' sobrevivir
Levántate e' la cama y enfréntate a la
Vida porque tu naciste pa' sobrevivir"
Yo tengo un ángel
Que me protege de los envidiosos
Y ese ángel me protege y no le importa si yo soy un vicioso
Yo tengo un ángel que siempre está detrás de mí
Y un ejército e' guerreros
Y ese ángel me protege de los que no son sinceros
Mi ma'e siempre me decía que yo tenía un ángel
Oye, que siempre me estaba protegiendo
Y ahora me doy cuenta que e' verdad
Yo no soy el único, todo el mundo tiene un ángel detrás de él
Lo que tiene e' que hay que conocerlo y echar pa'lante en la vida
Este es el gallego, teatro del barrio
Hay días en que yo cruzó el barrio
En pleno tiroteo, él va detrás de mí
Si me aborrezco a veces de estar vivo
Y pierdo la esperanza, él va detrás de mí
Si me confundo y pierdo la fé
A medio caminar el ángel me dice a mí
"Levántate e' la cama y enfréntate a
La vida porque tu naciste pa' sobrevivir
Levántate e' la cama y enfréntate a la
Vida porque tu naciste pa' sobrevivir"

