



EDICIÓN 16  
JULIO - DICIEMBRE 2022  
E-ISSN 2389-9794



GALERÍA

Videoarte  
Paisajes codificados

---

Esteban Gutiérrez-Jiménez



Edición 16 (Julio-diciembre de 2022)  
E-ISSN 2389-9794



*Videoarte*

## Paisajes codificados

*Videoart. Coded Landscapes*

*Videoarte. Paisagens codificadas*

Esteban Gutiérrez-Jiménez\*


### Descripción de la obra

---

En mi quehacer como investigador y artista estudio los cambios culturales que generan las tecnologías digitales y la forma en que se hace necesario visibilizar sus estructuras, sus mecanismos y su funcionamiento, como instrumento de empoderamiento sobre los discursos que propagan. Con este objetivo, exploro las imágenes digitales desde su estructura técnica y su poder discursivo, mediante el diseño de programas informáticos que exploran las características específicas de la información visual, para modificar o reinterpretar sus resultados.

La serie de obras presentadas en esta galería, exploran la relación dinámica del paisaje urbano con el paisaje natural. Una lucha constante en las urbes colombianas, que se desarrollan y transforman constantemente por el impacto de las promesas de modernización y las fuerzas de la naturaleza andina. A través de programas computacionales, desarrollados para cada propuesta, se usa la información de una

---

\* Doctor en Arte y Arquitectura por la Universidad Nacional de Colombia – Sede Bogotá (Bogotá, Colombia). Docente en la Facultad de Artes y Humanidades y coordinador de la maestría en Artes Digitales del Instituto Tecnológico Metropolitano (Medellín, Colombia)  <https://orcid.org/0000-0002-6246-0593>



estebangutierrez@itm.edu.co





extensa colección de fotografías y videos paisajísticos, para construir escenas digitales que cambian constantemente. Las diferentes propuestas revisan problemas como el crecimiento urbano, el impacto de la pandemia de inicios de la década 2020 y el retorno de la naturaleza a los territorios urbanos.

## Referentes creativos


---

Estos procesos creativos están influenciados por el trabajo académico, investigativo y creativo de desarrolladores como Casey Reas y Ben Fry (<https://processing.org/>), Daniel Shiffman (<https://natureofcode.com/>) y John Madea (Madea Studio). Formalmente, las piezas se inspiran en propuestas muy diversas, desde la pintura europea de los siglos XVI y XVII hasta el desarrollo gráfico de películas como *Tron* (Steven Lisberger, 1982) o *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). De igual manera, este trabajo se alimenta de las propuestas del *net art* y *software art* de finales del siglo XX y e inicios del XXI.

## Biografía

---

Artista e investigador orientado al estudio de la intersección entre práctica artística y los sistemas digitales. Mi investigación se inscribe dentro de un programa general de alfabetización digital donde he desarrollado el concepto de material digital en el libro *Caminos de la creación digital. Arte y computación* (Medellín: Fondo Editorial ITM, 2021), y he propuesto un modelo teórico para el análisis de la apropiación creativa de las tecnologías por parte de los artistas.

Mi trabajo creativo ha sido presentado en ciudades como Nueva York, São Paulo, Lima, Madrid, Bogotá o Medellín, dentro de proyectos curatoriales orientados al arte digital y al espacio público. Mi trabajo académico y creativo ha sido galardonado con la Beca Nacional de Creación del Ministerio de Cultura 2005, la Beca de Estudiante Sobresaliente de Posgrado 2012-2016 y Premio a Mejor Docente ITM 2021, entre otras distinciones  [https://www.instagram.com/stbn\\_gtrrz/](https://www.instagram.com/stbn_gtrrz/)

## Paisajes codificados

---

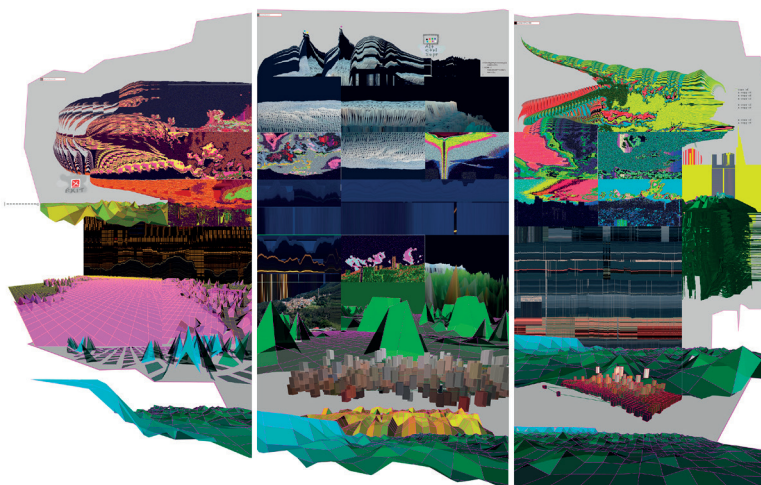
Todas las obras son realizadas con *software de artista* y sus características formales, temporales y de interacción varían de acuerdo con el espacio y plataforma de exposición.



## Paisajes del aislamiento

Paisajes del aislamiento explora el cambio de equilibrio en las fuerzas que construyen el paisaje urbano, vivido desde la perspectiva de las torres de gran altura en las cuales se han acumulado las personas, mientras las fuerzas naturales recuperan pequeños territorios de la ciudad. Este proyecto fue creado específicamente para ser explorado en Internet, desde la otra ventana que permite explorar el mundo, la pantalla.

**Figura 1**



**Título:** Paisajes del aislamiento

**Técnica:** Imagen digital, video y programación informática

**Duración:** 18: 20 min

**Año:** 2020

**Enlace:** <https://vimeo.com/513988701> / [https://www.instagram.com/p/CSXORZELH\\_v/](https://www.instagram.com/p/CSXORZELH_v/)

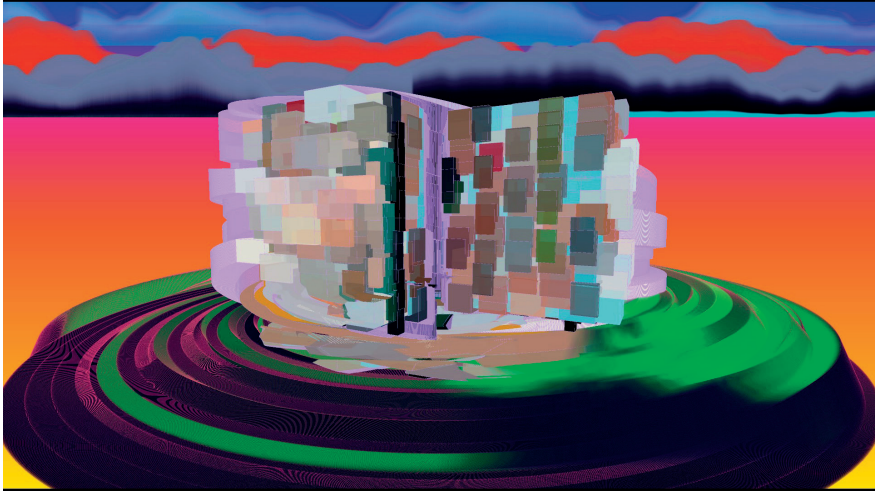
## Ciclo

Audiovisual que reflexiona en torno a la pugna que se da entre el crecimiento urbano y la regeneración natural.





Figura 2



**Título:** Ciclo

**Técnica:** Imagen digital, video y programación informática

**Duración:** 7:18 min

**Año:** 2022

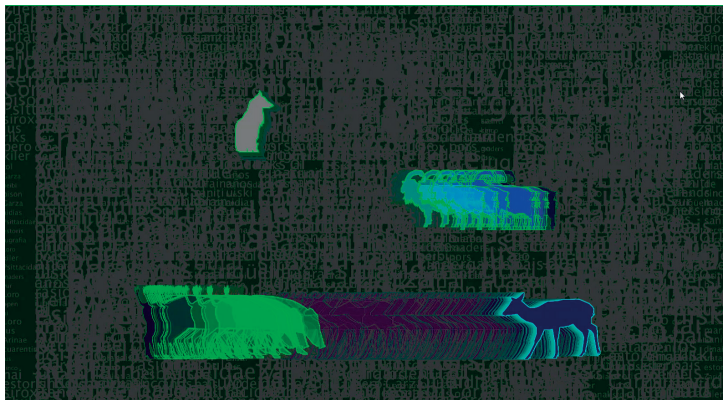
**Enlace:** <https://vimeo.com/715728111> / <https://www.instagram.com/p/CewUJEwJOFW/>

## Avistamientos

Esta obra explora el incremento de avistamientos de fauna silvestre en las grandes urbes durante el encierro producido por la pandemia COVID-19. Estas apariciones son resultado del cambio de dinámicas entre humanos y animales en el espacio ciudadano; del incremento de tiempo dedicado a la contemplación; de la propagación de noticias falsas y propaganda en las redes sociales; y, en última instancia, del deseo humano por encontrar sentido en la catástrofe. En parte resistencia de la naturaleza y en parte mito urbano, los avistamientos son explorados en Sightings, como una lucha/diálogo con la naturaleza a través de múltiples lenguajes que, simultáneamente, presentan diferentes perspectivas y voces.

La obra fue realizada por el Colectivo UMMTI (Catalina von Wrangell, Julián Brijando, Carlos Patiño, Esteban Gutiérrez) en el marco del proyecto *On Trans-lation*, creación de arte colaborativo interdisciplinar. Instituto Tecnológico de Medellín y la Frost School of Music de Miami University.

Figura 3



**Título:** Avistamientos

**Técnica:** Imagen digital, video y programación informática

**Duración:** 2:30 min

**Año:** 2021

**Enlace:** <https://vimeo.com/517771432>

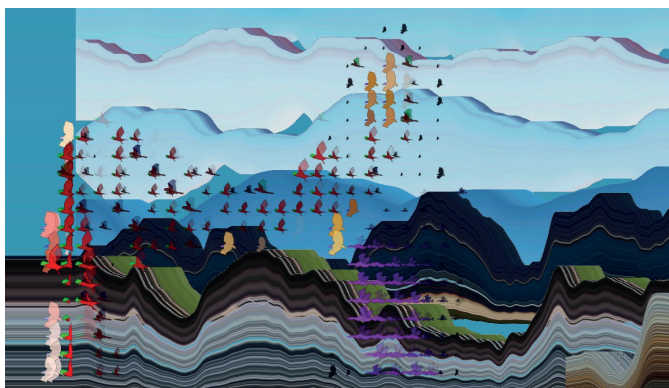


Estreban Gutiérrez-Jiménez  
Videoarte: Paisajes codificados

## Pássaros (Medellín- São Paulo)

El proyecto *Arte conecta*, al lado de un grupo de personas del arte en Brasil, lleva piezas visuales a los muros públicos. Conecta a los ciudadanos mediante pantallas temporales de gran formato. Cada viernes crea un evento de unión en medio del distanciamiento social durante la cuarentena. El 8 de mayo de 2020 se presentó Pássaros (Medellín - São Paulo).

Figura 4



**Título:** Pássaros (Medellín- São Paulo)



**Técnica:** Imagen digital, video y programación informática

**Duración:** N/A

**Año:** 2020

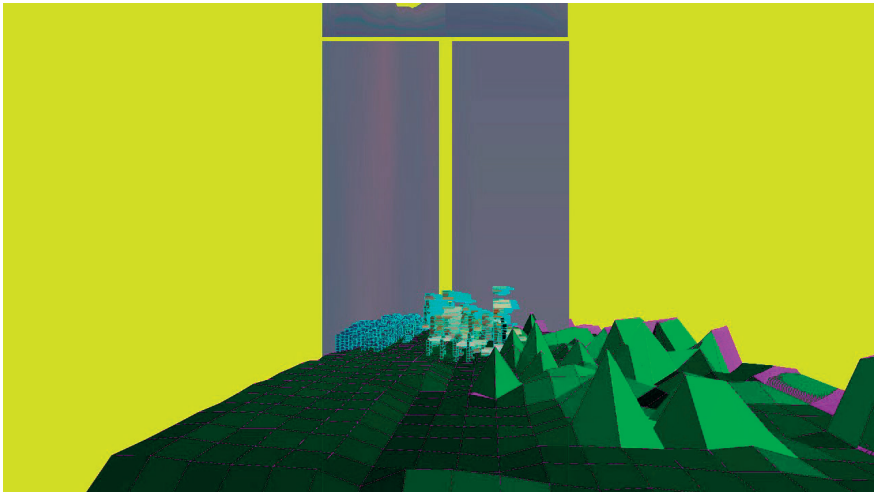
**Enlace:** <https://www.instagram.com/p/CAGN9Tap8CQ/>

[https://www.instagram.com/p/B\\_94wZlDS-x/](https://www.instagram.com/p/B_94wZlDS-x/)

## Paisaland.comunas

Vídeo HD, 3 canales, imágenes generadas a partir de archivos de fotos.

### Figura 5



**Título:** Paisaland.comunas

**Técnica:** Imagen digital, video y programación informática

**Duración:** 2:18 min

**Año:** 2019

**Enlace:** <https://vimeo.com/338893513>

## AVD.Paisaland

Paisaland es un paisaje autogenerado que se alimenta de los datos visuales de una serie de fotografías de paisajes de Medellín, Colombia. Parte del Proyecto AVD explora el potencial divergente de actualización dentro de los datos digitales.



Figura 6



**Título:** AVD.Paisaland

**Técnica:** Imagen digital, video y programación informática

**Duración:** 4:49 min

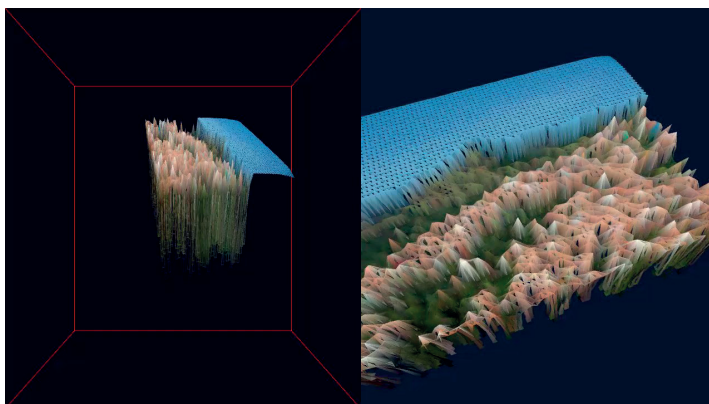
**Año:** 2018

**Enlace:** <https://vimeo.com/268078858>

## AVD.Isla

Exploración sobre datos visuales extraídos de la fotografía de paisaje.

Figura 7



**Título:** AVD.Isla

**Técnica:** Imagen digital, video y programación informática

**Duración:** 0:56 min

**Año:** 2017

**Enlace:** <https://vimeo.com/245073566>





Chuan Di