

portfolio de artista

Julian Ospina Córdoba

julianospina@outlook.com
julospina.github.io/joc/



contenidos

1 - biofilmografía

2 - extracciones

3 - días felices

4 - hawk

5 - teléfono roto

6 - referencias

1 - biofilmografía



Julian Ospina Córdoba es Lic. en Artes Multimediales Universidad Nacional de las Artes Argentina. Nace en Bogotá, Colombia, el 12 de junio de 1996. Antes de graduarse del colegio en 2014, culmina su primer cortometraje 'The Picture', premiado con Mejor Guión en el Festival Inter-Colegiado de Cine (2014) y exhibido en el Festival de Cortos de Bogotá, Bogoshorts (2014). En ese mismo año, dirige 'El Aguilucho', una revista estudiantil de publicación ininterrumpida desde 1927. Además, crea una serie de piezas audiovisuales para el montaje teatral 'Odiseo Irredento' de su padre Sebastián Ospina, con quien recorre el Caribe colombiano como operador en vivo del ensamble.

En 2015, viaja a Buenos Aires para iniciar estudios de cine en la Universidad del Cine de Buenos Aires, donde realiza el cortometraje 'Ida y vuelta' en formato de 16mm. Este trabajo se exhibe posteriormente en el FICCBA (Festival Internacional de Cine Colombiano en Buenos Aires) y se distribuye en ShortsTV o TVCORTOS y plataformas digitales como AmazonPrime. Fuera del ámbito académico, se ha enfocado en el montaje y el trabajo con archivo. Define su praxis vinculada al audiovisual como la de un "compilador y montajista de material audiovisual propio, prestado y robado". El uso de videollamadas aparece como una constante en su trabajo.

Estas grabaciones íntimas y espontáneas, capturadas a través de la pantalla, han sido fuente de material creativo para sus montajes.

En el 2020, empieza la carrera de Artes Multimediales en la Universidad Nacional de las Artes de Argentina y desde entonces ha dirigido su interés hacia la instalación, la imagen sintética, la inteligencia artificial, el deepfake y la puesta en crisis del carácter de evidencia de la imagen en la contemporaneidad. También ha desarrollado inquietudes en la experimentación sonora con sintetizadores, siendo frecuente que utilice el seudónimo de 'Hawk' en sus presentaciones en vivo. Durante la pandemia, profundiza su indagación en el archivo y crea, a partir de sus propios registros documentales, el cortometraje 'Días felices', el cual tuvo su estreno en la sección Panorama Documental del Festival de Cortos de Bogotá, Bogoshorts (2021). Actualmente edita piezas audiovisuales por encargo, mientras lleva adelante sus propios proyectos instalativos y performáticos.

2 - extracciones



Extracciones (2022)

Instalación interactiva

Versión: 1.0

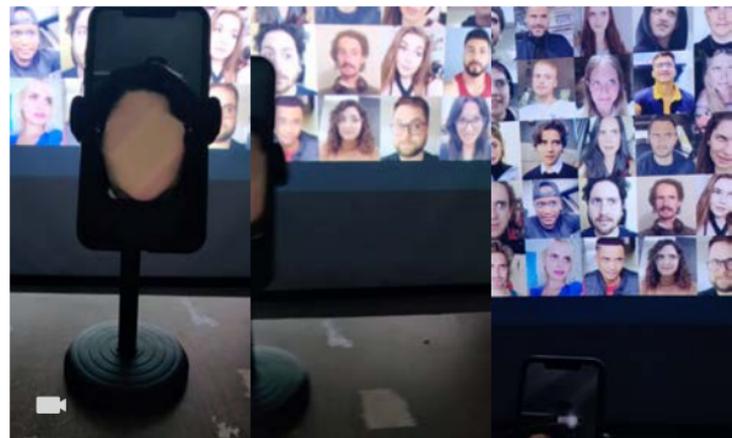
Se trata de un espacio de instalación en el que los usuarios interactúan con un teléfono móvil que les roba su información biométrica y la lleva a intervenida -mediante técnicas deepfake- a un espacio de proyección en el que se ven forzados a hacer y decir cosas en contra de su voluntad.

Al adentrarnos en el espacio interactivo de la obra 'Extracciones', nos encontramos con un teléfono móvil que activa su cámara frontal. Sin embargo, la imagen que aparece en la pantalla borra en tiempo real nuestros ojos, nariz y boca. La información biométrica es sin embargo capturada por el teléfono y sometida a técnicas avanzadas de deepfake, generando una proyección alterada en un espacio adyacente, causando la sensación de que la cara en el teléfono, antes que haber sido borrada, ha sido robada.

Como espectadores, nos enfrentamos a una versión distorsionada de nosotros mismos en una pantalla gigante, presenciando cómo incluso nuestra propia imagen puede ser manipulada y utilizada en nuestra contra. En ese sentido Dr. Jacob Bañuelos Capistrán (2020), señala en su publicación *Deepfake: la imagen en los tiempos de la posverdad*, “Más allá de si los documentos digitales representan la realidad, la certifican o legitiman, se impone un reto cultural en donde los documentos digitales deberán ser comprendidos no sólo como representaciones de la realidad sino como productores de la misma, independientemente de si son ciertos, falsos, legítimos o verdaderos” (p. 53).

En la obra se abren también preguntas en torno al control de nuestra propia información biométrica, cuando por ejemplo la cedemos sin reparar mucho en el asunto, simplemente para divertirnos un rato con filtros en redes. Así como indica Christian Ferrer (2019), “Todo -expresiones faciales, frecuencias de uso, búsquedas en la red, incluso los desplazamientos del *mouse*- es deglutido y procesado por sistemas de análisis de las emociones. Se trata de un salto cualitativo en la historia del estudio del comportamiento, con el objetivo de predecir el pensamiento o bien el de inducirlo a rectificar decisiones. Es lo que solía llamarse “sugestión de masas” (p. 178).

'Extracciones' explora las nociones de identidad y libertad individual, incitando a una reflexión sobre los alcances de la imagen en la contemporaneidad y los límites de nuestra autonomía en un mundo cada vez más conectado y tecnológicamente avanzado.



Referentes artísticos

Spectre (2019)

Bill Posters quien produjo el proyecto Spectre (@spectre) en Instagram (@bill_posters_art) con tintes activistas, una serie de deepfakes realizados sobre políticos y líderes de opinión como Donald Trump, Mark Zuckerberg, Jeremy Corbyn, Boris Johnson, Kim Kardashian, en donde expresan comentarios contradictorios o provocadores. El proyecto tiene como finalidad advertir sobre los riesgos del deepfake como arma de desinformación. El proyecto Spectre ha tomado también forma de instalación interactiva, proponiendo una narrativa más compleja y una relación diferente con el dispositivo.

Tantal (2004)

Esta obra interactiva de Marcel Li Antunez comparte un elemento importante con la obra "Extracciones": utiliza la captura facial de los asistentes para crear la instalación. Aunque en el caso de Antunez no se trata de un deepfake, ya que adopta una estética cercana al collage o la caricatura.

3 - días felices

Días felices (2021)

Documental experimental | 21'50" |

Color | Español | 2021

Tres amigos (de Finlandia, Italia y Colombia), quienes se habían conocido estudiando cine en Argentina, se dan cita por videollamada al inicio de la pandemia para ponerse al día y recordar los viejos tiempos. Julian, el chico de Colombia es interpelado por una extraña voz que está al tanto de sus aciertos y desaciertos.





Desde un enfoque autobiográfico, 'Días felices' propone una fusión de imágenes capturadas con un iPhone 5 durante una fiesta de cumpleaños en 2016 y una grabación de videollamada realizada al inicio de la pandemia. En dicha videollamada, el autor y dos viejos amigos evocan nostálgicamente ese antiguo festejo mientras pasan por temas más profundos. El cortometraje nos lleva a una etapa de la vida donde las responsabilidades son todavía limitadas y donde la efervescencia y la camaradería florecen. La pieza deja ver sin embargo, que esos días dorados estaban también impregnados de fragilidad, cuando las distancias y la adversidad pandémica llegan a modificar dramáticamente nuestra percepción de la realidad y nuestras relaciones con los demás.

La calidad visual, lejos de ser perfecta, construye un clima de intimidad y nostalgia. El carácter espontáneo de los materiales es ocasionalmente compensado por una

voz en segunda persona que, distante, establece un diálogo tanto con el autor/protagonista como con los espectadores.

La naturaleza experimental de 'Días felices' se revela tanto en el origen no premeditado de los registros utilizados como en la labor de conferirles sentido en el proceso de montaje. Los métodos de producción empleados en la creación de la obra la hacen alinearse más con las prácticas artísticas contemporáneas que con los esquemas convencionales de producción cinematográfica. Lo relevante radica mucho más en los efectos y procesos y no tanto en la concepción de una película como producto terminado. Esa forma de aproximarse al trabajo se encuentra en resonancia con lo propuesto por José Luis Brea (2008) en su *Redefinición de las prácticas artísticas* (s. 21): "No existen «obras de arte». Existen un trabajo y unas

prácticas que podemos denominar artísticas. Tienen que ver con la producción significativa, afectiva y cultural, y juegan papeles específicos en relación a los sujetos de experiencia" (p.106).

'Días felices' atraviesa temas como la distancia, la amistad, el amor y la impermanencia. En un sentido más amplio, la pieza puede leerse como un testimonio poético que captura el comienzo de una indetenible propulsión hacia un mundo con predominio de relaciones interpersonales mediadas por datos y pantallas.

Referentes artísticos

Diaries, Notes, and Sketches (1990)

Si hablamos de referentes en este tipo de aproximaciones al audiovisual, resulta difícil no mencionar la figura de Jonas Mekas, quien abogó incansablemente por un *cine memo perfecto pero más libre*. Sus registros, a menudo fragmentarios y espontáneos, capturan momentos cotidianos y emociones efímeras. Obras como *Diaries, Notes, and Sketches* han sido una referencia en el uso de intertítulos y textos impresos en 'Días felices'.

4 - hawk



Hawk **(2020 - presente)**

Arte sonoro y performática

'Hawk', seudónimo derivado de la fonética de sus iniciales JOC, es el nombre de una aventura de experimentación sonora que fusiona sintetizadores, sampleos y drum machines. El proyecto se despliega principalmente a través de presentaciones en vivo haciendo colaboraciones esporádicas con otros artistas del medio.

Sin haber recibido formación musical, Hawk se inicia en la experimentación con sintetizadores, impulsado por el puro disfrute del sonido. Sus presentaciones pueden ir desde sesiones ambientales y envolventes hasta actuaciones de alta energía, a menudo influenciadas por el deep house y el techno industrial. Para estas presentaciones, Hawk diseña sus propios drum machines con Pure Data, una herramienta de programación con la que genera secuencias rítmicas aleatorias integradas mediante el protocolo MIDI a sus sets en vivo.

En su *Drum Machine para Hawk*, explora las pulsaciones vitales de su cuerpo y la música electrónica, a través de un dispositivo que él mismo ha creado con un sensor de frecuencia cardíaca que dispara el *kick* con cada latido de su corazón y micro-secuencias rítmicas entre latidos: música al ritmo del cuerpo y el cuerpo al ritmo de la música. La propuesta pone de manifiesto la experiencia vital y exalta la realización escénica como es entendida por Erika Fischer-Lichte (2011), cuando afirma que, “es la presencia física de los actores la que tiene un efecto sobre ellos [los espectadores], la que pone en marcha el proceso autopoietico del bucle de retroalimentación, que es el que genera, en última instancia, la realización escénica” (p. 153).

Hawk se interesa por el proceso de retroalimentación y el intercambio energético que se genera durante las actuaciones en vivo. En su exploración sonora, también ha desarrollado una vertiente más íntima, con la que crea paisajes sonoros que a llegado a incorporar en su propios trabajos audiovisuales.



Drum Machine para Hawk (2023)

Video registro de obra. Versión: 1.0

Referentes artísticos

Hawk asume su aventura sonora, influenciado por diversas fuentes, como David August, que inspira su enfoque experimental en la fusión de elementos electrónicos y orgánicos. En particular, Hawk ha encontrado inspiración en la forma en que David August incorpora samples de diálogos de películas y series de televisión, agregando una capa adicional de expresividad a las presentaciones.



(24.09.22) Live en Multifest

*Fecha en colaboración espontánea con Moreno, quien estuvo a cargo de las visuales, añadiendo otra capa sensorial al bucle de retroalimentación.

Teléfono roto (2025)

Instalación interactiva

Versión: 1.0

Instalación interactiva que indaga en las fallas de la comunicación entre humanos y máquinas, mediante tecnologías en desuso: un teléfono de disco y una TV de tubo. En lugar de celebrar la eficiencia de la inteligencia artificial, la obra enfatiza en el error, el ruido y la desincronía. Voces sintéticas y transcripciones imprecisas, generan un diálogo fragmentado con el que se teje un historial poético colectivo a la manera de cadaver exquisito.



En un contexto donde los modelos de lenguaje prometen una comunicación fluida y casi humana, esta obra interactiva responde con una propuesta torpe y fragmentaria. *Teléfono roto* une un teléfono de disco y una televisión de tubo con procesos digitales mínimos, generando una interacción que subraya el ruido, el error y la desincronía. A través de un dictado local que capta palabras al vuelo y un sistema de respuesta con voz sintética, la obra activa modos de conversación o poesía que reciclan intervenciones anteriores. Todo se construye desde herramientas modestas que exaltan los límites del lenguaje mediado por máquinas.

Al hablar por el teléfono, los usuarios ven fluir sus palabras en la pantalla, como un teleprónter invertido. La desincronía entre lo dicho y lo mostrado se vuelve una declaración. Como apunta John Durham Peters (2014): “Los medios electrónicos nos han enseñado los abismos en todas las conversaciones. Los diálogos, después de todo, se componen de turnos que quizá se enlacen exitosamente con otros turnos, o quizá no. Dicho con un poco de socarronería, un diálogo pueden ser, simplemente, dos personas que toman turnos para dirigirse emisiones. Tenemos la tendencia a no reconocer los vacíos en lo más profundo del intercambio cotidiano, aunque su negociación sea un logro en el que los mejores usuarios del lenguaje son expertos (p. 256)”.

Esta obra no busca precisión, sino abrir preguntas sobre la autenticidad y el contacto en un mundo donde la inmediatez se impone a la precisión. Al integrar dispositivos analógicos obsoletos, se inscribe en la arqueología de los medios, como plantea Jussi Parikka, recuperando tecnologías del pasado para cuestionar el presente. En *Teléfono roto*, el entrecruzamiento de lo analógico y lo digital genera una sensación de suspensión temporal, donde las palabras del usuario parecen fluir y quedar atrapadas al mismo tiempo. La acumulación de voces y errores da forma a un cadáver exquisito mediático, un archivo vivo de mensajes deformados que refleja cómo, incluso en el presente digital, seguimos hablando a través de dispositivos que escuchan, transforman y nos devuelven nuestra propia voz distorsionada.

Referentes artísticos

The Storyteller (1999)

Obras como *The Storyteller* de Tom Jennings —que mezcla teletipos, papel perforado y narraciones sobre Alan Turing—, ‘Teléfono roto’ propone también una multiplicidad de capas temporales a través de los medios tecnológicos en desuso.



Registro de interacción Teléfono roto. Versión: 1.0
16 minutos continuos de interacción de usuario

7 - referencias

Ferrer, C. (2019). El adentro sin afuera: las redes informáticas y el control de la población. En Speranza, C. (comp). Futuro presente: perspectivas desde el arte y la política sobre la crisis ecológica y el mundo digital. Siglo XXI.

Bañuelos, J. (2020). Deepfake: la imagen en los tiempos de la posverdad. Revista Panamericana de Comunicación.

Brea, J.L. (2008). "Redefinición de las prácticas artísticas (s. 21)" en El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural. Murcia: CENDEAC.

Fischer-Lichte, E. (2011). "Liveness / En vivo" en Estética de lo performativo. Madrid: Abada.

Peters, J. D. (2014). Hablar al aire. Una historia de la idea de comunicación. Fondo de Cultura Económica.

Parikka, J. (2012). What is media archaeology? Polity

Chun, W. H. K. (2011). Programmed Visions: Software and Memory.

Carrión, J (2023). Los campos electromagnéticos: Teorías y prácticas de la escritura artificial. Caja Negra