

Reflejos del pasado

Diana Lucia Pérez Paredes

Trabajo de Grado para Optar al Título de Maestra en Artes Plásticas

Director

María A. Martínez Wandurraga

Magister en Artes Visuales (UNAM)

Universidad Industrial de Santander

Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia - Ipred

Artes Plásticas

Bucaramanga

2024

Tabla de Contenido

Introducción	6
Planteamiento Del Problema.....	7
Justificación	11
Objetivos	12
Objetivo General.....	12
Objetivos Específicos.....	12
Marco Teórico.....	13
La nostalgia:.....	13
El objeto como contenedor de memoria y la instalación:	18
Referentes Artísticos.....	20
Antecedentes Formales y Conceptuales.....	27
Proceso Creativo	36
Televisores conseguidos y reproductor de multimedia vía USB:.....	41
Proceso de restauración máquina de arcade:	45
<i>Puff</i> como elemento de interacción.....	50
Proceso de creación del Gremlin:	53
Creación de los videos	63
Afiches e imágenes icónicas	67
OBRA FINAL BOCETO Y MONTAJE EN SALA.	78
Conclusiones:.....	81
Referencias Bibliográficas	83

A mis padres, a mi familia y a todas aquellas personas
por siempre brindarme su apoyo incondicional en cada
una de mis invenciones artísticas.

Resumen

Título: Reflejos del pasado

Autor: Diana Lucia Pérez Paredes

Palabras Clave: Anemoia, Pasado, Nostalgia, Vivencias

El presente trabajo evidencia el proceso de creación de una instalación artística que utiliza elementos nostálgicos construyendo un espacio con el objetivo de presentar a los espectadores los fenómenos de anemoia y nostalgia y hacerlos parte de la obra misma. A través de la integración de influencias del pasado, se busca demostrar cómo es posible crear y desbloquear nuevas memorias en un contexto contemporáneo. La investigación se centra en cómo estos elementos nostálgicos pueden evocar recuerdos y emociones, y cómo estas experiencias pueden enriquecer la percepción del presente. la nostalgia no solo conecta a las personas con su pasado, sino que también puede inspirar nuevas formas de creatividad y reflexión en el entorno actual.

Abstract

Title: Reflections of the Past

Author: Diana Lucia Perez Paredes

Keywords: Anemoia, Past, Nostalgia, Experiences

The present work demonstrates the process of creating an artistic installation that uses nostalgic elements, building a space with the aim of presenting viewers with the phenomena of anemoia and nostalgia and making them part of the work itself. Through the integration of influences from the past, it seeks to demonstrate how it is possible to create and unlock new memories in a contemporary context. The research focuses on how these nostalgic elements can evoke memories and emotions, and how these experiences can enrich the perception of the present. Nostalgia does not only connect people to their past, but can also inspire new forms of creativity and reflection in the current environment.

Introducción

Este informe muestra el proceso de investigación que da como resultado una instalación artística, a lo largo del documento se explora cómo las personas crean espacios personales llenos que podrían parecer obsoletos pero que, a pesar del paso del tiempo de estos, siempre vuelven para crear nuevas memorias en el presente, algunos de estos objetos son, televisores análogos y consolas de videojuegos antiguas, juguetes de colección, libros y películas etc. A partir de esto surge la pregunta problema desde la cual se plantearon unos objetivos que parten de la idea de crear una instalación que recree un escenario a partir de elementos de la época de los 80's 90's y 00's, representando el sentimiento de anemoia para el espectador. Estos elementos, que se encuentran en mercadillos y tiendas de reliquias o en hogares de personas que los conservan muy bien teniendo en cuenta su carga emocional, son fundamentales para ofrecer una experiencia estética que refleje esta conexión.

Como soporte teórico se abordan trabajos previos del artista, referentes artísticos y afirmaciones de teóricos y escritores relacionados con los temas principales como lo son la anemoia, la nostalgia y la instalación como soporte formal de la obra. Con todo esto, se inicia el proceso de creación a partir de una bitácora que pretende evidenciar las experimentaciones y hallazgos del proceso, para culminar con la planeación del montaje de la obra y las conclusiones.

Planteamiento Del Problema

El concepto de nostalgia no es una construcción moderna, si bien en la antigüedad no estaba definida, había conciencia de este estado emocional, de hecho, en “La Odisea” de Homero. Está presente cuando Odiseo regresa a casa, allí se encuentra aturdido por la tristeza y un gran anhelo por su antiguo hogar, gracias a ese sentimiento puede enfrentar muchas adversidades que se ven a lo largo de la historia, sin embargo, en nuestros tiempos modernos surge un nuevo término llamado anemoia, el cual fue creado por el escritor John Koenig (2021) mencionado en su libro “The Dictionary of Obscure Sorrows”. En la mayoría de los casos, este término es comparado con la nostalgia, ya que ambas comparten el anhelo de regresar a una época determinada. Existe un síndrome que comparte las mismas características y se le conoce como “síndrome de la edad de oro”, la diferencia es que este síndrome busca idealizar ignorando lo malo de las épocas y resaltando lo bueno, difieren en que la anemoia es un sentimiento de nostalgia por una época específica que desarrolla una persona que no tuvo la oportunidad de vivir, esto teniendo en cuenta el paquete completo sin caer en la idealización definitiva, aceptando las épocas con sus buenos y malos instantes, con la cual siente una gran conexión, como si la hubiera experimentado en realidad.

La nostalgia mueve viejas y nuevas generaciones, pero a diferencia de las viejas, las nuevas tienen como fuente la inmediatez de las redes sociales y la posibilidad de conocer el registro del pasado gracias a archivos audiovisuales o páginas web donde los estilos se manifestaban de manera esporádica, con el tiempo las modas cambian, pero toda moda regresa. Aunque antes existía la nostalgia de lo no vivido, al no poder conocer vidas pasadas no se presentaba el fenómeno de una

manera consciente. Al llegar la pandemia el 28 de marzo del año 2020, la cuarentena produjo un aumento del uso de celulares y computadoras, logrando que internet fuera la mayor fuente de información y distracción de miles de internautas, queriendo evadir algunos de los problemas mundiales del momento para su alivio mental, surgieron miles de videos con “tendencias” en las cuales se comenzó a traer a colación momentos y elementos con la estética del pasado donde la pandemia no era un problema mundial. Esto generó un gran número de visualizaciones en las redes sociales llevando a la creación de nombres para las distintas estéticas que resurgieron en las comunidades mezclando elementos del pasado. Uno de los términos más famosos es el “Frutiger Aero”, un estilo estético que fusiona la tecnología de los años dos mil con la naturaleza y la humanidad, es considerado como el futuro del pasado o el futuro que nos prometieron.

Yo he experimentado la anemoia, la nostalgia del pasado no vivido, el cual me genera una satisfacción gracias a muchos elementos estéticos que ahora son obsoletos, un ejemplo de ello serían los MP3; hoy en día tenemos la facilidad de escuchar música con nuestros teléfonos móviles, pero esa misma facilidad disminuye la emoción y la experiencia estética que prometían los dispositivos en su época. Esto mismo pasa con los videojuegos de consolas, un ejemplo de ello sería el PS1, si bien actualmente existen miles de videojuegos con mejores gráficos y muchas más similitudes con la realidad, yo, y muchos otros conectamos más con estos videojuegos antiguos. Como ya lo había mencionado, esto también podemos verlo en las estéticas como el frutiger Aero, si bien antes no teníamos las facilidades tecnológicas, existía un esfuerzo por destacar e incluir muchos elementos, tanto en fotografías como en comerciales, la simplicidad hace que todo parezca plano y de carácter serio, es por esto que con la anemoia se crean nuevos espacios fusionando todas estas tendencias y memorias del pasado con elementos de nuestra actualidad.

Este sentimiento me llevó a experimentar a lo largo de la carrera de artes plásticas, utilizando diversas técnicas y temáticas que me interesan, como lo son la nostalgia, la evolución de los objetos y las vidas pasadas. La inquietud sobre por qué estos temas me atraían tanto, comenzó a manifestarse con más fuerza debido al fallecimiento de mi abuelo quien disfrutaba mucho de los elementos obsoletos y se negaba a adentrarse en los avances tecnológicos de la actualidad. No obstante, descubrí que este gusto tomó mucha más fuerza a finales del 2021 cuando la pandemia estaba llegando a su fin. El aumento del uso de las redes sociales comenzó a viralizar, por diferentes canales, canciones de finales de los noventa e inicios de los dos mil atrayendo al público a la nostalgia por estos tiempos, no solo la música comenzó a despertar esto en los internautas, también las modas y estilos icónicos de esas épocas. Esto dio lugar a la creación de miles de comunidades que compartían el anhelo de experimentar (algunas por primera vez) esos momentos en los que la vida parecía más simple. Es por esto que se ha convertido en un sentimiento colectivo en la cultura popular, creando comunidades que construyen su propio mundo paralelo al presente, donde reviven el pasado y viven la época que soñaron en el momento presente, según su antojo. Desde mi perspectiva artística, la creación de esta instalación es un viaje a través del tiempo, inspirado por las personas que han influido en mi vida. Los televisores análogos y las consolas de videojuegos antiguas actúan como portales hacia un pasado que resuena con la nostalgia y la añoranza. Estos objetos, cargados de historias y memorias, se transforman en símbolos de una era dorada, evocando emociones profundas y universales.

Recuerdo a mi abuelo, que siempre tenía un televisor análogo en su sala, donde pasábamos horas viendo programas juntos. A mi hermano, con su amor por los videojuegos clásicos, me enseñó a apreciar la simplicidad y la magia de esos primeros juegos. Y mi madre, que coleccionaba

objetos antiguos, me mostró la belleza en lo que otros consideraban inútil. Cada uno de ellos ha dejado una huella en mi percepción del arte y la nostalgia.

La instalación no es solo un espacio físico, sino un lienzo donde se entrelazan luces, sonidos y vídeos, creando una sinfonía visual y auditiva que invita al espectador a sumergirse en un mundo alterno. Cada elemento ha sido cuidadosamente seleccionado para despertar recuerdos dormidos y conectar a los visitantes con la percepción que yo como artista manejo de los dos términos pilares de este trabajo artístico.

En este entorno, los televisores y medios audiovisuales no son solo dispositivos obsoletos, sino narradores trascienden dejando un mensaje que pese a su tecnología de reproducción se mantiene, puede llegar a ser efímero, La luz parpadeante de una pantalla análoga, el sonido característico de una consola al encenderse, todo contribuye a una experiencia estética que celebra la belleza de lo pasado. Esta obra. Es un homenaje a la nostalgia y a la anemoia, un recordatorio de que, a través del arte, podemos revivir y reinterpretar nuestras experiencias, encontrando en ellas un sentido de pertenencia y continuidad.

Teniendo esto en cuenta, surge la pregunta: ¿Cómo, a partir de una propuesta artística, puedo generar un espacio que le permita al espectador interactuar y visualizar lo que siente una persona que padece anemoia?

Justificación

Las personas que padecen anemoia tienden a generar sus propios espacios o zonas de confort, en los cuales pueden entrar a su realidad alterna. Estos espacios se caracterizan por la gran cantidad de objetos que hoy en día se consideran pasados de moda como lo son los televisores análogos, las consolas de videojuegos antiguas y otros objetos y dispositivos electrónicos que solo se consiguen en mercadillos o tiendas de reliquias. Gracias a esto decidí crear una instalación donde puedan observarse algunos de estos objetos para generar una experiencia estética en los espectadores, puesto que los objetos son una parte esencial y valiosa para las personas que viven la anemoia.

Las instalaciones son obras contemporáneas que se crean en espacios interiores. Estas pueden combinar elementos como objetos, luces, sonidos y vídeos, y suelen invitar a la interacción del espectador. Por esta razón el solo uso de una obra bidimensional no sería suficiente para generar el impacto esperado, además, la característica principal de las personas con anemoia es que suelen adecuar sus espacios con los elementos estéticos, un ejemplo de esto sería los set up/Cuarto de videojuegos retro. La anemoia es un tema que debería tener más relevancia, ya que este fenómeno nos conecta con emociones y experiencias universales, pudiendo incluso conectarnos a familiares o personas cercanas que de alguna forma vivieron sucesos que nosotros no, haciendo que nuestro propio ámbito vivencial trascienda. La anemoia nos recuerda que compartimos una herencia emocional común que nos une a través del tiempo y el espacio.

Objetivos

Objetivo General

Crear una instalación artística que recree un escenario a partir de elementos de la época de los 80's 90's y 00's, representando el sentimiento de añeja para el espectador.

Objetivos Específicos

Recopilar información sobre los íconos más destacados de los años 80's 90's y 00's.

Construir la escenografía combinando elementos de los 80's 90's y los 00's

Grabar videos arte con las tendencias de moda de los años 80's 90's y 00's para ser reproducidos dentro del escenario.

Realizar el montaje de toda la escenografía y videos teniendo en cuenta elementos museográficos.

Marco Teórico

A continuación, se expondrán aportes realizados por teóricos y artistas con relación a los conceptos importantes para la propuesta artística como lo son la nostalgia y su relación con la anemoia, los objetos como contenedores de memoria y la instalación como técnica artística en donde el espacio es parte fundamental.

Este proyecto se inspira en las contribuciones de diversos teóricos y artistas que han investigado la relación entre la memoria, los objetos y el espacio. La obra no solo pretende evocar el pasado, sino también ofrecer una nueva perspectiva sobre cómo los recuerdos pueden ser reinterpretados y revitalizados en el presente.

La nostalgia:

Dicen que la nostalgia va y viene, podemos evidenciarlo en las secuelas de películas de años atrás, en las modas que siempre vuelven, en las canciones que volvemos a escuchar una y otra vez a pesar de su antigüedad, en las series que parecían no tener actualizaciones pero que de la nada anuncian nuevas temporadas tras años de poca interactividad. Pero ¿por qué la gente siempre cae en la trampa de la nostalgia? Podría considerarse simple, pero hay mucho detrás de esta extraña sensación que se presenta en nosotros cuando traemos el pasado de vuelta.

La nostalgia es un sentimiento en el que añoramos el pasado, tiempos en los que la vida parecía mejor, más sencilla y llena de color. Es el sentimiento que revive éxitos o el sentimiento que permite que un programa vuelva a salir en tv. Todos lo hemos sentido en algún punto de la vida,

algunos más que otros, pero siempre nace la duda, ¿el sentimiento de nostalgia es bueno o malo?, puede parecer incluso un escape del presente o incluso una fantasía.

La Doctora y licenciada Krystine Batcho (2019) en su investigación sobre la psicología de la nostalgia comenta en el podcast *Speaking of Psychology* junto a la comentarista Kaitlin Luna (2019) que la nostalgia es una palabra cuyo origen data de hace más de 300 años, originalmente esta significaba la añoranza por el hogar, que con el paso del tiempo se ha ampliado como concepto, abarcando así, extrañar aspectos del pasado personal o colectivo.

La mayoría de las investigaciones sobre la nostalgia, coinciden en que en la psique humana cumple determinadas funciones, siendo la nostalgia un sentimiento que las unifica. Al ser una experiencia emocional que le da de alguna forma sentido a quienes somos, logrando así nuestra propia identidad con el paso de los años, ya que siempre estamos en constante cambio, por ejemplo, nunca seremos la misma persona que fuimos a los 3 años. Por esta razón la nostalgia une a nuestro yo actual con quienes fuimos, para luego formar un sentimiento auténtico sobre quienes somos hoy en día.

Una forma muy curiosa en que la nostalgia cumple una función en la psique humana es el cómo se convierte en una emoción social. Ya que nos permite conectar, con personas que mantengan los mismos gustos o experiencias, sin ir más lejos, la nostalgia nos une a las personas más importantes en nuestra vida, como lo son nuestros familiares y amigos, ya que a medida que la vida avanza creamos recuerdos con ellos. No hay reunión en la que no se mencione algún momento cómico o incluso trágico que pudieran haber vivido juntos. La nostalgia también nos recuerda mucho a una época donde éramos pequeños y muy amados, por esta razón también es considerada como una sensación agridulce, esto gracias al descontento o amargura que llega luego de concluir que hay emociones que no podremos volver a sentir por primera vez o incluso que no podremos traer de

vuelta ya que el tiempo es irreversible, pero de alguna forma, la nostalgia ayuda a entender que esos momentos a pesar de que no volverán, se mantendrán almacenados en nuestras memorias y nos darán esa sensación de satisfacción al recordarlos nuevamente. Es aquí donde está la trampa de la nostalgia, es bueno recordar el pasado, pero este recuerdo puede traer cosas negativas, como la no posibilidad de volver a vivir ese pasado o a pasar por experiencias y sentimientos positivos nuevamente.

La doctora Batcho sostiene que existen dos tipos de nostalgia, la nostalgia histórica y la nostalgia personal, ella menciona incluso que hay un inventario elaborado por el psicólogo Holbrook MB, (2003) donde se podían encontrar elementos más enfocados a la nostalgia histórica, un ejemplo de ello sería las personas que tienen un apego emocional o añoranza hacia épocas históricas, incluso anteriores a su propio nacimiento, por esta razón existen muchas personas que optan por la compra de objetos contenedores de memoria.

Esto podría verse ligado al término que asignó el escritor John Koeing (2021) en su libro titulado *The Dictionary of Obscure Sorrows*, donde explica aquel sentimiento de nostalgia hacia épocas no vividas, denominando dicha sensación de anhelo y añoranza como “Anemoia”, siendo esta muy común en las nuevas generaciones, ya que gracias a la era del internet masivo, descubren archivo memoria de generaciones pasadas, donde la tecnología tenía menos invadida la vida humana, creando una percepción más utópica de las distintas etapas de la vida, como lo son la infancia y la adolescencia. Es gracias a estos archivos de otras personas o incluso de archivos de la cultura popular que las nuevas generaciones incluyan en sus vidas cosas obsoletas, como el uso de tecnología de poca utilidad y practicidad hoy en día como lo son los televisores antiguos, los mp4s, las consolas retro de videojuegos, estilos de distintas subculturas o estéticas, entre otros, es

por esto que muchos jóvenes actualmente parecen optar por estilos que muchos adultos usaron en su juventud.

Como consecuencia de ese sentimiento colectivo de vacío y añoranza por otras épocas muchas personas han optado por mezclar lo nuevo y lo viejo, para así, crear un nuevo concepto que les permite mantener sus gustos y su zona de confort con sus intereses, esto sin ignorar su presente y el mundo en el que viven.

Algo que puede conducir a una nostalgia más sana es aquella en que los aspectos prosociales positivos pueden volver a conectarnos, no solo con personas de nuestro pasado, sino que también con personas de nuestro presente. Otro aspecto significativo de cómo se abarca a la nostalgia es la nostalgia grupal, analizando grupos que se mueven en los mismos gustos y que son unidos por su percepción y sus ideales.

A pesar de que la nostalgia puede ser buena también tiene su lado negativo. Una persona que siempre se encuentra atrapada en el pasado sugiere que está experimentando algún tipo de dificultad y sea que este atravesando una situación actual muy compleja. en estos casos la nostalgia podría ser un escape, menciona la Doctora Batcho, que en la mayoría de los casos y debido a que la nostalgia es una emoción social, en realidad está asociada con mecanismos de afrontamiento, de hecho, cuando revisamos nuestros recuerdos tratamos de recordar cómo otras personas en nuestra Holbrook, MB vida, resolvieron problemas en el pasado y usamos eso como un modelo a seguir para poder lidiar con todo.

Sin embargo, una de las formas más saludables de la nostalgia a lo largo de la historia de la humanidad ha sido siempre el conectar cada generación con la siguiente, transmitiendo lo mejor del pasado a la siguiente generación, ya que a pesar de que estamos orientados hacia al progreso no quiere decir que tengamos que olvidar el pasado.

Mi trabajo de grado se refleja en esta premisa, ya que tomo elementos del pasado que fueron sumamente relevantes en la cultura popular colombiana y los transformo para crear algo nuevo.

Un ejemplo de esto es la máquina de arcade que restauré, dándole un nuevo significado a un objeto que había sido abandonado con el paso de los años. De manera similar, seleccioné íconos e imágenes tipo póster para diseñar la escenografía de un cuarto de juegos, evocando una estética retro.

Además, incorporé sonidos de sitios web que hoy en día ya no existen, como los zumbidos de Messenger, las notificaciones de mensajes y el característico sonido de la conexión a internet vía teléfono. Estos elementos sonoros tienen el objetivo de crear una atmósfera envolvente en la instalación, despertando recuerdos en los espectadores.

La nostalgia juega un papel crucial en mi instalación artística. Al evocar recuerdos y emociones del pasado, busco crear una experiencia estética que no solo sea visualmente atractiva, sino también emocionalmente resonante. La nostalgia permite a los espectadores conectar con la obra de una manera más profunda, reviviendo momentos y sentimientos que creían olvidados.

Lo más importante es que mi trabajo busca revivir el sentimiento de nostalgia o anemoia en las distintas generaciones que interactúen con las piezas. Aspiro a que esta experiencia no solo sea un viaje al pasado, sino también una reflexión sobre cómo con las cosas del pasado podemos crear nuevas perspectivas y estilos de vida en el presente.

El objeto como contenedor de memoria y la instalación:

El arte, como reflejo de su tiempo, nos permite capturar instantes y expresar lo que las palabras no alcanzan. En este contexto, los objetos se convierten en recursos valiosos, ya que son tangibles y pueden contener historias pasadas o crear nuevas narrativas. La nostalgia, a menudo desencadenada por estos objetos, no es solo un sentimiento individual, sino también un fenómeno social que nos conecta con otros que comparten nuestros gustos y aprecio por ciertos artículos. Coleccionistas y aficionados a objetos vintage, por ejemplo, forman comunidades basadas en su amor compartido, fortaleciendo así sus lazos sociales y culturales.

Los objetos en el arte no solo son tesoros por su valor económico, sino por el significado emocional que les atribuimos. Nos proporcionan contexto sobre acontecimientos históricos, sobre qué cosas se usaban y cuáles dejaron de usarse, y sobre cómo el ser humano siempre está en constante innovación. Sin embargo, seguimos apreciando los objetos del pasado, aunque ya no sean de gran utilidad en los tiempos modernos. Esto se debe a la nostalgia y al cariño que sentimos por ellos, ya que los asociamos con distintas etapas de nuestra vida. Por ejemplo, las personas nacidas en los 90s comparten recuerdos de los dulces y juguetes de su infancia, diferentes a los de los nacidos en los 2000s, pero siempre hay una conexión entre generaciones.

Desde siempre he tenido una fascinación por las antigüedades, porque me permiten imaginar cómo fueron otras vidas en diferentes contextos, creando una conexión profunda entre el objeto y su poseedor. Mi abuelo y mi madre me inculcaron el cuidado por los objetos,

especialmente aquellos que albergan buenos recuerdos o que han sido nuestros compañeros a lo largo de varias etapas de la vida.

Es aquí donde los objetos toman relevancia en mi proyecto. El aprecio por estos objetos obsoletos me llevó a crear un cuarto de juegos, unificando todo en un espacio interactivo con el objetivo de hacer sentir al espectador como en la sala de una casa ambientada. La instalación, como técnica artística, no se limita a la contemplación del montaje, sino que permite la interacción con los objetos dispuestos, creando una experiencia estética más significativa. Al disponer el espacio como un cuarto de juegos, contamos una historia al espectador y lo hacemos parte de ella, alterando completamente el espacio y creando una nueva realidad temporal. Este es precisamente mi objetivo al crear el proyecto: mediante estas experiencias reflejar la sensación de nostalgia y anemoia

Referentes Artísticos

Dan Haywood utiliza el eslogan "Watch More TV" para el trabajo que crea como Animoscillator, una antítesis del movimiento de los 80 llamado "Kill Your Television", en el cual utiliza tecnología de la época para recuperar la televisión como una forma de arte visual y de instalación. Sus instalaciones siempre se componen de grandes y anticuados televisores en lugar de elegantes pantallas planas. El artista desafía las ideas convencionales sobre los medios y la tecnología en desuso. Su trabajo evoca nostalgia y cuestiona nuestra percepción de los dispositivos electrónicos.

Figura 1.

Dan Haywood junto a su obra.



Nota: https://www.idahopress.com/boiseweekly/arts_and_culture/visual_art/artist-profile-dan-haywood-aka-animoscillator/article_9d6cebcc-ff4f-5cd3-8e79-5bd0f401ab2b.html

Figura 2.*Televisores apilados*

Nota: <https://www.instagram.com/animoscillator/reel/C74T1-VuQU1/>

Dan Haywood actúa como un referente crucial en mi proyecto ya que admiro mucho los videos estéticos que realiza y que además proyecta en televisores antiguos, creando instalaciones interesantes, siempre jugando con la imagen y el sonido que estos nos pueden proporcionar, yo pretendo apilar televisores para reproducir videos que representen cada uno algunas de las tendencias de moda más importantes de los 90's y los 00's esto se verá reflejado con outfits de personas que manejen distintos estilos entre sí, el filtro de color que se puede visualizar en el fondo de los videos es inspirado en sus colores neon y psicodélicos, los cuales me brindan un aire de show de televisión o video musical ambientado.

Nam June Paik (1932-2006) fue un artista sur coreano reconocido por ser pionero en el campo del arte electrónico hizo enorme contribución a la historia del arte del siglo XX gracias a su papel como el primer gran artista de video arte. Utilizó una gran variedad de medios y se le atribuyó el primer uso del término “autopista electrónica” en 1974 con lo cual describió el futuro de las telecomunicaciones, Paik fue un artista que exploró las tecnologías modernas de la época generando bases para una nueva generación de artistas en la cultura mediática de la actualidad.

Este artista es uno de mis referentes primordiales en la instalación de los televisores, específicamente su obra titulada TV Buddha (1974) en la cual se encuentra una escultura de buda frente a un pequeño televisor que detrás tiene conectado una cámara de video que apunta directamente al buda, reflejando su rostro en el televisor, la dualidad de estos dos dispositivos reflejando lo que está pasando en ese momento es justo lo que buscaba agregar a la instalación. Mi objetivo es conectar una cámara de video al televisor que ira ubicada al televisor superior, donde lo que se refleje serán los rostros de los espectadores participantes.

Figura 3.

Nam con su obra TV Buddha



Nota: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-nam-june-paik-predicted-future-melding-art-technology>

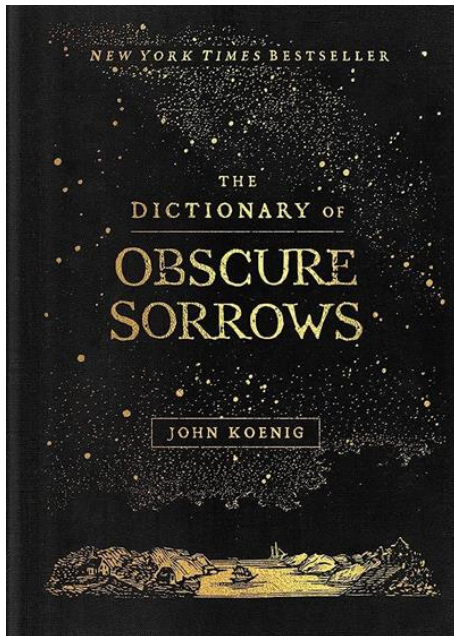
Figura 4.*TV Buddha*

Nota: <https://www.babab.com/2020/09/21/instalacion-el-arte-de-la-experiencia/>

John Koenig es un creador y autor conocido por su proyecto “The Dictionary of Obscure Sorrows” (El Diccionario de Penas Oscuras). Este proyecto busca acuñar y definir neologismos para emociones que aún no han sido descritas en el lenguaje común. Anemoia es uno de los términos que propuso. Un concepto importante dentro de esta propuesta artística es la anemoia, este concepto, crado por Koenig al tratar de definir esta emoción que siente cuando hay una añoranza por una época pasada, incluso si no se vivió personalmente. Imagina sentir anemoia al escuchar una canción de los años 80, aunque no hayas vivido en esa década. Es como si tuvieras una conexión inexplicable con ese tiempo y lugar. Koenig propuso este término para llenar un vacío en nuestro lenguaje emocional, capturando esa sensación única de conexión con el pasado a través de la cultura y la memoria colectiva. Su trabajo ha resonado con muchas personas que encuentran belleza en la exploración de emociones complejas y sutiles.

Figura 5.

The dictionary od obscure sorrows



Nota: <https://www.medicinanarrativa.eu/koenigs-dictionary-of-obscure-sorrows>

Vicente Garcia Plana es un artista español destacado por su creación de instalaciones con objetos recopilados en su taller. Muchos de estos elementos los presenta en series numerosas llegando a ocupar una sala completa de exposiciones. La mayoría de estos objetos se acumulan al igual que se acumulan nuestros recuerdos en la memoria, la mayoría de los objetos que el expone carecen de valor, ya que lo que más vale de estos es la fuerza con la que nos generan recuerdos y activan la memoria colectiva

Figura 6.*Obra de García Plana*

el objeto de la memoria Vicente García Plana, 2018 - 2019



Nota: <https://www.celandigital.com/actualidad/6199-el-objeto-de-la-memoria>

Una de sus exposiciones más famosas se titula “El Objeto De La Memoria” esta exposición comienza con una enorme recopilación de objetos que Vicente Garcia Plana archiva en su taller, siendo un trabajo que siempre está en permanente proceso al montar, desmontar y recopilar los objetos mismos que hacen parte de sus colecciones. Muchos de estos objetos aguardan en las estanterías del taller del artista durante meses o años, esperando a ser reinterpretados como parte de un ensamblaje, de una serie de o de una acumulación, pasando a tener una nueva identidad, una nueva oportunidad de ser y ser percibidos.

Es gracias a esta premisa que Vicente Garcia Plana es un pilar referente en mi obra, ya que él hace precisamente eso, traer objetos del pasado abandonados con el tiempo y transformarlos para presentarlos al público de una forma innovadora, logrando así desbloquear recuerdos en quienes observan sus exposiciones. Esto se vería reflejado en mi restauración de televisores que llevan años sin uso, además de la máquina de arcade del 94.

Figura 6.

García Plana en su taller.



Nota: <https://actualidadpermanente.wordpress.com/tag/vicente-garcia-plana/>

Antecedentes Formales y Conceptuales

A continuación, presentaré una selección de obras que he elaborado a lo largo de mi carrera. Estas piezas han sido fundamentales como punto de partida para la creación de mi proyecto de grado. Cabe destacar que muchas de estas obras están impregnadas de una profunda carga de nostalgia y utilizan objetos como contenedores de memoria. Este enfoque no solo refleja mi interés personal en la relación entre el objeto y la memoria, sino que también ha sido un hilo conductor en mi desarrollo artístico y conceptual.

Figura 7. *“La evolución de los objetos” – año 2022*



La evolución de los objetos es una pieza tridimensional que busca reflejar cómo los objetos evolucionan, especialmente en los hogares. Con el paso de los años, nuestras posesiones cambian y se actualizan según las modas del momento. Siempre buscamos estar al día con los tiempos modernos. En mi caso, la tecnología comenzó a entrar en mi vida cuando tenía seis años. Recuerdo los celulares de concha o de tapita, e incluso aquellos Nokia que se movían al sonar. Mis padres tenían Nokias y, cuando me prestaban uno, pasaba horas jugando a la culebrita, descubriendo así mi primer juego móvil.

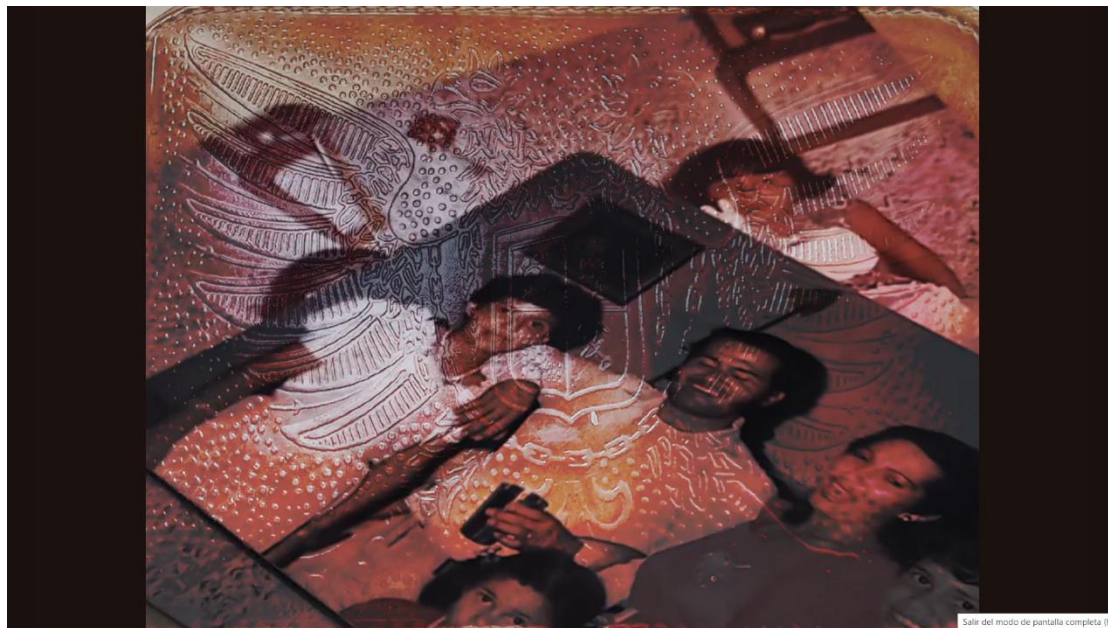
Con el tiempo, tuve más interacción con otros tipos de aparatos como la computadora, el teléfono, las tabletas, los mp3, y las cámaras digitales. A medida que crecía, veía a mis padres actualizar estos objetos cotidianos a versiones más modernas, según lo permitía su economía. Por ejemplo, cambiaron una cámara digital por la cámara integrada en los smartphones. Gracias a esto, desarrollé una perspectiva muy interesante sobre la evolución de los objetos, que se alimentaba cada día más. Cuando nos mudamos a otra ciudad, dejando la casa donde nací y pasé gran parte de mi infancia, también influyó en mi percepción. Hoy en día, tengo muy buenos recuerdos de ese lugar, que siempre me llegan con nostalgia. El mismo año en que creé la pieza, pasé por ese lugar y me di cuenta de que se mantenía intacto, aunque ahora había nuevas personas, nuevos objetos, nuevos olores y sonidos. Sin embargo, el lugar seguía siendo el mismo y albergaba los mismos recuerdos de lo que alguna vez fue mi hogar. Por eso decidí representarlo con una jaula, que podría considerarse un contenedor de nostalgia y recuerdos de un espacio habitacional.

Considero que este fue un punto de inicio para mi proyecto de grado, ya que fue el trabajo donde evidencí mi gusto por los objetos obsoletos. De alguna manera, tengo una gran conexión con ellos y me siento curiosa cada vez que tengo la oportunidad de interactuar con alguno. Al

presentarlo en clase, pude ver que muchas personas se sentían atraídas precisamente por esos objetos que ya no se ven con frecuencia. Ahí me di cuenta de la importancia de estos objetos como grandes contenedores de memoria, gracias a las vivencias que muchas personas compartieron al observarlos. De un objeto surgían mil historias distintas, todas partiendo del mismo punto de referencia.

Figura 8.

Andria – año 2022



Nota: <https://www.youtube.com/watch?v=pWYPN4NC3xU>

Andria es un video experimental conmemorativo para mi abuelo, donde se realiza la acción de lanzar fotografías familiares sobre la mesa mientras que de fondo se puede visualizar una imagen de dos águilas bicéfalas que se encuentran estampadas en una cartera de mano. La música de fondo consta de una sintonía antigua de radio caracol la cual hace referencia a la época navideña,

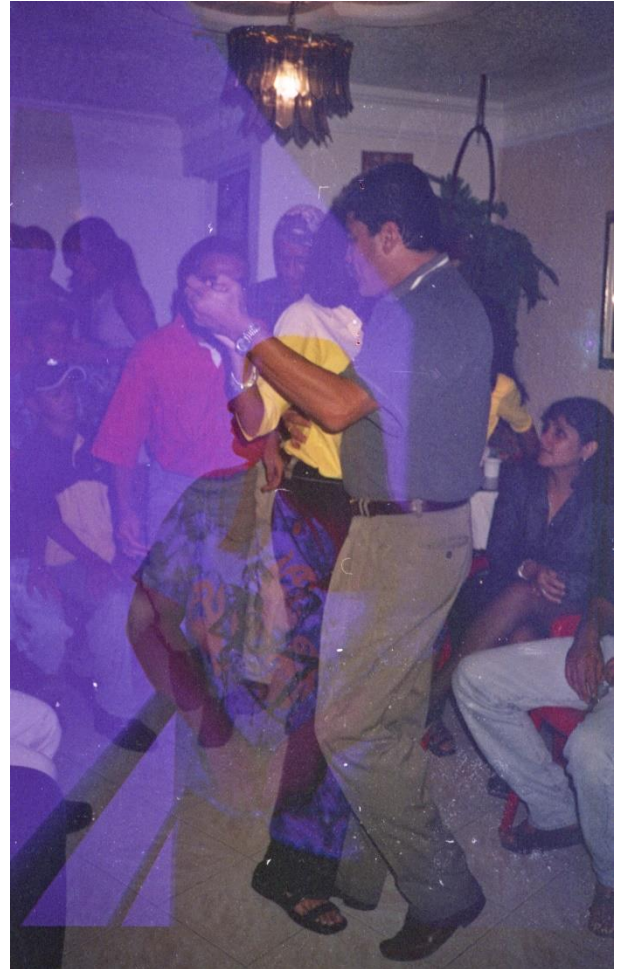
para luego pasar a “escuche las golondrinas”, canción de Vicente Fernández. La cartera de mano era un objeto que pertenecía a mi abuelo en el cual se encontraban muy bien guardadas las fotos que salen en el video.

Esta obra es un antecedente a mi trabajo de grado gracias al valor de la memoria que se le da a esas imágenes y sonidos que representan para mí, a mi abuelo, ya que como lo menciono en el video, “En honor a mi abuelo, quien siempre me recuerda al valor del pasado y cómo podemos traerlo al presente para crear nuevas y expectantes memorias.” La creación de Andria me permitió explorar cómo los recuerdos y los objetos del pasado pueden influir en nuestras vidas actuales y futuras. Al presentar este video pude ver cómo resonaba con otras personas, quienes compartieron sus propias historias y recuerdos al observar las fotografías y escuchar la música. Esto me hizo darme cuenta de la importancia de estos objetos como contenedores de memoria, capaces de evocar una multitud de historias y emociones.

En resumen, Andria es una obra que celebra la memoria y el legado de mi abuelo, utilizando elementos visuales y auditivos para conectar el pasado con el presente. A través de este video exploro la capacidad de los recuerdos para inspirar y dar forma a nuevas creaciones. Esto se vería reflejado en la obra gracias a que traigo el pasado para crear cosas en el presente y de alguna forma crear algo nuevo.

Figura 9.

Ejercicio de fotografía análoga: - año 2023



Hice un ejercicio de experimentación con un rollo analógico encontrado, no sabía si iba a estar vacío o usado, pero al revelar los resultados evidencíé que hubo una sobrexposición. Las fotos que tenía el rollo fotográfico parecían ser de una navidad en familia, a juzgar por las prendas que llevaban los participantes pudo haber sido a inicio de los años 2000. Lo interesante del ejercicio fue poder ver la fusión entre la fotografía vieja y la nueva, creando un resultado curioso

habiendo mezclado dos épocas diferentes en una sola captura. La experiencia de trabajar con este rollo analógico y ver cómo las imágenes del pasado se mezclan con elementos del presente me inspiró a explorar más a fondo esta temática en mi proyecto. Me di cuenta de que la combinación de diferentes épocas no solo crea una estética visual interesante, sino que también evoca una sensación de nostalgia y continuidad. Este enfoque me ha llevado a considerar cómo los objetos y recuerdos del pasado pueden ser reinterpretados y revitalizados en el contexto contemporáneo, aportando nuevas perspectivas y significados.

En resumen, este ejercicio de experimentación no solo me ayudó a descubrir una técnica visual intrigante, sino que también influyó profundamente en la creación de los videos que se reproducirán en los televisores enseñando diferentes estilos y diferentes personas.

Figura 10.

¿Quién rompe la piñata? – 2024



Es una casa piñata tridimensional, la cual hace alusión a las fiestas familiares, como lo son los cumpleaños, las navidades, las bodas etc. En cada una de las habitaciones podemos ver distintas fotografías junto con sus escenarios, estas fotografías fueron tomadas entre los años 90s y 2000s, en cada una de ellas siempre se repite un niño, quien es el protagonista de casi todas las festividades, mi hermano.

Este trabajo se relaciona y funciona como antecedente en mi proyecto de grado debido a la valoración de los espacios y cómo estos pueden albergar recuerdos a través de los objetos que contienen. La espacialidad es una herramienta poderosa para evocar nostalgia. Por ejemplo, las salas de las casas solían ser el escenario de fiestas de cumpleaños, reuniones familiares, celebraciones de bodas y navidades. Estos eventos transformaban el espacio y lo cargaban de significados y emociones.

La manera en que un espacio está dispuesto puede despertar diferentes sensaciones en los espectadores. Es aquí donde entra el Game room o cuarto de juegos, Un espacio adecuadamente configurado puede transportar a las personas a momentos específicos del pasado, evocando recuerdos y emociones profundas. Este enfoque en la espacialidad y los objetos como contenedores de memoria es fundamental para mi proyecto, ya que busca explorar cómo los entornos pueden influir en nuestra percepción y conexión emocional con el pasado.

Figura 11.

“Pasado Presente”



Pasado presente es una serie de 8 fotografías instantáneas donde podemos observar lugares y costumbres que se han ido perdiendo con el tiempo o que nos generan una gran nostalgia, como lo son los ciber cafés, los puestos de minutos y chance, las reuniones familiares, etc.

Las fotografías fueron tomadas en la actualidad, creando así, un puente entre el pasado y el presente y cómo podemos crear nuestras propias memorias en la era contemporánea. Este trabajo es un buen antecedente en mi obra ya que logra crear nuevas memorias a partir de la simulación de escenarios pasados, dependiendo de la generación a la que la persona pertenezca tendrá una diferente interpretación sobre la memoria creada en cada fotografía, un ejemplo de ello sería la

imagen de la chica frente al computador, algunos recordaran los ciber cafés, otros dirán que es como el computador que tienen en sus casas.

Otro ejemplo de esto sería los puestos de chances y minutos, algunos recordaran cuando los utilizaban para comunicarse por llamadas y otros solo los recordaran por el chance o la compra de chicles, lo mismo busco generar con la creación del espacio, que las personas puedan transportarse al pasado con algo que ha sido creado y modificado en el presente.

Proceso Creativo

El inicio de todo mi proyecto comenzó con la investigación de iconos de los 90s y los 2000s, gracias a trabajos de la universidad ya había experimentado con objetos, pero no había investigado sobre cosas de la cultura popular más allá de las cosas en las que tengo conocimientos, investigando sobre ello y buscando referentes me topé con un tipo de estética muy popular que se le denomina *Game rooms*, o cuarto de juegos. Fue un fenómeno a inicios del nuevo milenio gracias a la acumulación de objetos por los fanáticos de los vídeo juegos, donde destinaban una habitación para pasar el rato jugando o viendo películas.

A medida que pasaba el tiempo lo decoraban u organizaban a su gusto pudiendo agregar incluso figuritas o peluches de colección. El objetivo de estas habitaciones era conseguir un espacio de tranquilidad donde poder desconectarse del mundo y de la realidad. La sensación que me provocaban las imágenes de las habitaciones me hizo recordar a cuando mi hermano estaba en su época adolescente ya que él siempre fue muy coleccionista de este tipo de cosas, remontándome así a buenas memorias de mi niñez.

Por esta razón decidí comenzar a pensar en la creación de un espacio que simulará una habitación que albergará distintos recuerdos teniendo en cuenta ese periodo de tiempo en Colombia y el cómo yo recuerdo haberlo vivido.

Estanterías, televisores viejos, colecciones de películas y figuritas, peluches, posters de decoración, consolas de video juegos, máquinas arcade, son muchas de las cosas que llegan a la mente cuando hablamos de los 90s y los 2000. Los cuáles fueron años del exceso, donde muchas de las cosas que hoy en día vuelven a resurgir comenzaban a salir mostrando todo su potencial.

Figura 12.

Fotografías referencia sacadas de tableros de inspiración en Pinterest



Nota: collage construido a partir de fotos de Pinterest <https://co.pinterest.com/>

Siempre he tenido un gusto por los televisores análogos, me hacen recordar a mi niñez cuando llegaba a ver películas o llegaba a jugar video juegos con mi hermano. De aquí surgió mi idea de crear una pila de televisores que reproducirán varias imágenes, para pensar en las imágenes, opté por algo que la gente siempre recuerda de los 90 e inicios de los 2000 y es la moda y los estilos que se llevaban, que sorprendentemente muchos de esos estilos se siguen llevando hoy en día, pero ya mezclados un poco más con la contemporaneidad.

Figura 13.

Fotografía referencia de televisores apilados, vía Pinterest.



Nota: <https://co.pinterest.com/jabowaki99/objects/>

Al pensar en moda comencé a hacer una relación entre prendas- cuerpo llegando así a la conclusión de que quería formar un cuerpo con distintos fragmentos de videos de personas enseñando sus outfits. Ya que algo muy bonito y curioso de la era actual es que existen muchas mezclas de estilos, donde podemos ver a alguien mezclando camisetas de fútbol con vestidos o looks más elegantes con un toque casual.

Figura 14.

Fotografía referencia de construcción de personaje a partir de televisores apilados, vía Pinterest.



Nota: <https://jp.pinterest.com/tyenlovebaki/home-party-vol2/>

<https://es.pinterest.com/pin/808396201901764645/>

Televisores conseguidos y reproductor de multimedia vía USB:

Los televisores estarán sobre una mesa de metal la cual mande a hacer especialmente para ellos con medidas de 1,50 x 80, cada uno en un nivel, para la reproducción de videos se hará uso de dos TDT con entrada de puerto USB donde estarán almacenados los dos tipos de videos que se grabaron de las personas.

Figura 16.

Televisores apilados



Además, pensé utilizar uno de los televisores para reproducir la ambientación musical, la cual se basa en una melodía del Super Mario 64 en el mundo 3 Jolly Roger Bay – Dire, Dire, Rocks, mejor conocida como Wáter Level Theme, mezclada junto a sonidos de objetos y sitios que fueron muy importantes en los inicios de los años 2000s como por ejemplo Messenger o el sonido de los celulares Nokia, entre otros, muchos de estos sonidos me recuerdan a familiares y amigos que manejaban estas redes.

Figura 17.

Super Mario 64



Nota: <https://www.youtube.com/watch?v=piJG3oOXKVo&t=11s>

Para el televisor que irá en la parte de arriba formando la cabeza del cuerpo, pensé en añadirle la participación de los espectadores, agregando una cámara donde ellos pudieran visualizarse, logrando así ser parte de la instalación de los videos formando una experiencia estética en ellos. Esto con el objetivo de hacer la mezcla de distintas generaciones y distintos estilos de ropa.

Figura 18.

Pruebas de cámara filmadora



Decidí pensar en una cámara de vigilancia ya que estas tienen más capacidad de durar encendidas, horas incluso días, sin correr el riesgo de que la cámara llegué a su límite de uso diario.

Figura 19.

Pruebas de cámara de seguridad



El televisor elegido para visualizar la cámara será uno de los más pequeños en el montaje gracias a que sus colores fueron los más parecidos a la realidad y la calidad de la imagen fue ideal, sin dejando atrás que la idea es que simule un cuerpo donde la cabeza cambia a comparación del torso y piernas.

Figura 20.

Televisor proyectando imagen de cámara de seguridad.



El resto de inmobiliaria que se encontrará en el proyecto consta de un mueble que albergará distintos objetos, como peluches, figuritas de colección, cartas y juegos datados de distintas épocas entre las más destacadas estarían los años 80, 90 y 2000 etc. Y una máquina de arcade encontrada que data de 1994.

Proceso de restauración máquina de arcade:

A continuación, mostraré el proceso de restauración de la máquina de Arcade de 1994, esto con el fin de que ayudara al espectador a remitirlo al pasado, cuando era común encontrar en las

tiendas este tipo de máquinas para jugar juegos como: Pac- Man, Street Fighter, Mario Bross. En el proceso de restauración también se rescata la idea de con objetos obsoletos crear algo nuevo para desbloquear memorias en el contexto contemporáneo.

Figura 21.

Arcade sin restaurar



Comencé por aspirar la máquina para quitarle toda la suciedad que tenía por dentro gracias al abandono y poco uso. Luego apliqué capas gruesas de pintura acrílica y un poco de estuco para resanar las zonas más dañadas de la máquina, esto con el fin de poder lijar y que la superficie se mantuviera suave y lista para empezar a crear los diseños.

Figura 22.

Proceso de aspirar y resanar.



El diseño de la pintura nace de varios elementos que recopilé de distintas máquinas de arcade que pude visualizar en tableros de Pinterest, me decidí por Pac-man al ser un juego muy recordado por su estética y colores vibrantes, además de que fue de los primeros juegos arcade que conocí.

Figura 23.

Antes y después del proceso de pintura.



En la parte interna de la maquina se encontrar el televisor y los vidrios de protección. Los botones y el televisor serán instalados al momento del montaje en sala por cuestiones de peso. Al igual que luces neón que acompañaran los borde esta misma.

Figura 24.

Frente y costado izquierdo de la máquina Arcade.



***Puff* como elemento de interacción**

En frente del mueble se dispondrá un pequeño *puff* donde los participantes podrán sentarse y aprovechar el espacio para hacer parte de él, la importancia del *puff* radica en una época marcada por la búsqueda de lo práctico y lo moderno, los sillones *puff* no solo eran una opción accesible y versátil, sino que también añadían un toque de informalidad y diversión a cualquier habitación.

Se podían encontrar en variedad de colores y tamaños, lo que permitía personalizar los espacios al gusto de la persona, Además, su popularidad se vio impulsada por su presencia en programas de televisión y películas, donde a menudo se mostraban en habitaciones de adolescentes y salas de estar modernas. Los sillones *puff* no solo ofrecían un lugar cómodo para relajarse, leer o ver televisión, sino que también se convirtieron en un elemento decorativo que reflejaba la cultura pop y el espíritu relajado de la década.

La razón por la que decidí agregarlo a la obra aparte del motivo estético es que me recuerda mucho a mi infancia y anhelo por esos objetos que veía en las series de televisión animadas, logrando así que pueda conectar el gusto por estas a mi instalación.

Figura 25.

Influencia de los Puff en la televisión de los años 2000s: I Carly de Nickelodeon (2007-2012):



Nota:

https://www.childstarlets.com/features/icarly/miranda_cosgrove_icarlyhdza0003.html

<https://mx.pinterest.com/pin/627196685623900405/>

El *puff* que hará parte de la instalación: se le conoce como “Puff -Pera” este permitirá que el espectador interactúe con la obra, no solo al recorrerla, sino al hacer parte de ella, sentándose sobre este objeto y sentirse parte del espacio, mi intención con esto es brindar un espacio cómodo donde los espectadores puedan interactuar con el espacio mismo.

Figura 26.

Puff pera que será instalado + simulador consola con juegos retro que estará en la estateria



Proceso de creación del Gremlin:

Junto a la máquina de arcade se ubicará un mueble donde se encontrarán distintos objetos de entre ellos se encuentran peluches y figuritas de colección que fueron muy populares hace varios años. La razón por la cual decidí crear dos muñecos inspirados en los Gremlins y los Furbys fue para combinar lo nuevo con lo viejo, fusionando elementos de nostalgia. Estos personajes que fueron un fenómeno en su época me sirvieron como base para desarrollar una reinterpretación de los mismos, siendo fiel a sus rasgos característicos, pero agregándoles una estética más de peluche. El proceso de creación implicó un análisis de las características que hicieron a los Gremlins y a los Furbys tan populares, como sus expresiones faciales y sus detalles, siendo impactantes para la época. La creación de estos no solo me permitió rendir homenaje a estos íconos del pasado, sino también explorar nuevas posibilidades creativas en el diseño de juguetes.

Figura 27.

Proceso construcción del Gremlin



Figura 28.

Gremlin terminado, listo para montaje.



Algunos de los juguetes que estarán en el mueble:

Así mismo, el mueble albergará diferentes objetos de colección y juguetes de la época. Como, por ejemplo, juguetes de colección que se ganaban a través del cambio de tapas en empresas de gaseosa, películas y libros de la época que marcaron a toda una generación.

Figura 29.

Juegos que irán en el mueble.

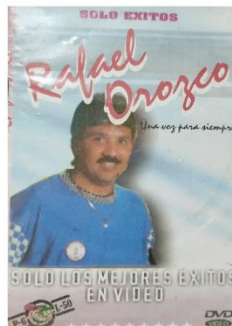
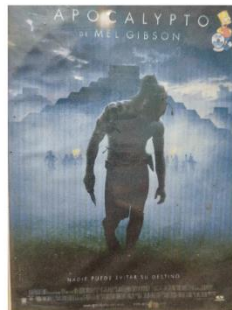


Figura 29.

Películas y libros que se encontraran en el mueble:

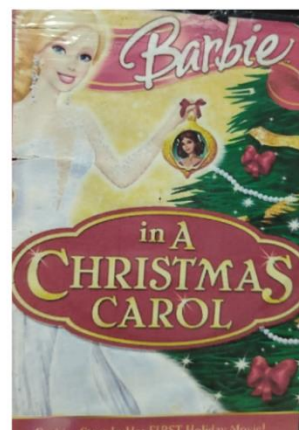
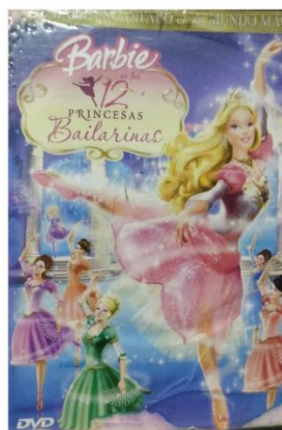
Esta selección está inspirada en las películas favoritas de mi papa y su disco favorito de éxitos de Rafael Orozco

- Apocalypto - 2006
- Indiana Jones y el Reino de la Calavera de Cristal - 2008
- Éxitos de Rafael Orozco
- Piratas del Caribe: En el Fin del Mundo - 2007



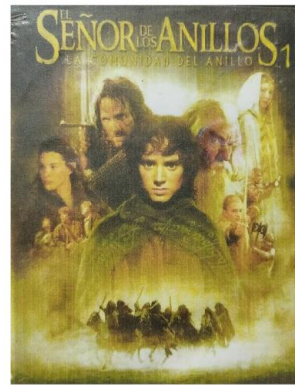
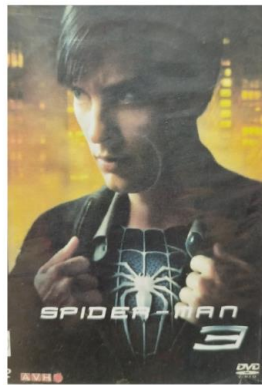
Esta selección es más bien personal, ya que decidí adjuntar mis películas favoritas de cuando era pequeña.

- Barbie en Un Cuento de Navidad - 2008
- Barbie en El Lago de los Cisnes - 2003
- Shrek Tercero - 2007
- Barbie y las 12 Princesas Bailarinas - 2006

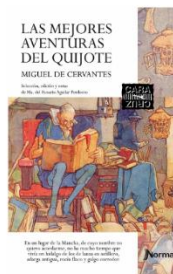
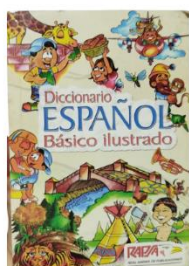
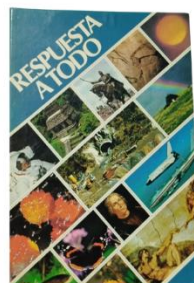
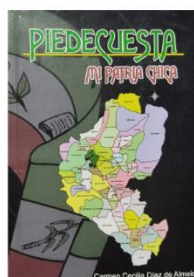


Esta selección se encuentra inspirada en mi hermano y su obsesión por el señor de los anillos y Spiderman, la película de plan v fue un regalo de un amigo.

- El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo - 2001
- Spider-Man 3 - 2007
- Plan V



- Respuesta a todo - 2001
- Piedecuesta mi patria chica - 2012
- After - 2013
- Nueva ventana azul - 1993
- Nacho - 2007
- El coronel no tiene quien le escriba – 1961 edición 2001
- Las mejores aventuras del Quijote – 2018
- Diccionario básico ilustrado -2010



Seleccioné títulos nostálgicos que me transportan a una gran época del cine y la literatura. Esta selección se complementa con los juguetes y figuras de colección que comprábamos sin saber que hoy en día serían tan valiosos. Volviendo a la selección de películas y libros, la mayoría de ellos los conocimos o nos los enseñaron en la escuela, dejando una huella imborrable en nuestra memoria y brindándonos valiosas enseñanzas. En mi caso, muchos de estos títulos fueron sugerencias de familiares y amigos.

En la selección de películas, procuré incluir géneros variados para todo tipo de público, basándome en los gustos de mis padres, mi hermano y los míos. Por ejemplo, “Piratas del Caribe” y “Spiderman” son películas que disfrutamos mucho en familia. En el apartado de clásicos de infancia, no podían faltar títulos como “Shrek Tercero” o “Barbie y las Princesas Bailarinas”, que nos traen recuerdos de momentos felices y despreocupados.

De igual manera, la selección de libros abarca varios títulos emblemáticos que han sido pilares en nuestra formación literaria y escolar. “El coronel no tiene quien le escriba” de Gabriel García Márquez es una obra maestra que siempre me ha fascinado. “Las aventuras de Don Quijote de la Mancha” de Miguel de Cervantes es el libro que me hizo enamorarme de la literatura en el colegio, con sus personajes inolvidables y sus aventuras épicas. Incluso el libro “Nacho” es un recurso educativo fundamental que muchos recordamos con cariño, ya que nos acompañó en nuestros primeros pasos en la lectura. Estos títulos no solo evocan recuerdos, sino que también representan una diversidad cultural y educativa que ha enriquecido nuestras vidas.

Cada uno de estos títulos, ya sean películas o libros, tiene un significado especial para mí. No solo me recuerdan momentos específicos de mi infancia y adolescencia, sino que también me

han enseñado lecciones importantes y han moldeado mi forma de ver el mundo. La nostalgia que siento al recordar estos títulos es un testimonio de su impacto duradero en mi vida

Volviendo a la parte del montaje, el mueble tendrá otro televisor pequeño con el cual se podrá interactuar con un atari contenedor de distintos juegos retro, esto con el objetivo de que las personas puedan comprender que se trata de un cuarto de juegos contenedor de nostalgia. Además, podremos encontrar también objetos de uso cotidiano que ya son obsoletos como celulares antiguos, cámaras análogas, mp4s, teléfono Fax, juegos de colección etc.

Figura 29.



El mueble que albergará los objetos y estos estarán protegidos por un vidrio en la parte superior donde se podrán ver los muñecos de colección.

Creación de los videos

Para la creación de los videos que saldrán en los televisores busqué varias personas con distintos estilos, buscando conseguir la variedad de outfits posibles junto con las poses y otros elementos que cada uno de ellos poseía.

Para la grabación usé una tela verde mate de fondo, para que fuera más sencillo en la edición, la eliminación del fondo.

Figura 30.

Videos sin editar y editado

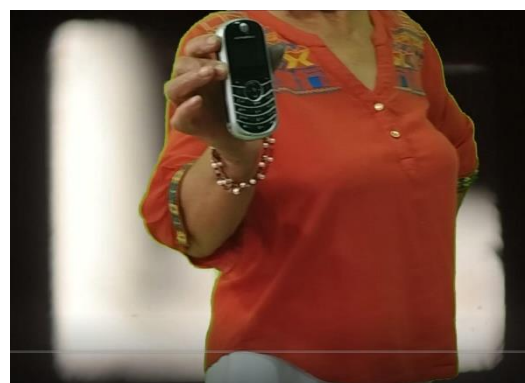


Figura 31.

Video de torso y piernas



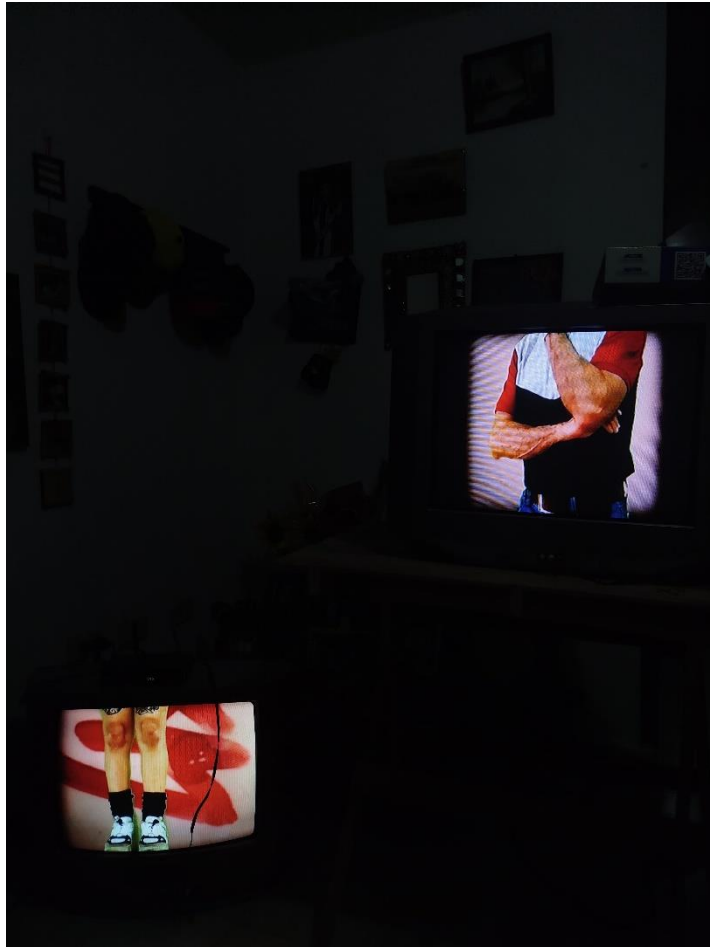
Figura 32.

Foto montaje de los videos en reproducción junto a la cámara de video



Figura 33.

Reproducción de los videos en los televisores



A continuación, se anexan los videos que se reproducirán en los televisores:

Links de los videos que se reproducirán en los televisores y música ambiental:

https://drive.google.com/drive/folders/1zRcl5xtLRlblmh5WzN7eQ11QnxC6y5wj?usp=drive_lin

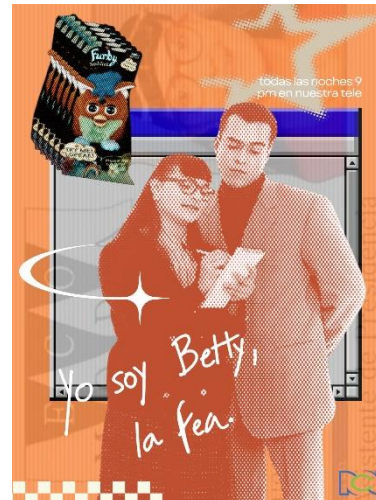
[k](#)

Afiches e imágenes icónicas

Otro aspecto relevante en la instalación es el contenido de imágenes icónicas, que serán presentadas en formato de póster o como tarjetas sobre la mesa. He decidido seleccionar imágenes que fueron populares y que, de alguna manera, influyeron en la cultura popular colombiana. Con estas imágenes como inspiración decidí crear mi propio afiche tipo collage a partir de los íconos seleccionados manejando una gráfica que fuese totalmente de mi gusto, Entre estas se incluyen publicidad de la época, publicidad de la telenovela “Betty la Fea” y el programa infantil “Club 10”. Además, he incorporado influencias internacionales de la talla de clásicos como “Back to the Future” y publicidad de Nintendo.

El impacto de la era del internet en los años 2000 también ha sido fundamental en la creación de íconos que se volvieron tendencia en redes sociales como Messenger y Facebook. Estas plataformas permitieron la difusión internacional de frases de cariño y amor, y de imágenes que se volvieron emblemáticas.

Un ejemplo notable es la imagen de una pareja emo, que tuvo un gran impacto en una época en la que las subculturas estaban en su máximo esplendor. Esta imagen, junto con las populares “credenciales virtuales” de gusanito.com, se convirtió en un símbolo de la era digital. Algo que tampoco podemos dejar de lado son los posters de bandas, ya que la influencia del rock tuvo un gran impacto para la época impulsado por canales de televisión como MTV.

Figura 34.*Afiches de los años 2000s**Referencia**Creación*

Nota: <https://televisionayeryhoycolombia.blogspot.com/2010/07/publicidad-yo-soy-betty-la-fea-2000.html>

Betty la fea ha sido una gran fuente de inspiración para mí a lo largo de los años, ya que es una novela que me conecta con mis abuelos, con mis padres y con las personas que al igual que yo disfrutaban de esta joya audiovisual. Si bien Betty la fea es ajena a mi infancia puesto que fue lanzada a finales de los años 90s, precisamente su influencia y su continua divulgación en los medios hace que sienta como que es parte de los buenos recuerdos de mi vida, es decir, Betty la fea genera nostalgia en una generación que no la vivió al momento de su éxito en la televisión colombiana y a nivel mundial.

Referencia



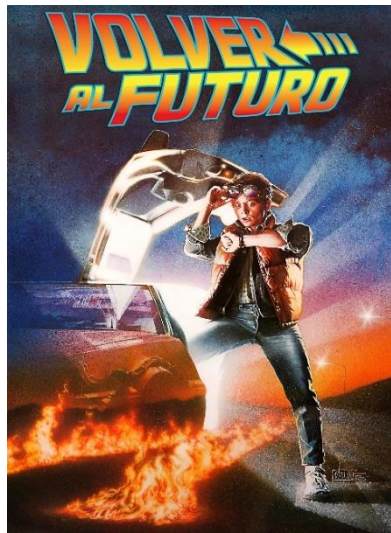
Creación



Nota: <https://bacanika.com/articulo/aurelio-cheveroni?page=129>

“Club 10” fue un programa de la televisión colombiana que marco a toda una generación acompañándonos en nuestros fines de semana cuando éramos niños, este programa ofrecía una gran variedad de mezcla de películas, concursos, actividades de recreación y una tierna historia protagonizada por Aurelio Cheveroni como (el lobo), Dinodoro como el dinosaurio y Mary Moon como la gatita, club 10 fue uno de mis programas favoritos, lo veía con mi abuelo muy a menudo mientras tomábamos chocolate caliente, además de cuentos de los hermanos Grimm.

Referencia



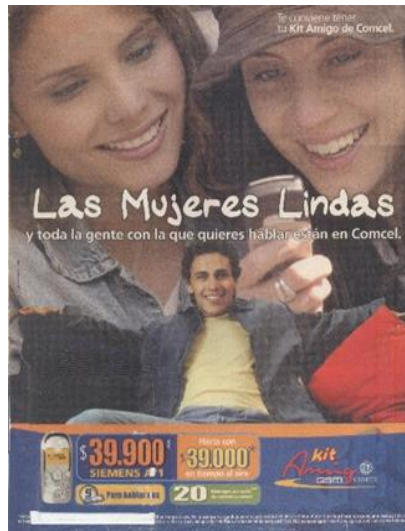
Creación



Nota: <https://www.filmaffinity.com/es/movieimage.php?imageId=184814602>

"Volver al futuro" es un clásico de los 80 que no puede faltar. Fue una de las primeras películas que me enseñaron mis padres, acompañada de una linda historia de su adolescencia. Resulta que "Volver al futuro" fue una de las primeras películas que fueron a ver cuándo eran novios, lo cual, años después, me hizo comprender la importancia de verla nuevamente, pero esta vez con sus hijos ya grandes. Esta película siempre me recuerda la importancia del tiempo y el anhelo que todos tenemos de poder corregir cosas en el pasado o incluso saber cómo será nuestro futuro. Es, sin duda, una de mis películas favoritas por excelencia, y por eso decidí incluirla en el muro de afiches.

Referencia



Creación



Nota: <https://co.pinterest.com/pin/800937115001382920/>

Avril Lavigne x Comcel

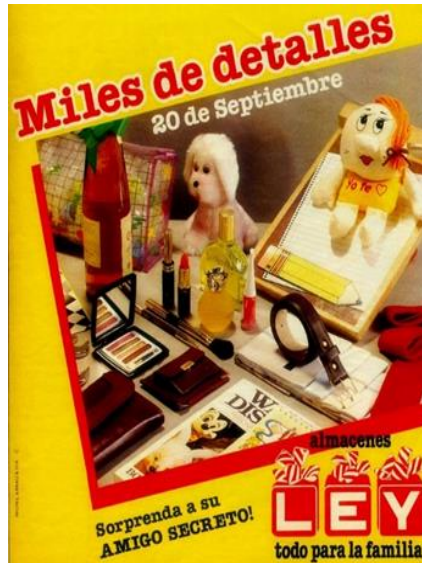
Las publicidades de los paquetes de minutos que veía en las propagandas y en los cibercafés siempre me llamaron la atención. Me resultaba curioso cómo las personas siempre lucían felices en los anuncios, pero cuando acompañaba a mis padres a los locales de telefonía o a los cibercafés, muchas personas no mostraban esas caras de felicidad al ver los precios de los paquetes. Recuerdo que esas visitas me dejaban pensando en la diferencia entre la realidad y la publicidad.

Por eso, decidí crear un afiche cómico que mezclara a una de mis cantantes favoritas, Avril Lavigne, y cómo imaginaría que se vería una publicidad de ella hecha para un cibercafé, con una estética Frutiger Aero. Me imaginé a Avril con su estilo característico, promocionando paquetes de minutos con un toque de humor y sarcasmo, algo que resonaría con su personalidad rebelde. Además, quise darle un aire nostálgico, como si fuera una publicidad de Comcel de aquellos tiempos, para capturar esa esencia de los años en los que los cibercafés eran tan populares.

Figura 35.

Posters de los 00s que serán parte del montaje

Referencia



Creación



Nota: <https://co.pinterest.com/pin/310185493067732848/>

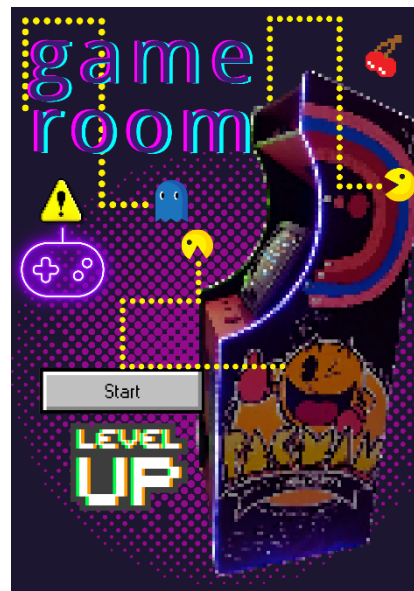
Para este afiche, decidí inspirarme en la imagen de referencia de la publicidad de Almacenes Ley para el Día del Amigo Secreto, agregando más almacenes que ya no existen hoy en día pero que son recordados con cariño por muchas personas. Personalmente, me recuerdan mucho a mi abuelo, ya que él solía ir a Mercadefam para hacer las compras de la semana y sacarme a pasear.

Lo curioso del paso del tiempo es que muchas personas mantienen los recuerdos de los lugares que frecuentaban de manera inconsciente. Hace un año, una amiga de la familia que no venía a Bucaramanga hace muchísimo tiempo vino a casa y nos citó en Cabecera. Fue muy curioso cuando dijo "nos vemos en Mercadefam", puesto que ya no se le conoce de esa manera. Esto me hizo pensar que, por más que el tiempo avance y las cosas se actualicen, los recuerdos en nuestra mente a menudo permanecen inalterados ante el cambio.

Referencia



Creación



Nota: <https://archive.org/details/poster-playtronic-snes>

Los afiches de Super Nintendo siempre mantienen colores vibrantes, combinando el negro con el neón. Mi infancia la viví en un barrio popular de Florida llamado Bucarica. Recuerdo que a dos cuadras de mi casa había un lugar donde podías jugar en máquinas arcade, con PlayStation y Xbox. El lugar tenía luces de neón y estaba ambientado como un cuarto de juegos estadounidense.

Por ello, decidí crear un afiche que reflejara la parte gamer de mi trabajo. En este caso, seleccioné la máquina de arcade que intervine y la convertí a formato pixel para darle la estética de los gráficos de los videojuegos antiguos. Manteniendo la estética de Pac-Man, también decidí agregar iconos de este, logrando así un afiche ideal para ambientar una game room o cuarto de juegos.

Referencia



Creación



Nota: <https://www.deviantart.com/reniedraws/art/Hugzz-81491068>

La imagen de la parejita emo abrazándose, que se volvió muy famosa en internet durante los años 2000, se llama "Hugzz". Fue creada por la ilustradora estadounidense Irene Strychalski y publicada originalmente en su cuenta de DeviantArt. Esta ilustración se viralizó en plataformas como MySpace, Metroflog y Fotolog, convirtiéndose en un ícono de la estética emo de esa época.

Recuerdo que cuando creé mi cuenta de Facebook por primera vez, principalmente para jugar Pet Society, veía muchos perfiles con esta imagen como foto de perfil. Yo incluso llegué a verla en tarjetitas o credenciales que podías comprar en las papelerías e incluso llegué a hacer el dibujito para regalarlo a amistades en el colegio. Aunque el auge ya había pasado, hubo miles de reinterpretaciones. Mi favorita es la que seleccioné para mi creación, aunque la original muestra a una chica de cabello castaño claro.

Referencia



Creación



Nota: <https://es.pinterest.com/pin/835065955876034726/>

Gusanito.com fue un sitio web muy popular en la década de 2000, conocido por sus tarjetas electrónicas animadas y personalizadas. Estas tarjetas, que se podían enviar por correo electrónico, presentaban personajes adorables como Cowco, Wamba, Wero y Wippo, quienes compartían sus aventuras en una isla ficticia.

Gusanito.com me genera mucha nostalgia, ya que fue un descubrimiento que impactó mi infancia. Recuerdo acompañar a mi mamá al cibercafé para revisar su Hotmail y MSN porque no teníamos computadora en casa. Cada vez que alguien cumplía años, ella entraba a Gusanito.com para enviar tarjetitas y videos a las personas que celebraban su cumpleaños ese día. Luego, simplemente navegábamos por el sitio web para ver las actualizaciones, y así fue cada vez que íbamos al ciber.

Es por esto que, para la recreación de Gusanito, decidí mezclar la tipografía de una de las tarjetas con el personaje de Wamba, la chica. Esta combinación captura la esencia de aquellos momentos especiales y la alegría que nos brindaba explorar el sitio juntas.

Referencia



Creación



Nota: <https://es.pinterest.com/pin/935763628823152984/>

My Chemical Romance se convirtió en una gran influencia para mí gracias a MTV, el canal que mi hermano solía poner por las tardes para escuchar música y ver videos con sus amigos. Recuerdo que el primer video que vi de la banda fue "Helena". Su estética siempre capturó mi atención, y las letras de sus canciones cobraron más significado cuando entré en la adolescencia y comencé a valorar más a la banda en mi vida.

Decidí incluir un afiche de My Chemical Romance porque uno de los aspectos más impactantes de la banda es su habilidad para abordar temas profundos y personales en sus letras, como la salud mental, la muerte y la lucha personal. Esto resonó profundamente con una generación de jóvenes que buscaban una forma de expresar sus propias emociones y experiencias, lo cual siento se acopla totalmente a mi trabajo.

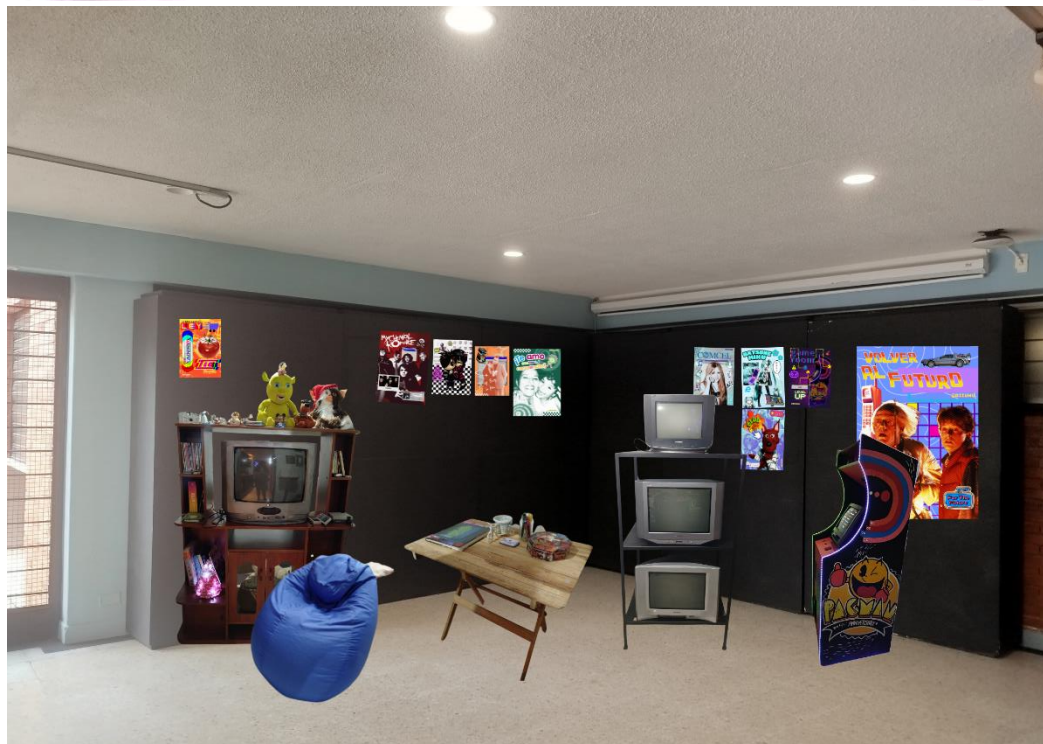
La selección de estas imágenes no solo busca evocar nostalgia, sino también reflejar cómo ciertos elementos visuales pueden encapsular y transmitir la esencia de una época. Al presentar estas imágenes en la instalación, se pretende crear un puente entre los dos tiempos, pasado y presente, ya que en la actualidad hay bandas que están resurgiendo cada vez con más fuerza, permitiendo a los espectadores revivir recuerdos y reflexionar sobre la evolución de la cultura popular. Este enfoque destaca la importancia de los medios visuales en la construcción de la memoria colectiva y en la formación de identidades culturales.

En resumen, la inclusión de estas imágenes icónicas en la instalación no solo enriquece la experiencia visual, sino que también ofrece una oportunidad para explorar cómo los elementos de la cultura popular y digital han influido en nuestras vidas y continúan resonando en la memoria colectiva.

OBRA FINAL BOCETO Y MONTAJE EN SALA.

Instalación en sala: Sala Rafael Prada Ardila de la Universidad Industrial De Santander
inauguración 05 de diciembre 5 pm.

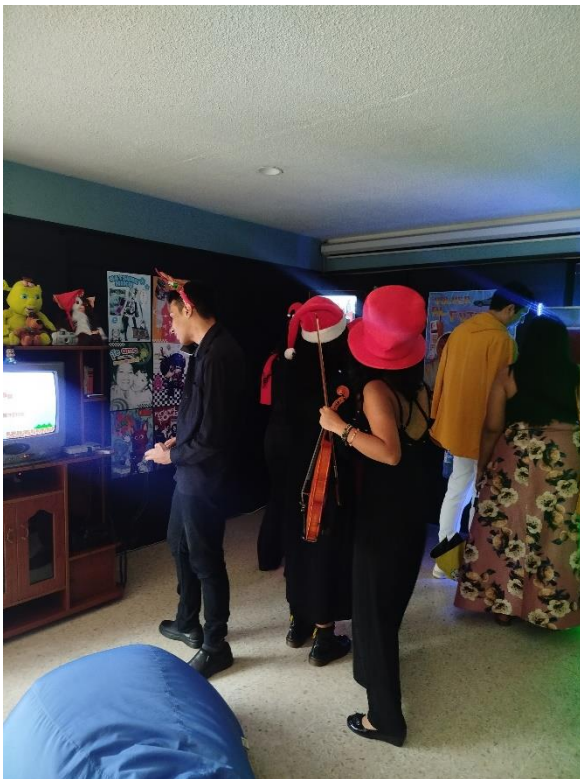
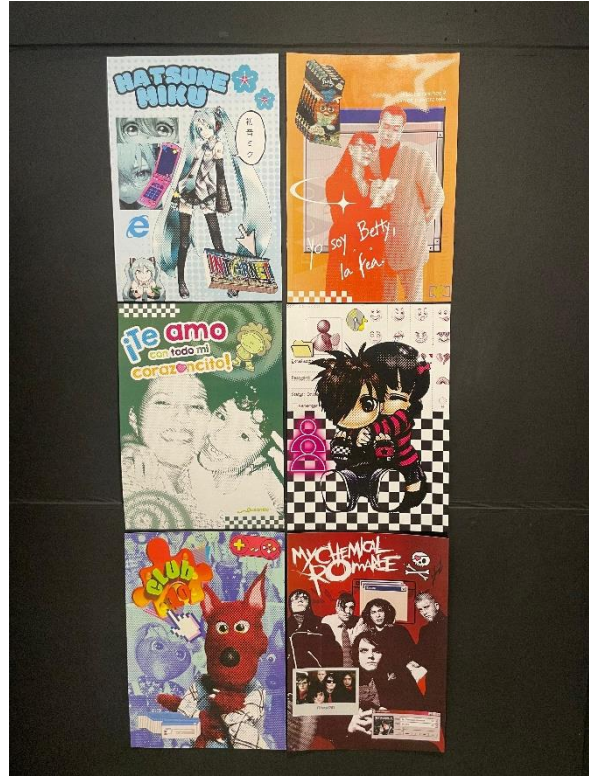
Figura 36.



Obra en sala:

Fotografías obra montada en la sala Rafael Prada Ardila ubicada en el campus central de la Universidad Industrial de Santander.

Figura 37.



Conclusiones:

En este trabajo de instalación he explorado la interacción del espacio físico y la percepción del espectador a través de la creación de un cuarto que combina elementos visuales, sonoros y táctiles, buscando generar en los espectadores una experiencia estética, donde puedan sentir los dos fenómenos cruciales en el proyecto como lo son la nostalgia (al desbloquear memorias de sus vidas) y de la anemoia (al experimentar nostalgia por cosas o momentos que probablemente no vivieron).

Los resultados obtenidos indican que el objeto y los iconos empleados en el proyecto son grandes contenedores de memoria, que nos ayudan a dar contexto de épocas significativas o como en el caso de la obra, crear nuevas experiencias a partir de las interacciones que se generan en esta.

Considero que cumplí satisfactoriamente con los objetivos específicos del proyecto, ya que la creación del espacio logró desarrollarse junto con las investigaciones y selección de elementos que lo conformarían, así mismo se refleja la importancia de la restauración de objetos obsoletos y como con ellos podemos traer el pasado junto con nuevas formas y nuevos significados en el contexto contemporáneo. También me gustaría destacar el uso de distintas técnicas que utilice para componer la obra, como lo son la creación de video arte que se reproducen en los televisores, la mezcla de música ambiental que realice para la sala, la creación de juguetes a partir de iconos famosos de películas y series etc.

Considero que existen dos perspectivas al momento de visualizar el espacio, ya sea nostalgia o anemoia, pero me gustaría agregar que más allá de los dos fenómenos puedo ver cómo se generan nuevas perspectivas, ya que la mayoría de los objetos expuestos son pasados de moda

y poco relevantes, causando impresión sobre cómo el pasado siempre se mantiene vigente y que por más que pasen los años no dejara de volver.

En una reflexión más personal, el proceso de investigación y creación fue esencial para mí como artista, ya que pude encontrar un sentido al porqué mis obras siempre albergan memoria y nostalgia. Este proyecto me ha permitido profundizar en mi comprensión de estos temas y explorar nuevas formas de expresarlos a través del arte. La experiencia ha sido enriquecedora y ha reafirmado mi convicción de que el arte puede ser una poderosa herramienta para explorar y comunicar emociones complejas. Este viaje personal ha sido tan significativo como los resultados obtenidos, consolidando mi enfoque artístico y mi pasión por la creación.

Referencias Bibliográficas

Anemoia. (s/f). Wiktionary. Recuperado el 24 de junio de 2024, de <https://en.wiktionary.org/wiki/anemoia>

Animoscillator. (s/f). Animoscillator. Recuperado, de <https://www.animoscillator.com/>

BBC News Mundo. (2021, marzo 28). Redes sociales: por qué nos obsesiona la vida de los otros (y cómo la pandemia incrementó ese deseo). BBC. <https://www.bbc.com/mundo/vert-cap-56552125>

Bringhurst, T. (2021, septiembre 28). Treefort Installation.

Cornejo, A. (2018, agosto 10). Anemoia. CNTR | CLTR. <https://cntrcltr.me/cntr/2018/8/10/w1szswdchocexdw5u8yhqaz4giwk23>

El significado y características de una instalación artística. (2023, agosto 6). BLOG. <https://artecontemporaneox.com/instalacion/el-significado-y-caracteristicas-de-una-instalacion-artistica/>

Frutiger Aero. (s/f). Aesthetics Wiki; Fandom, Inc. Recuperado de https://aesthetics.fandom.com/wiki/Frutiger_Aero

Frutiger Aero: (2023, marzo 30). Issuu. https://issuu.com/avionsito/docs/revista_final/s/21794750

Greenberger, A. (2020, julio 20). Nam June Paik's pioneering vision: How the artist predicted an age of digital technology. Artnews.com. <https://www.artnews.com/feature/nam-june-paik-television-video-art-famous-works-1202694737/>

Hergett, R. (2023, marzo 10). Animoscillator uses video to "paint to music". Bozeman Daily Chronicle. https://www.bozemandailychronicle.com/ruckus/animoscillator-uses-video-to-paint-to-music/article_115df3a2-bd3f-11ed-ad03-b766b163cf80.html

Jarrett, C. (s/f). Anemoia: the psychology behind feeling nostalgic for a time you've never known. Sciencefocus.com. Recuperado, de <https://www.sciencefocus.com/the-human-body/anemoia-nostalgia>

Koenig, J. (s/f). John Koenig. Ted.com. Recuperado, de https://www.ted.com/speakers/john_koenig

Molina, D. (2023, noviembre 28). Qué es la anemoia. Mi blog personal; Dani. <https://psicologoemocionalonline.com/que-es-la-anemoia/>

Moreno, M. (2024, abril 10). La música del 2000: Éxitos y ritmos para recordar. Musicadia. <https://musicadia.es/la-musica-del-2000-exitos-y-ritmos-para-recordar/>

Nostalgiacore. (s/f). Aesthetics Wiki; Fandom, Inc. Recuperado de <https://aesthetics.fandom.com/wiki/Nostalgiacore>

¿Por qué son tan populares los juegos retro? – Rompiendo el mito. (2022, abril 7). Retro vGames. <https://retrovgames.com/es/why-are-retro-games-so-popular-busting-the-myth/>

Trilnick, C. (s/f). Nam June Paik. Proyectoidis.org. Recuperado , de <https://proyectoidis.org/nam-june-paik/>

Does nostalgia have a psychological purpose? With Krystine Batcho, PhD. (n.d.). <https://www.apa.org>.<https://www.apa.org/news/podcasts/speaking-of-psychology/nostalgia>

Sapio, G. (2014). Media and nostalgia. In Palgrave Macmillan UK eBooks. <https://doi.org/10.1057/9781137375889>

Autor Idealpuf.com. (2017, November 29). El puff está de moda en TV. <https://idealpuf.com/blog/el-puff-esta-de-moda-en-tv/>

Puff | Idealpuf.com - Page 8. (2017, November 29). <https://idealpuf.com/blog/category/puff/page/8/>

M, I. (2022, September 20). Anemoia: por qué sentimos nostalgia por algo que nunca hemos vivido. Diario ABC. <https://www.abc.es/bienestar/psicologia-sexo/psicologia/abci->

nostalgia-

202209201134_noticia.html#:~:text=Es%20un%20sentimiento%20de%20anhelo%20por%20un%20momento%2C%20situaci%C3%B3n%20o%20acontecimiento%20pasado&text=I.%20M.,has%20sentido%20nostalgia%20por%20algo.

La Colección del, E. N. (s/f). Y NUEVOS MEDIOS. Gob.bo. <https://www.ccp.gob.bo/wp-content/uploads/2021/02/Instalaciones-y-nuevos-medios-en-la-IVAM-Institut-Valencia-dArt-Modern-1.pdf>