

Juan D. Muñoz



Artista visual

juandmunozz@gmail.com

+57 3504919091

Declaración artística Juan D. Muñoz

La relación entre las “verdad-es” definitorias de los modos de construcción biopolíticos, culturales y sociales de una comunidad, son mi principal interés para reflexionar a través de la imagen, desde las perspectivas simbólicas y poéticas que presenta las realidades de cada pueblo, basado en ello, desarrollo mi propio lenguaje metafísico que representa mis experiencias personales dotadas de la fantasía, de verdades inadmisibles en el mundo exterior. Para ello traslado mis imágenes a planos de existencias que transiten entre la realidad objetiva y los planos de conciencia subjetivos.

Haciendo

Caso a Gawwin

En una búsqueda de construir imagen desde lenguajes que no derivaran del arte decidí empezar a “pintar” usando lenguaje CSS, que es el usado para dar el estilo de las páginas web. En este proyecto, cada pieza es construida desde la geometría y orientada exclusivamente usando lenguaje CSS. Dando así forma a cada retrato construido, ello conlleva a que la imagen este compuesta de dos piezas: su esqueleto abstracto (La imagen que presenta el lenguaje y que por si mismo no nos permitiría entender el producto) y el producto figurativo (Es aquella imagen que guía de manera clara al espectador hacia formas precisas y comprensibles)





```
35 background: #000;
36 border: 2px solid #b3b3b3;
37 }
38 ▾ #juan .body {
39   position: absolute;
40   width: 100px;
41   height: 150px;
42   background: #55bbcc;
43   top: 130px;
44   left: 50%;
45   -webkit-transform: translateX(-50%);
46   transform: translateX(-50%);
47   border-radius: 40px;
48   z-index: 3;
49   overflow: hidden;
50 }
51 ▾ #juan .shadowbody {
52   position: absolute;
53   width: 100px;
54   height: 150px;
55   background: #0f0f0f;
56   top: 130px;
57   left: 80%;
58   -webkit-transform: translateX(-50%);
59   transform: translateX(-50%);
60   border-radius: 40px;
61   z-index: 3;
62   overflow: hidden;
63 }
64 ▾ #juan .jacket {
65   position: absolute;
66   background: #fff;
67   width: 7px;
68   left: 50%;
69   height: 160px;
70   top: -4px;
71   -webkit-transform: translateX(-50%);
72   transform: translateX(-50%);
73   z-index: 1;
74 }
75 ▾ #juan .jacket:before {
76   content: "";
77   position: absolute;
78   background: #55bbcc;
```

línea 258, Columna 11 — 851 líneas

CONSTRUYENDO:

EL TAPABORCAS PERDIDO

Debido a la cuarentena y todo lo que ella a cambiado nuestro modo de interactuar con nuestro entorno, decidí tomar ese tiempo aprendiendo otros modos de hacer imagen, y así nace el video juego, como una biografía interactiva que refleja la manera en que me sentía al salir a la calle en un entorno nuevo para mí (no la cuarentena, el desarrollo visual de juegos)

El videojuego es una manera de escapar del encierro a través de la virtualidad, como un plano alternativo a la realidad objetiva que transitamos y asumimos como la realidad única o primaria, sin embargo, el trasladar mi existencia a un entorno virtual, me cuestiono la existencia de una sola o verdadera realidad.



<https://juandmunoz.xyz/coronaland>

A P R E N D E D E C O N

C Y B E R V A N G O G H

Aprende con Cyber Van Gogh nace de la necesidad de vincular mi profesión como docente en artes, y mis dos más grandes intereses: el arte y el desarrollo de software; así que Cyber VanGogh es un proyecto que pretende enseñar a las nuevas generaciones de manera dinámica historia del arte, la historia de artistas que han influenciado el arte contemporáneo, en este caso el primer artista desarrollado es Van Gogh pues me interesaba emular esas sensaciones de movimiento de la obra de VanGogh (La turbulencia de los fluidos) trasladándole a las formas que le pertenecen a internet como los típicos binarios.

<https://juandmunoz.xyz/VanGogh/CyberVanGogh.html>



IMAGINIFICACIÓN

Desde un estudio de los procesos coloniales, y como ellos construyen la identidad de un pueblo, decidí recopilar mitos y versiones que mostrasen el proceso cultural y la relación bio-política en la transgresión de creencias y formas de pensamiento pre y post coloniales.

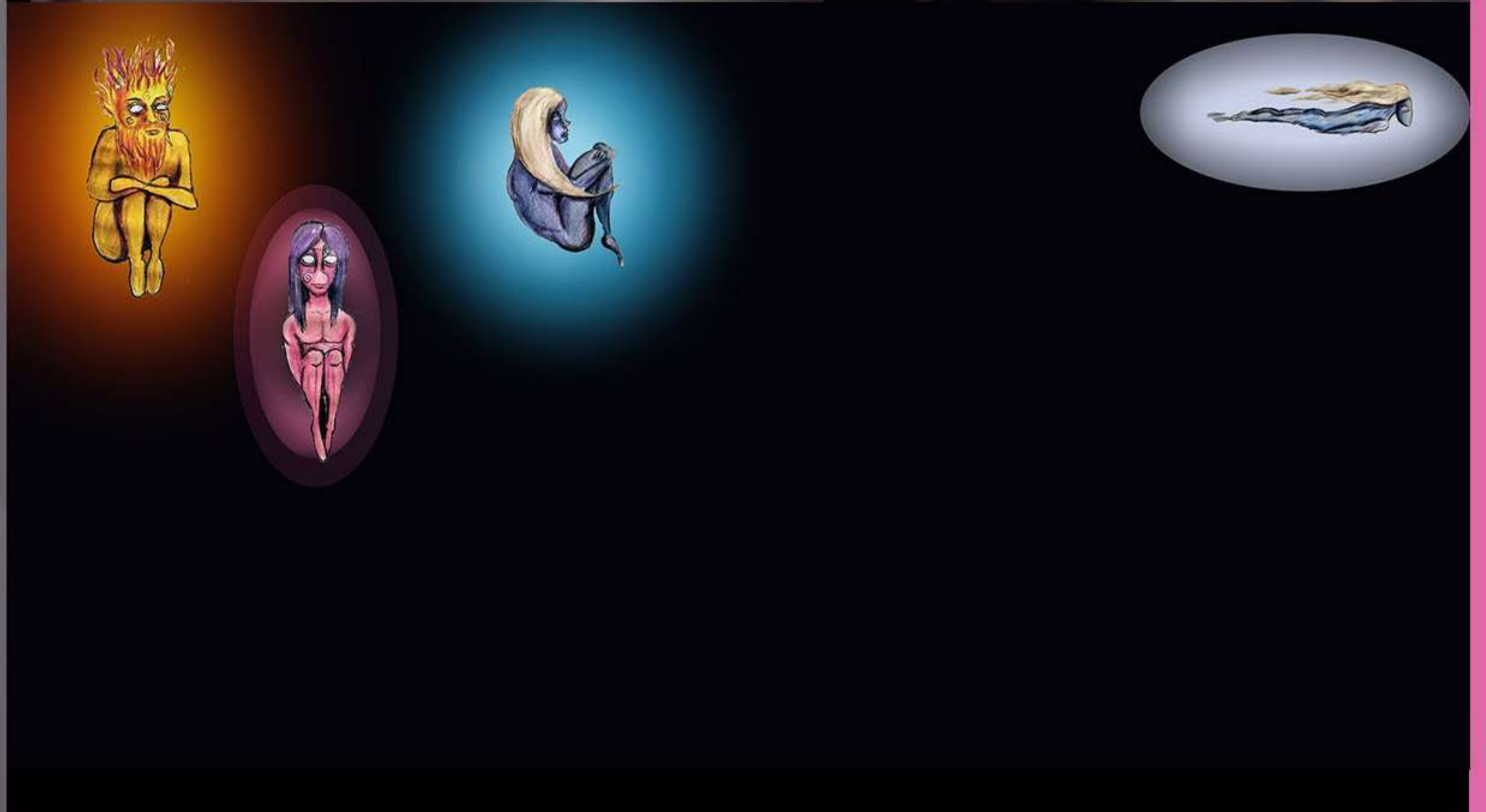
La intención de este proyecto es: por una parte mantener interés y reconocer nuestra memoria ancestral para conservar una identidad como pueblo, además de ser consciente de la manera en que las culturas foráneas influyen en nuestra construcción como sujetos.

El primer cortometraje presenta la versión pre colonial de la creación del mundo y del hombre según el pueblo Wayuu, narrada en Wayuunaiki por un integrante de esta comunidad; el guión se basa en la narración de una mayor Wayuu a su nieto sobre la historia de su pueblo.

El segundo corto es una versión del mismo mito al que denominé "post colonial" y está soportada en un texto del Ministerio de interior de Colombia es un texto que según algunos integrantes del pueblo, está cristianizado, y refleja los procesos interculturales sucedidos por el pueblo Wayuu y los pueblos occidentales que desembarcaron en sus tierras.

Y por último se desarrolló una versión del mito del Mohán, que al igual que las dos versiones anteriores, buscaba mostrar un paralelo entre el desarrollo del pensamiento poético pre occidental y la influencia de los pueblos europeos en la transgresión de sus imaginarios, y por tal, en menor o mayor medida, de sus comportamientos sociales y culturales

Para la exposición de Artbo-tutor 2019 de la Cámara de comercio presenté un híbrido de los dos primeros cortometrajes en paralelo, exhibiendo una analogía entre el pasado y el presente, en dónde se muestra la memoria como un objeto físico tangible (una caja con un visor) representando una historia de manera digital, abstracta (video digital) de la misma manera la animación, es hecha con dibujos análogos, transportados a lo digital. recordando la importancia del pasado, sin perder las herramientas del presente.



EL OTRO LUGAR

—
CURADURÍA
Lester Rodríguez

ARTBO

Un programa de



Apoyo institucional

Alcaldía de Bogotá

«El otro lugar» es una muestra que hace parte del programa de exposiciones de la plataforma ARTBO Tutor en su presente edición 2019. La muestra reúne una selección de trece propuestas de doce artistas y un proyecto colectivo. Dichos proyectos proponen un diálogo alrededor de los modos y formas desde donde se construye un abordaje de la materialidad de la obra. En ese sentido se entiende por un «lugar otro», justamente el planteamiento que propone una relectura del subtexto de una obra no precisamente a partir de aquello que se presenta explícito, sino desde aquello que se devela en la propia naturaleza y materialidad de las cosas.

«El otro lugar» apunta al planteamiento del espacio de exhibición justamente como lugar de convergencia. El lugar aquí se entiende como un punto de encuentro pensado para la generación de diálogos a partir de la propia experiencia *a priori* entre los cuerpos y las obras, la mirada y el subtexto, las formas y la percepción del espacio a través de la cual nos adentramos en este recorrido propuesto por las y los artistas.

PAGINA FOTOGRAFIA



[INSTAGRAM.COM/ARRAARIATU](https://www.instagram.com/ARRAARIATU)

PAGINA DIBUJO



[INSTAGRAM.COM/ARRAALIATU](https://www.instagram.com/ARRAALIATU)