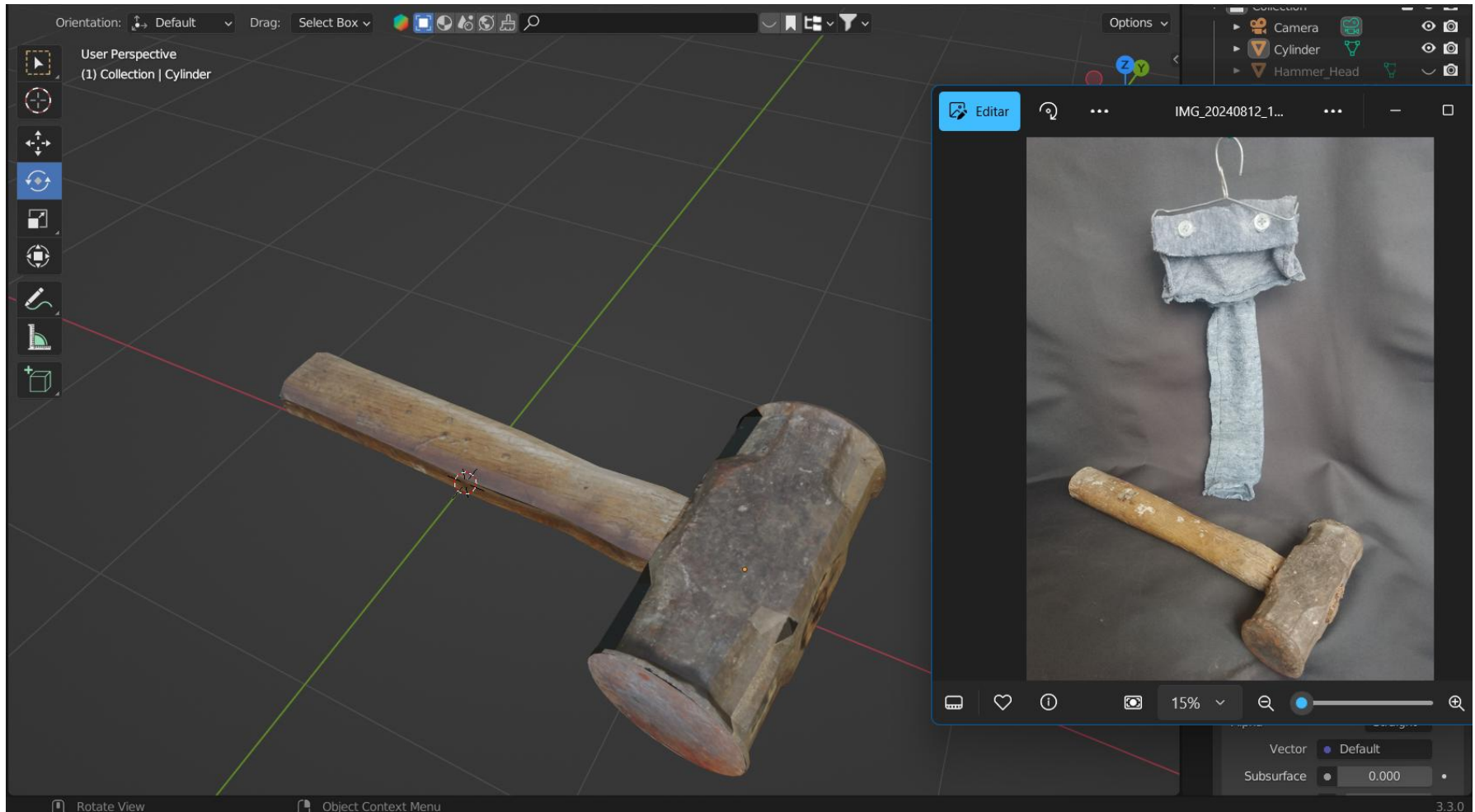


Beatriz Eugenia Cortés Orrego

Artista transmedia

Portafolio 2025



Vestidos de herramientas para la construcción, modelado 3D, costura de tela y AR, 2024-2025.

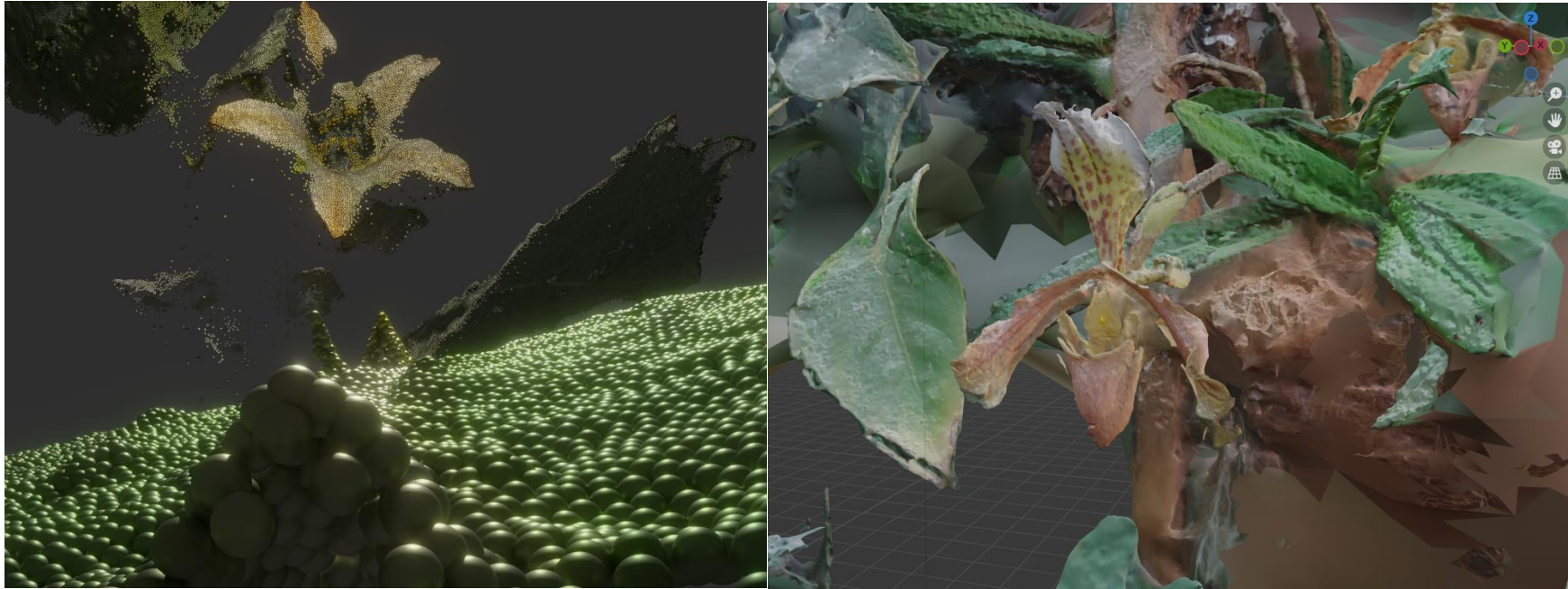
La costura representa el sustento de muchos hogares a la vez que permite autonomía en la autorepresentación para personas en busca de su identidad. La pulsión de vestir lo que nos rodea y la pulsión de habitar nos llevan a esta relación, en dónde la costura nos permite habitar un espacio dentro de nuestros vestidos o permite proteger el cuerpo del objeto que viste. La costura también permite un tipo de construcción y un tipo de casa. Las herramientas se realizan en modelado 3D y este modelo, se activa con el vestido de las herramientas, lo que nos queda en la materialidad es apenas la potencia, el vestido.





Lugares Imposibles, realidad virtual, 2024.

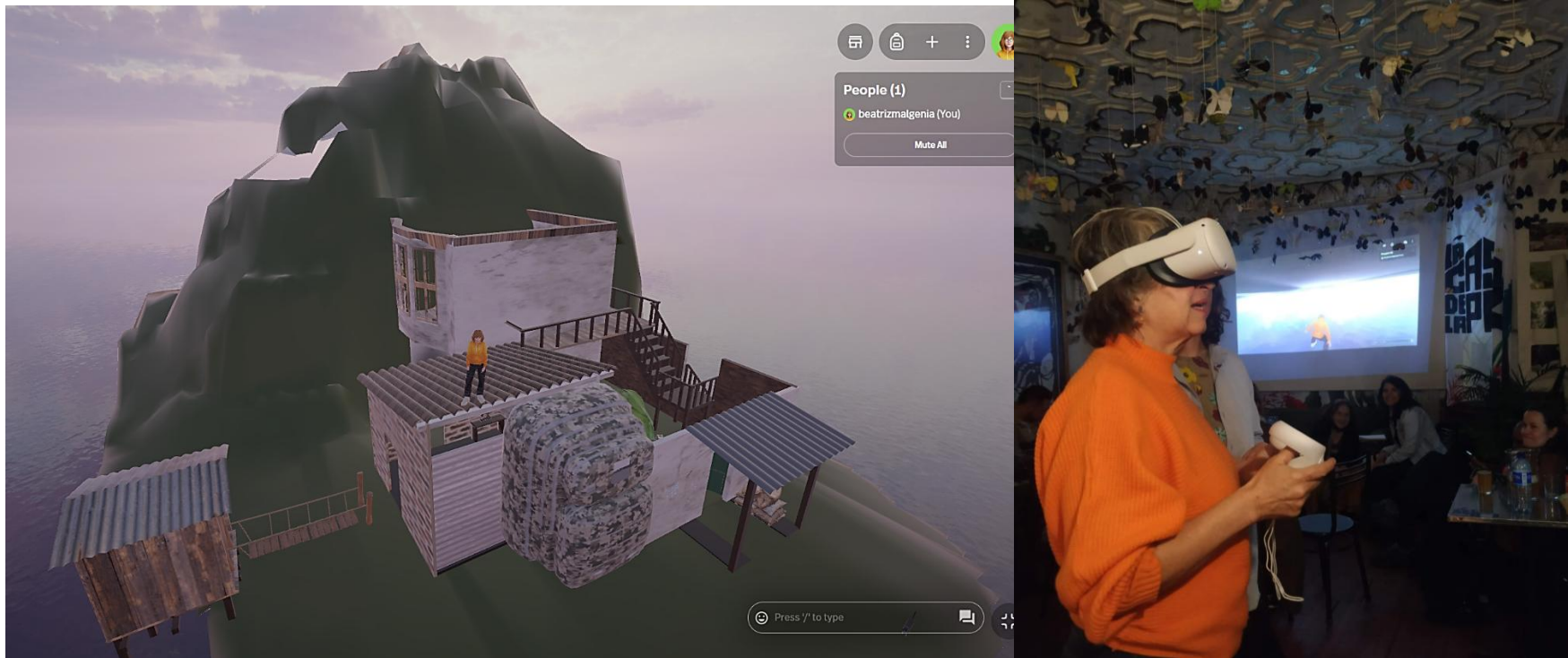
Este proyecto nace por un lado de la memoria que se desprende de haber tenido que mudarse por muchas casas y por el otro, la exploración de posibilidades espaciales propias de la tecnología de realidad virtual, es este caso, bajo los parámetros que permitía la plataforma spatial.io. Este primer boceto de investigación sobre las espacialidades en los universos digitales, se presenta en el REAL MIX 2024 como parte de los trabajos del Hub de Innovación de Plataforma Bogotá. Link del <https://www.spatial.io/s/Beatriz-673e50e881b6dc800313da67?share=1938254929762178550>



Recorridos de otro mundo, Videos a partir de fotogrametría, 2024.

A partir de un taller realizado en la cinemateca distrital, surgieron dos videos que recorren el mundo generado por la fotogrametría en plantas.

Videos: <https://youtu.be/zGneKNEvuFM>

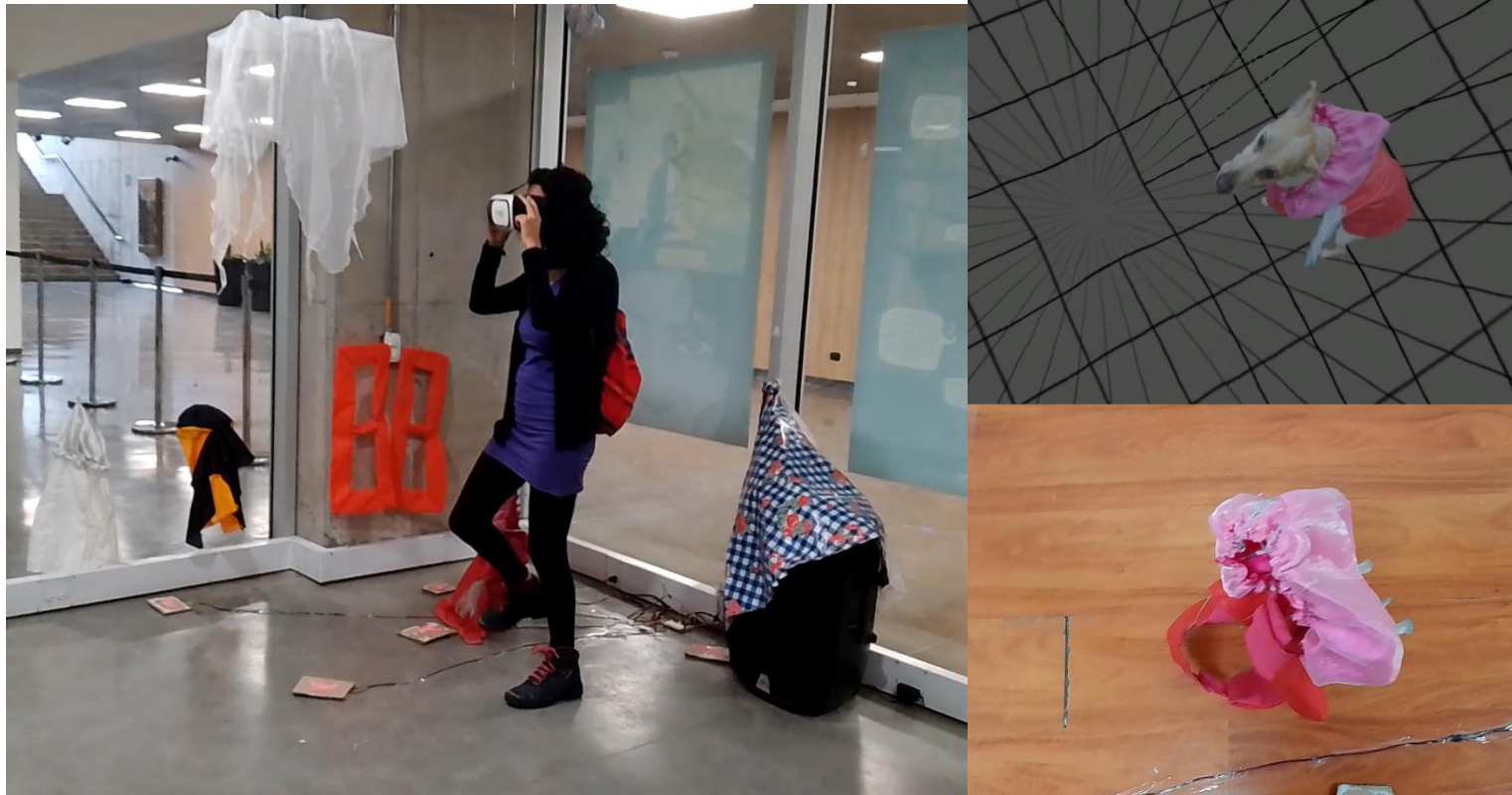


La casa que Migra, Casa en Realidad Virtual Digital, 2023-2024.

La casa que migra es el proyecto ganador de una beca de creación en arte ciencia y tecnología del ministerio de cultura de Colombia. El proyecto propone crear una casa en realidad virtual partiendo de recuerdos de personas que han tenido experiencias de migración, la mayoría de los colaboradores, coincidieron en ser migrantes internos y tener relación con los procesos de paz del 2020. Por esta razón, la casa de la paz se convirtió en centro de los encuentros y la creación. Para el 2024, se utiliza esta casa virtual como escenario expositivo de obras creadas por migrantes, con la intención de completar el proyecto con éstas voces más presentes. Se realizó gracias a la BECA DE PROGRAMACIÓN VIRTUAL EN ARTES PLÁSTICAS Y VISUALES - RED GALERÍA SANTA FE 2024 y por tal razón la obra se puede encontrar en la página de esta galería.

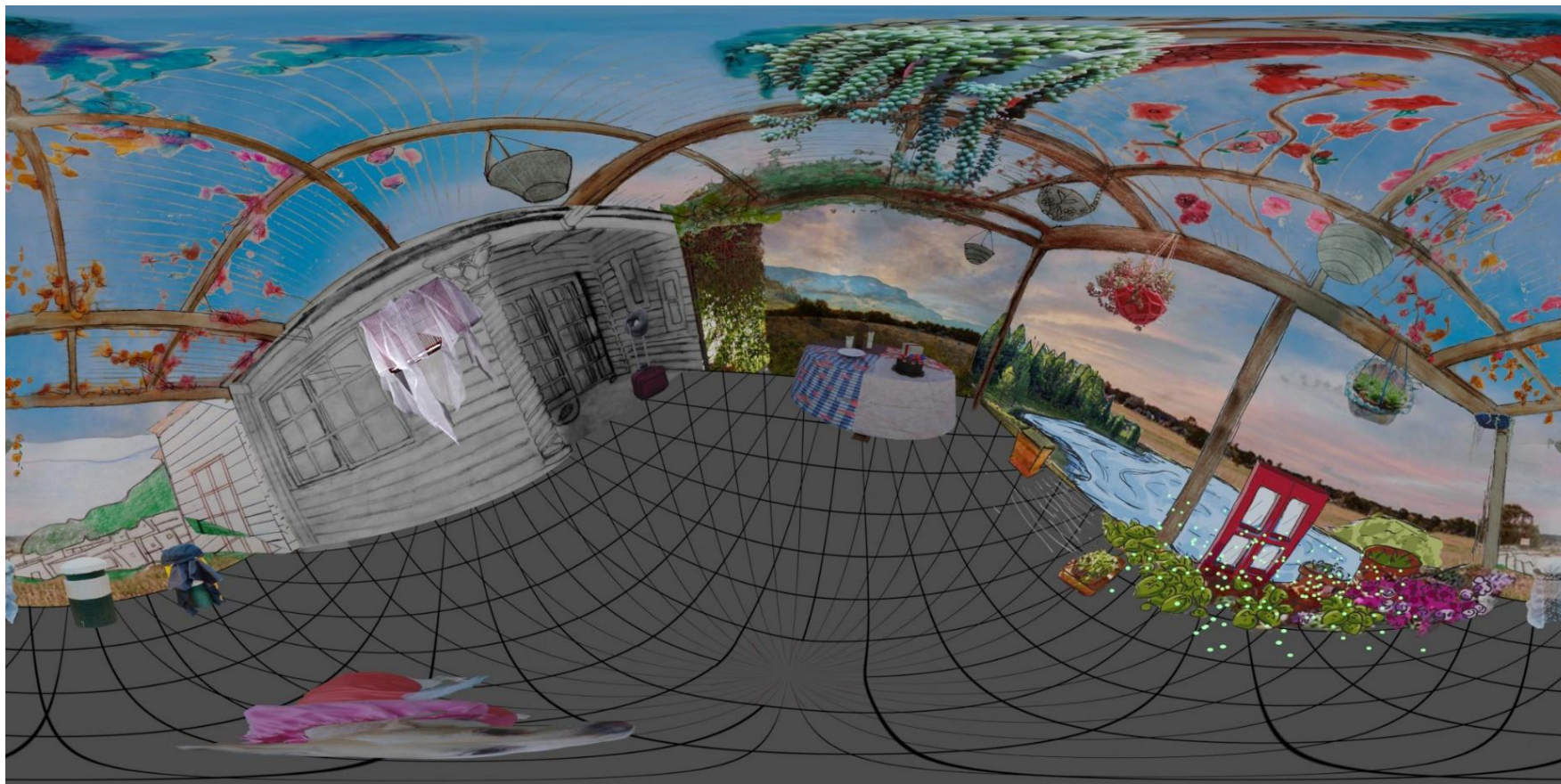
visitar en plataforma Spatial: <https://www.spatial.io/s/LaCasaQueMigra2024-67e4742d6038b93ff11a91d0>

sitio web solo para browser: <https://beatrizmalgenia.com/laCasaQueMigra/>



Costura para un espacio virtual, Instalación con costura y realidad aumentada, 2022.

Somos cuerpos de una vida nuda, rodeados de otrxs cuerpos a los que se les ha despojado de la categoría de humano. ¿Cómo abrir un espacio en el que estos cuerpoxs puedan re-existir? La costura es capaz de pensar y hacer aparecer cuerpos. Los vestidos, a su vez, tienen la capacidad de contener un espacio en potencia, ese espacio que representa un vestido es tanto físico como simbólico, sea social, ritual o terrígeno. Esta instalación parte de ejercicios con costura para vestir otrxs cuerpos-objeto e imaginar sus espacios. Se realizó en el espacio de un costurero apoyado por el programa CREA de IDARTES en el área de artes electrónicas y en el marco del Proyecto de investigación-creación “Baja Costura para Cuerpxs Virtuales” de la maestría de Estudios Artísticos de la facultad de artes ASAB. Video: <https://www.youtube.com/watch?v=sr5Pv9Ct1CY>, sitio VR: <https://beatrizmalgenia.com/Costurero/costuraParaEspacioVirtual.html>

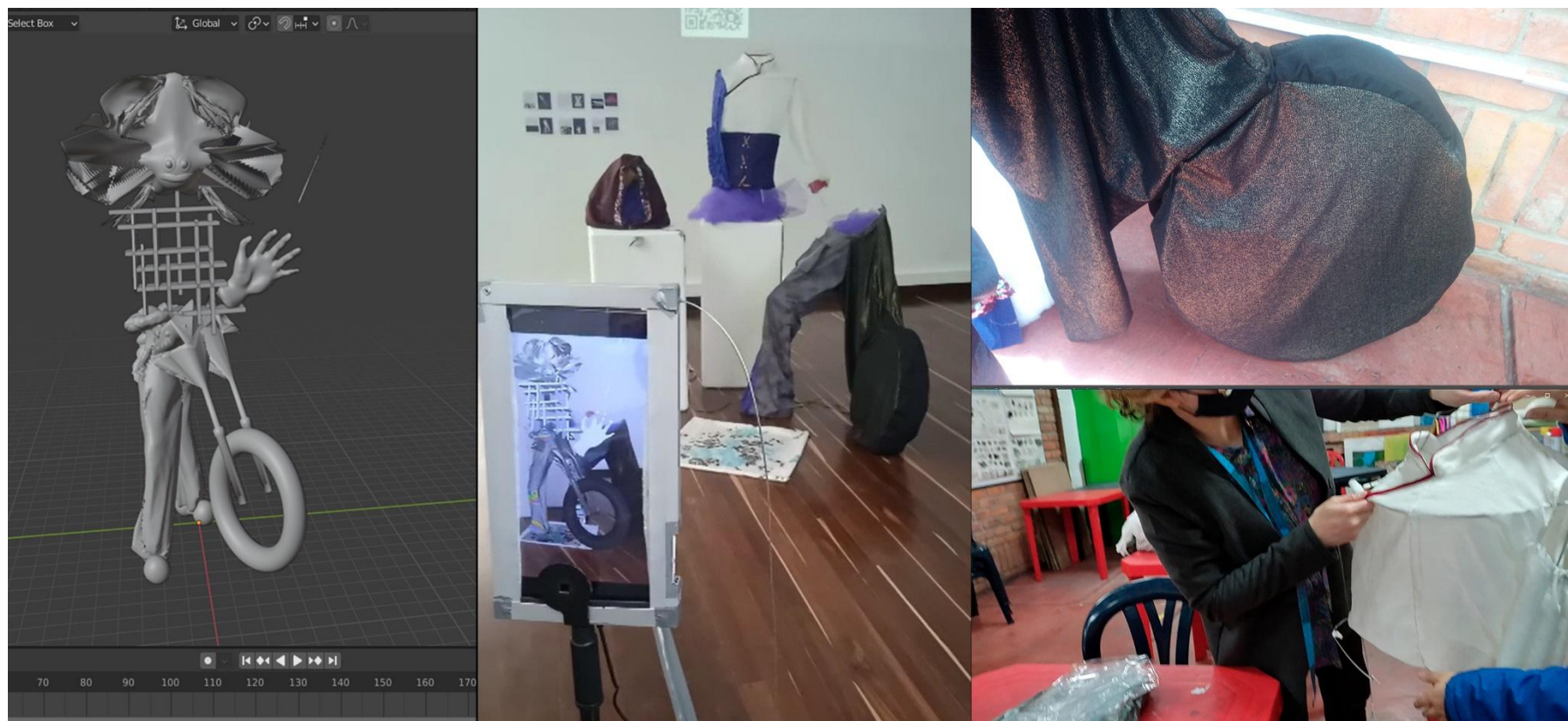


Se trata de una instalación colectiva realizada por el *Costurero para Cuerpxs Virtuales*, en la que cada participante encontró un cuerpo no humano que necesitaba ser vestido y a partir de estos, realizamos varios ejercicios para reflexionar sobre estos cuerpos no humanos, el diseño del vestido de estos cuerpos, que en la instalación aparecían acompañados de interruptores que permiten escuchar las voces de sus creadores. Esta instalación se acompañaba de una animación en 360, en la cual aparecen los cuerpos vestidos y el espacio que diseñamos para cada cuerpo según nuestras reflexiones. Para esto utilizamos dibujo 360 en combinación con modelado 3D con lo cual se completaba el paisaje virtual de cada objeto.



Intervenciones Virtuales, Video con fragmentos de varios proyectos realizados con estudiantes desde pandemia, 2022.

En este video pongo en juego algunas de las reflexiones e imágenes de algunos de los resultados de los tipos de ejercicios realizados con estudiantes, en los que por un lado explorábamos la construcción de cuerpos a través de las tecnologías que nos conformaban y por el otro, explorábamos cómo era nuestra manera de construir y experimentar la pertenencia a nuestras casas. Estos ejercicios los compilábamos en un entorno virtual y cada estudiante exponía sus resultados. Para llegar a esto teníamos que hacer múltiples ejercicios, como grabar audios, tomar fotos o hacer dibujos, para encontrar los ensambles finales que pudieran dar cuenta de todas nuestras ideas y sensaciones. Video: <https://www.youtube.com/watch?v=igfqLCea DE>



Costura para un cuerpo virtual, Instalación con costura, alambre y realidad aumentada, 2021.

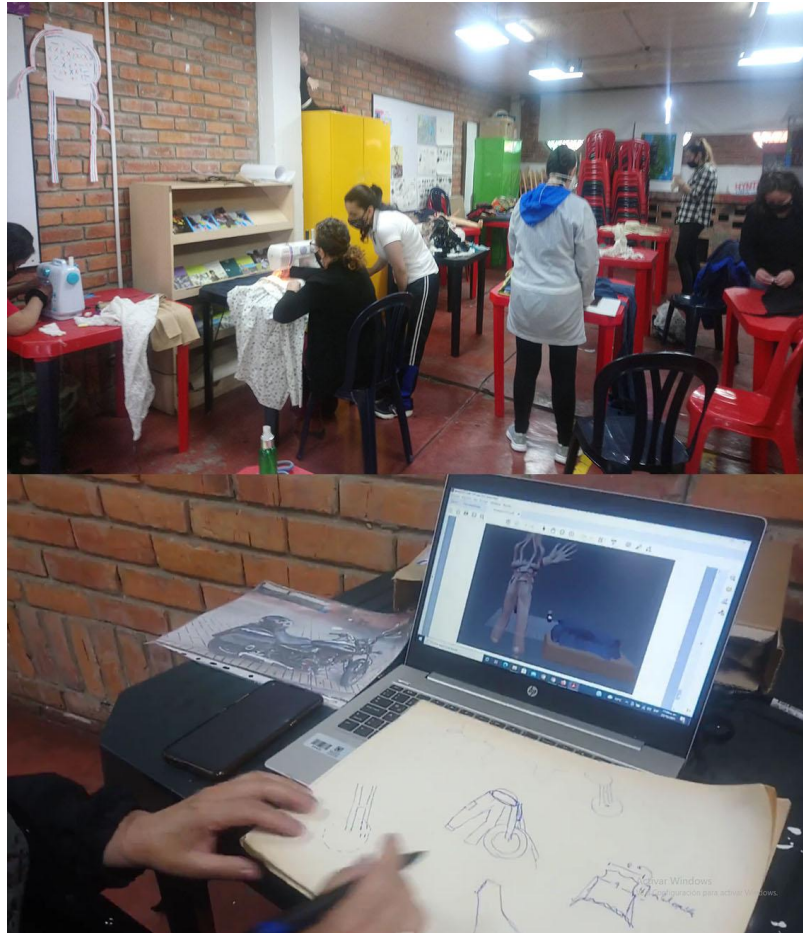
Como parte del proyecto de investigación creación: Baja Costura para cuerpos virtuales, iniciada en la Maestría en Estudios Artísticos de la ASAB, dirigí un laboratorio que se abrió al público a través del programa CREA de IDARTES en el 2021. En este laboratorio, realizamos una serie de ejercicios explorando las maneras en que podemos imaginar volúmenes y cuerpos, a través de tecnologías como la costura o la computación. Partiendo de recuerdos de telas de cada una, llegamos a creaciones de volúmenes 3D, con los cuales armamos un cuerpo colectivo. Creamos el vestido para este cuerpo y fue exhibido junto con el marcador que permitía ver el cuerpo en realidad aumentada.

Video: <https://www.youtube.com/watch?v=aTDtK2RURZg>.

Sitio

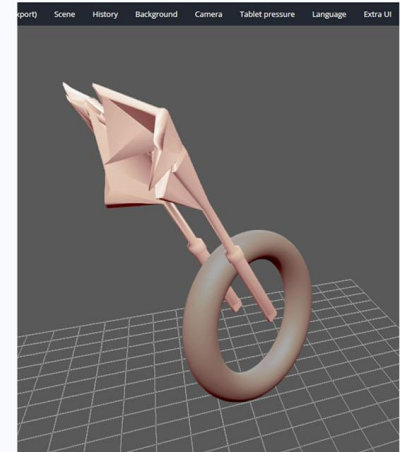
VR:

<https://beatrizmalgenia.com/Costurero/costuraParaCuerpoVirtual.html>



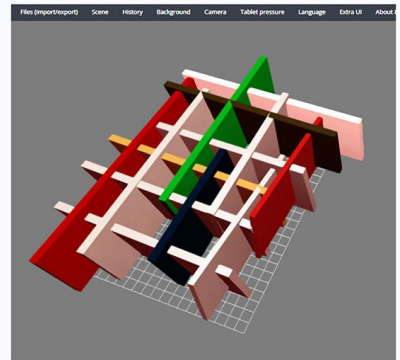
Tela Margarita

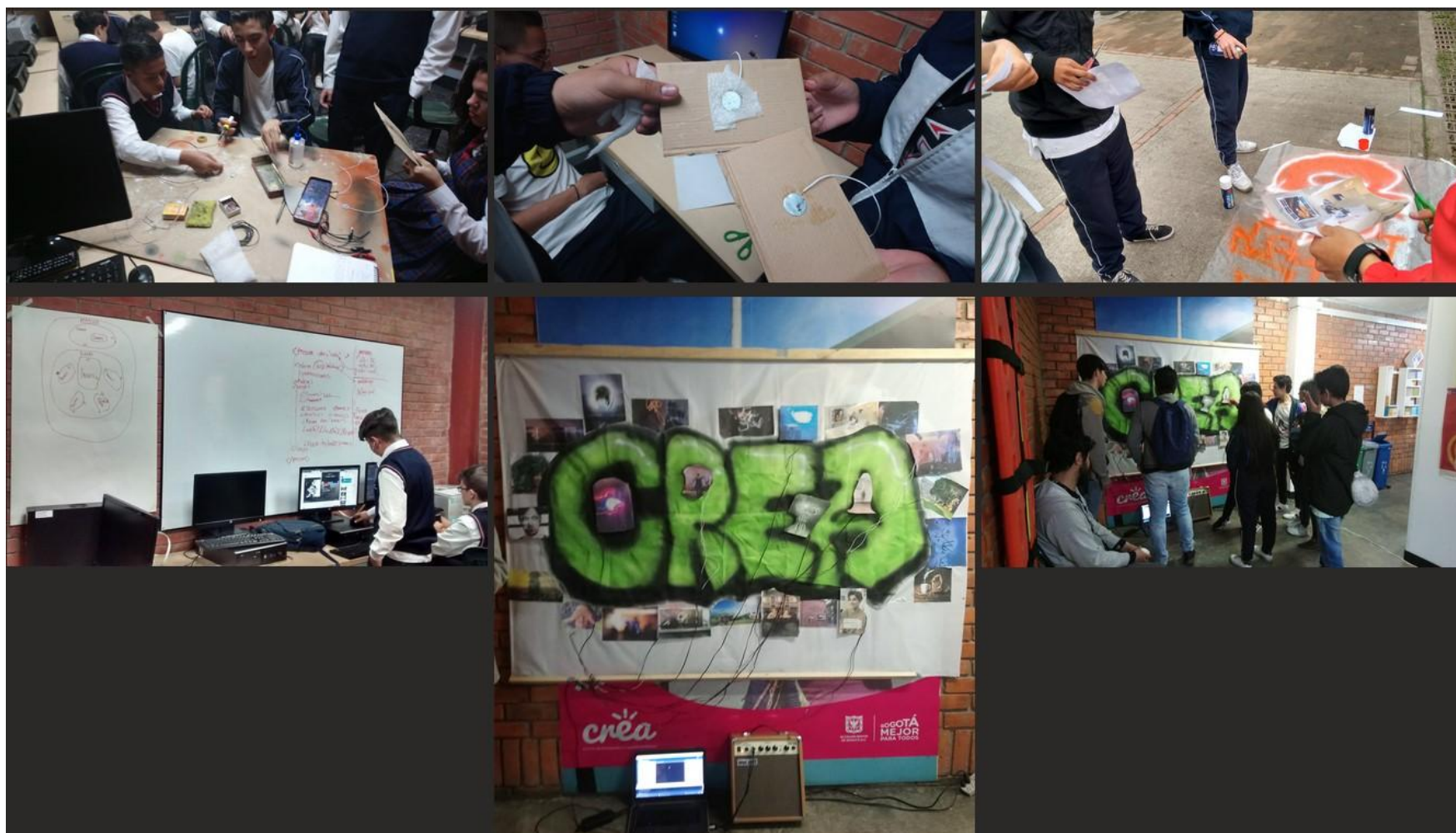
Vestia el lecho de Isis Yeri Margarita Caicedo durante varios años. Comprada por mi hija, a su gusto en 2014, fue depositaria en sus momentos de descanso, de enfermedad, de recuperación física, emocional y espiritual. Estando sobre sus hilos dormía, sufría, lloraba, descansaba y reía con su amiga, con su amigo, con sus mascotas y conmigo. Cuando no descansaba, viajaba usualmente en su moto, la cual llamaba Freya, sus ruedas eran sus alas, aunque las cobijas guardaban su cuerpo libre. Su sello de motera independiente y viajera es Mochirebel, creyó firmemente en la libertad del camino abierto, en que lo viajado, lo vivido y lo bailado, nadie podría arrebatarárselo. Un viaje sin paradas. Wild and free.



Tela Adriana

Que vestía esa tela: Mi cama cuando era una niña. La textura de la tela era suave y gruesa, con diseños de líneas y cuadros en el que jugaba a las muñecas con mi hermana decíamos que eran calles y laberintos, era muy divertido estar sobre esta tela porque al final nos enrollábamos en ella y nos quedábamos dormidas. Qué recuerdos me dejó la tela: sentimientos de amor, alegría.





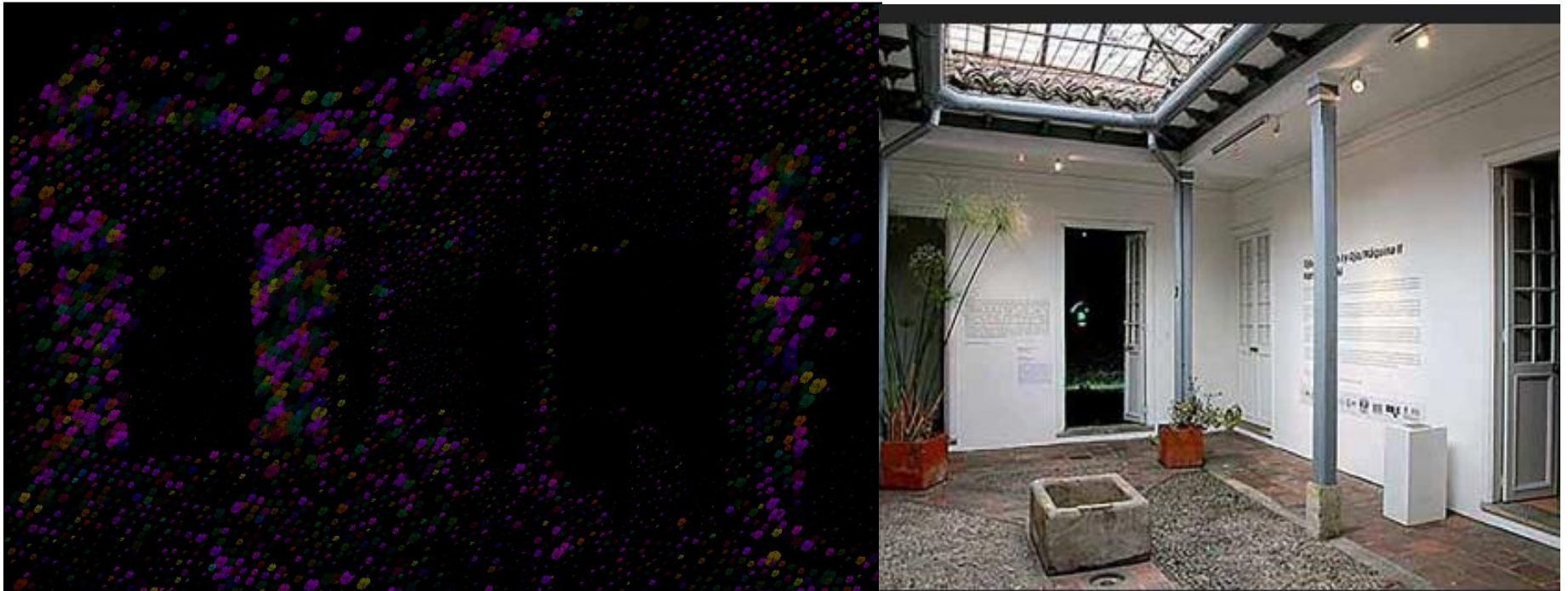
Grafiti sonoro, Instalación de imágenes y sonidos con teclado, 2019.

Proyecto realizado con estudiantes de institución pública de grado noveno en el marco del programa CREA de IDARTES, realizamos experimentos entre sonidos e imágenes los cuales se podían activar mediante un teclado que fue intervenido para extender sus contactos y un programa en processing.



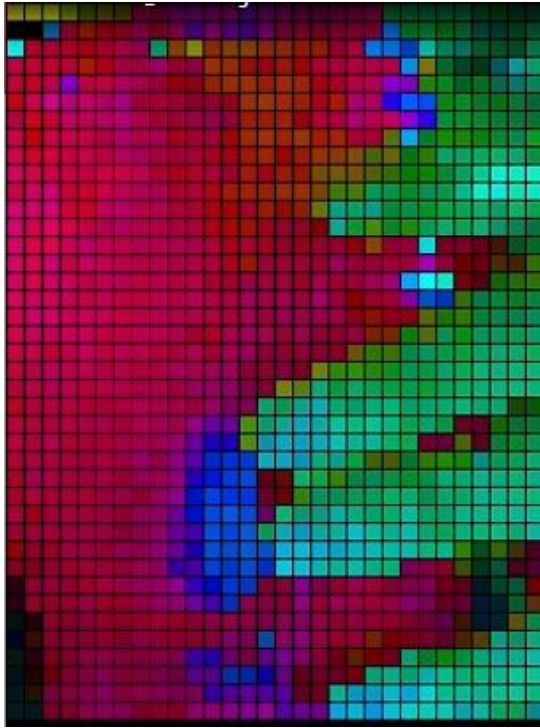
Vaso Live, Instalación electrónica en tiempo real, 2018.

Bajo la temática de Interruptor/Vigilancia, se realiza este proyecto reflexionando a cerca de las lógicas de las tecnologías y sus denominaciones. ¿Qué pasaría lleváramos estas lógicas a la cotidianidad? Detenerse a observar un vaso de agua podría desencadenar en unirse a ese evento y que se publique tu participación. El proyecto se realiza en conjunto con SUPUESTO Colectivo.



Flores puestas, Instalación con machine learning, 2018.

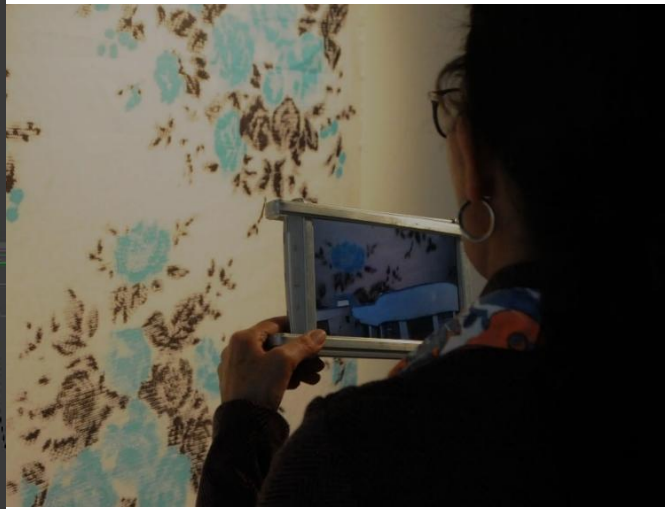
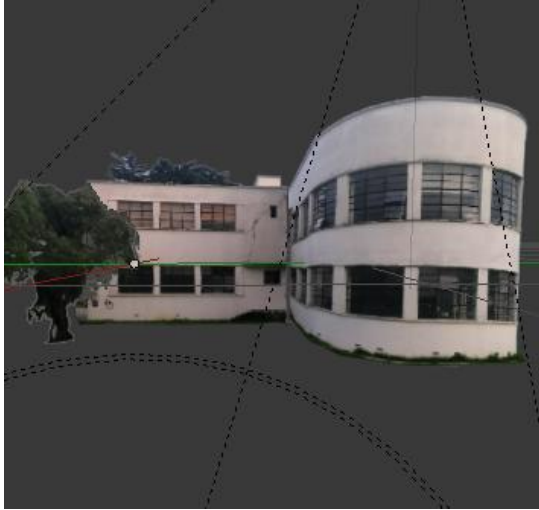
Flores Puestas pretende señalar la intervención de la creación humana en los espacios, a través de otras naturalezas, usa la idea de la flor creada que, aunque haya partido de las especies naturales, ha tomado otras formas y usos. Primero reconoce la vestimenta de los participantes y luego con los patrones de la ropa crea unas flores que esparce en el espacio que está leyendo también en tiempo real. Este proyecto se desarrolló en el marco del laboratorio Klever y se exhibió en plataforma Bogotá.





Máscara para un lugar virtual, instalación con tela y Realidad Aumentada, 2019.

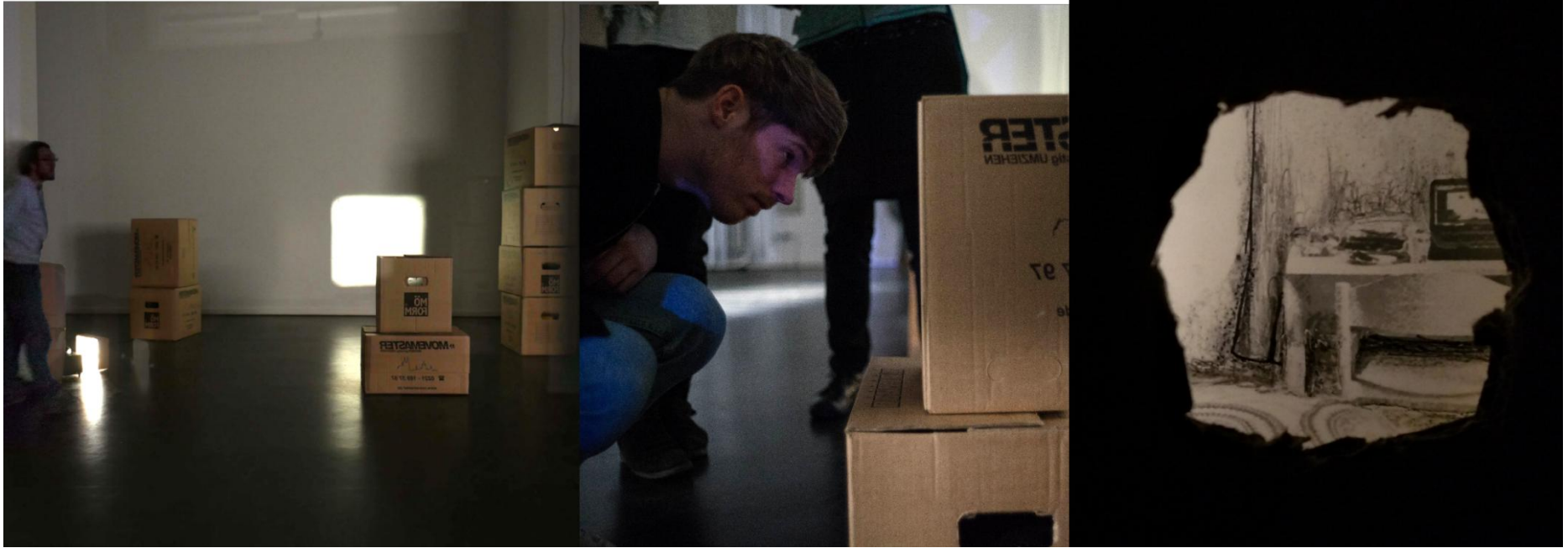
Máscara cosida con el patrón de la grieta más grande del edificio cerrado de artes de la Universidad Nacional de Colombia, la máscara como cuerpo virtual. Por medio de realidad Aumentada, la máscara, activa a través de las flores del grabado de la tela, un modelo de la cascara del edificio en el estado actual de cierre por deterioro y restauración. Este proyecto se muestra en la **Fundación Gilberto Alzate Avendaño** en la exposición llamada *Aguzate XXXIX muestra de trabajos de grado*.

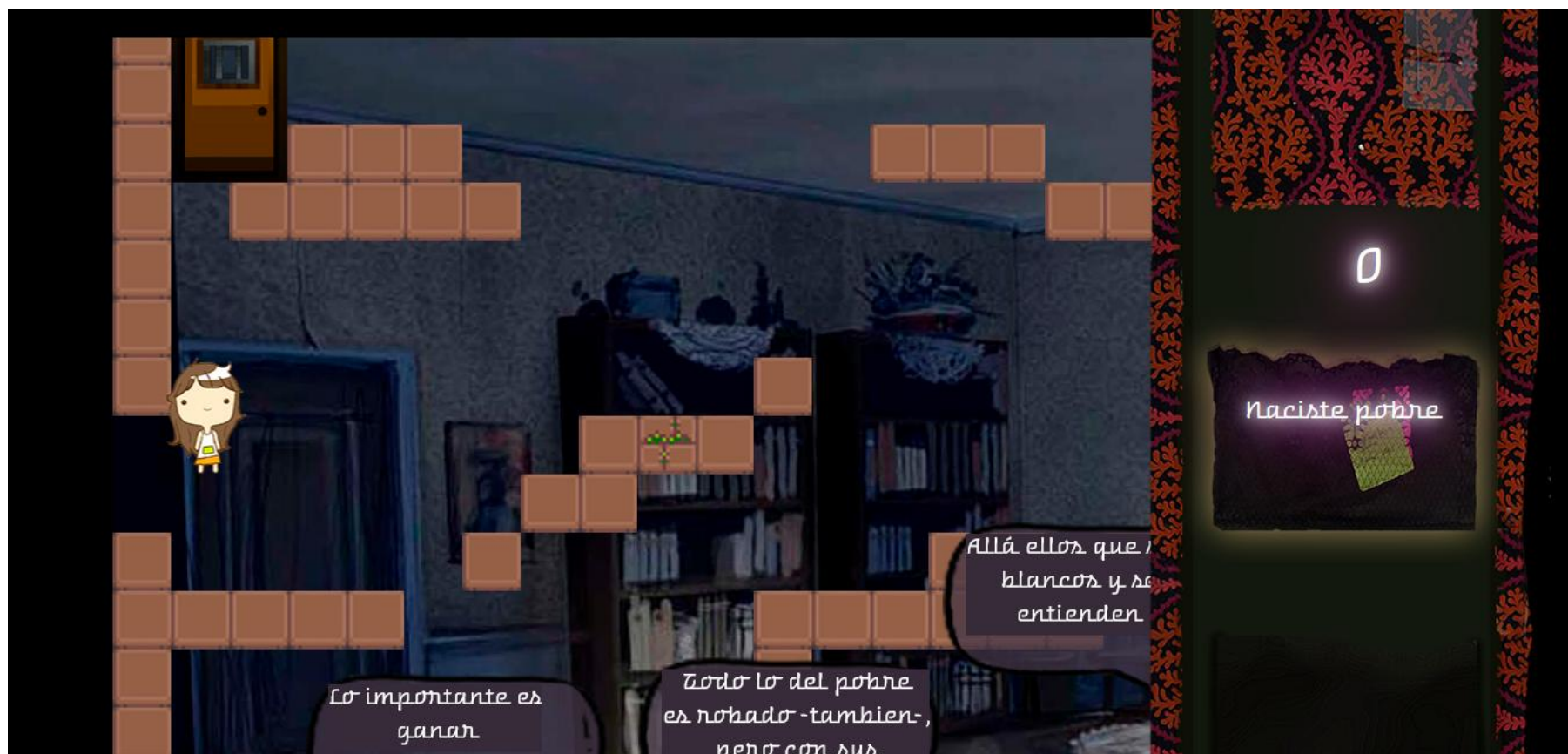




Moving Spaces, Instalación de espacio virtual con dibujos, 2018.

Explorando la idea de espacios virtuales a partir de las múltiples casas en las que la artista ha vivido, la instalación yuxtapone diferentes habitaciones mediante dibujos, que, vistos desde las perspectivas de las cajas, ensamblan un solo espacio. Los dibujos dentro de cajas de mudanza remiten la movilidad de los espacios mismos en el espacio de la memoria del artista. Esta obra se realiza en el marco del 31 Stuttgarter Filmwinter, Festival for expanded media, Stuttgart 2018, bajo el marco del curso **Film Ohne Film** de la Universidad de Arte Medios de Colonia KHM.





Mili sale a la calle, juego HTML5 y JavaScript, 2018.

Este juego fue realizado para la curaduría de boca en boca, del museo de la Universidad Nacional de Colombia, y presentaba a Mili, la cual aleatoriamente nacía rica, pobre o clase media y en su viaje iba consumiendo dichos y frases Colombinos, con lo cual su destino iba cambiando, aunque los finales nunca fueran felices. Esta obra se presentó en el Laboratorio Cano 5, De Boca En Boca que se desarrolló en el Museo de Arte Universidad Nacional de Colombia.



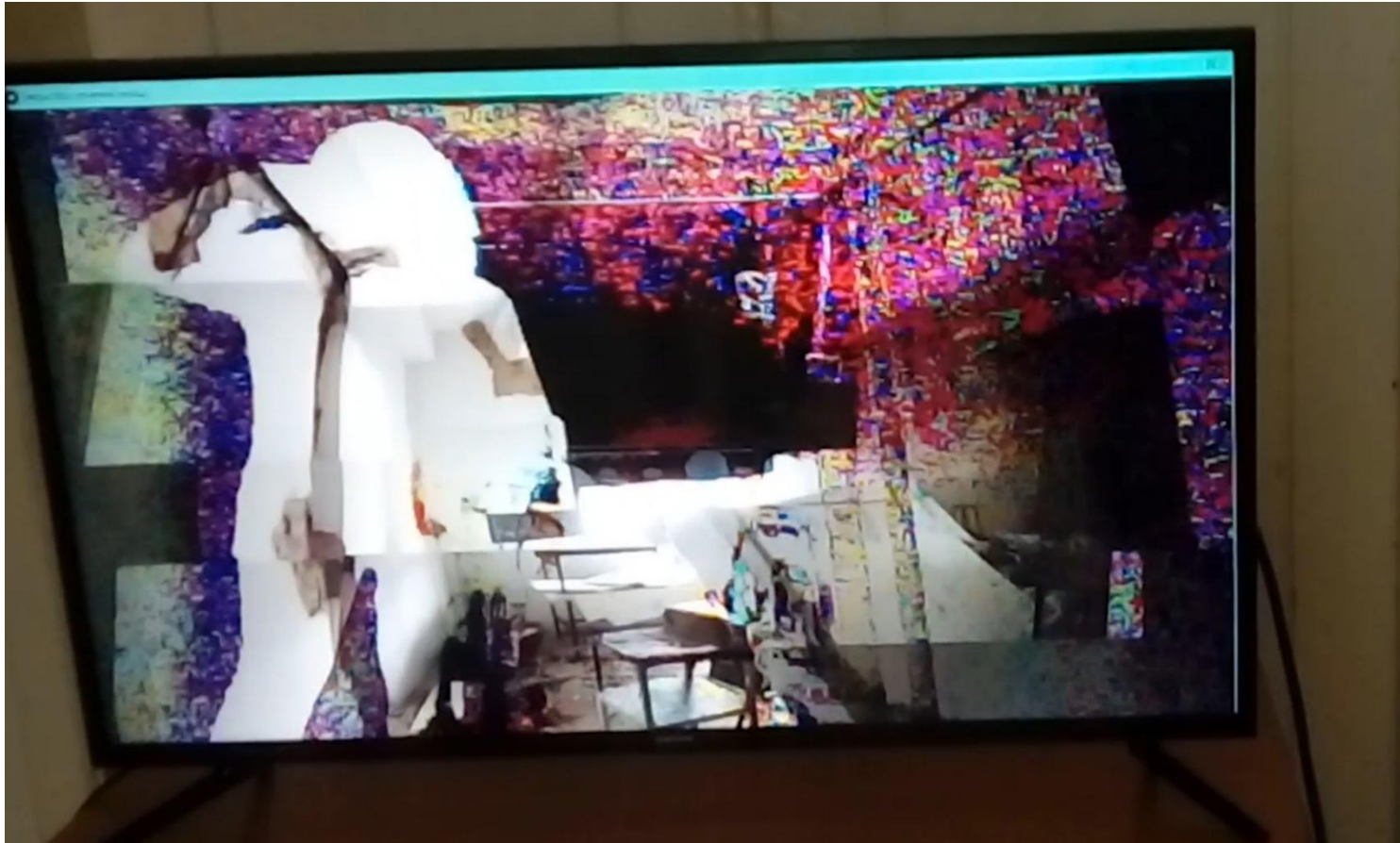
Realidad Retocada, Instalación con realidad Virtual, 2017.

Un cuarto y un modelado en realidad virtual con las mismas dimensiones, pero con experiencias perceptuales que no coinciden, le deja la opción al espectador de armar una sola realidad a costa de ignorar varias percepciones. Esta obra se presentó para el Salón universitario de artes electrónicas DIGITALES, que tuvo lugar en Artitis Galería.



Huecos

Sin tapizar, de la serie huecos, foto objeto, 2015.



Tapado, de la serie huecos, instalación electrónica, 2017.

Programa en Processing para debelar el video en vivo de un espacio sellado por medio del movimiento del cuerpo, la pantalla está colocada en frente del lugar sellado de manera que se ve a través de la puerta cerrada. Se trata de el inicio de el sellamiento paulatino del edificio 301 de la Universidad Nacional de Colombia.



A través de la claraboya, Instalación con pintura y video, 2017.

Con la intención de extender la luz por el espacio del edificio proveniente de una claraboya, se realiza un registro del cielo recibido desde la claraboya, para después encontrar representaciones en diferentes medios según cada piso.



Obsesión de los huecos, video, 2016, 5:21 minutos, 2016.

Video que intenta recopilar diferentes tipos de huecos. En Vimeo: <https://vimeo.com/175434386>



Aplastados

Aplastado por paloma, fotomontaje, 2015.



Pintura aplastada, Acción, 45 minutos, 2014.

Pintura de paloma en carretera dejada para ser pisada por los carros, se registra la desaparición de la pintura con el paso de las pisadas.



Realidades

.

Para la sala, pintura in-situ, 2014.

Beatriz Eugenia Cortés Orrego

Contacto:

beatrizmalgenia@gmail.com

[@beatrizmalgenia](#)

[@costurero.cuerpxsv](#)

Portafolio Completo:

<https://malgenia.wixsite.com/mal-genia/>

Página de trabajo Colectivo y docencia:

<https://puntadaelectronica.hotglue.me>