

Memoria de Grado

Transmutaciones

Camila Valencia Quintero



Facultad de Artes

Departamento de Artes Visuales Medellín - Colombia
2022

Rector de la Universidad de Antioquia
John Jairo Arboleda Céspedes

Decano de la Facultad de Artes
Gabriel Mario Vélez Salazar

Vicedecano de la Facultad de Artes
Alejandro Tobón Restrepo

Jefe del Departamento de Artes Visuales
Bernardo Barragán Castrillón

Coordinador Área de Investigación y Propuestas
Fredy Álzate Gómez

Asesor
William Anthony Evanko

Diseño y Ejecución
Camila Valencia Quintero

Memoria de Grado para optar al título de
Maestra en Artes plásticas

Transmutaciones

Camila Valencia Quintero
- Ambivalencia -

Dedicado a todos aquellos que transmutarán,

que con sus alas ya no podrán volar,

que con sus antenas no podrán percibir,

que con sus millones de ojos no podrán ver,

que con sus hermosos colores no podrán coexistir,

que con sus pantallas no podrán sentir,

que con sus evolucionadas mentes no podrán soñar.

- Ambivalencia -

Tabla de contenido

1. Declaración de Artista 6

2. Introducción 8

3. Justificación 11

4. Marco teórico.....14

A. Consideraciones medioambientales 15

B. Consideraciones Conceptuales 17

C. Consideraciones Estéticas 20

5. Referentes 24

6. Antecedentes 31

7. Proyecto de grado / Obras 40

8. Hoja de vida 48

9. Bibliografía y fuentes 51


La distinción de lo real y lo futuro desdibuja la frontera de lo imposible.
1. Declaración de artista

La distinción de lo real y lo futuro desdibuja la frontera de lo imposible.

1. Declaración de Artista

El crecimiento acelerado de la industria, el empleo de químicos para estas labores y el incontrolable manejo de los desechos, ha incrementado las afecciones a la salud humana. Las tasas de destrucción de los recursos naturales aumentan velozmente y los efectos nocivos cada vez se hacen más evidentes en el ecosistema, en nosotros mismos.

La contaminación ambiental en consecuencia directa de la vida contemporánea, los medios de consumo y las prácticas adquiridas, son el tema central de críticas cotidianas en las que se reconoce un gran riesgo para el planeta. Este hecho configura un punto de partida que invita a considerar y realizar un estudio de efectos comprobados por la ciencia, además de reflexionar sobre su significado a través de la teoría y filosofía escrita al respecto.

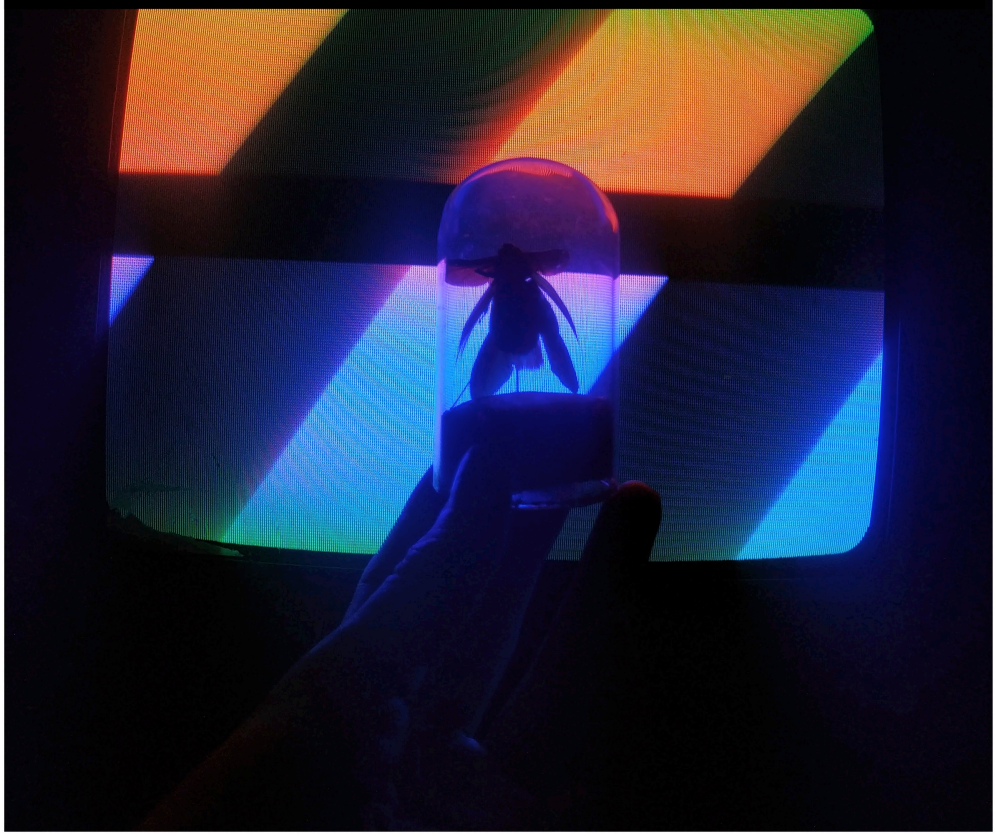
En el marco de este reconocimiento, por una parte se identifican simbologías adoptando como recursos de estilo y estética elementos propios de esta problemática y por otra parte, se pretende incluir procesos científicos y biológicos como referentes de contenido para el desarrollo teórico/práctico de la obra presentada.

De esta forma, la distinción de fenómenos reales en la naturaleza y la proyección de posibles situaciones futuras configuran un panorama en el cual se desdibujan las fronteras de lo imposible, consintiendo un campo especial de especulación cada vez más irresistible, para quienes hacen de la creatividad y los medios artísticos su laboratorio de resolución. En consecuencia, los mismos avances o dispositivos científicos y tecnológicos como pantallas, proyectores y microscopios, que permitieron el concepto actual de desarrollo y progreso pero que traían consigo los efectos anteriormente mencionados, pueden ser utilizados como parte de la solución o al menos, como posibilidades divulgativas que pueden permitir la exposición y visualización detallada de materiales orgánicos, que den cuenta de la situación actual o que de manera proyectiva representen el desequilibrio.

A través de técnicas artísticas como la escultura, el ensamblaje, la fotografía microscópica y la exploración de materiales orgánicos, además de mediaciones artificiales con video e intervenciones electrónicas, se pretende generar reflexiones y contemplar acciones de posible relevancia sobre los efectos del concepto actual de desarrollo y progreso.

Transmutaciones: reflexiones, representaciones y especulaciones del desequilibro humano.

2. Introducción



Transmutaciones: reflexiones, representaciones y especulaciones del desequilibro humano.

2. Introducción

El mundo parece sufrir una alquimia invertida, donde del oro precioso de la riqueza surge el despojo y la destrucción de todo lo llamamos naturaleza.

Primero citar a quien ejecuta esta obra: la distancia entre lo deseable y lo que resulta de esta ilusión pareciera extenderse cada vez más. Con la bandera del desarrollo y el propósito del progreso también suele convivir un aparente retroceso o se involucra un costo indeseable, inesperado. Ambivalencia, es una auto denominación, un apodo de alguien que coexiste en multiplicidades aparentemente contradictorias, de un estilo de construcción que habla de opuestos que se necesitan mutuamente en conflicto.

Ambivalencia, implica que la sociedad es un campo de fuerzas relacionales en continua tensión, que toman lo que les es necesario en negociación y lucha. Fuerzas que tergiversan discursos. Cuando se presupone una visión armónica de la sociedad, la ambivalencia con la que ineludiblemente habrá que enfrentarse en la investigación empírica, será condenada a una disfunción de sujetos transmutados.

La transmutación relaciona dos raíces, trans (de un lado para el otro) y mutare (Cambiar). Transmutaciones, como resultado de representaciones que desdibujan fronteras entre ficción y realidad. Transmutaciones, como composiciones orgánicas y artificiales que especulan sobre las transformaciones genéticas de las especies debido a los cambios originados en el ambiente. Transmutaciones, como reflexiones acerca de los efectos nocivos del desarrollo de la industria, de la tecnología en un sin número de elementos sociales y medioambientales.

Ambivalencia y transmutaciones, son dos palabras que hacen antesala a este trabajo, que contextualizan el interés por ofrecer acciones reflexivas y documentales aportando al reconocimiento de la importancia del lugar que habitamos y de sus valiosos recursos.

A partir de estos elementos, este trabajo expone un conjunto de obras ejecutadas bajo diversas técnicas artísticas como exploraciones con materiales orgánicos, estudio de herramientas visuales como video analógico y fotografía microscópica, además del interés por contextualizar tales creaciones en un estilo y estética derivada de factores tecnológicos relacionados con mutaciones y alteraciones en la naturaleza.

Inicialmente, se presenta como justificación las motivaciones fundamentales de avance, enmarcadas en la preocupación por las alteraciones en las especies y medioambiente, el reconocimiento de elementos estéticos en contexto, la utilización de herramientas

tecnológicas y aparatos en camino de ser considerados como “obsoletos” junto con la importancia de su reutilización, además de aspectos documentales inherentes a la cotidianidad de quien vive en un lugar de gran riqueza natural y que aún es posible preservar. A continuación, se establece un marco teórico en el que se detallan las teorías y conceptos de creación, así como el objeto o problema de estudio. Preliminarmente, el trabajo se enmarca en las labores realizadas por artistas que resaltan la interrelación del hombre con la naturaleza, junto con la intención de revalorizar y reconocer el medioambiente como pilar fundamental de la existencia. Teorías y obras que prescinden de representaciones para ejecuciones directas sobre la naturaleza. Luego, se estudian perspectivas artísticas fundamentalmente conceptuales que apuntan a discursos de contenido científico, para finalizar con los elementos estéticos a desarrollar, con una mención especial a la conservación de técnicas de video analógico, en contraste con la forma en que estas técnicas utilizan aparatos que intervienen con materiales radioactivos y en algunos casos contaminantes, citando como los desarrolladores de este tipo de tecnologías son los mismos que invierten en innovaciones de productos transgénicos que permean la cultura. Acto seguido de algunos detalles técnicos o efectos/filtros, consideraciones de composición visual y herramientas de expresión gráfica en técnicas con tubos de rayos catódicos (televisores antiguos). En este aparte también se detalla la manera en que se comprende la pantalla como un laboratorio de dinámica espacio-temporal debido al uso de electrones en constante movimiento como medio de generación de imagen.

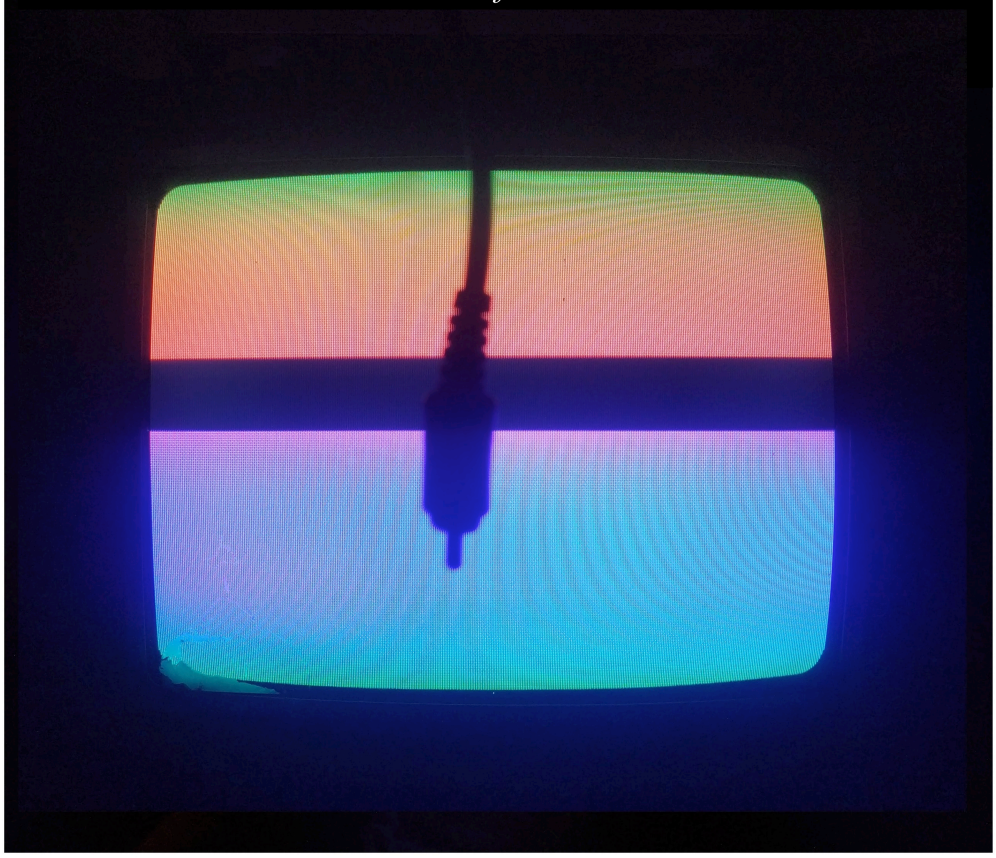
En la sección de referentes, se revisa y expone el trabajo de artistas visuales que aportan de forma conceptual, metodológica y estéticamente a la presente investigación, para dar paso a los antecedentes propios que se configuran principalmente de los ejercicios, prácticas y obras realizadas en el marco de las materias de integrado y grado I, principalmente bajo las técnicas de Collage y ensamblaje.

Como parte fundamental y luego de presentar los referentes y antecedentes, se exponen registros acompañados de análisis y descripciones de las obras ejecutadas y presentadas en el taller de grado II, que contemplan exploraciones con materiales orgánicos como collages, esculturas, ensamblajes, proyecciones y fotografías microscópicas. También se presentan otras obras bajo técnicas visuales como video analógico e intervenciones electrónicas de diversos tipos.

Finalmente, se documenta el proceso del artista incluyendo la hoja de vida y cerrando con el listado de los diversos documentos y materiales que constituyen la bibliografía o fuentes con las que se configura la presente obra.

Cercanías orgánicas, emocionales e intelectuales, que posibilitan cambios de comportamiento en espectadores y participantes.

3. Justificación



Cercanías orgánicas, emocionales e intelectuales, que posibilitan cambios de comportamiento en espectadores y participantes.

3. Justificación

En cuanto a las motivaciones e importancia de este trabajo, es posible hablar desde tres puntos de vista: lo medioambiental (o activista), lo conceptual y lo estético.

Respecto a lo medioambiental, como primera aproximación y actividad, citemos la forma en que quienes habitamos un entorno observamos los diversos cambios en el y hasta experimentamos los efectos de su transformación. En este sentido, la relación experimental con lo orgánico evidenció con inmediatez mis primeras acciones y medios de trabajo. La recolección, clasificación, collage y el reconocimiento de elementos que van quedando por ahí dispuestos en la naturaleza, terminan advirtiendo su valor instructivo, exponiendo conceptos hasta relacionados con la muerte, el uso de materia inerte, y que se descubren a menudo sorprendentes piezas de diversas especies, como plumas, piedras, hojas, y hongos, entre otros. Esto, no solo desde el punto de vista estético sino además desde lo que detallan y significan, adelantándose como método de documentación, de registro del lugar y de las características que aún se mantienen o proyectan en el lugar donde se habita. Infecciones, enfermedades, cambios en la alimentación generados por la proximidad humana, amputaciones, coloraciones características, desaparición de especies, prevalencia y aumento en la población de ciertas variedades animales, insectos y plantas a partir de la recolección, estimulan procesos proyectivos, para dar paso a interrogantes como inversiones de formas y posibles modificaciones a causa del entorno. Este nuevo punto de partida y costumbre, lleva a desarrollar obras en las cuales se procura crear simulacros a los resultados de los cambios genéticos que resultan de la exposición a los químicos peligrosos o ejemplos suspicaces de mutaciones, advertencias especulativas y hasta poéticas como respuesta a los efectos de la contaminación y las alteraciones ambientales. Técnicamente, el origen de este tipo de narraciones responde al pensar el "Collage" sobre una colección de "animales o partes de estos", pintando, recortando y pegando, sobre una experimentación que conduce a ilimitadas técnicas: ensamblaje, pintura, fotografía, video, escultura, como quiera que se pueda definir la técnica de juntar partes y especies muertas, pasando sobre la taxonomía, la especulación biológica, quimera, cualquier medio, pero donde el resultado parece ser frecuentemente algún tipo de escultura que posteriormente se amplifica, explora y expone con cámaras fotográficas y métodos de video.

La preocupación por lo medioambiental, decanta en una cercanía orgánica que atañe a motivos emocionales e intelectuales que puedan resultar en cambios de comportamiento en los espectadores y participantes, abogando sobre materiales y especies con las que nos

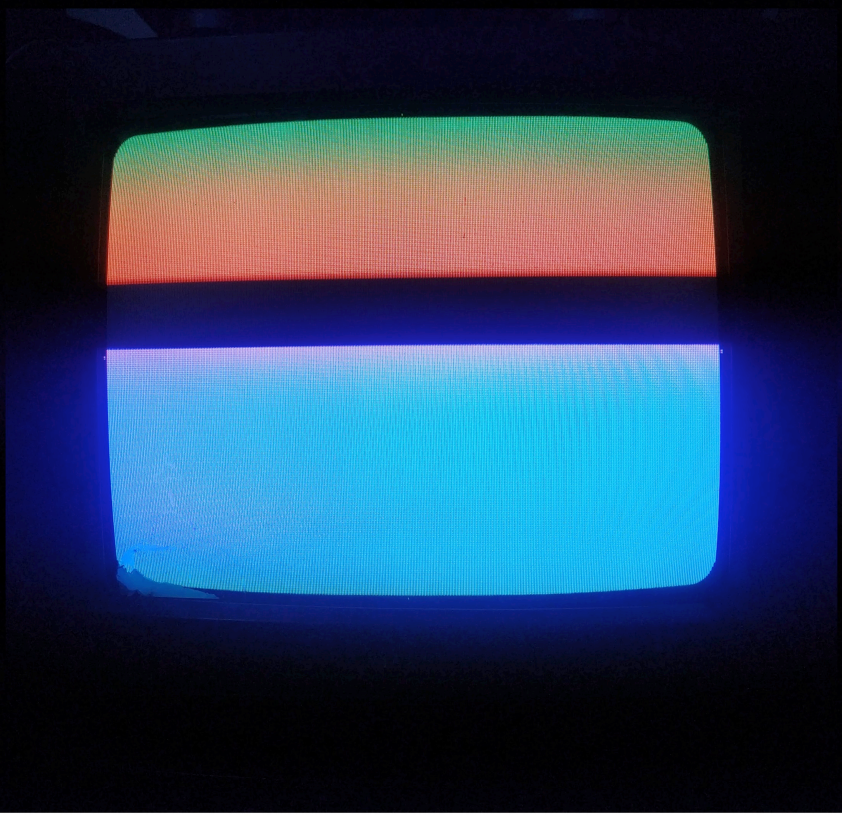
relacionamos diariamente, insectos, peces, aves, plantas y naturaleza en general que dan cuenta de nuestro vínculo con el medio ambiente, resaltando la fragilidad de nuestro entorno frente a nuestras acciones e inacciones.

El segundo punto de vista, es de orden conceptual. La comprensión de las relaciones de interdependencia con el contexto ambiental a partir de un conocimiento reflexivo y crítico, cita diversos discursos sobre las causas de los perjuicios medioambientales y sus posibles soluciones con algunas contradicciones y en ocasiones, propuestas que minimizan o sobresimplifican las soluciones a la problemática. El bombardeo de publicidad sobre el cuidado del planeta y un conjunto exacerbado de posibles acciones dejan cierta duda acerca de cómo se aborda el tema. Por ejemplo, en el tema del reciclaje, difícilmente se recomienda el "no reciclar", en el sentido que puede ser más eficiente evitar el uso de productos en los cuales será necesario prestar atención a sus desperdicios, embalajes y sobrantes, aunque tengan etiquetas instruccionales al respecto. El pensamiento crítico en este caso podría ser conceptualmente más profundo evidenciando recurrentes ejercicios posiblemente superficiales, detonando la búsqueda de compromisos que realmente aporten por lo menos desde una perspectiva reflexiva, valorando, resignificando o dando elementos de conocimiento que adviertan acerca de la "cara oculta" de algunas cosas que configuran nuestro día a día, por ejemplo, la inadaptabilidad como resultado de especies ornamentales modificadas genéticamente para hacerlas más atractivas, o de la velocidad con la cual los avances tecnológicos nos toman por sorpresa.

Finalmente, el tercer punto tiene que ver con el carácter estético de las obras. Buscando que la manera de exposición, motive la espontaneidad y el libre juego de facultades artísticas en este trabajo, sin que esto relacione en ningún caso una función representativa, se utilizan por una parte recursos científicos, estructuras taxonómicas, biotecnológicas y entomológicas, mientras que por otra parte, se da especial valor a la mediación tecnológica. Si bien las primeras obras se establecen como esculturas, ensambles y collage en un marco de disertaciones y proyecciones de influencia científica, la introducción de elementos electrónicos permite amplificar, sobreexponer detalles comunicarlos visualmente. En el momento en el que se involucran estos dispositivos electrónicos aparecen nuevas inquietudes como las relacionadas con dispositivos visuales en algunos casos considerados como "obsoletos" o "reciclables", puesto que corresponden a recursos locales y fácilmente disponibles, que además pueden aportar una singularidad y contextualización de estilo, que encajan en lo conceptual más aún cuando la tecnología de la alta definición y la saturación de información parecieran no tener fronteras, donde la resolución no reconoce límite de contenencia de pixeles, donde la cámara de un celular sirve para tomar fotos que bien podrían tener el tamaño de una valla (pasacalles) al punto que la dependencia de las últimas tecnologías podrían privar de carácter, por la alta dinámica de los nuevos avances, en contraste con otros formatos, puntualmente el de televisores antiguos que podrían resultar reconocibles por su simplicidad, posibilidades plásticas y máximo tamaño de resolución posible.

“Como la técnica del collage reemplazó
la pintura al óleo, el tubo de rayos catódicos
reemplazará el lienzo” (Paik 1971).

4. Marco Teórico



“Como la técnica del collage reemplazó
la pintura al óleo, el tubo de rayos catódicos
reemplazará el lienzo” (Paik 1971).

4. Marco teórico

En concordancia con los criterios que motivan la presente obra, se exponen a continuación tres grupos de teorías y formas contextuales con las que los artistas pueden realizar acciones efectivas, esto como soporte al *objeto de estudio* que podría esbozarse como la realización de un conjunto de obras que partiendo de una revisión acerca del papel del arte en su compromiso con el medioambiente, genere rutas de investigación, establezca las técnicas de intervención artística y propósitos de ejecución.

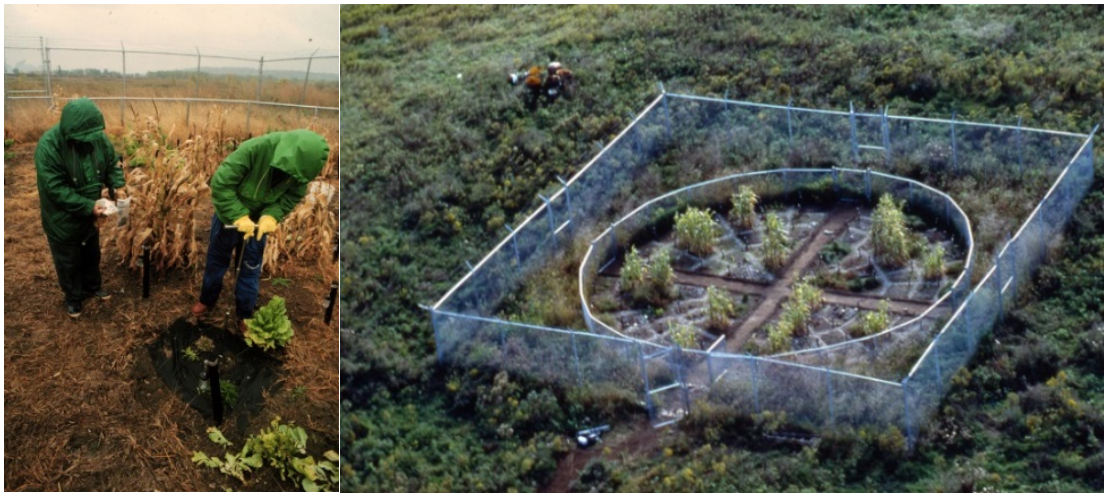
A - Consideraciones medioambientales.

El trabajo se enmarca en las labores realizadas por autores que resaltan la interrelación del hombre con la naturaleza, junto con la intención de revalorizar y reconocer el medioambiente como pilar fundamental de la existencia. Teorías y obras en torno a proyectos de recuperación, uso de biotecnología y políticas públicas que prescinden de representaciones para ejecuciones directas sobre la naturaleza.

“En una era en la que la relación de un hombre con la naturaleza y sus habitantes se vuelve cada vez más incómoda, parece que el arte ambiental es más relevante que nunca. Desde tiempos prehistóricos, las personas han transformado el medio ambiente, pero también buscaron conectarse con las fuerzas naturales a través de pinturas rupestres, megalitos y círculos de piedra. Desde aquellos tiempos, los artistas han sido profundamente influenciados por imágenes, colores, patrones, estructuras y sistemas de la naturaleza que los rodea.”(Martinica, Diciembre, 2016)

A partir del año 2000, la preocupación por cuestiones como la contaminación ambiental o los efectos sobre el calentamiento global, la desaparición de algunas especies y el uso de nuevas herramientas genéticas, ha ocasionado que gran cantidad de artistas respondiendo a características locales y culturales, tomen posturas prácticas sobre la sociedad. Un grupo de estas acciones determinan el llamado *Eco Art o Arte Ambiental*, que propone el activismo sobre una base de sustentabilidad y cuidado, un respeto sobre las formas de vida y los recursos de nuestro planeta, principalmente con un enfoque ecológico, implicando en varios casos valoraciones paisajísticas o restauraciones de ecosistemas contaminados, dañados o en riesgo. En este sentido, se podría citar el arte restaurativo o intervencionista que a partir de compromisos sociales confronta a la comunidad, creando conciencia, estimulando el diálogo y estableciendo redes de apoyo conjuntas.

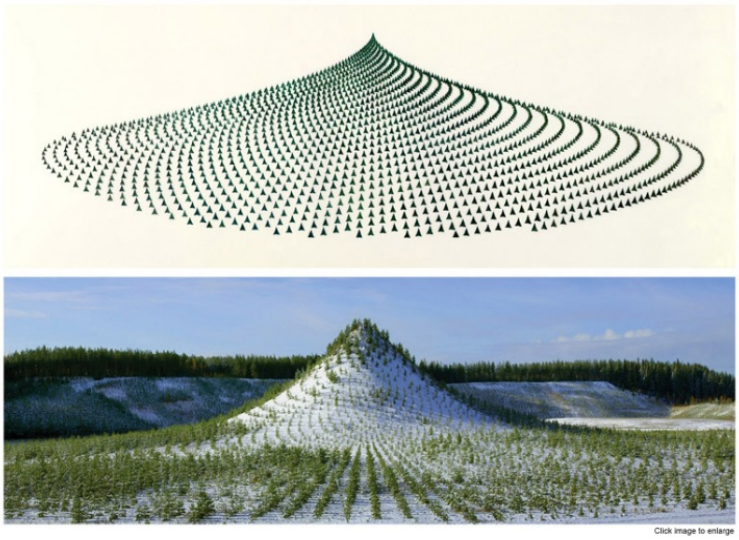
La obra del Artista Mel Chin, por ejemplo, es considerada relevante dentro del activismo medioambiental puesto que al utilizar lugares no convencionales de exposición, hace un llamado de atención al reconocimiento de espacios como vertederos y depósitos tóxicos. También suele exponer en lugares deteriorados y ruinas, recurriendo a poéticas y estilos trascendentales, con el fin de generar conciencia y responsabilidad social, involucrando al público directamente y en otros casos, utilizando factores tecnológicos como en el caso en de transmisiones televisivas.



Plantas en proceso, cercas industriales en un vertedero de residuos peligrosos, un proyecto en curso junto con el Dr. Rufus Chaney, ingeniero agrónomo de investigación, USDA) (Chin, s.f).

Como proyecto pionero en el concepto de *"Remediación verde" (Revival Field 1989- en curso)* utiliza plantas para eliminar metales tóxicos y pesados del suelo. El experimento inicial, ubicado en el vertedero Pig's Eye, (Minnesota) fue una prueba de campo que a partir de análisis científicos de muestras de biomasa confirmó el potencial de la *"Remediación ecológica"* como una alternativa in situ y de baja tecnología a los métodos de remediación costosos y de menor efectividad en la actualidad.

En Finlandia, una enorme montaña artificial de 420 metros de largo, 270 metros de ancho, 38 metros de alto y forma elíptica fue plantada con once mil árboles por once mil personas de todo el mundo en los pozos de grava de Pinziö, provincia de Ylöjärvi, acción realizada dentro de un gran proyecto con el fin de recuperar tal territorio por la artista Agnes Denes bajo directrices de políticas públicas de la Ministra de Medioambiente Aira Kalela en el año 1996.



"Tree Mountain es tierra protegida que se mantendrá durante cuatro siglos, creando finalmente un bosque virgen. Beneficia a las generaciones futuras con un legado significativo. Las personas que plantaron los árboles recibieron certificados reconociéndolos como custodios de los árboles. El certificado es un documento heredable válido por veinte o más generaciones en el futuro, el primer documento de este tipo que involucra el futuro en la historia humana, afirma el compromiso de la humanidad con el futuro bienestar de la vida ecológica, social y cultural en el planeta." (Kalela, 1996)

B - Consideraciones conceptuales.

Conceptualmente, es posible destacar varios discursos que parten de contenido científico y filosófico ambiental. En primera instancia, la *Teoría crítica de la tecnología* enfatiza en las tendencias consideradas como de explotación de la llamada innovación tecnológica capitalista. Por otra parte, la llamada *Fenomenología* sondea el cómo las tecnologías dan forma a la percepción y orientación al mundo con implicaciones para nuestro tratamiento y respeto por la naturaleza. Otra corriente, llamada *Movimiento ambiental*, parte de una instancia de filosofía empírica enfatizado en tecnologías ambientalmente significativas. Finalmente, el trabajo inspirado en la *Filosofía de la ciencia* adopta el razonamiento biológico y los métodos en política ambiental con herramientas como el análisis de riesgo y la evaluación del impacto ambiental.

Estas formas de trabajo suelen unificarse con propuestas de sociólogos, geógrafos y teóricos políticos interesados en las conexiones entre la ciencia democracia. (Thompson, Febrero, 2016)

Otra caracterización conceptual relacionada, apunta a la *Filosofía de la tecnología,* argumentando que la ciencia y la tecnología podrían considerar efectos adversos. Karl Marx (1818-1883) expuso un "lado oscuro de la tecnología" argumentando que las

tendencias capitalistas no controladas conducirían a la sobreexplotación de los recursos naturales y el deterioro ambiental (Mitcham, 1994). En el siglo XX, Martin Heidegger intentó describir cómo la tecnología industrial había comenzado a distorsionar o ser-en-el-mundo que es característico de los individuos humanos, sugiriendo que la racionalidad tecnológica nos lleva a ver todo, incluido nuestro propio pensamiento, como un recurso, un tema que ahora se ha extendido directamente a la *Filosofía Ambiental* (Zimmerman, 1983; Foltz, 1995).

Respecto a la Ciencia puntualmente. Algunos de los filósofos de la tecnología más conocidos en *Ética Ambiental* han trabajado en riesgos tecnológicos científicamente comprobados. Los primeros trabajos de Shrader-Frechette en 1983, por ejemplo, sobre energía nuclear y desechos nucleares enfatizaron en la forma en que las metodologías de evaluación de riesgos en uso tendían a ignorar o subestimar la importancia de los riesgos biológicos clave, a menudo asociados con datos incompletos o inciertos. Su trabajo más reciente en el año 2002 sobre justicia ambiental ha enfatizado en la forma en que los riesgos para las mujeres, las minorías y los pobres tienden a ser ignorados o infravalorados en la toma de decisiones políticas. El mismo Paul Thompson, previene acerca de cómo el filósofo Crane ha subrayado los problemas creados por la *Incertidumbre Científica*. Su trabajo sobre los riesgos químicos ha argumentado que el tratamiento científico de los errores estadísticos al juzgar hipótesis, crea una carga de prueba inapropiada para la evaluación del riesgo. En ciencia, la regla epistémica ha sido minimizar la posibilidad de aceptar un vínculo causal cuando no existe ninguno. Cranor Argues en 1993, puso de manifiesto que en la evaluación del riesgo toxicológico para fines regulatorios, es más apropiado minimizar la posibilidad de permitir que una sustancia nociva pase por el proceso de aprobación regulatoria. En este sentido, es clave el trabajo de Científicos/Artistas que propenden por establecer sustancias de riesgo que realmente se encuentran en elementos como alimentos y medicamentos utilizando el llamado *Arte Crítico*.



Critical Art Assemble, Galería ESC, Graz, Austria, 2003 Los miembros de CAE prueban la presencia de de componente mutagénicos (GM) en los alimentos.

La instalación, Schirn Kunsthalle, Frankfurt, 2003 Free Range Grain es un ejemplo interesante de *Arte conceptual en vivo*, performativo y diseñado para una audiencia europea. Su primer objetivo, es examinar la relación entre los productos básicos y las fronteras en una economía global. En este caso, los productos procesados de maíz y soja se importan a Europa en grandes cantidades, siendo escépticos de que la UE pueda mantener sus fronteras contra los productos genéticamente modificados y llamados en este contexto "contaminados". Tal instalación, tiene como segundo objetivo, acelerar el proceso de desmitificación. Su conclusión en ese sentido es que los mitos, la fantasía, la especulación engañosa y la desinformación son comunes dentro del público, principalmente porque lo científico pocas veces se socializa de manera efectiva. En términos prácticos, esta obra ofrece un laboratorio performático público, "portátil", para analizar los alimentos en busca de las modificaciones genéticas más comunes. "Las personas analizan alimentos sospechosos probando su pureza en el ámbito del discurso científico y público." (C.A.E, s.f)

En este punto, se relaciona otro escenario conceptual de trabajo que tiene que ver con la *Liberación Accidental* de organismos ajenos en un entorno de origen. Este tipo de accidente también es pertinente de tratar en los llamados transgénicos, ya que muchos de los organismos genéticamente modificados están diseñados para ser robustos, poseer coloraciones llamativas y tener ventajas competitivas sobre las especies silvestres (peces transgénicos y la levadura son buenos ejemplos de ello).

"Para percibir lo fugaz, lo fosforescente, lo instantáneo (figuras directas o indirectas producidas por las prótesis tecnológicas), la visión, pasiva, desprendida de la memoria, tiene que ser *guiada".* (Virilo, s.f)

En consecuencia, tienen que ser mantenidos en instalaciones de contención para no contaminar ambientes. "Uno de los clásicos ejemplos de liberación accidental en los EE. UU. es la polilla Gitana, Lymantria dispar, una de las más devastadoras de América del Norte que al ser originalmente de Europa y Asia se introdujo accidentalmente cerca de Boston por E. Leopold Trouvelot convirtiéndose en una plaga de alto riesgo en la actualidad". (Assemble, 2012)

Por último y tal vez las más frecuentes, son las conocidas y materia de investigación estatal y científica, *Anormalidades Mutagénicas* resultantes de exposiciones a radioactivos por diversas situaciones médicas y militares.

"La Comisión Federal Suiza de Protección Radiológica calculó en 1988 que la población suiza tendría entre 2 y 22 anormalidades genéticas adicionales durante los próximos 100 años y 300 muertes adicionales por cáncer en los próximos 70 años como resultado de la contaminación radiactiva tras el desastre de Chernobyl. Ya mis primeras investigaciones en la planta de energía nuclear Gösgen en el cantón de Aargau me hicieron sospechar cosas terribles, pero los hallazgos mostraron síntomas similares a los de sitios probados

altamente contaminados en Suecia y Ticino o más tarde en Chernobyl.” (Hesse-Honegger, 1967)

C - Consideraciones estéticas.

Dos rasgos de forma enmarcan el estilo de las obras desarrolladas en aplicación al tema en contexto. La primera podría relacionarse con la *Escultura de taxidermia* y la segunda, con técnicas de *Video analógico* propiamente.

La escultura.

Respecto al primer acercamiento de la teoría que soporta la forma en que se presentan las primeras obras realizadas, y que aunque consideradas como antecedentes en este documento son piezas fundamentales de trabajo y exposición, es posible resaltar la técnica del collage como participante inicial que finalmente decanta en una forma netamente de escultura. Puntualmente, el inicio de este tipo de narraciones respondió al pensar el “Collage” sobre una colección de “animales o partes de estos”, para que luego, recreando, pintando, recortando y pegando, la experimentación condujera a otros recursos de ensamblaje, o cualquier forma que pueda definir la técnica de juntar partes y especies muertas, pasando sobre la taxonomía, la especulación biológica, quimera, cualquier medio, pero donde el resultado parece ser frecuentemente algún tipo de escultura de taxidermia.(Grunfeld, 1997)

En este sentido, los lineamientos conceptuales y de trabajo aportados por el artista Thomas Grünfeld (Alemania 1956) en materia de escultura, son de especial interés en esta investigación por tanto examina e intervine estructuras de animales hibridados taxidermizados. Sobre esta serie, el artista ha explicado que utilizando el principio del collage, se diseñan nuevas especies, lo que hace posible, por ejemplo, desde atribuir diversas condiciones y posibilidades a especies nuevas hasta unificar enemigos y antagonistas naturales en un solo cuerpo.



En la serie 'Inadaptados' (Misfit 1997 -2001) Grünfeld creo escenarios oníricos estableciendo una amplia variedad de obras como muestrarios de especies híbridas de taxidermia que se podrían describir como collages de animales, ya que fusiona dos animales diferentes, uno es el cuerpo y el otro la cabeza.

El video.

"Como la técnica del collage reemplazó la pintura al óleo, el tubo de rayos catódicos reemplazará el lienzo. Algún día, los artistas trabajarán con condensadores, resistencias y semiconductores como lo hacen hoy con pinceles, violines y basura. Hay 4,000,000 puntos por segundo en una pantalla de televisión, solo piense en la variedad de imágenes que puede obtener. Es como ir a la luna". (Paik, The computer in art. p. 95, 1971)

A modo de recurso de estilo, se realiza una mención especial a la conservación de técnicas de video analógico, en contraste con la forma en que estas técnicas utilizan aparatos que intervienen con materiales radioactivos y en algunos casos contaminantes, citando como los desarrolladores de este tipo de tecnologías son los mismos que invierten en innovaciones de productos transgénicos que permean la cultura como en el caso del Led (Diodo Emisor de Luz que utiliza Galio), diseñado por la Industria Monsanto a quien pertenece originariamente su patente. Acto seguido de algunos detalles técnicos o efectos/filtros, consideraciones de composición visual y herramientas de expresión gráfica en técnicas con tubos de rayos catódicos (televisores antiguos).

"Hacía pinturitas, escribía cuentos, inventaba danzas, representaba minidramas, tomaba fotos; pero nada, absolutamente nada tenía la cualidad de expresarlo tan rápido como mi imaginación lo creaba, y sentía que me quemaba por dentro pues todos los procesos eran para mí tan lentos, que apenas comenzaba a fabricar algo, y 70 88 ideas más ya hacían cola para ser rescatadas de lo nato". (Weiss, 2017)

Consecuentemente, haciendo especial mención a la evolución del televisor de tubo al vacío al de leds. Tecnología "novedosa" en la cual se desvanece parte de la técnica del video analógico y que varios artistas visuales pretenden "mantener viva" se puede decir que hasta la actualidad es posible encontrar artistas trabajando con este tipo de tecnologías aunque para otros están en vía de ser consideradas como "obsoletas", generándose naturalmente la siguiente pregunta:

¿Por qué el vídeo analógico?

"La señal de vídeo analógico es una de las innovaciones más emocionantes del siglo XX. Es intrínsecamente artificial y orgánico. Artificial en el sentido de que es un proceso divorciado del mundo natural del color y la luz percibido por los conos dentro de los globos oculares humanos. Orgánico en el sentido de que es un voltaje continuo en tiempo real destinado a conducir la posición y el brillo de un tubo de rayos catódicos, y sujeto a

todas sus pequeñas idiosincrasias. Una imagen digital está congelada. Una cuadrícula precisa de valores numéricos para ser leídos, modificados y reescritos. Una imagen analógica siempre está en movimiento, redibujándose con ligeras diferencias con cada recursión. Trabajar con vídeo digital es como ser escultor o cirujano. Trabajar con video analógico es como pilotar un vehículo -- ¡tienes que estar a tu lado para el viaje! Ambos tipos de imaginería tienen sus diferentes usos creativos y fortalezas, pero perder el vídeo analógico como medio artístico sería una pérdida trágica." (Larsen, 2017)

Radiactividad y electrones en movimiento dentro de un recipiente de cristal al vacío, configuran el laboratorio de imágenes llamado televisor.

"A mediados del siglo XIX, los científicos comenzaron a estudiar las descargas eléctricas de tubos al vacío. Cuando se aplica voltaje, se produce radiación dentro del tubo. Esta radiación recibe el nombre de rayos catódicos porque se originan en el electrodo negativo (cátodo). Aunque los rayos son invisibles su movimiento puede detectarse porque ocasiona en ciertos materiales, incluido el vidrio, formas de luz fluorescente. La imagen de un televisor es el resultado de la fluorescencia dentro de la pantalla. En principio no quedo claro si estos rayos eran una nueva forma de radiación o un flujo invisible de partículas. Finalmente J.J. Thompson concluyó que eran partículas con carga negativa y masa, lo que dio origen al descubrimiento que ahora conocemos como electrón." (Theodore L. Brown, 2004)

Este descubrimiento y sus aplicaciones en el mundo de la comunicación/información trascendió a usos inesperados puesto que el aparato fue utilizado para procesar otro tipo de contenidos, no necesariamente desde lo que las programadoras o productoras sugieren sino desde la posibilidad de experimentación electrónica de cualquiera que pueda controlar lo que dentro de la pantalla sucede.

"Si la televisión, con la que hemos tenido una relación muy fuerte y muy estrecha desde hace decenios, está modificándose es porque el campo general de la comunicación se ha transformado. Ha habido un cierto número de progresos tecnológicos, de mutaciones que han modificado completamente el campo de la comunicación. Y estas transformaciones tienen consecuencias de diversos órdenes." (Ramonet, 2002)

Teniendo en cuenta la evolución desde el punto de vista tecnológico, pantallas de plasma y leds, por su forma de funcionamiento y en pro de dispositivos cada vez más seguros, evitan inestabilidades en la señal. A pesar de que este tipo de fallos fue descrito como determinante de cualidad visual en varios casos dentro del llamado Glitch. Que en el ámbito de la informática se consideró como un error de percepción visual que no afectaba negativamente la estabilidad o rendimiento de un programa, sino más bien una característica no prevista.

La típica imagen de terror de un ser paranormal que aparece dentro una pantalla, solo es posible en un tv analógico de tubo pues en un equipo "moderno" aparecería un mensaje

de “sin señal” al no dar espacio al error, o aquella “lluvia de puntos grises” llamada técnicamente “Ruido blanco” (White Noise), cuando la pantalla está encendida pero no conectada a la antena. El Ruido Blanco (sonoro o visual) se considera una señal aleatoria que contiene todas las frecuencias mostrándose en la misma potencia, a esta se le ha especulado propiedades meditativas, relajantes y alternativa para aquellos que no logran conciliar el sueño.

Estas configuraciones visuales experimentales, técnicamente, modulaciones de errores en la imagen (Glitch) con tubos de rayos catódicos, ofrecieron una riqueza novedosa de posibilidades plásticas, figuras inesperadas, coloraciones y patrones que algunos no tardan en caracterizar desde puntos alucinantes hasta metafísicos. En este sentido, se consideraba la pantalla como un laboratorio de dinámica espacio-temporal debido al uso de electrones en constante movimiento como medio de generación de imagen en un televisor analógico. El recurso de apuntar la imagen de la cámara sobre la pantalla que la reproduce a sí misma, fue descrito bajo el nombre de retroalimentación lumínica de video (Feedback) y estudiado desde su posibilidad de recrear estructuras infinitas.

“La tecnología de video transmite información visual de un lado a otro, de cámara a monitor de Tv. Sin embargo, ¿Qué sucede si una cámara de video apunta a su propio monitor? La información ya no va de aquí para allá, sino más bien da vueltas y vueltas como un bucle cámara-monitor infinito. Generando la llamada retroalimentación de video (Feedback). De este flujo dinámico de información surgen imágenes sorprendentes y hermosas. Un sistema de retroalimentación de video es un simulador de espacio-tiempo… Implícitamente la retroalimentación de video es una computadora analógica de dinámica espacio- temporal. (Crutchfield., 1984)

Los nuevos tipos de pantallas y técnicas de proyección, simpatizan con formas en las que se deja de lado cualquier imprevisto y error en su funcionamiento, sistemas “cerrados” solo de control digital o por software, que evitan la manipulación física por parte del usuario, con la perdida de posibles experimentaciones y posibilidades creativas que anteriormente posibilitaban.

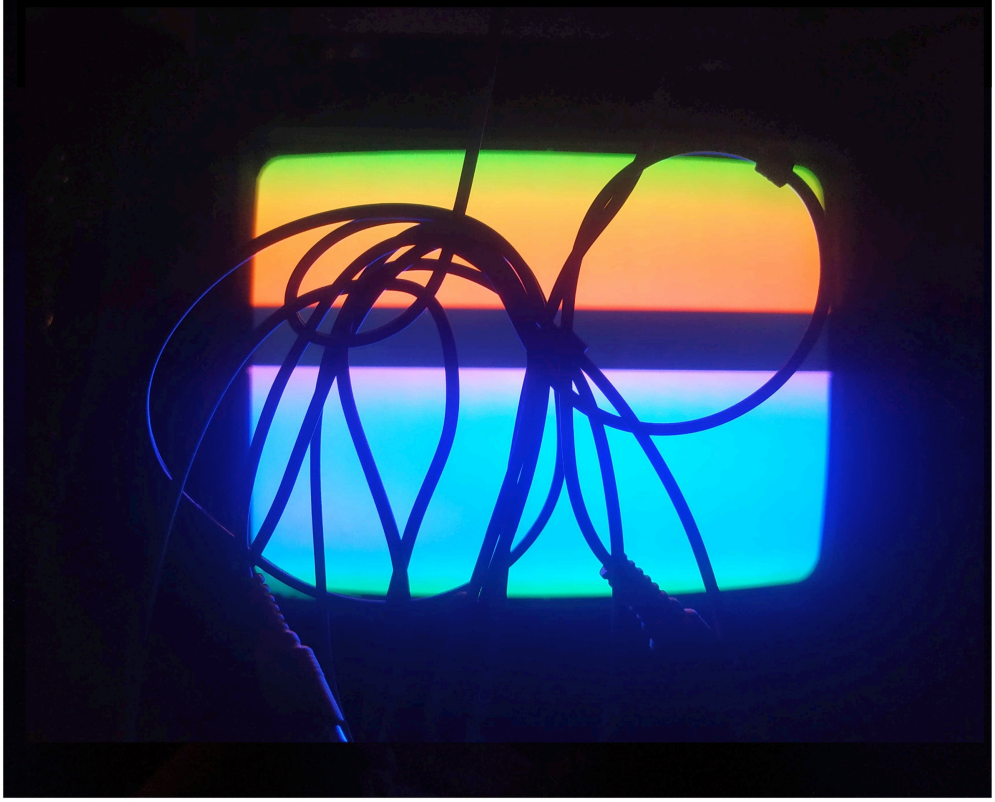
“Nuestra vida es mitad natural y mitad tecnológica. Mitad y mitad es bueno. No se puede negar que la alta tecnología es progreso. Lo necesitamos para trabajos. Sin embargo, si solo haces alta tecnología, haces la guerra. Por lo tanto, debemos tener un elemento humano fuerte para mantener la modestia y la vida natural”. (Paik, Octubre 3 1986)

El reconocimiento de los elementos anteriormente descritos, establecen un campo de acción, en donde el uso por ejemplo, de microscopios que prescinden de fuentes digitales y cámaras de videocasete antiguas, televisores, Vhs, Dvd’s y en general, tecnologías que determinan un estilo estético, parecieran retornan cierta calidez e impacto en el público debido al hecho de mantener una comunicación orgánica, en el sentido que es posible tocar, experimentar el objeto o medio físico de lectura o como en el caso de las pantallas de rayos catódicos, acercar una mano a la pantalla y percibir el magnetismo irradiado por

electrones que viajan dentro de un espacio al vacío, como si la imagen nos pudiese tocar y literalmente poner los pelos de punta.

Características morfológicas alteradas que recrean una crítica y a la vez un diálogo entre el mundo virtual, la tecnología y los microorganismos.

5. Referentes

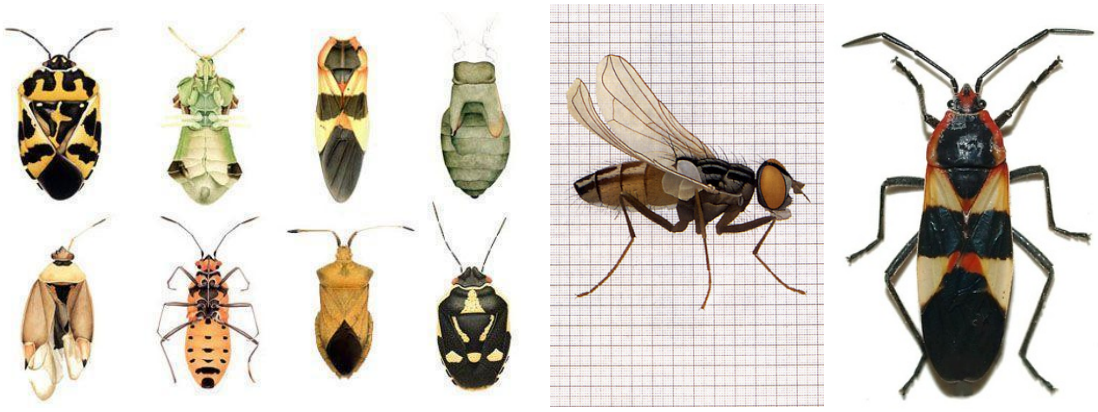


Características morfológicas alteradas que recrean una crítica y a la vez un diálogo entre el mundo virtual, la tecnología y los microorganismos.

5. Referentes

A lo largo de este capítulo se pretende presentar un conjunto de artistas tanto del ámbito internacional, como local (Colombia), quienes con su correspondiente obra, establecen los referentes artísticos más relevantes.

Cornelia Hesse-Honegger
(1944, Zurich- Suiza)



Estudia insectos y plantas en zonas afectadas por la radioactividad nuclear de Suecia, del Tesino, Suiza, y Chernóbil, Ucrania.

Presenta una serie de ilustraciones en acuarela, de insectos con mutaciones genéticas en sus patas, alas, antenas, ojos y torso, causadas por radiación en áreas afectadas, y la inconsistencia con respecto a la especie original.

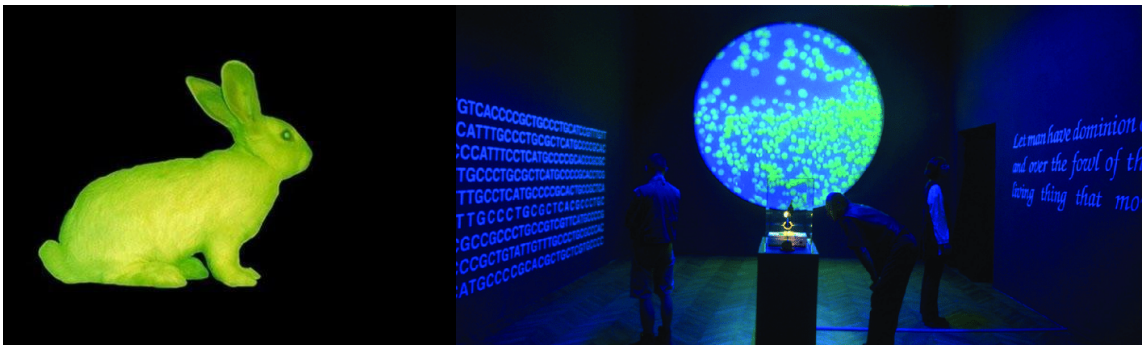
Esta obra es el resultado de todo su trabajo realizado entre 1986 y 2007. Durante esos 20 años colectó más de 16.000 insectos en 25 lugares del mundo con presencia de

contaminación radiactiva. Las malformaciones alcanzaron el 22% del total de las poblaciones estudiadas

Con esta obra, Cornelia obra pretende alertar acerca del efecto que podría tener la contaminación radiactiva sobre la salud humana, los peligrosos efectos que causa en todas las especies expuestas a mutagénicos, y lo transformadas que se encuentran estas zonas donde ocurrieron desastres ambientales a las que actualmente nadie se puede acercar debido a los altos índices de radiactividad que hoy se encuentran en ellas.

Eduardo kac

(1962- Brazil)

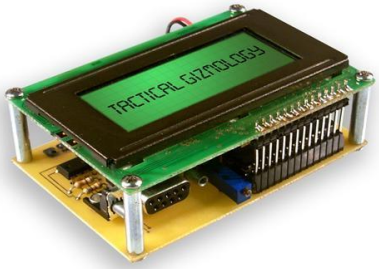


Artista fundamental del Bioarte, cuestiona el mundo digital, la teoría de la creación, la memoria y genética.

Por medio de la ciencia, crea piezas biológicamente alteradas que recrean una crítica y a la vez un diálogo entre el mundo virtual, la tecnología y los microorganismos, en esta obra extrae las células bioluminiscentes de una medusa para insertarlas en un conejo al que nombró “Alba” con el fin de generar luminiscencia en él y lograr así un animal que brillara al aplicar luz ultravioleta.

Kac cruza los límites entre el arte y la ciencia produciendo obras cargadas de significados políticos que invitan a reflexionar sobre los alcances de la biotecnología, la influencia sobre la naturaleza y los discursos legales y éticos que se encuentran en relación con el arte y sus medios, estableciendo un paralelo entre lo vivo y lo inerte, la máquina y el humano.

Critical Art Enssemble
(1987, Florida)

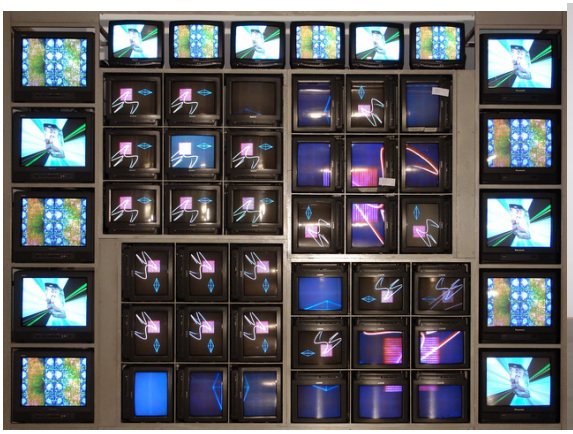


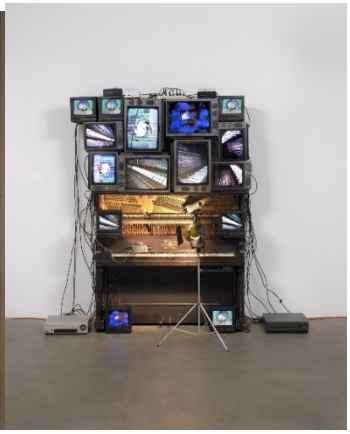


Colectivo artístico formado en 1987 que explora el diálogo entre arte, teoría crítica, activismo político y tecnología. Formado por cinco practicantes de "tactical media" con diversas especialidades, entre ellas computación gráfica, web design, film y video, fotografía, performance, arte textual, etc., el Critical Art Ensemble trabaja dentro de la intersección de lo político y lo tecnológico, construyendo acciones experimentales en un espacio participativo.

Utilizan materiales poco convencionales para un colectivo de artistas, como secuencias de ADN, bacterias y softwares. Al lidiar con estos materiales, ofrecen al público un espacio de reflexión frente a temas como los alimentos transgénicos, la biomedicina o las armas biológicas, provocando así un repensar de los imaginarios sociales del poder y el miedo.

Nam June Paik
(1932, Corea del sur)





Artista, músico, compositor, precursor del videoarte. Creo una extensa obra donde incluye performance, video, escultura, instalación, e incluso programas de televisión, ya que incluyó en el arte el uso de nuevos medios como antenas satelitales y televisores, con el fin de generar nuevos significados dentro del ámbito artístico, cuestiona los medios de comunicación, haciendo énfasis en la sociedad de la información y las nuevas tecnologías.

Paik pretendía ser un médium en relación con el arte, caracterizado siempre por establecer una relación con el espectador de manera chamánica, intentando unir armónicamente conceptos de la tecnología occidental y la espiritualidad oriental, la electrónica y la naturaleza, la vida y la muerte.

Contribuye con grandes avances en el campo del video analógico y la técnica con tubos de rayos catódicos, desarrolla uno de los primeros sintetizadores de video y deja un extenso legado para los video artistas del futuro.

Mark Dion

(1961, Estados Unidos)





Cuestiona los métodos históricos de la cultura dominante, desafiando las ideologías infundadas y percepción de las mismas, hace uso de elementos arqueológicos, naturales, y sintéticos de los cuales se apoya para recrear taxonomías y exhibir sus gabinetes cargados de objetos simbólicos que forman parte de una atípica colección con especímenes.

Disputa sobre la voz autoritaria del entorno científico que informa a la sociedad, poniendo en juego la veracidad de sus discursos.

María Fernanda Cardoso

(1963, Bogotá- Colombia)





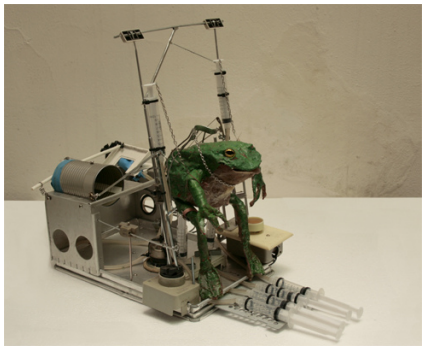
Cardoso Flea Circus, Diciembre 29 del 2009 a Enero 18 del 2010.

Trabaja la instalación, escultura y video haciendo uso de material biológico como insectos y plantas, explora la naturaleza analizando los vínculos entre la cultura y la ciencia, su obra busca descifrar las complejidades paradójicas que aparecen en medio de los sistemas culturales.

El Cardoso Flea Circus, fue una obra realizada a partir de pulgas entrenadas, durante un periodo de 6 años, la cuales realizaban piruetas y maniobras de circo enfocadas en la fuerza, que superaban a su tamaño y capacidad, crea una relación entre hombre/animal, y desmitifica paradigmas establecidos en la mente del humano.

Carlos Bonil

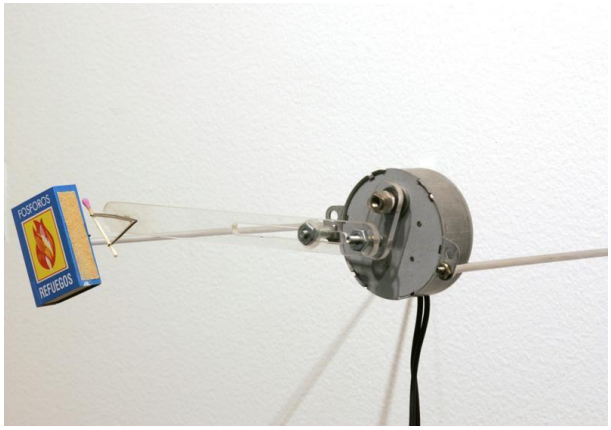
(1979, Bogotá- Colombia)




Aborda problemáticas humanas como la trascendentalidad, la muerte, la comunicación, valiéndose del ensamblaje, la escultura e instalación, como medios de experimentación. Utiliza objetos que se desgastan y que con el tiempo se deterioran, haciendo énfasis en la obsolescencia del material y el uso problemático de los objetos. Demuestra interés por el cuestionamiento acerca de las representaciones culturales ligadas a la vida humana,

Adriana Salazar

(1980, Bogotá – Colombia)

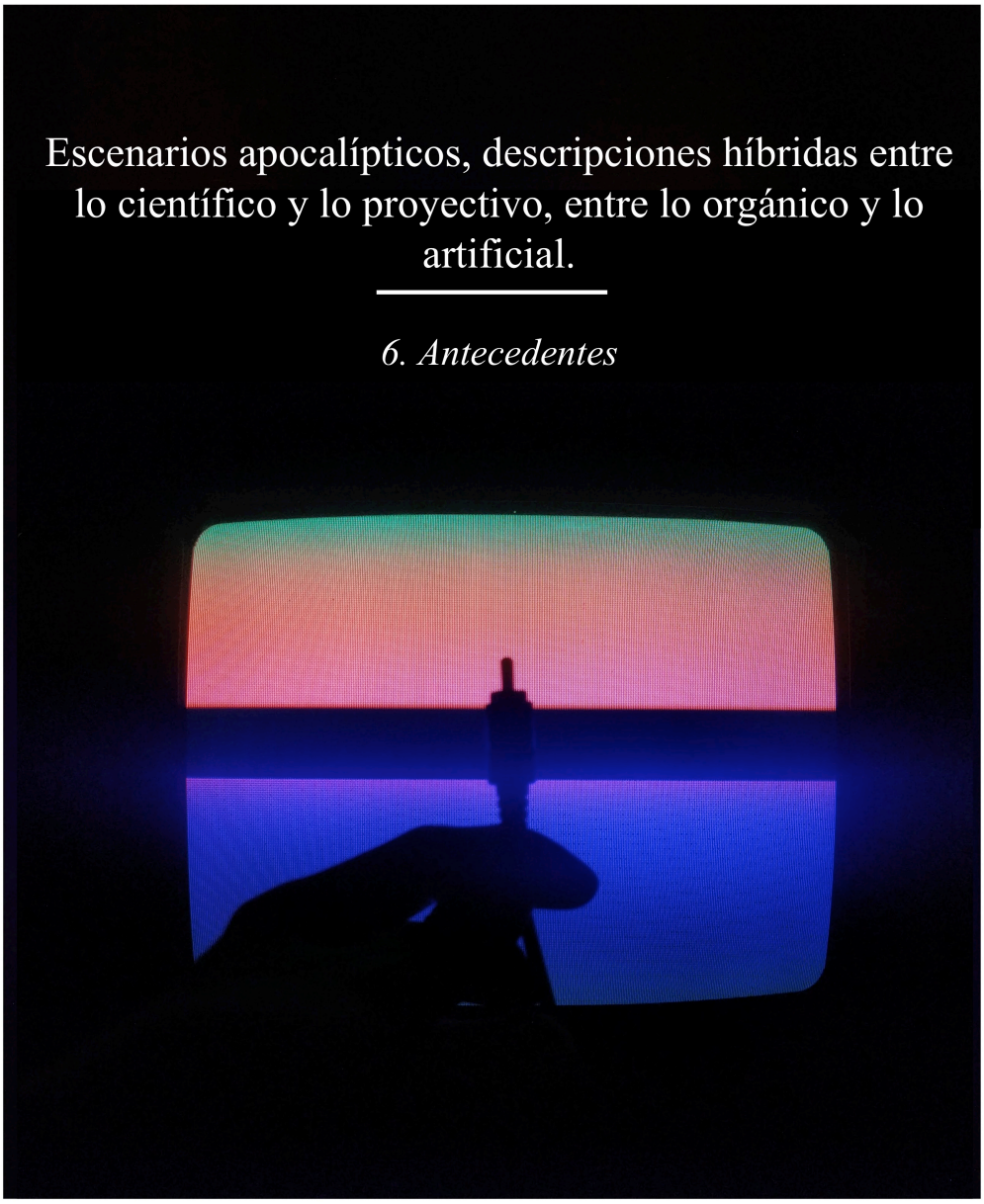




Establece un paralelo entre lo artificial y lo natural, la vida y la muerte, lo humano y lo inhumano, generando reflexiones entre la relación del sujeto y el objeto.
Utiliza elementos de la mecánica, como velocidad, movimiento, espacio, tiempo, descifrando el comportamiento natural y la transformación de las cosas.
Elabora máquinas que imitan las acciones naturales del hombre, por medio de las cuales muestra al ser humano como una máquina a partir de un patrón cultural. Sus obras proponen una perspectiva donde los límites de diferenciación entre lo vivo y lo inerte se disuelven.

Escenarios apocalípticos, descripciones híbridas entre lo científico y lo proyectivo, entre lo orgánico y lo artificial.

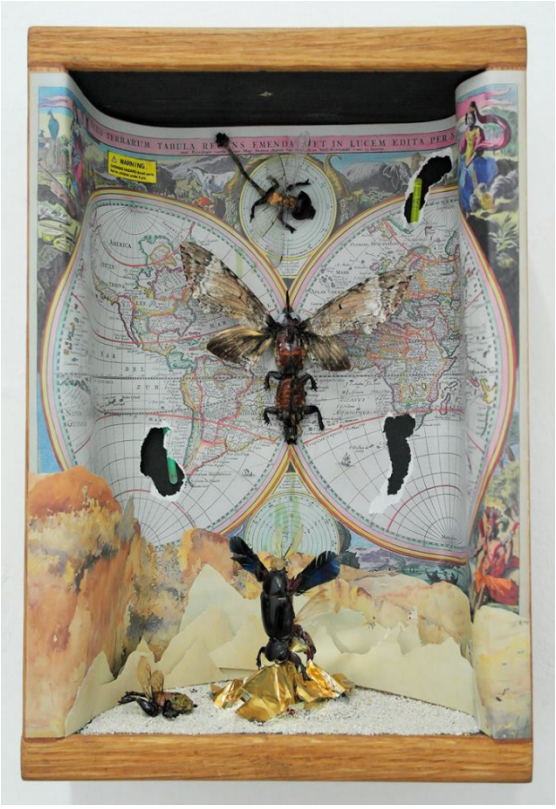
6. Antecedentes



Escenarios apocalípticos, descripciones híbridas entre lo científico y lo proyectivo, entre lo orgánico y lo artificial.

6. Antecedentes

En este aparte se exhiben las primeras obras, ejercicios y prácticas realizadas en el marco de las materias de integrado y grado I, principalmente bajo las técnicas de Collage y ensamblaje con materiales de origen orgánico. Se presentan fotografías de las piezas expuestas junto con la descripción de las diversas herramientas aplicadas, además de su contextualización y representación bajo adaptaciones de discurso científico.



Antes del fin (2018) Ensamblaje (Collage y exploraciones orgánicas). Medellín- Colombia.

Ensamblaje en caja de madera (pino), en su interior contiene tres especies de híbridos realizados con diferentes partes de insectos, en la parte central de la composición

encontramos una mezcla entre una polilla y dos escarabajos (Lepidoptera - Coleóptera) en la parte superior, vemos una especie conformada por partes de libélula, escarabajo y cigarra (Anisoptera -Coleóptera- Hemiptera) y en el lado inferior se encuentra dispuesto, sobre una lata dorada, en postura de guerrero, un mutante conformado por escarabajos, los ojos de una libélula, y las alas de un colibrí (Anisoptera- Coleóptera- Trochilidae) junto a él se encuentra un pequeño anfibio/cigarra con alas de avispa, y extremidades de escarabajo que se arrastra por los suelos. (Coleóptera- Hemiptera- Hymenoptera)
Su escenario apocalíptico está realizado en papel, contiene mapas antiguos rasgados, donde se asoman barras de neón, hay además una advertencia de peligro y una montaña de metal brillante, elementos que hablan de un mundo transformado por químicos y contaminantes, un territorio alterado donde ya no quedan humanos y las especies alteradas han tomado el lugar.



Nuevas especies mutantes colectadas en Colombia (2018) Instalación. (Exploraciones orgánicas) Medellín- Colombia.

Instalación de tipo científica conformada por una maleta de madera que en su interior cuenta con 5 especies hibridadas, cada una de ellas posee su clasificación entomológica correspondiente, fecha y datos de recolección, que se pueden observar también en el tablero que está situado en la pared. Al interior de la maleta, en la parte superior, lleva el título “Nuevas especies mutantes colectadas en Colombia” y contiene en uno de sus compartimientos un mapa de los lugares con mayor contaminación en el país y las actividades industriales que lo generan. Junto a ella hay una lupa que le facilita al espectador la visualización y apreciación de los detalles.

La obra está dispuesta como una colección taxonómica de insectos con mutaciones genéticas debido a la contaminación ambiental, que fueron colectados en Colombia en

lugares con mayor índice de alerta, como Hidroituango, el rio Medellín y Bogotá, minas de oro y carbón, donde se utilizan altas cantidades de tóxicos y contaminantes, se encuentran allí clasificados y estudiados en una maleta de viaje, como un entomólogo que colecta la especie para luego preservarla, mientras se analiza una situación que fácilmente podría ser real.



Nombre: *Multiplys orgasmys*
Familia: *Morfotitanicus*
Colectado en Ituango, Antioquia
Represa Hidroituango
Altitud: *1550 m.s.n.m*
Fecha: *Abril 30 2018*
Género: *Hembra*

Es un aveloptero de campo abierto que normalmente utiliza estructuras construidas por el ser humano para reproducirse y que en consecuencia, se ha diseminado con la expansión humana. Construye nidos en forma de ovni, hechos de grillos y se alimenta de insectos que atrapa en el vuelo.

La mayor parte de su vida es acuática, hasta el momento de reproducirse, donde vuela hasta las copas de los árboles para encontrar su pareja, hasta ahora es la única especie en el mundo que puede reproducirse tanto con aves como con peces o insectos. Al momento de reproducirse se come enteramente a su pareja, dejando únicamente el aparato

reproductivo, que continúa funcional durante un mes, momento exacto para que el individuo encuentre nueva pareja y se continúe el ciclo.



Nombre: *Fuorescence radiactivus*
Familia: *Radiactiva*
Colectado en Quibdó, Chocó
Mina ilegal de oro
Altitud: *167 m.s.n.m*
Fecha: *Julio 26 2017*
Género: *Hembra*

Son una familia de mariposas nocturnas reconocidas por su brillo y colores, Las mariposas de esta familia son tóxicas y los colores brillantes indican esta toxicidad a sus predadores. Las hembras generalmente son más grandes que los machos y, por lo general, tienen más verde en sus alas que estos. Esta especie es propia de climas calientes. Se reporta su distribución desde Texas, Estados Unidos hasta Perú, Ecuador y Bolivia. Normalmente se ve absorbiendo los minerales en los charcos y orillas de los ríos en bancos de arena.

Presenta un ciclo reproductivo complejo, tanto el macho como la hembra, se sienten atraídos por los espectros electromagnéticos producidos por el otro, que coincide con el espectro producido por la luna en épocas de Febrero, esto implica que la especie agote todas sus energías en el intento por alcanzarla, lo que causa un suicidio colectivo de la población.



Nombre: *Agrobacterium paisa*
Familia: *Sordidum*
Colectado en Medellín, Antioquia
Rio Medellín
Altitud: *1295 m.s.n.m*
Fecha: *Mayo 1 2018*
Género: *Macho*

El Agrobacterium paisa puede vivir tanto en climas templados como tropicales. Tienen un desarrollo vital completo que dura de dos a diecisiete años. Las ninfas viven en el agua mientras que los adultos viven sobre desechos, alimentándose de ellos. La frecuencia de la vibración o canto que emite puede llegar a los 86 Hz.

Miden entre 15 y 65 mm apropiadamente de largo. Poseen un aparato bucal suctor que les permite alimentarse de cualquier tipo de desecho, incluso metales.

Los órganos auditivos están ubicados en el tórax. Aunque el sonido es emitido a cualquier hora del día, es más frecuente e intenso al anochecer y al amanecer. El apareamiento tiene lugar generalmente durante los meses cálidos, varias especies se aparean en una misma época lo que produce un fenómeno sonoro peculiar, durante unas dos semanas de cantos ensordecedores, apareamientos y puesta de huevos. Los machos pueden llegar a morir debido a la diferencia de presión sonora producida por su aparato estridulatorio.



Nombre: *Vibranty*
Familia: *Lupustoxica*
Colectado en Bogotá, Cundinamarca
Rio Bogotá
Altitud: *3300 m.s.n.m*
Fecha: *Diciembre 6 2001*
Genero: *Hembra*



Nombre: *Matasanos*
Familia: *Degeneratya*
Colectado en Pasto, Nariño
Sector de fábricas
Altitud: *2527 m.s.n.m*
Fecha: *Agosto 9 1998*
Género: *Macho*



Nombre: *Siames serrejonense*
Familia: *(Coleopteadhesyvus)*
Colectado en La Guajira, Colombia 2007
Mina de carbón el Cerrejón
Altitud:*1550 m.s.n.m*
Fecha: *15 Octubre 2005*
Género: *Macho*

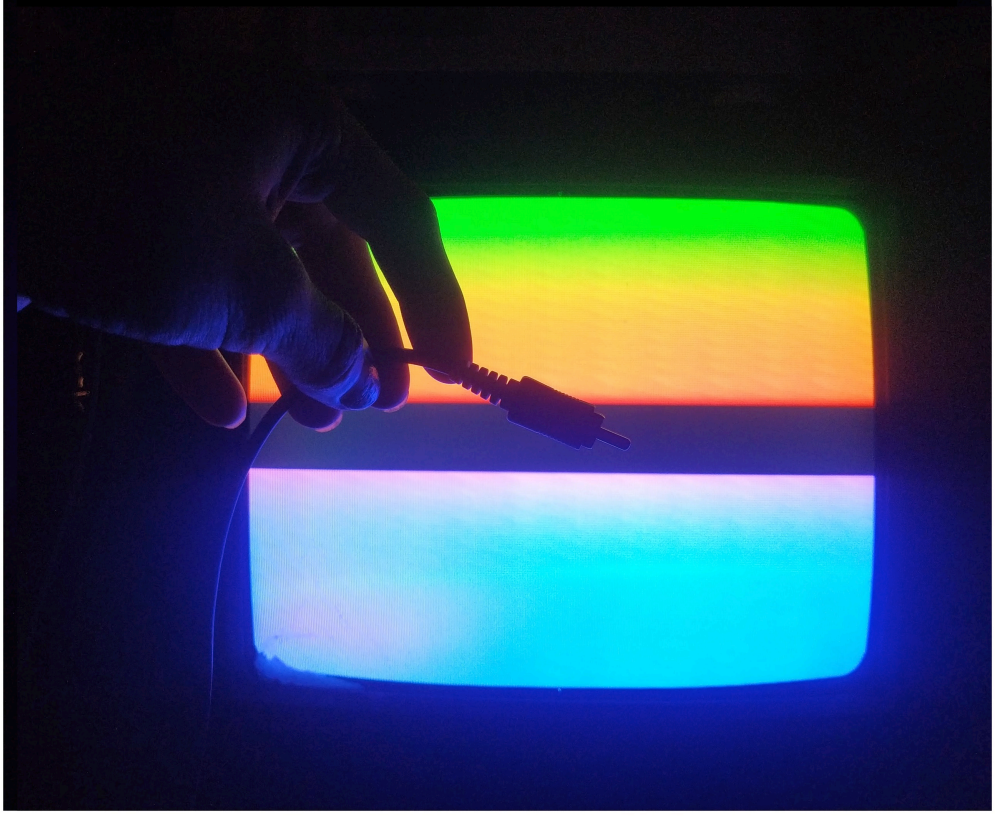


Transmutaciones (2018) Fotografías y escultura (exploraciones orgánicas) Medellín- Colombia.

Híbridos en miniatura creados a partir de pequeñas partes de insectos, la primera especie, fue realizada con plumas de pájaro (barranquero), cabeza de escarabajo, y mosca tornasol (Momotidae- coleóptera). La segunda especie está compuesta por alas de mosquito, cabeza de mosca y tórax de escarabajo (Coleóptera- Díptera). Ambas especies poseen una gama de colores vibrantes e iridiscentes que hacen referencia a la radiación y a los colores que presentan los insectos en la naturaleza para indicar sus niveles de peligro y toxicidad. Cada uno de ellos mide aproximadamente 3 cm, y le corresponde una fotografía macro en gran formato

Obras que invitan al espectador a acercarse, contemplar, interactuar, revalorizar, generar pensamiento crítico y conexiones con su entorno ambiental/local.

7. Proyecto de Grado / Obras



Obras que invitan al espectador a acercarse, contemplar, interactuar, revalorizar, generar pensamiento crítico y conexiones con su entorno ambiental/local.

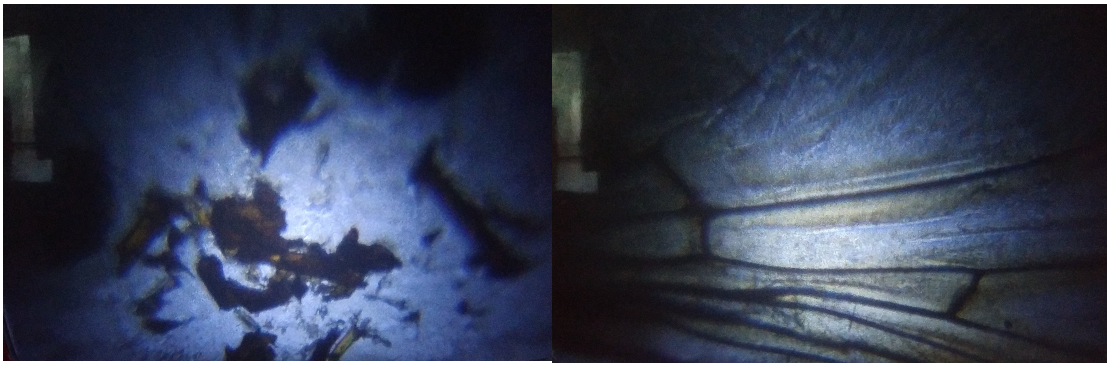
7. Proyecto de grado / Obras

Por último, se muestran algunos registros de las obras ejecutadas y presentadas en el taller de grado II, donde se articulan los diversos procesos presentados. Es fundamental anotar que estas obras tienen un trabajo considerable en materia de video y en algunos casos audio o ambientaciones materiales, que hacen primordial su interacción física para poder evidenciar la cantidad de elementos que allí se exponen. En este trabajo se realiza una descripción de ellas y se acompañan imágenes de referencia, invitando al lector a que consulte los diversos videos y material visual anexado, que darán cuenta de la conceptualización, imagen, estilo en profundidad y contenido detallado de esta parte de la obra.

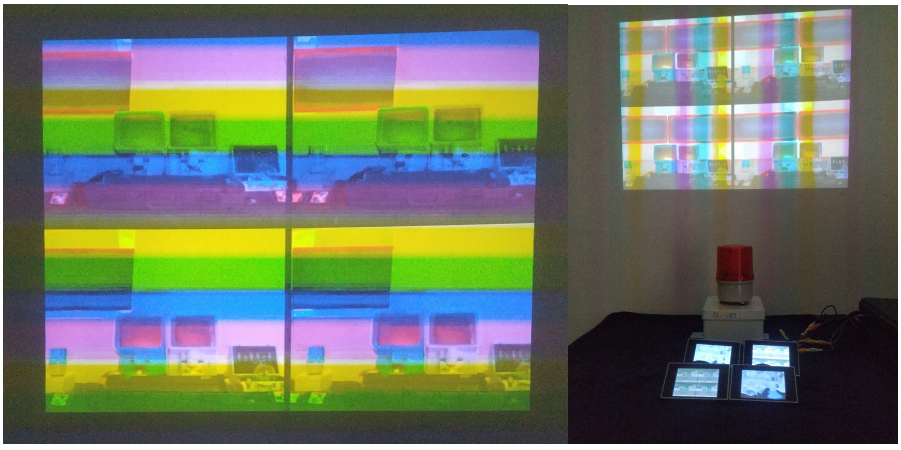


Transmutaciones visuales (2019) instalación, (Dispositivos de visualización). Medellín- Colombia.

Instalación conformada por diversos dispositivos ópticos para visualización de elementos, en primera instancia se encuentran dos microscopios antiguos, unidos por un mecanismo de poleas que permite el paso y desplazamiento de una cinta de acetato, en donde se encuentran dispuestas diminutas partes de múltiples insectos (cucarachas, moscas, escarabajos, mariposas, entre otros.) que permite apreciar de manera dinámica los elementos en la pantalla. Al girar cualquiera de las dos perillas, la cinta comienza a reproducirse a manera de video analógico generando la impresión de trasladar la imagen de una pantalla a la otra.



Frente a los microscopios hay una cámara que captura la imagen de las pantallas para luego ser proyectada y expandida aún más en la pared de fondo, mientras se mezclan las imágenes continuamente con una mezcladora de video previamente programada que permite el constante cambio de imágenes tanto en la proyección como en las pantallas que se encuentran al lado de los dispositivos, donde se muestra un collage de videos que incluye noticias ambientales, e imágenes reales de cambio climático y contaminación, acompañándolos una ruidosa alarma.



Esta obra invita al espectador a acercarse, necesita de èl para ser activada y dejarse atraer por las piezas microscópicas que naturalmente no son visibles al humano.

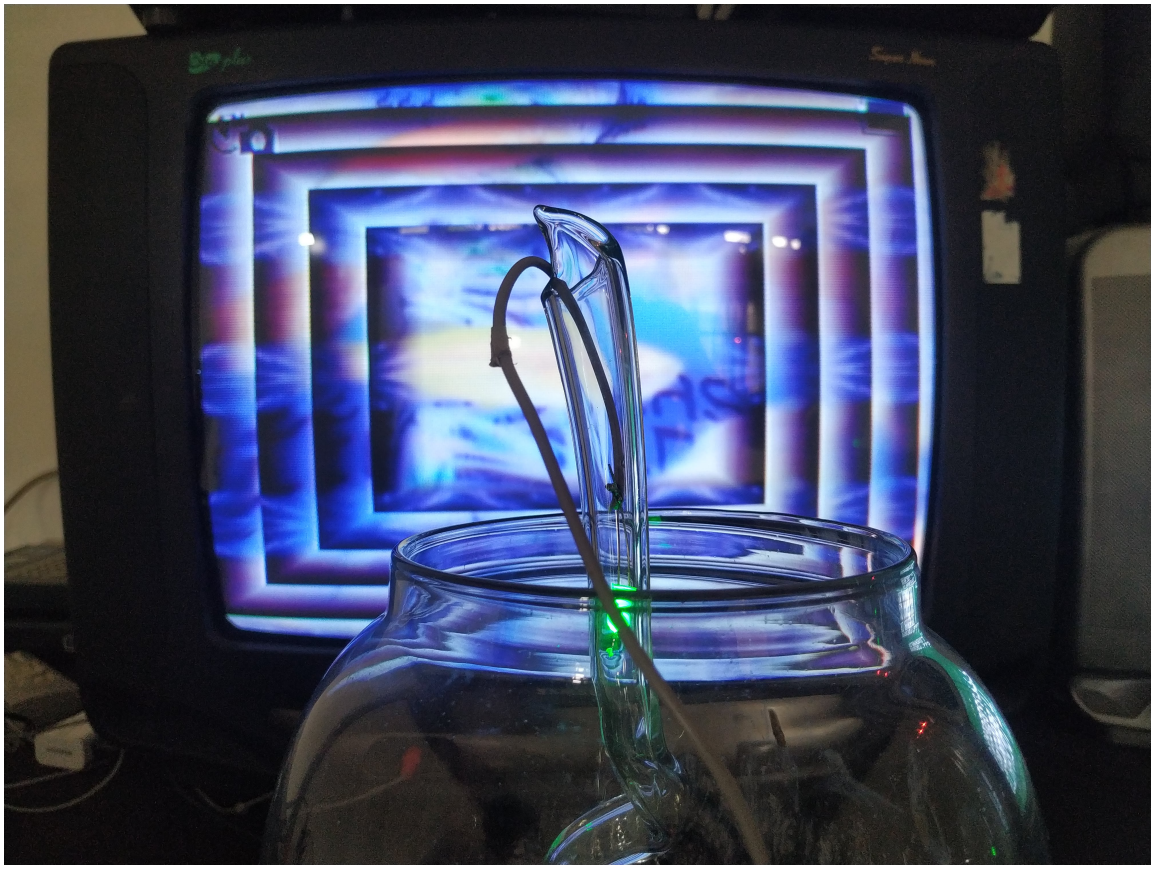


Transmutaciones (2019) Instalación (Rayos catódicos, peces y lombrices)
Medellín- Colombia

La obra está conformada por 5 dispositivos de rayos catódicos (televisores) en los cuales se muestran diferentes imágenes en tiempo real, frente a ellos se encuentran dos recipientes monitoreados por cámaras que proporcionan la imagen que muestra las pantallas, el primero contiene tierra, lombrices y una batería de aproximadamente 30 años de antigüedad que se encuentra como nueva, mientras el segundo recipiente nos muestra una docena de peces transgénicos, entre los dos recipientes y dentro de ellos hallamos unos tubos de cristal que contienen leds.



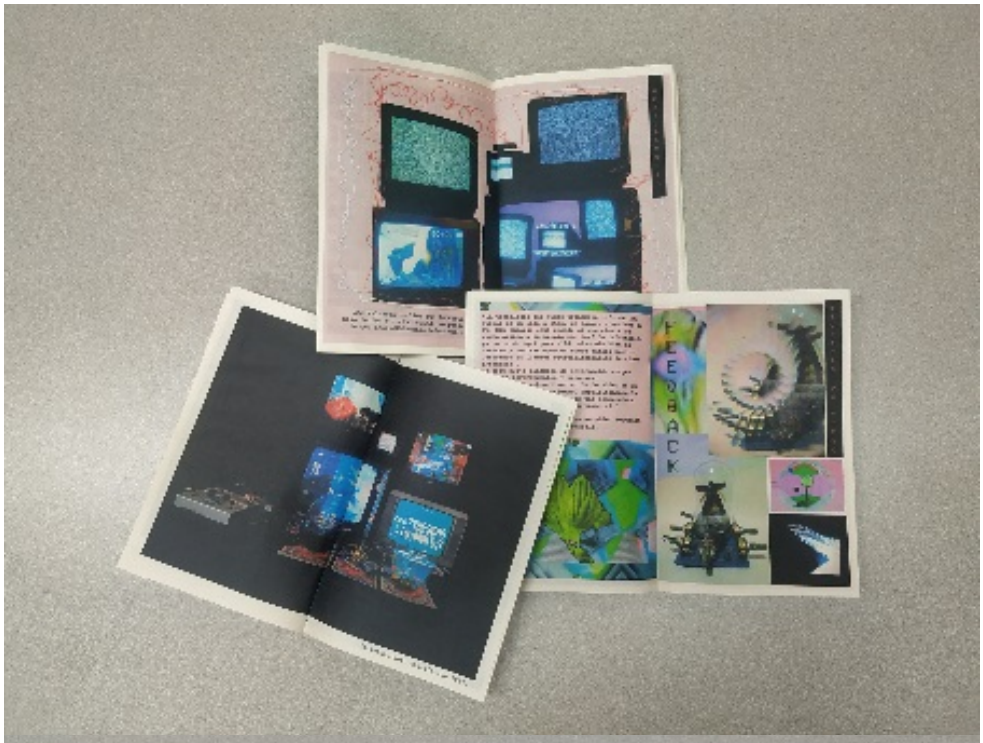
En el primer televisor, ubicado en la esquina superior izquierda podemos ver la cámara 1 con las lombrices, en la esquina superior derecha tenemos la cámara 2 con los peces, y en medio de ellos una pequeña pantalla que muestra un collage de videos sobrecontaminación, en la esquina inferior izquierda (la pantalla de mayor tamaño) se divide la pantalla proporcionando la imagen de ambas cámaras, mientras a su lado vemos una frase alusiva a los peces transgénicos que pregunta al espectador ¿Deseas liberarlos?.





Transmutaciones (2019) Publicación y video (Impresión y proyección)
Medellín- Colombia.

Publicación y video acerca de los temas conceptuales y medios técnicos que han definido el proceso artístico durante la carrera, incluye imágenes y textos sobre proyectos anteriores y temas por desarrollar, tales como la “ambivalencia”, transmutaciones (en peces e insectos), exploraciones orgánicas con escultura, ensamblaje, proyectores y fotografía microscópica, exploraciones artificiales con video analógico, intervenciones electrónicas y técnicas de video (feedback).


FEEDBACK


TRANSMUTACIONES
TRANSMUTACIONES
TRANSMUTACIONES



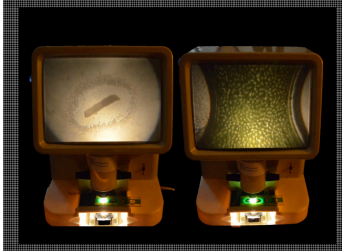
Ambivalencia implica que la sociedad es un campo de fuerzas relacionales en continua tensión, negociación y lucha. Cuando se presupone una visión armónica de la sociedad, la ambivalencia con la que ineludiblemente habrá que enfrentarse en la investigación empírica será condenada a una disfunción de sujetos transmutados.

Trans - de un lado para otro.
Mutare - Cambiar.

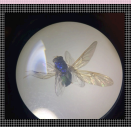
Composiciones orgánicas y artificiales que especulan sobre transformaciones genéticas en especies.

Efectos de la condición humana.

Reflexiones acerca de industria, tecnología, elementos sociales y medio ambiente.







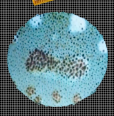
TRANSMUTACIONES

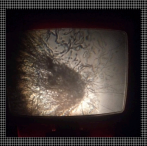
Reconocimiento de elementos estéticos por actividad mutagénica.





Representaciones que desdibujan fronteras entre la ficción y la realidad.

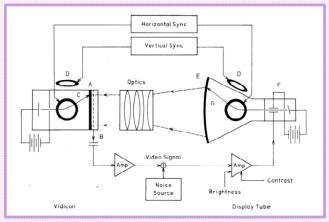




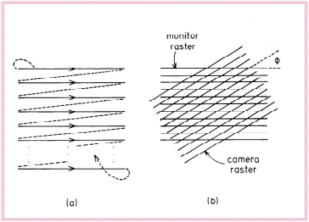
Transmutación de radiactividad en imágenes e información visual.

Consecuencias ambientales del ideal de progreso.

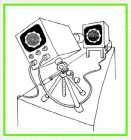
F E E D B A C K



Retroalimentación de video
A: objetivo de imagen fotoconductora
B: recogida de señal de video
C: haz de electrones de la cámara
D: exploración de bobinas para haces de electrones
E: pantalla de fósforo
F: modulador de intensidad del haz
G: monitor y haz de electrones

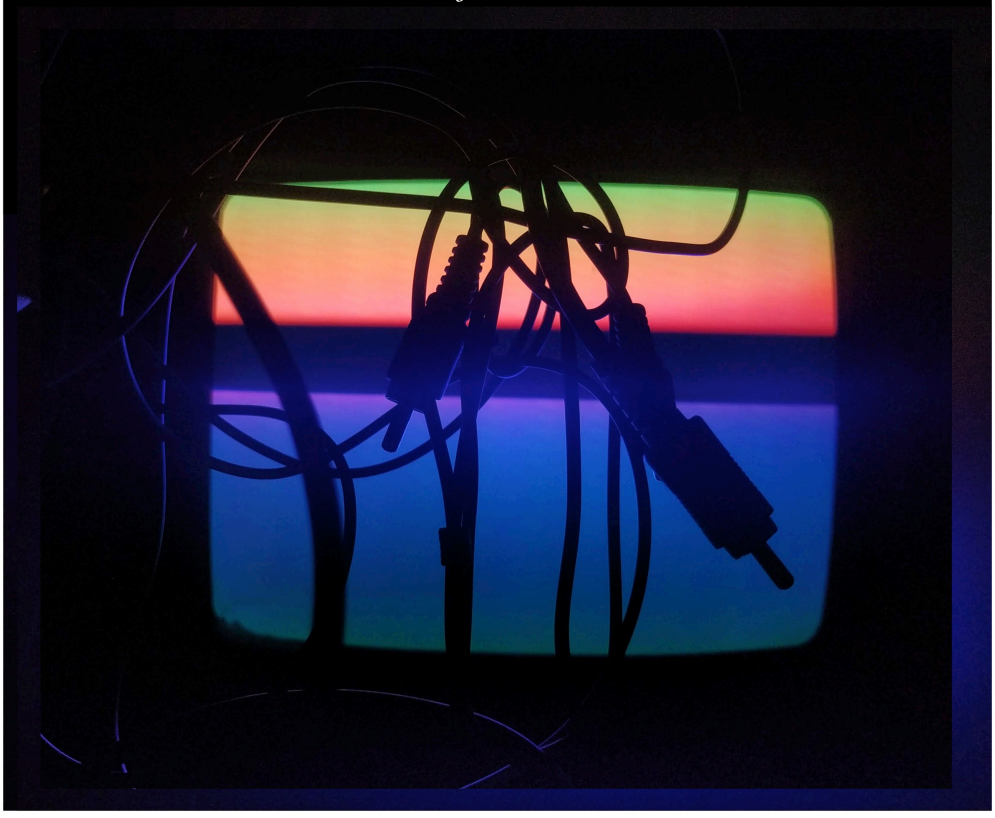


Trama de video con flechas que indican la dirección de exploración. (a) Las líneas continuas corresponden al haz de electrones es encendido. Las líneas discontinuas cuando el rayo está apagado durante el retroceso de tiempo. (b) Dado que la trama define la horizontal, en una retroalimentación sistema la orientación relativa como se muestra de la cámara y El monitor, es un parámetro de control importante.



Ambivalencia y transmutaciones, dos palabras que contextualizan el interés por ofrecer acciones reflexivas, valorativas y documentales.

8. Hoja de Vida



Hoja de Vida

Camila Valencia Quintero / Ambivalencia
Artista Plástica



* Transmutaciones, instalación. 2021 (Alambique Medellín)

Youtube:
https://www.youtube.com/channel/UCKnq7LVF17wpNCYNYWwAGtw/videos
Instagram: https://www.instagram.com/aambivalenciaa/

Medellín, Colombia
Cc. 1017216340
Cel: 3197056978
Email: camivalenciaq3@gmail.com

Tecnóloga en Diseño de Modas (Academia superior de Artes, 2012 - 2017)

Maestro en artes plásticas (Universidad de Antioquia, 2015)

Obra / estilo

Mi obra artística consiste en la unión de técnicas mixtas como son la exploración de video arte, escultura, collage, instalaciones que incluyen materiales orgánicos e intervenciones electrónicas, el estudio de herramientas visuales como video analógico y fotografía microscópica, derivada de factores tecnológicos relacionados con mutaciones y alteraciones en la naturaleza.

Por medio de aparatos antiguos como microscopios y dispositivos cientificos que prescinden de fuentes digitales, cámaras de videocasete, televisores de rayos catódicos, Vhs, Dvd's y en general, tecnologías que determinan una epoca pasada, se establece un vínculo directo con público debido al hecho de mantener una comunicación orgánica, en el sentido que es posible tocar, experimentar el objeto o medio físico de lectura o como en el caso de las pantallas de rayos catódicos, acercar una mano a la pantalla y percibir el

magnetismo irradiado por electrones que viajan dentro de un espacio al vacío, como si la imagen nos pudiese tocar y literalmente poner los pelos de punta.

Mi propuesta está guiada por motivaciones fundamentales acerca de lo que llamamos avance, particularmente entorno a la televisión y la forma en que esta se ha desarrollado, la forma en la cual la imagen se solía "moldear" de manera "analógica", sin el uso de computadores y sobre pantallas antiguas. Sobre la calidez y lo orgánico que resultaba manipular la imagen con perillas, palancas, botones y cables, el reconocimiento de estos elementos estéticos en contextos tecnológicos de avanzada.
La utilización de herramientas y aparatos en camino de ser considerados como "obsoletos", junto con el valor de su reutilización en ambientes artísticos, la pantalla como un laboratorio de dinámica donde se aborden temas como: la reinvención, la resignificación y el reconocimiento del origen, de lo que mañana serán hologramas y virtualizaciones abstractas de última generación.

Exposiciones

- Casa 74-18 - Kitsch en la casa coworking – Exposición colectiva de collage, 2017

- Biblioteca Marco Fidel Suárez - Cuaderno de recetas mágicas – Exposición colectiva y publicación de fanzine, 2017

- Aroma de café Little gallery - Ambivalencia – Exposición individual de collage, diciembre 2018.

- Antípoda Bogotá – Ambivalencia y geometría - Exposición colectiva videoarte, mayo 2019.

-Casa Toroide – Minotauro indomable – Exposición colectiva de collage, agosto2019.

- Intermediaciones muestra video arte y video experimental - Palacio bellas artes - Geometría y Hallucination – octubre 2019.

-La Balsa Arte - Sesiones de escucha y experimentación sonora- Live performance, video arte, marzo 2020.

-La Balsa Arte – Armonías (Exposición de Jorge Barco) Live performance, videoarte – septiembre 2020.

-Mar museo (Museo de arte contemporáneo de Buenos Aires) - AV ciclo audiovisual – Proyección video experimental, "Plantas y dioses", Diciembre 2020.

-La Naviera, Edificio Antioquia – Materia revelada– Muestra de grado, diciembre 2020

- Alambique – Transmutaciones 21 – Exposición individual, Marzo 2021

- Plaza Mayor - Lanzamiento, Nuevas Políticas CTI + RE (Ciencia, Tecnología, Innovación y reindustrialización) Performance Audiovisual Junio 2021

- Avant Arte, Bogotá – Isla Colectivo – Exposición de fotografía y video analógico – Instalación individual. Septiembre 2021

- MAMM, Museo de Arte Moderno Medellín – Transmisión virtual de Sesiones Mamm -Intervención de video para la session musical de Ana Gartner, Enero 2022

-Parque Biblioteca Belén – Inauguración centro del Valle del Software – Performance audiovisual, Febrero 2022

8. Bibliografía y fuentes

- Assemble, C. A. (2012). Transgenic Accidents. En A. a. Ensemble, *Molecular Invasion.*
- C.A.E. (s.f). C.A.E. *http://critical-art.net/*.
- Chin, M. (s.f). Mel Chin. *http://melchin.org/oeuvre/mel-chin/*.
- Crutchfield., J. P. (1984). *Dinámicas espacio- temporales en video feedback* .
- Hesse-Honegger, C. (1967). *Agente Área de Pulverización de Naranja Vietnam.* Zurich: http://www.wissenskunst.ch/abgeschlossene-studien/sued-vietnam/1/.
- Hesse-Honneger, C. (1967). Zurich: http://www.wissenskunst.ch/uk/completed-studies/chernobyl/1/.
- Kalela, A. (1996). *Agnes Denes.* Finlandia.
- Larsen, L. (2017). LZX. En *Video synthesis for vidiots* (pág. 2). Portland.
- Martinica, E. (Diciembre, 2016). La era del arte ambiental. *Widewalls*.
- Paik, N. J. (1971). *The computer in art. p. 95.* New York.
- Paik, N. J. (1986). Douglas C. McGill, ART PEOPLE. *New York Times*.
- Ramonet, I. (2002). *La post- televisión.* Barcelona: Icaria editorial.
- Theodore L. Brown, H. E. (2004). *Química: la ciencia central.* Mexico.
- Thompson, P. B. (Febrero, 2016). Philosophy of Technology and the Environment. Oxford.
- Virilo, P. (s.f).
- Weiss, P. (2017). *Pola Weiss: Pionera del videoarte en Mexico.* Mexico.