

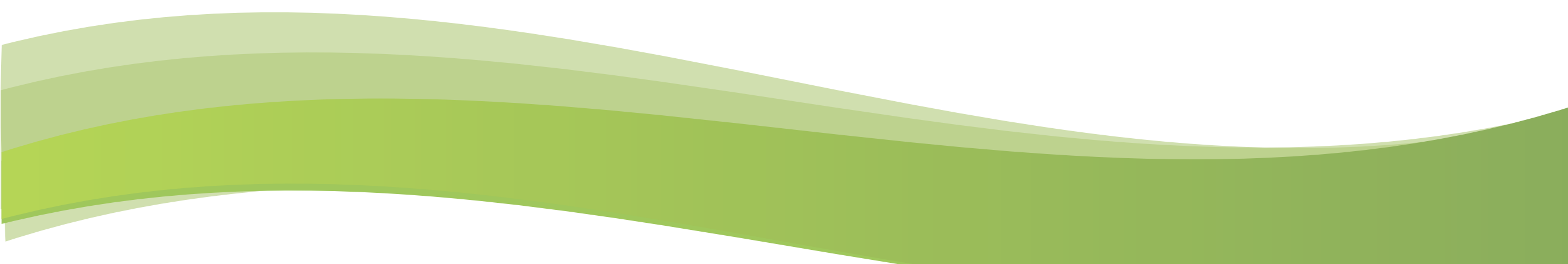
# ecologías digitales

---

## Identidad\_Es

Evento académico y expositivo  
Oct 4 a Nov 4 de 2012

Grupo de investigación Hipertrópico  
Facultad de Artes, Universidad de Antioquia



## **Ecologías Digitales 2012**

### **Identidad\_Es**

ISSN: 2590-9479

#### **Rector Universidad de Antioquia**

Mauricio Alviar Ramírez

#### **Vicerrectoría de Extensión**

José Edinson Aedo Cobo

#### **Director Museo Universitario**

#### **Universidad de Antioquia**

Santiago Ortíz Aristizábal

#### **Decano Facultad de Artes**

Francisco Londoño Osorno

#### **Grupo de investigación Hipertrópico, convergencia entre arte y tecnología**

##### **Líder**

Isabel Restrepo Acevedo (2007-2016)

##### **Coordinadora**

Alexandra Milena Tabares (2008-2016)

##### **Profesores investigadores**

Carlos Mario Sánchez (2008-2016)

Pablo Andrés Pulgarín (2008-2016)

Ana María Cardona (2010-2016)

Liliana Correa Rodríguez (2012)

Jader Cartagena Martínez (2011-2012)

#### **Coordinación general del evento**

Alexandra Milena Tabares García

#### **Exposición Convocatoria abierta**

##### **Coordinación y curaduría**

Carlos Mario Sánchez Giraldo

##### **Jurados**

Mauricio Naranjo Restrepo

Jaime Duque Vélez

Jader Cartagena Martínez

Luis Ángel Castro Ruiz

#### **Exposición artistas invitados**

##### **Coordinación y curaduría**

Ana María Cardona Trujillo

Liliana Correa Rodríguez

#### **Exposición de resultados y experimentaciones de los semilleros de investigación de Hipertrópico**

##### **Coordinadores**

Liliana Correa Rodríguez

Carlos Mario Sánchez

Jader Cartagena Martínez

#### **Seminario académico**

##### **Coordinadora**

Ana María Cardona Trujillo

##### **Apoyo técnico**

Pablo Andrés Pulgarín Herrera

Jader Cartagena Martínez

Mauricio Plazas Elejalde

Equipo Técnico ITM

**Ecologías Digitales: Identidad\_Es**, N° 1, abril, 2017, Medellín, publicación bienal, Alexandra Milena Tabares García y Ana María Cardona Trujillo

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura de las editoras de la publicación.



Lidera:



UNIVERSIDAD  
DE ANTIOQUIA  
1803  
Facultad de Artes

Coordina:

hiperTRÓPICO  
convergencia entre arte y tecnología



# Contenido

**Presentación general. Ecologías Digitales..... 5**

**Ecologías digitales. Identidad\_ Es 2012..... 9**

**1. Convocatoria abierta ..... 11**

## ***Arte Sonoro***

Tatiana Zambrano Cardona..... 12

Óscar Rojo Gaviria..... 13

Andrés Felipe Henao Contreras ..... 14

## ***Imagen Fija***

Diego Armando Martínez Hincapié..... 15

Carlos Eduardo López Piedrahita..... 16

Santiago Madrigal Hoyos..... 17

Erika Viviana Zapata Salazar..... 18

Patricia Palacio Ortíz ..... 19

## ***Audiovisual***

Aura Lambertinez Duque..... 20

Nataly Castro Lora ..... 22

Andrés Felipe Henao Contreras..... 24

Clara Inés Velásquez Vélez..... 26

Laura Victoria Andrade..... 28

Andrés Vásquez Elorza..... 30

## ***Multimedia***

Clara Inés Velásquez Vélez..... 32

**Registro Inauguración Convocatoria abierta..... 34**

**2. Artistas Invitados ..... 36**

## ***Artistas Nacionales***

Bairo Martínez Parra ..... 37

Juan Pablo Tobón Vega ..... 38

Yessica Fernanda Zuleta Trujillo ..... 39

Gabriel Mario Vélez Salazar ..... 41

Luis Ángel Castro ..... 43

Víctor Andrés Muñoz Martínez ..... 45

Juan Fernando Vélez González ..... 47

Alejandro Vásquez Salinas ..... 49

María Fernanda Santa Gallego ..... 51

Tulio Restrepo Echeverri ..... 53

Guillermo Adarve Calle ..... 55

Camilo Cogua Rodríguez ..... 57

Lindy María Márquez Holguín ..... 58

Fredy Alzate Gómez ..... 60

Claudia Salamanca ..... 62

Esteban Zapata ..... 64

Juan Reyes ..... 66

Wolfgang Guarín y Juan Esteban Estrada..... 67

Julián Bedoya, Johny Sepúlveda Restrepo y

Daniel Arango..... 69

Edwin Vélez y Jader Cartagena Martínez.....70



### ***Un espacio para el diálogo interdisciplinar sobre las relaciones dadas entre las tecnologías, los sujetos y los contextos.***

El Grupo de Investigación *Hipertrópico, convergencia entre arte y tecnología*<sup>1</sup>, ha liderado desde el año 2008 el evento académico y expositivo *Ecologías Digitales*, el cual se propone como un espacio para la divulgación y el diálogo académico frente a procesos investigativos, artísticos y educativos que indagan sobre los posibles vínculos que puedan generarse entre el arte, los medios tecnológicos y la sociedad. En este sentido, *Ecologías Digitales* es un espacio abierto a la participación de artistas de trayectoria, estudiantes, profesores, investigadores y creadores de contenidos digitales que, a través de convocatorias abiertas o invitaciones directas realizadas por Hipertrópico, están dispuestos a compartir con el público asistente sus puntos de vista, indagaciones y propuestas creativas, ya sea en el marco de la exposición de obras y trabajos artísticos en estado procesual, o a través de los seminarios académicos y talleres.

---

1. Grupo de Investigación adscrito a la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia, categoría C ante COLCIENCIAS (Código: COL0090369), el cual ha venido trabajando desde el año 2008 en procesos de reflexión conceptual, creación artística y docencia relacionados con los vínculos que pueden establecerse entre el arte y la tecnología.

A lo largo de estos años *Ecologías Digitales* ha contado con el apoyo permanente de la Facultad de Artes y su Centro Cultural para el desarrollo de cada uno de los componentes que integran el evento, así como con diversas dependencias de la Universidad de Antioquia y otras entendidas e instituciones externas que se han vinculado en momentos específicos a la experiencia académica y expositiva. Ejemplo de ello ha sido el apoyo de la Facultad de Comunicaciones y las dependencias de Extensión, Bienestar, Regionalización y Museo Universitario (MUUA), al igual que la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín, las galerías Casa Imago y Cerro Nutibara, la Fundación Casa Tres Patios, el Centro de Desarrollo Cultural de Moravia y la Biblioteca Pública Piloto.

### ***Conceptualización***

El concepto de *Ecologías Digitales* se propone como una metáfora referida a la constitución de entornos variables e infinitos en posibilidades formales. Dada la alta democratización tecnológica el concepto de ecología, entendido desde su raíz griega *oikos*: casa y *lógos*: tratado, nos permite integrar las formas de apropiación y análisis de lo digital como agentes activos de nuestros entornos cotidianos. Por tanto,

es posible decir que el concepto *Ecologías Digitales* nos dispone a la comprensión de lo cambiante como fundamento de los entornos digitales emergentes que habitamos. De tal modo que lo digital, en contextos locales y globales contemporáneos, tiene la capacidad de activar múltiples acciones entre sujetos, máquinas y espacios, motivando con ello la pluralidad perceptiva al provocar en el individuo un torrente de nuevos pensamientos y emociones.

### **Seis versiones del evento**

Desde el año 2008 y hasta el año 2012 el Grupo de Investigación Hipertrópico ha realizado seis versiones del evento *Ecologías Digitales*. A modo de presentación general, se mencionan a continuación aspectos como los tiempos de realización, la motivación académica que permitió su diseño y lanzamiento, los componentes que la integran y los espacios en los cuales fue llevado a cabo:

#### **Primera versión (2008)**

##### **Hipertrópico 2.0. Del dígito y el paisaje: ecologías apócrifas**

Exposición motivada por la representación de los encuentros y divergencias que pudieran presentarse entre el paisaje natural y el paisaje digital. Esta versión, realizada en la Biblioteca Pública Piloto (Medellín), consistió en la exposición de imágenes

digitales fijas realizadas por creadores locales invitados.

#### **Segunda versión (2008)**

##### **Hipertrópico 2.1: Ecologías Digitales**

A través de la cual se motivó a los artistas a proponer una reflexión acerca del concepto *ecologías digitales*, considerando para ello la apropiación de diversos formatos para la creación digital. Este segundo momento contó con dos espacios de exhibición simultánea, siendo éstos: la Galería Casa Imago (Medellín) como el lugar que albergó las imágenes digitales fijas seleccionadas por convocatoria abierta a nivel local, y la Galería Cerro Nutibara (Medellín) donde se dispusieron las propuestas realizadas por artistas locales, nacionales e internacionales, los cuales fueron invitados a explorar diversos formatos para la creación digital.

#### **Tercera versión (2009)**

##### **Hipertrópico 3.0: Ecologías Digitales**

Esta versión se dió lugar en la Fundación Casa Tres Patios (Medellín), sugiriendo el concepto *formatos expandidos* como una manera de incentivar la realización de propuestas experimentales y formales a partir de la apropiación e hibridación artística de diferentes medios para la creación. Dos componentes configuraron el evento: la exposición de obras realizadas por artistas locales y nacionales invitados a socializar sus propuestas definidas formalmente como

imágenes digitales, paisajes sonoros, performances, video danza, realidad aumentada y netart; y, como segundo componente, el conversatorio con artistas e investigadores, el cual fue transmitido en *streaming*.

#### **Cuarta versión (2011)** **Ecologías Digitales**

La cuarta versión se vinculó al proyecto curatorial *Código Abierto*, liderado por el Museo Universitario de la Universidad de Antioquia -MUUA-. Para este momento se invitó a la exploración creativa, reflexiva y analítica de las posibles apropiaciones tecnológicas que pudieran darse lugar en ámbitos académicos, investigativos y socioculturales considerando para ello la muestra de imágenes digitales fijas recibidas por convocatoria abierta a creadores locales, la exposición de los resultados de investigaciones desarrolladas por Hipertrópico, la realización de talleres abiertos a estudiantes en paralelo con la socialización de sus resultados, la presentación de paisajes sonoros a cargo de artistas invitados y el seminario académico en el que investigadores de Hipertrópico participaron en diálogo con investigadores de otras instituciones.

#### **Quinta versión (2011)** **Ecologías Digitales**

La versión cinco fue realizada durante el mes de noviembre. En ella se reiteró la importancia de abordar el concepto *formatos expandidos* a partir de

obras y reflexiones académicas que, desde lo poético y lo narrativo, integraran exploraciones formales y conceptuales alrededor de la convergencia de medios digitales y análogos. Esta versión fue realizada en el Centro Cultural Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia (Medellín) y estuvo integrada por: la exposición de obras en dibujo y pintura digital, videos y paisajes sonoros propuestos por los artistas invitados locales y nacionales; la socialización de los resultados obtenidos durante los talleres abiertos a estudiantes, los cuales fueron dirigidos por artistas internacionales y nacionales; la muestra de los desarrollos realizados por estudiantes vinculados a los programas académicos de las Facultades de Artes y Comunicaciones de la Universidad de Antioquia y por los integrantes del MediaLab EAFIT, quienes avanzaban procesos de creación digital en el marco de lenguajes como la gráfica 2D, el modelado 3D, el audiovisual y la animación; el seminario académico en el cual participaron ponentes locales y nacionales de diversas áreas, siendo el caso de colectivos, empresas e investigadores; y finalmente, el concierto de clausura con música por computador y electroacústica abierto al público en general.

#### **Sexta versión (2012)** **Ecologías Digitales: Identidad\_Es**

Ésta última versión reunió diversos proyectos artísticos, experimentales e investigativos, en los que sus creadores indagaron sobre las identidades

múltiples que, al ser generadas a partir de diversos usos y apropiaciones tecnológicas, contribuyen a definir la condición del individuo contemporáneo. Los componentes de esta última experiencia se distinguen en: dos exposiciones simultáneas, una para artistas seleccionados por convocatoria y otra para artistas invitados (locales, nacionales e internacionales), y un seminario académico abierto a todo público. Las obras elegidas por convocatoria se exhibieron en el Centro Cultural Facultad de Artes (Medellín) y constó de imágenes digitales fijas, multimedias, audiovisuales y arte sonoro. En este espacio también se dispusieron los resultados y experimentaciones de los Semilleros de Investigación del Grupo Hipertrópico en 3D, fotografía y creación audiovisual.





### ***Un momento para reflexionar acerca de la identidad***

El diseño de Ecologías Digitales (2012), fue motivado por la necesidad de reflexionar académicamente el carácter del evento expositivo, es decir, por identificarlo como un espacio abierto para la socialización de propuestas de creación artística en diálogo con investigaciones o inquietudes sobre las relaciones existentes o posibles entre el arte y la tecnología, de acuerdo a un contexto y/o en vínculo con otras disciplinas o áreas del conocimiento. Relacionada con dicha reflexión, el grupo Hipertrópico realizó la jornada académica: Recursos digitales para la formación continua de artistas-docentes del área de artística, la cual fue dirigida por las profesoras Ángeles Saura Pérez y Cristina Moreno Pabón de la Universidad Autónoma de Madrid.

En el marco de esta jornada se impartió la conferencia: E@; Red de artistas docentes. Uso de las TIC en la Enseñanza Artística para la formación permanente del Profesorado, a cargo de la profesora Ángeles Saura, producto de una investigación de la cual también se deriva la exposición itinerante: Avatares (2010 a 2013). Ésta es una exposición colectiva e internacional de autorretratos, entendida por Saura como una excusa para reflexionar sobre la identidad de un modo

crítico. El Grupo de Investigación Hipertrópico tuvo una participación activa en la exhibición presentando avatares realizados por algunos investigadores, a través de los cuales se propusieron diferentes perspectivas sobre la identidad, utilizando la tecnología como medio de producción. Esta experiencia, sumada a los intereses artísticos y académicos de otros integrantes del grupo, permitió proponer la pregunta ¿Cuál es nuestra identidad en los entornos digitales?.

Es así como, teniendo en cuenta: los intereses académicos e investigativos del grupo Hipertrópico, la participación en Avatares, la recurrente aparición del autorretrato en el arte y la prolífica representación que de sí mismo tiene el individuo contemporáneo, considerando que un alto porcentaje de dicha representación es generada y reproducida a través de herramientas tecnológicas digitales; se planteó como la motivación conceptual del evento Ecologías Digitales 2012 la reflexión en torno a aquellas identidades múltiples que, al ser generadas y manipuladas a partir de medios tecnológicos, contribuyen a definir la condición del individuo contemporáneo.



## **Componentes del evento**

El evento Ecologías Digitales 2012 Identidad\_Es reunió diversos proyectos artísticos, experimentales e investigativos, presentados en cuatro componentes:

### **1. Convocatoria abierta:**

Selección de obras en imagen digital fija, multimedia, audiovisual y arte sonoro. Realizada en la sala de exposiciones del Centro Cultural de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia.

### **2. Artistas invitados:**

Participación de artistas locales, nacionales e internacionales con obras en imagen digital fija, multimedia, audiovisual y arte sonoro. Realizada en el 2do piso del Edificio de Extensión de la Universidad de Antioquia.

### **3. Resultados de los Semilleros de investigación Hipertrópico:**

Presentación de los avances investigativos de los semilleros: Experimentación y Creación en 3D, Fotografía Experimental y Creación Audiovisual. Realizada en la sala de exposiciones del Centro Cultural de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia.

### **4. Seminario académico:**

Espacio interdisciplinario de reflexión y socialización entre artistas, investigadores, profesores, estudiantes y público en general, interesados en los usos y apropiaciones tecnológicas y su inferencia en la definición del concepto identidad. Realizado en el auditorio del Centro Cultural de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia.

# I. Convocatoria abierta

Se convocaron a creativos y artistas colombianos que configuran sus obras en torno a los usos y apropiaciones que las nuevas tecnologías tienen en el acontecer artístico social y cultural contemporáneo, y cuyas reflexiones conceptuales abordan la identidad como problemática.

Fueron en total catorce (14) obras seleccionadas, las cuales permitieron configurar en la muestra los siguientes componentes:

## **1. Arte Sonoro**

Tatyana Zambrano Cardona, Oscar Rojo Gaviria, Andrés Felipe Henao Contreras

## **2. Imagen fija**

Diego Armando Martínez Hincapié, Carlos Eduardo López Piedrahita, Santiago Madrigal Hoyos, Erika Viviana Zapata Salazar, Patricia Palacio Ortiz

## **3. Audiovisual**

Aura Lambertinez Duque, Nataly Castro Lora, Andrés Felipe Henao Contreras, Clara Inés Velásquez Vélez, Laura Victoria Andrade, Andrés Vásquez Elorza

## **4. Multimedia**

Clara Inés Velásquez Vélez

*Nota:* Los textos descriptivos que acompañan las obras son autoría de cada uno de los artistas

### **Aplicaciones, Youtube EN CASSETTES**

Me interesa acercarme a la naturaleza desde la ficción en una forma poética principalmente en el espacio que ocupa el sonido en la imaginación, donde busco el resignificado y la conexión entre las diferentes formas de almacenamiento de estos sonidos orgánico-virtuales y los medios análogos, olvidados y discontinuados.

Es una obra de carácter experimental que consta de sonidos extraídos de la red (YouTube) y aplicaciones del Ipad (La NASA y 3D SUN), estos muestreos de sonidos (audio-samples) se llevan a Pure data (software) para recomponerse y después son almacenados en dispositivos análogos, cassettes, para transmitirlos en una grabadora antigua.

Son 20 cassettes con diferentes composiciones: El sonido del sol, el sonido de la luna, Elefantes en marte, pequeños sonidos de Plutón, YouTube de marte, podcast científicos marcianos, etc.



*Aplicaciones, YouTube EN CASSETTES*  
Arte sonoro  
2011-2012  
Link:  
<http://piti2.tumblr.com/post/34234475773>

Sonido del sol



Elefante en marte 1



Podcast ciencia marciana



Pequeños sonidos de pluton

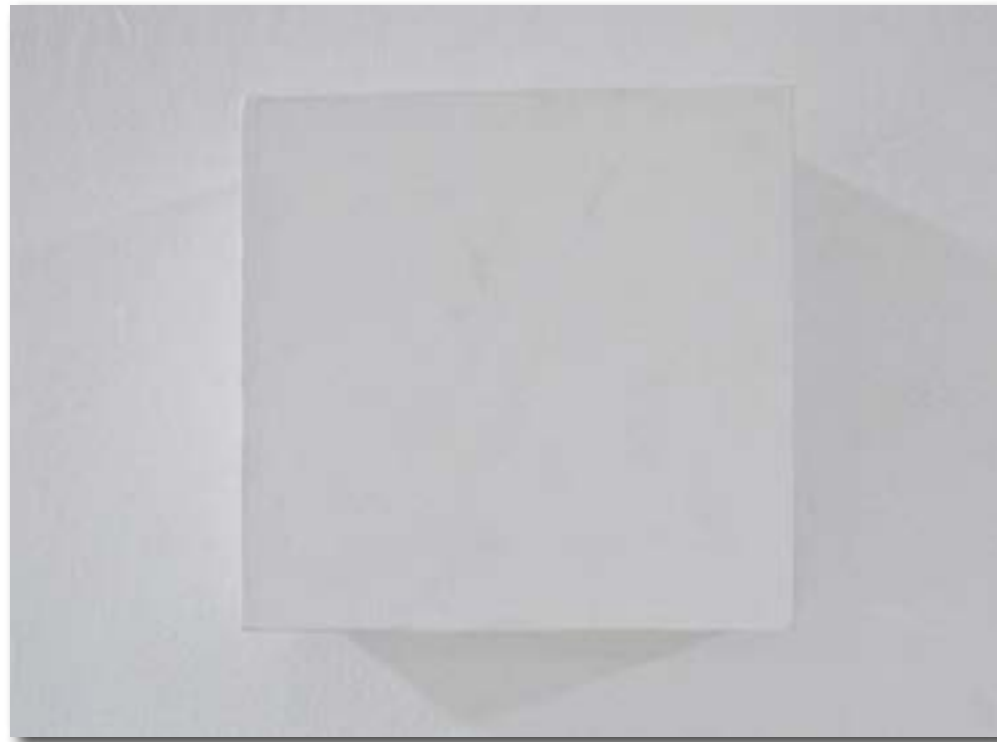


### **Mírame**

Mírame es una propuesta a la introspección, a la profunda búsqueda de los demonios, al dolor, a la vergüenza y al rechazo. A través de la creación de una atmósfera pesada, con un tinte sonoro que sugiere tonalidades oscuras y apoyado en el uso de elementos sonoros disonantes, casi cacofónicos, se busca crear en el espectador una sensación de choque, de inseguridad y ansiedad, pero también desde su concepto, esta obra propone un encuentro y hasta cierto punto, la aceptación de esa criatura monstruosa creada por la carga emocional, presente siempre presente en la psiquis humana.

### **Durante la lluvia**

¿Cuántas historias se han escrito bajo la lluvia? El inicio y el fin de un amor, la espera paciente de alguien, un recuerdo de la infancia, la despedida para siempre de quien parte de este mundo, como componente sonoro la lluvia tiene un gran poder evocativo, siempre trayendo a la mente mil situaciones posibles, todas enlazadas de cierta manera con lo melancólico, con el anhelo y la nostalgia, usando una sencilla melodía se procura potenciar y retener ese momento, que son muchos condensados simultáneamente, esa sumatoria de recuerdos y sensaciones, eso que ocurre durante la lluvia.



*Mírame*  
Arte Sonoro  
2011



*Durante la lluvia*  
Arte Sonoro  
2012



### **Nocturno**

Tengo un interés por las noches de lluvia en los cuales me encuentro en la cama. Y el sonido de esta, de la lluvia, crea un vacío y un silencio tan real en mi interior. Me estiro bruscamente con la cobija que va templada de pies ha cabeza, hasta que mis músculos sientan un ligero y tenue dolor. Esto acelera ligeramente mi respiración y al final me deja inmóvil y jadeante.

Comienzo escuchando el sonido del agua en el techo, también el sonido de la lata de la casa de al lado, que da con la pared de la cama. En estos momentos no me permito pensar. Aunque siento el vacío y el silencio; no siempre es en calma, a veces me agobia la existencia, la culpa, como también el amor.

La lluvia lleva ritmo, las gotas en la lata también, estas parecen estar estructuradas en el azar, se llueve lento como se llueve rápido; se llueve entrecruzado. Hay falsas lluvias, como verdaderas; con truenos, rayos, y que tales; esas gustan mas, pero soy mas propenso a quedarme dormido sin correr el riesgo de caer en esa melancolía lenta, tibia, en la cual me tengo que arrastrar en medio del vacío y el silencio, sintiendo, sin saber que sentir; escuchando el minimalismo del agua en el techo y en la lata. esta melancolía, parecida a un nocturno de Chopin.



*Nocturno.*  
Arte sonoro  
2012  
Link: <https://youtu.be/UUjIHS1V2rA>

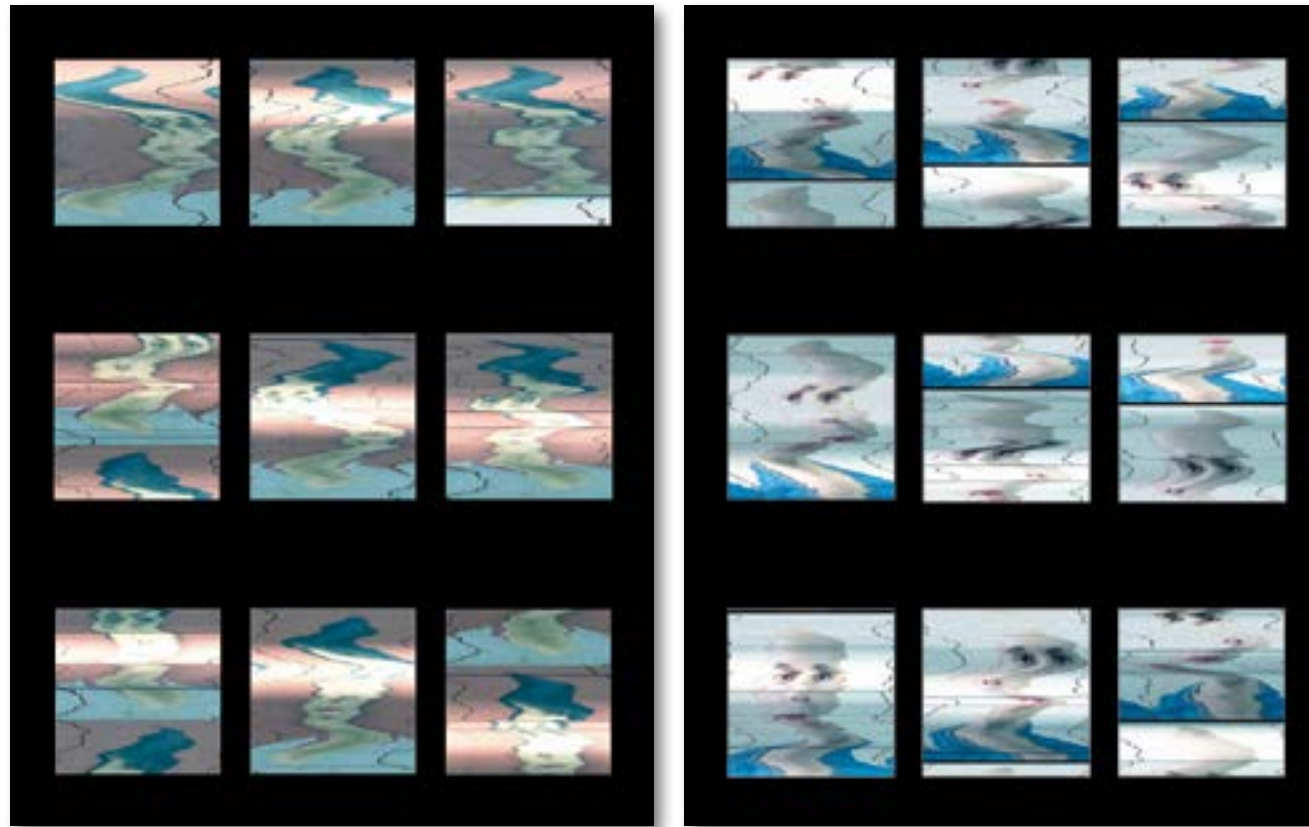


**NO SIGNAL**

NO SIGNAL, la sin señal, es una referencia a un proceso de virtualización del cuerpo a partir de aparatos electrónicos, como el televisor, desde el cual en la sociedad colombiana se han desarrollado gran parte de los individuos contemporáneos, muchos de los cuales aún consideran como reales las imágenes allí presentadas.

Las interferencias, la estática, el polvo, entre otros; se convierten en elementos generadores de realidad, es decir, en puntos que sacan al individuo de su ensimismamiento; convirtiéndose la falla técnica en el umbral entre las imágenes presentadas y las imágenes reales o percibidas directamente, ese factor intruso de la máquina aleja al individuo de ésta. Los cuerpos en esos pequeños instantes se presentan en las fallas técnicas como seres sin cuerpo, desdoblados de su carnalidad, presentes pero ausentes de su materialidad, híbridos, habitantes de una dualidad o de una infinidad de realidades.

Este suceso cuestiona no solo nuestra percepción sobre la realidad sino también el desplazamiento de nuestra corporalidad y como desde el aparato electrónico se genera una identidad corporal que omite su materialidad. La obra se compone de dos fotografías de 70 x 50 cm donde se muestra un personaje femenino y otro masculino que son intervenidos por la señal defectuosa de un televisor.



NO SIGNAL  
Fotografía digital  
2012

### **Identidad Otorgada**

Desde que nacemos nos marcan con códigos que aumentan con el transcurrir de nuestras vidas, reduciendo nuestra identidad a una serie de números de registro, la combinación de estos números o códigos, resultan ser el resumen de quien somos en nuestra identidad legal, LEGALMENTE OTORGADA.



Identidad Otorgada  
Imagen digital  
2012

### **Identidad Adquirida**

Desde que nuestra razón entra en uso comenzamos a perfilar nuestra identidad, de manera que creamos y generamos un sin número de relaciones físicas y virtuales que se alimentan y se entrelazan entre sí para dar forma a nuestra entidad social, una tan maleable y flexible que puede variar con un solo click, o con el simple cambio de nuestro estado, haciendo público desde lo más trivial o íntimo de nuestra identidad, o adquiriendo una nueva.



Identidad Adquirida  
Imagen digital  
2012



***Anastasia (ciudades invisibles)***

La obra esta basada en una de las descripciones de una escena de la obra las ciudades invisibles de Ítalo Calvino; exactamente en la ciudad de Anastasia del capítulo la ciudad y el deseo donde se decía que las mujeres se bañaban en el estanque de un jardín y que a veces invitaban al viajero a desvestirse con ellas y a perseguirlas en el agua.

El objetivo de la obra gráfica es claro: interpretar y describir a Anastasia como la forma de despertar los deseos uno por uno, para obligar a ahogarlos, cómo los deseos se pueden despertar todos juntos y lo circundan; es una invitación a ser parte de esa ciudad donde el único deseo sea contenerse.



*Anastasia (ciudades invisibles)*  
Retoque digital-Fotomontaje  
2011

***Paisajes I y Paisaje II***

El trabajo se fundamenta en la relación del paisaje natural con las estéticas de los barrios de invasión en las periferias de la ciudad, en la manera que se funden y se transforman mutuamente, una arquitectura frágil e improvisada que se abre paso en el paisaje montañoso.



*Paisaje I*  
*Pintura Digital*  
2011



*Paisaje II*  
*Pintura Digital*  
2011

***Narciso en busca de su reflejo...***



*Narciso en busca de su reflejo...*  
*Fotografía, montaje digital*  
*2012*

Narciso, el relato mitológico, resulta conveniente en esta propuesta para situar la condición actual de aquel quien se busca a sí mismo en el estanque y en el intento de tocar su imagen resulta deshecha.

El Narciso que se propone ahora está alejado de su reflejo, abandona la posibilidad de una reflexión sobre sí mismo y busca construirse totalmente a partir de otro, aquí su estanque exangüe, se ve transmutado en una gran pantalla por medio de la cual cada día es atiborrado de reflejos brillantes, que le alimentan la ilusión de encontrarse en los rostros y cuerpos de los modelos de belleza y conducta producidos, donde el lugar para la diferencia es puesta en cuestión y la homogeneidad resulta ser la nueva identidad posible.

Para el filósofo Antonio Rosmini, la idea del yo es una construcción del ser humano en su actividad y la identidad implica la toma de conciencia de sí, aspiración hoy obstaculizada por la contemplación absorta, la incapacidad de apartarse psíquica y casi físicamente de todo lo que pueda proveer los estándares producidos para el sujeto contemporáneo.

Narciso ya no se encuentra consigo mismo, la brillante y atrayente superficie de la pantalla le proporciona sueños tan superficiales y frágiles como ese reflejo que se deshace en el estanque cuando se intenta tocar, dejando a un individuo sumido en la soledad, la ansiedad y la depresión.

**"No lugares, no ciudadanos"**

Esta pieza de video arte fue realizada en la ciudad de México, a partir de un hecho ocurrido durante la Cumbre de las Américas en Colombia, en la cual fueron motilados y escondidos temporalmente todos los indigentes de la ciudad de Cartagena, esta situación fue similar a la vivida en Guanajuato con la visita del papa. Al parecer tanto Colombia como México tienen algo en común: se ven afectados por la necesidad de aparentar una ciudad impecable, en la que este tipo de ciudadanos pasan no solo a ser invisibles, sino a ser ferozmente desaparecidos.

Con esta propuesta pretendo hacer presentes a estas personas, evidenciándolas en diversos lugares de los que han sido borrados. Para esto recurro a tres impresiones fotográficas a escala real de indigentes del Distrito Federal, que son llevados a lugares estratégicos de la clase alta de la ciudad donde es prohibida su presencia, registrando las reacciones de los transeúntes.



"No lugares, No ciudadanos"

Videoarte

2012

Link: [https://youtu.be/JR5iTzwyP\\_w](https://youtu.be/JR5iTzwyP_w)



### **Cartografías**

Recorridos sobre las historias y las memorias marcadas en un cuerpo que nos muestra su forma de vivir, de convivir con el espacio, con los cuerpos presentes en cada momento y en cada circunstancia donde observamos y escuchamos situaciones pasadas, que aun se hacen presente en la superficialidad y en el interior de cada quien.

Huellas que registran buenos y malos momentos, hechos que pueden ocurrir en cualquier instante y deciden quedarse marcados en nuestro cuerpo o en nuestra alma...

El video registra tres cuerpos marcados por una historia diferente son tres mexicanos que con su voz y la imagen del cuerpo de cada uno, nos guían por un recorrido donde las líneas son acompañadas por los nombres con que ellos nos denominan cada suceso, un hecho pasado pero que aún continúa presente en cada uno y su marca les ayuda a recordar con tristeza o con satisfacción cada momento.



*Cartografías*  
Videoarte  
2012



### ***Desesperación y melancolía***

“Desesperación y melancolía” nace de la identificación e incompreensión de cambios de ánimos empíricos, que crean la necesidad de, crear memoria, lenguaje, símbolos, para poder comprender la soledad en la que a diario estamos inmersos.

La obra es una interpretación ritmo-visual o dramática de la “Mazurka 1 para Piano Op. 41” del Romántico Frédéric Chopin. (Dramaturgia del griego drama que significa “acción”. La dramaturgia retomando la definición de Aristóteles, es la reproducción y la representación de las acciones humanas).

La obra, que careció de guión, pretendía ser una experimentación catártica, dramática. La cual se valía de la identificación por dicha canción, y un estado de ánimo continuo guiado por el ritmo y el sonido de la armonía menor.



*Desesperación y melancolía.*  
*Animación, videoarte.*  
2011

Link: <https://youtu.be/6kZNmy2JfYo>





### ***La fábrica de artista***

Esta animación digital cuenta como la labor de cada una de las personas que me acompañan en mi formación como artista es esencial para realizar mis propuestas y hacer mi vida posible, así que hago una historia donde recreo las funciones de cada una pero como si fueran partes de una fábrica donde el producto final soy yo como Artista, hablando precisamente de la casa como una unidad productiva, mostrando como un sistema de retroalimentación como mi fábrica de artista es una posibilidad de realidad que reconfigura los elementos y las labores hablando de su identidad.



*La fábrica de artista*  
*Animación digital*  
*2012*

Link: <http://vimeo.com/47288185>



### ***Yo-animal***

Dualidad humana, desde una animalidad latente que cada uno lleva dentro de sí. Yo - animal, muestra como me identifico con dos imágenes, yo como ser humano tranquilo y sonriente y poco a poco me desfiguro en una posición tomada desde la observación de un animal en estado de enojo. Una animación que va desde la primera imagen a la segunda y luego se regresa a la primera en un ciclo que no termina.



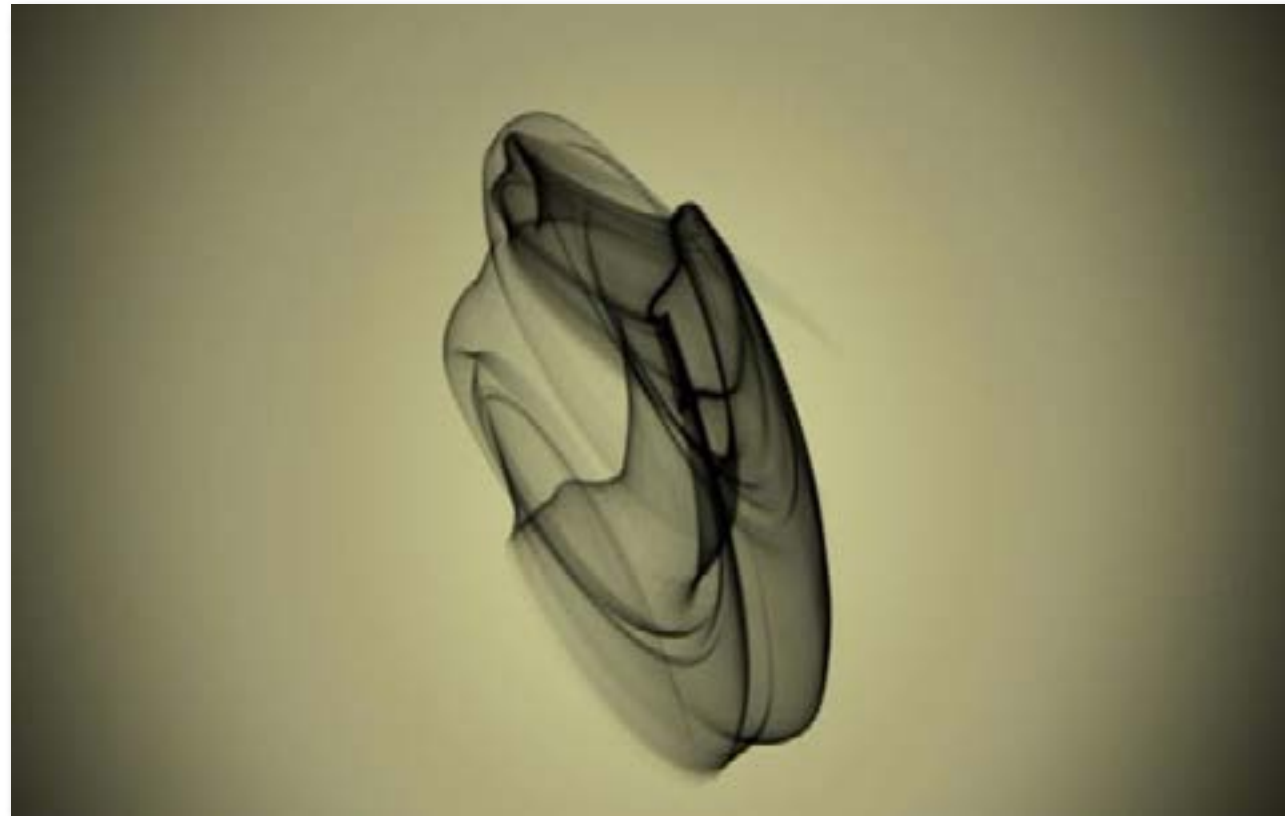
*Yo - animal*  
Animación/morphing  
2011



## "X"

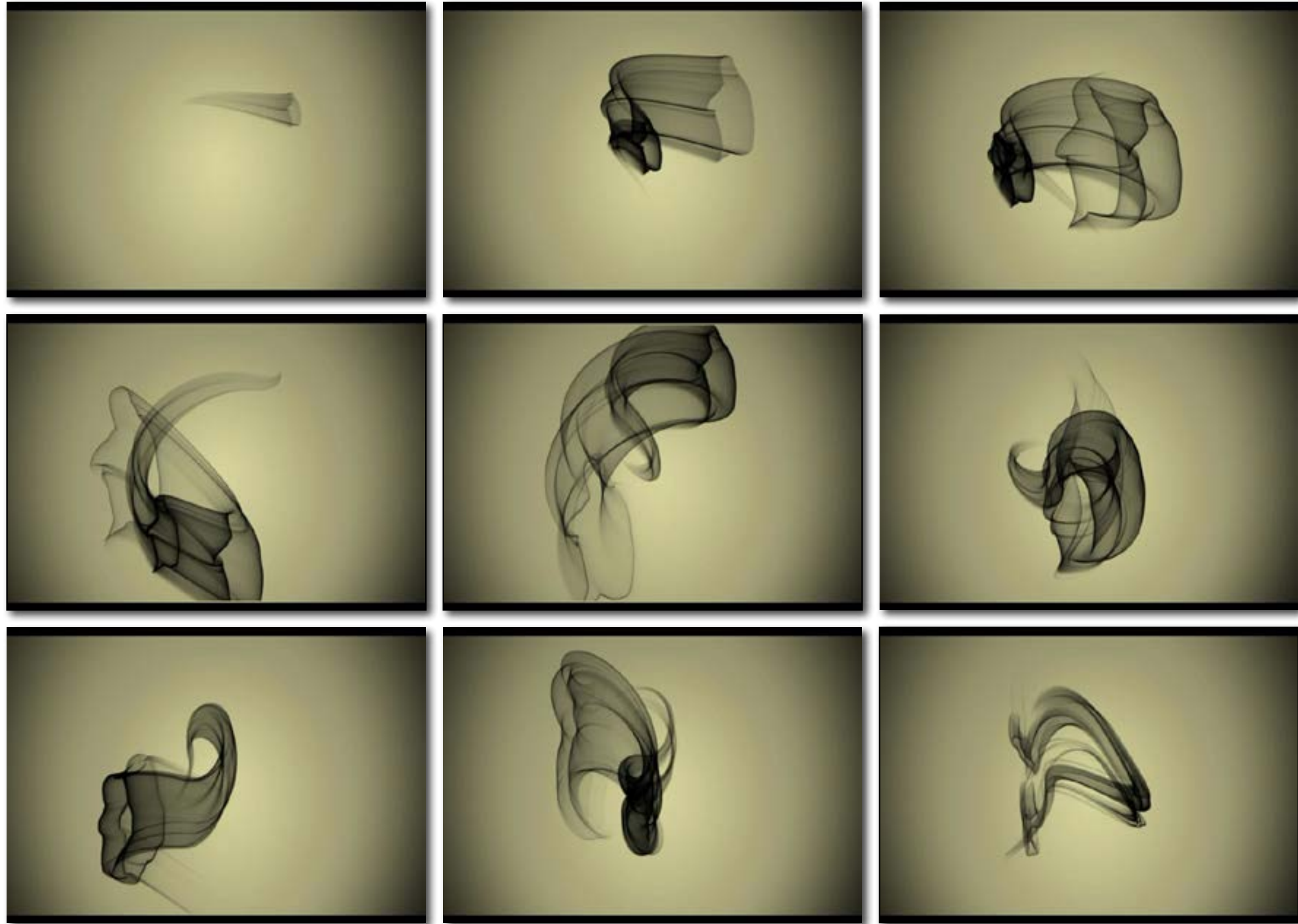
A través de los gestos se pueden definir rasgos de la identidad de las personas. Y por medio de transiciones mediante la tecnología podemos llevar imágenes a transformarse en cosas inesperadas o totalmente diferentes a lo que son.

Mediante esta analogía quiero mostrar como la forma de ser de una persona se puede definir con algunos gestos, y a la vez como antes hay que dejar que sucedan un montón de cambios para al fin poder empezar a reconocer algo de lo en realidad se buscaba.



"X"  
Animación  
2012

# Audiovisual



### **Ensoñaciones**

Esta multimedia habla sobre las posibilidades de realidad que podemos tener al estar soñando, pues la mujer de la animación parece ser una eterna durmiente que no sufre por cosas horribles de la realidad sino que en sus sueños descubre la felicidad, pero son mas bien recreaciones de ensoñaciones, de otras alternativas de la versión de uno mismo, donde no caben sentimientos como la tristeza; reconfigurando mis vivencias y convirtiéndolas en eventos oníricos.



*Ensoñaciones  
Multimedia  
2012*







Inauguración



Inauguración

## 2. Artistas invitados

El evento académico y expositivo Ecologías Digitales tiene como uno de sus objetivos presentar los adelantos que profesores, estudiantes y artistas de trayectoria, tanto locales como nacionales e internacionales, vienen desarrollando en torno a los tipos de inserción, usos y apropiaciones de las nuevas tecnologías en el acontecer artístico, social y cultural contemporáneo. En este orden de ideas, Ecologías Digitales 2012 Identidad\_Es presentó, a través de la imagen digital, el videojuego, el desarrollo de software, la animación interactiva, lo audiovisual, lo multimedial, lo sonoro y lo performático, las reflexiones de veintitrés (23) artistas alrededor del concepto identidad y la inferencia que sobre éste tienen los usos y apropiaciones tecnológicas.

*Nota:* Los textos descriptivos que acompañan las obras son autoría de cada uno de los artistas

### **Artistas nacionales**

Bairo Martínez Parra, Juan Pablo Tobón Vega, Yessica Fernanda Zuleta Trujillo, Gabriel Mario Vélez Salazar, Luis Ángel Castro, Víctor Andrés Muñoz Martínez, Juan Fernando Vélez González, Alejandro Vásquez Salinas, María Fernanda Santa Gallego, Tulio Restrepo Echeverri, Guillermo Adarve Calle, Camilo Cogua Rodríguez, Lindy María Márquez Holguín, Fredy Alzate Gómez, Claudia Salamanca, Esteban Zapata, Juan Reyes, Proyecto OPUS DEI (Wolfgang Guarín, Juan Esteban Estrada), RADIONOISE (Julián Bedoya, Johny Sepúlveda Restrepo, Daniel Arango), ((EAT RAIN)) (Edwin Vélez, Jader Cartagena Martínez).

### **Artistas internacionales**

Umberto Roncoroni (Italia. Perú), The Inner Project (Mirian Tavares, Vieira Sílvia, Filipa Cerol y Bruno Silva) (Portugal), Ángeles Saura Pérez (España).

**Sin título**

La identidad que se bifurca y transgrede los límites de la razón y la moral, corriendo apenas contenida por las leyes de la naturaleza. El doble. Tema mítico, reiterado por siempre en la historia del arte y la literatura universal, germen de multiplicidad para los nacidos en la casa de Géminis, multiplicados ya en el laberinto de su propia conciencia, al encuentro de nuevos espejos de su obra.



*Sin título*  
*Imagen digital*  
2012

***Código rojo EAN 8 (Código de barras ISBN-8)***

Esta imagen forma un entramado de signos, tensiones, transparencias, contraposiciones, hermetismos y encapsulamientos que representan metafóricamente a una sociedad de consumo codificada, serial, resultado de un orden impuesto e indicativo de poder. Víctimas del juego incesante de espacios contemporáneos donde se debate el juego dual de la codificación y la decodificación, de la construcción y la deconstrucción.



*Código rojo EAN 8 (Código de barras ISBN-8)  
Imagen digital  
2011*

### ***Esperando la desesperanza***

El argumento de esta obra es el tránsito del tiempo de una mujer que espera en el umbral de la puerta a alguien que no llega. Durante la espera suceden cosas en apariencia triviales, por ejemplo, el crecimiento de una planta que está a su lado o el simple hecho de mirar el reloj, acontecimientos que aluden sutilmente a la voraz estampida de minutos que nos consumen. La intención de presentar este gesto mediante una animación interactiva es la de incluir al espectador en la espera interminable de esta mujer que sufre el drama de la pérdida de un ser querido. Navegar esta multimedia significa acompañar a la mujer y adentrarse un poco al terreno de su melancolía y de su incertidumbre.



*Esperando la desesperanza*  
Animación interactiva  
2011



Multimedia



**Primer retrato con abuelos y noche estrellada**

Contrastada, la duración de lo humano y el universo se acompañan a un ritmo cuya medición, en principio, no resulta siquiera comparable. Pero acaso, para que pueda pensarse, ¿al inconmensurable universo no le hace falta el lábil ojo humano? Un breve vistazo con la potencia del urgente y perentorio estar.



*Primer retrato con abuelos y noche estrellada.  
Instalación - Performance  
2012*



Performance

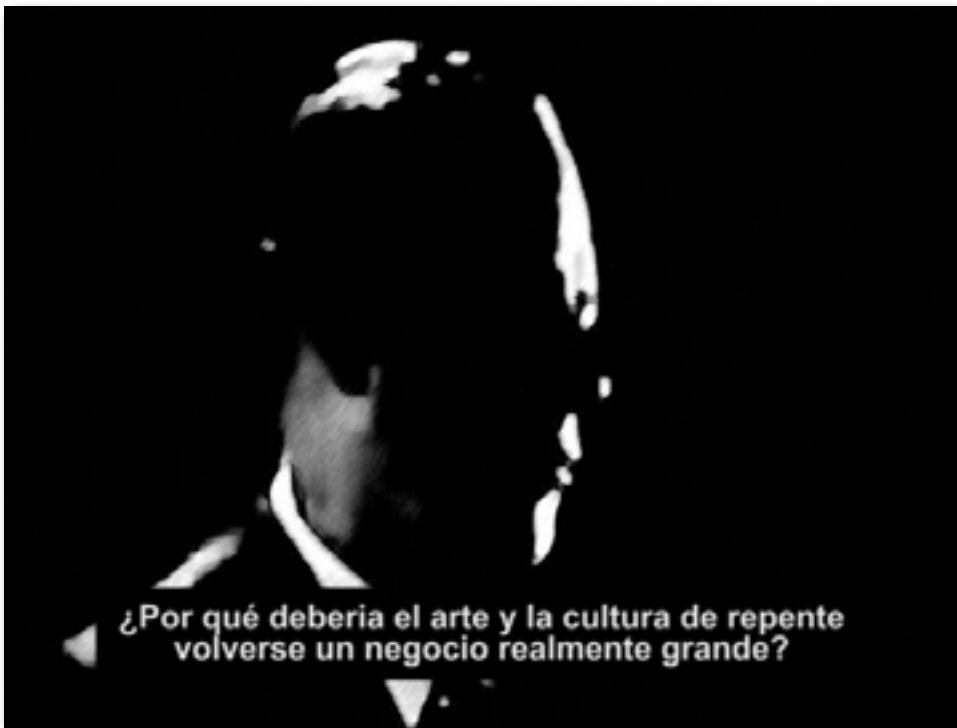
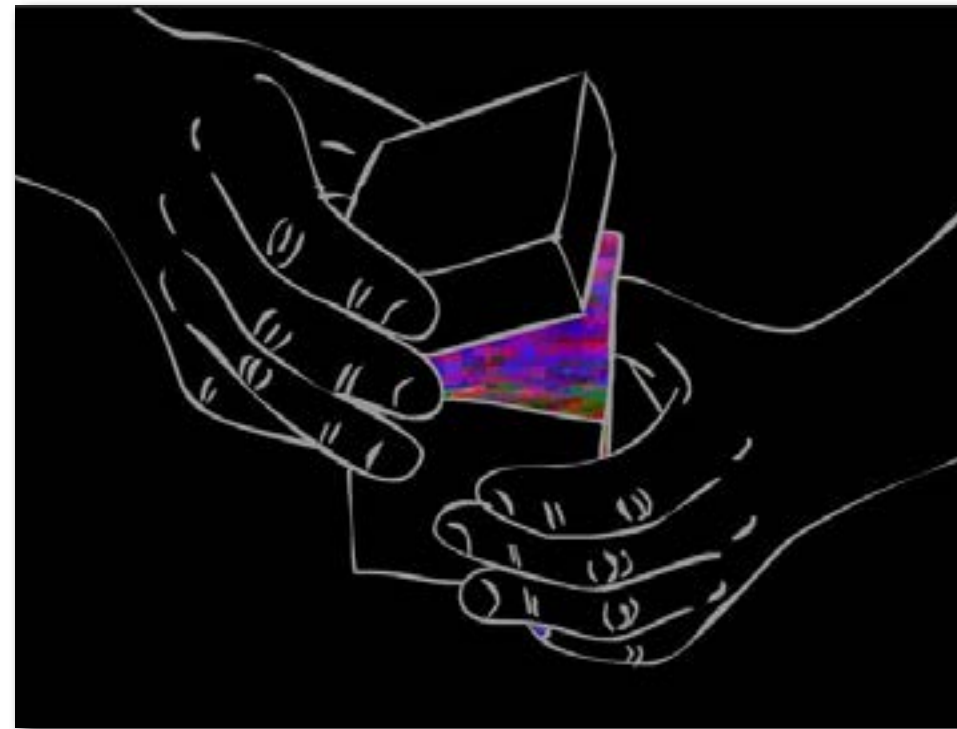
**Medio-Cree V.2. (Disertaciones sobre identidades mediadas)**

"Somos lo que vemos" (McLuhan), es la máxima premonitoria.

Los medios son una óptima herramienta para desdibujar y crear identidades. La televisión y su posible función "educativa" continúa siendo la brújula que determina el norte de nuestra generación. Dispuesta se encuentra allí, articulando y eliminando identidad. Espejismo que se desdibuja, y que se construye a sí misma.



*Medio-Cree V.2. (Disertaciones sobre identidades mediadas)*  
Multimedia  
2012

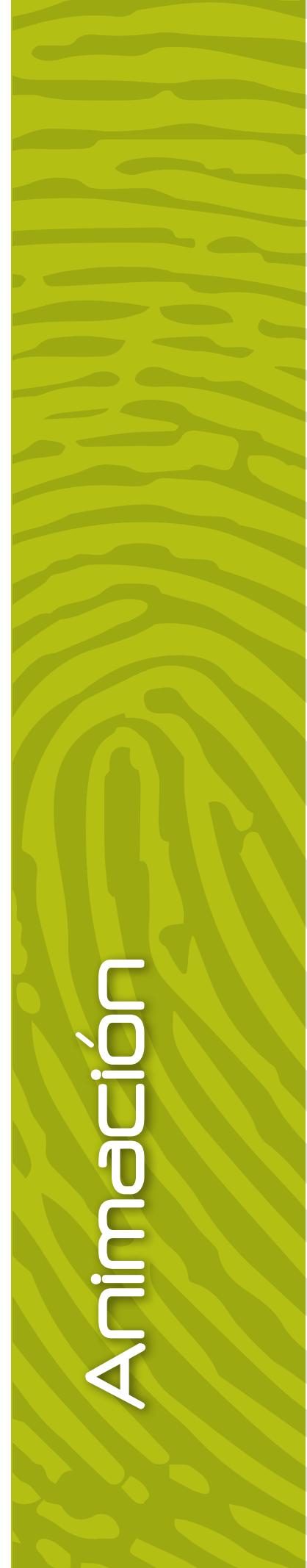


## **Senderito**

Senderito es la historia del viaje de un zapato que trata de encontrar a su complemento. En su travesía se ve enfrentado al olvido, a los no lugares, a los flujos; entonces, su camino se convierte en la búsqueda por su lugar, ese territorio que es su par.



*Senderito*  
*Video, Stop Motion*  
*2011*  
*Link: <https://youtu.be/nsnGOQs3G0Y>*



**De la serie Pachamama: San Agustín**

Este video hace parte de la Serie Pachamama, que está compuesta por trabajos bidimensionales en soportes de papel, tela, video e intervenciones de calle con murales, afiches y calcomanías. En San Agustín combino imágenes provenientes de este sitio arqueológico y de los alrededores del nacimiento del Río Magdalena en el Departamento del Huila. El texto que recorre el video es de mi autoría y la música proviene de unas grabaciones de cantos de un abuelo Shipibo-Conibo, grupo indígena de la Amazonía peruana.



De la serie Pachamama: San Agustín  
Video  
2012  
Link: <https://youtu.be/VtHY9nOgxV0>





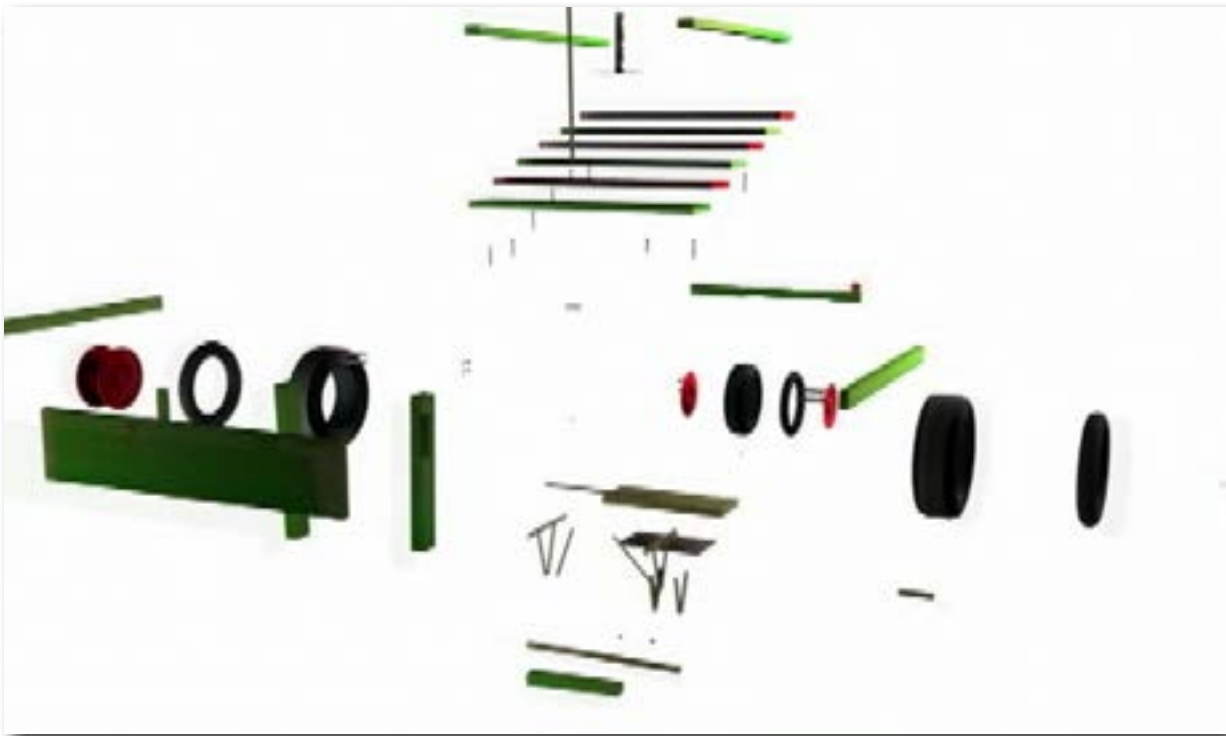
### **Hi low tech**

Haciendo un contraste ambiguo entre tecnología rudimentaria y la alta tecnología, el carro de vendedor ambulante aparece en un escenario tecnológico, simulando un manual de instrucciones de un aparato electrónico o mecánico de altas especificaciones, propio de una industria avanzada.

Evidentemente estamos hablando de un objeto de apariencia precaria y sin tecnología, que es uno de los medios de subsistencia más usados por las poblaciones de países latinoamericanos, pues aparte de trabajar libre de impuestos transitan por las calles de los barrios acercándose al consumidor y llamando su atención con pregones amplificadas por altavoces.



*Hi low tech*  
*Animación digital e imagen lenticular*  
*2010*  
*Link: <https://youtu.be/pnxzINVp6H4>*

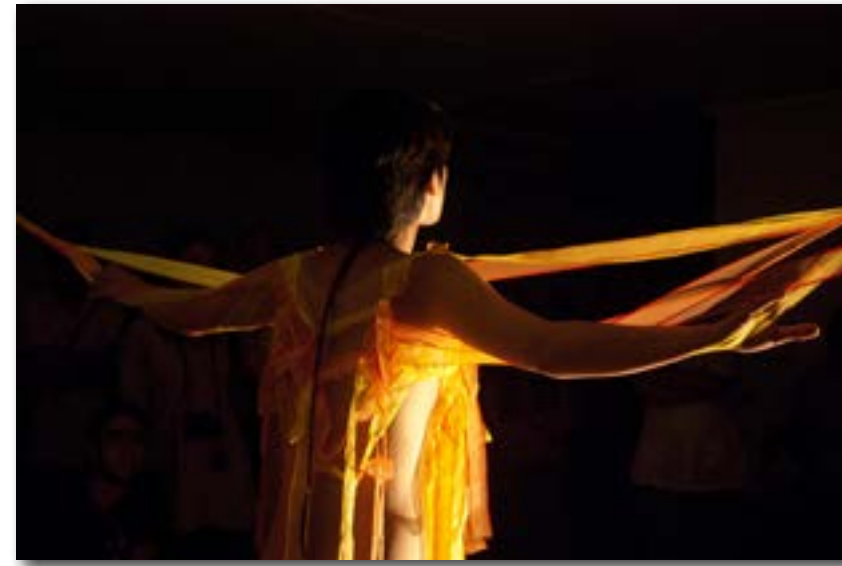


***Cuantos cuentos puedo escuchar***

Con esta obra se busca crear un espacio de la resistencia que es de suma importancia en la performance, en donde el espectador se vea involucrado con el artista y reciba de este una historia que se repetirá una y otra vez, esta obra pretende transmitir sensaciones de agotamiento, monotonía, cansancio y a la vez de fantasía y magia.



*Cuantos cuentos puedo escuchar*  
Arte sonoro y performance.  
2012.



Performance

### **Grafismos Urbanos**

La serie Grafías Urbanas, Muros–Fachadas–Forjas–Rejas; es la imagen y referencia de un espacio que puede ser expresado en términos de, dar lugar a, literalmente, provocar o ser causa de que algo suceda; o de ser o estar, en lugar de, en sustitución de algo, imagen de un vestigio, residuo, ruina; o estar, fuera de lugar, posición que no es adecuada o conveniente, por aquello de constituir un espacio susceptible de ser borrado de la memoria y reemplazado por otra novedad arquitectónica; o un lugar a dudas, un micro escenario sobre el cual puede superponerse, como telón de fondo, el teatro urbano del devenir ciudadano, con sus pasiones, encuentros y desencuentros cotidianos; o connotarse como un, lugar común, expresión trivial para un espacio aparentemente sin valor, usado, de dominio público, transitorio, anodino, que no es propio; o, tener lugar, sitio de contacto, social, propio de sucesos en determinado tiempo o espacio.



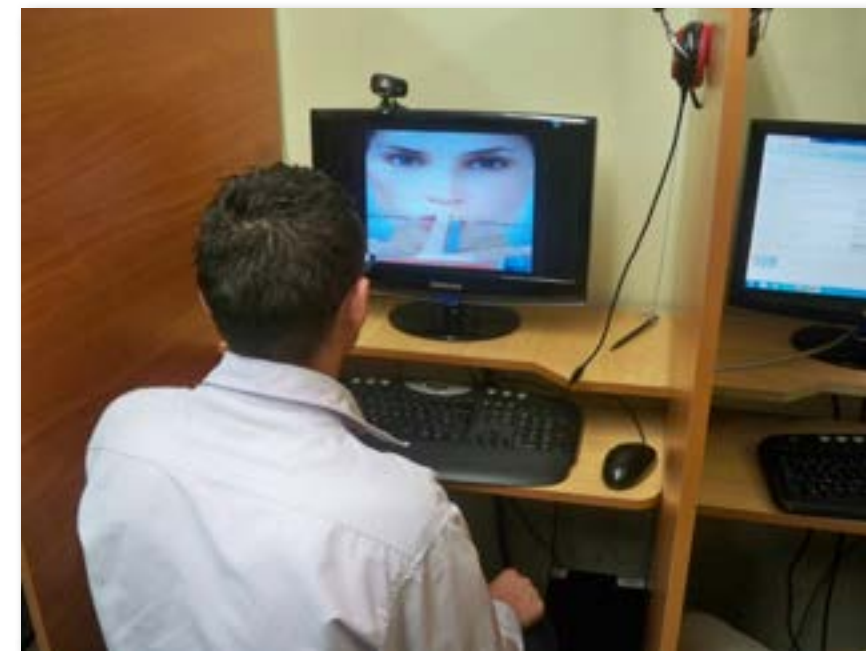
*Grafismos Urbanos  
Imagen Digital  
2012.*



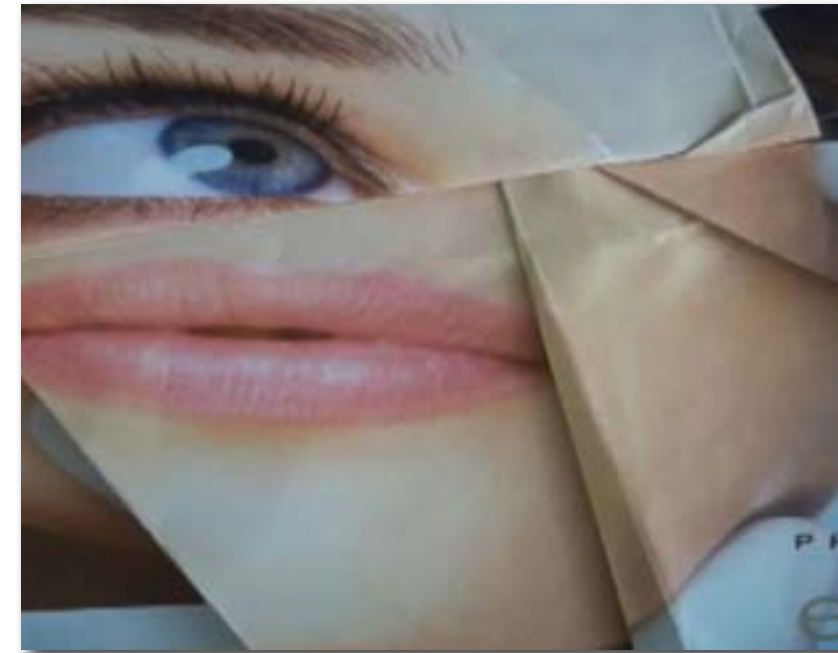
***Yo le temo a la belleza***

La sociedad de consumo lo disuelve todo, incluso lo humano, en simples expresiones mercantiles que fuera de ellas no queda nada real.

Estimular la compra y aumentar los deseos de consumo, supone un conjunto de valores donde el placer y el tener se presentan como objetivos deseables y centrales de la vida. Todo este consumismo y a la vez el deseo de poseer artículos o bienes que nos hagan lucir mejor, según los estereotipos, es lo que nos vende la publicidad y específicamente las revistas.



*Yo le temo a la belleza*  
Video instalación en el espacio público. Fotografías  
2012





### ***Niños muertos***

Los niños muertos recomponen miradas y animación silente en medio de la abstracción. Busca una conversación inesperada con el espectador que recorre el espacio al interior de una caja negra para reconocer a otros y/o para reconocerse en los otros por medio de sus miradas. La animación parte de los ojos de compañeros fallecidos por propia mano este agosto 2012.



*Niños muertos*  
*Animación digital ensamblada*  
*2012*

## **Juego**

Les escribimos del lugar de nuestra infancia, en donde aprendimos a jugar y entender que desde la realidad podríamos maravillarnos con nuestras vigiliyas y despertares.

Les escribimos desde un lugar lejano, donde le corremos al tiempo o vamos tras él, cambiando de lugar pero estando en el mismo sitio.

Les escribimos desde el otro lado del espejo, donde nos encontramos para alejarnos y nos alejamos para encontrarnos, nos miramos para no vernos y guardamos silencio para hablarnos.



*Juego*  
*Performance (video)*  
2012  
Link: <https://vimeo.com/50486779>



Videoperformance

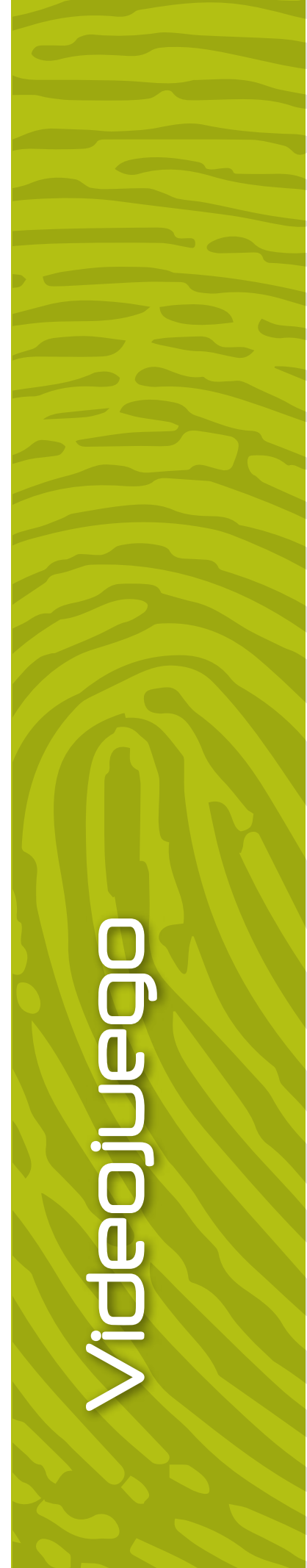
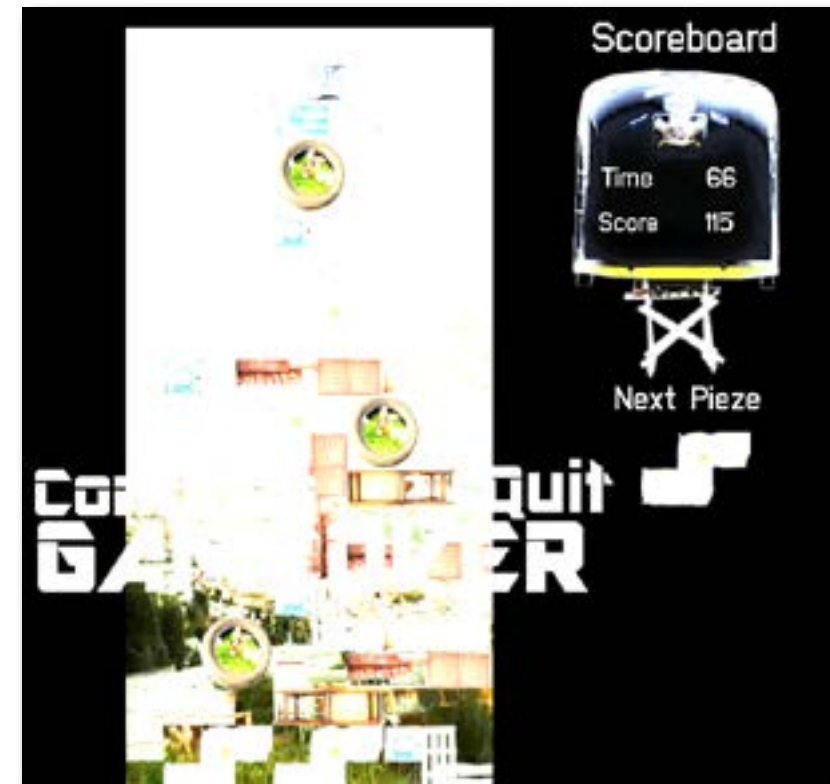
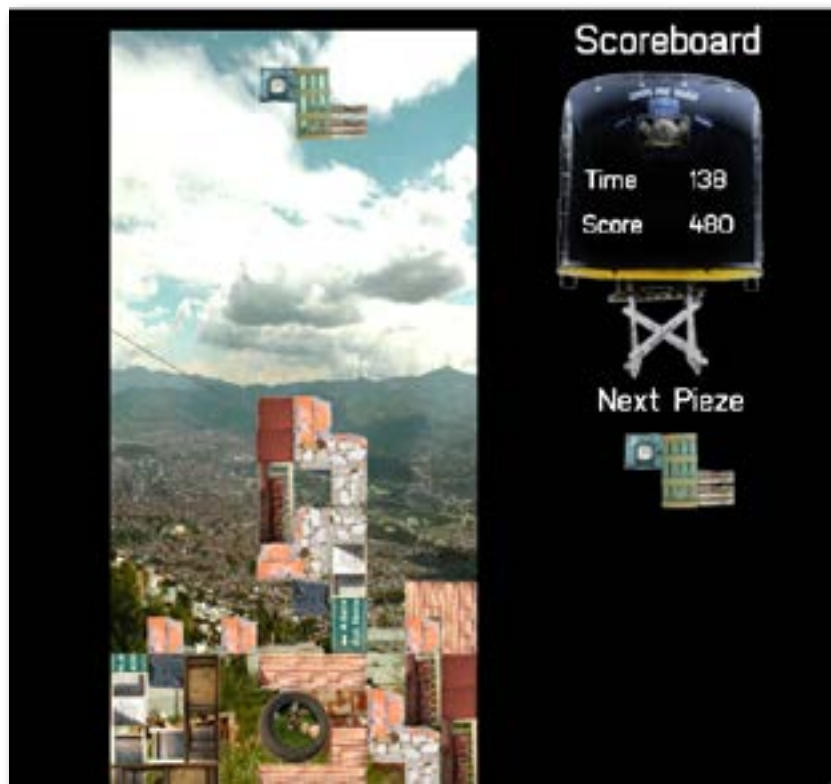
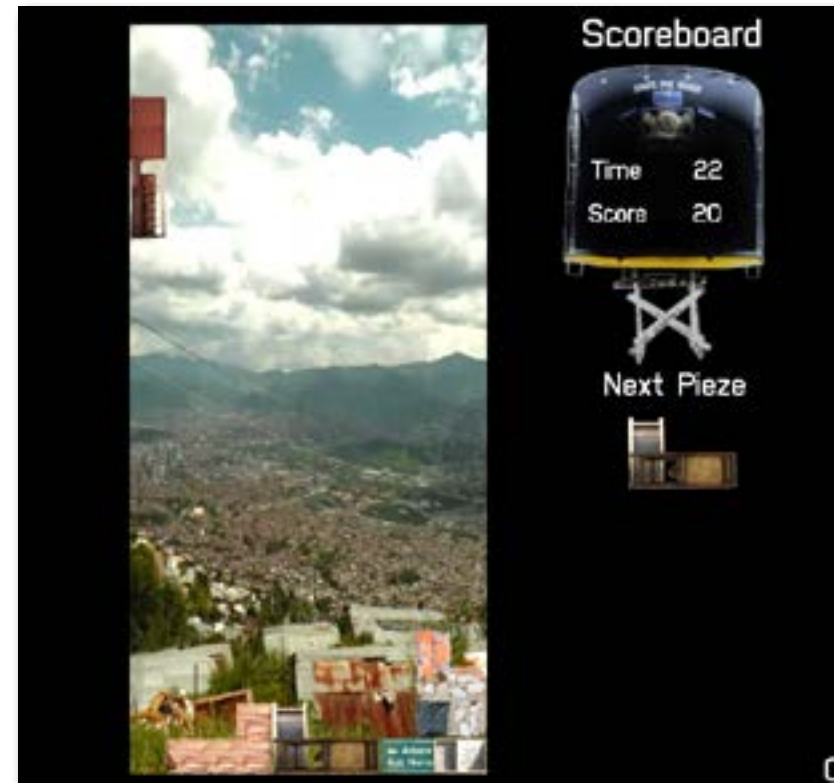
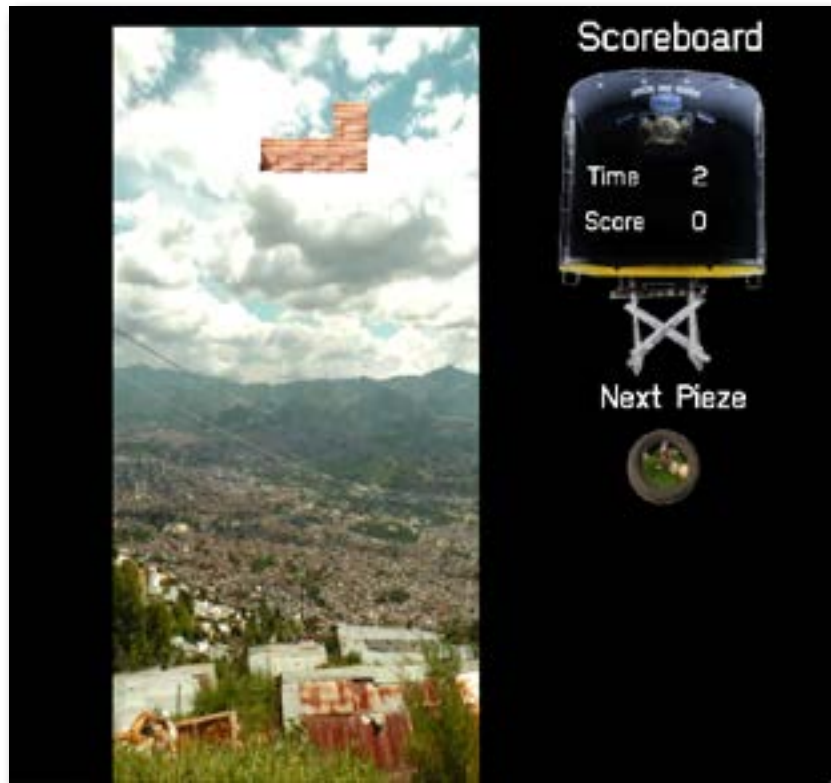
## **Arquitectura vernácula**

Al parodiar el juego de Tetris, se pretende señalar paradigmas de la arquitectura moderna y cruzar referencias que aproximen el concepto de bricoleur de Lévi-Strauss a nuestro contexto. En este proyecto el espectador es invitado a un juego en el que analógicamente se alude a las estrategias constructivas en barrios subnormales para establecer un paisaje social que represente los imaginarios posibles en estos sectores, marcados por la relación hombre-naturaleza.

El objetivo del video-juego Arquitectura Vernácula es trasladar referencias objetuales a un lugar en que se evidencien los vacíos que dejan las valoraciones impuestas de lo que es útil y relevante en nuestra sociedad, para nombrar las fisuras y los irresolutos presentes en la arquitectura de la supervivencia, y así, visibilizar estados de contingencia y dimensiones simbólicas del paisaje urbano.



*Arquitectura vernácula*  
Video juego  
2011



***Me/Yo/You/Tu.***

Pieza mono canal de video que trata con las complejidades del lenguaje y la identidad. (...) Este video interroga la perversidad del lenguaje, el cual enmarca nuestras expresiones dentro de estructuras sociales específicas. Mi interés yace en los trucos que nosotros como individuos nos ponemos a nosotros mismos en el momento de la realización de la identidad a través del lenguaje y de la imagen.



*Me/Yo/You/Tu.*

Video

2004

Link: <https://vimeo.com/13937729>



***Ofrenda, o mi necesidad de enviarle una papa al sol***

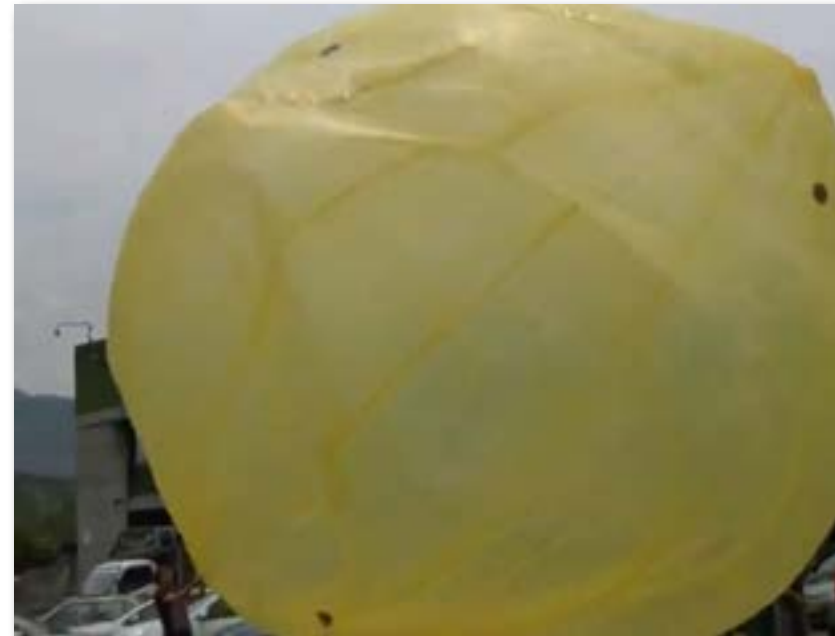
Una acción estética, un hecho colectivo que instauro una dádiva al sol. Un globo conteniendo la emoción, el impacto y la tensión de los habitantes de la plaza de mercado de la ciudad, quienes sin ser artistas, produjeron el espacio y el tiempo para que Esteban interviniera el cielo de todos.

Una papa criolla gigantesca se desborda en el parqueadero, las verduras se deslocalizan cobrando un sentido absurdo que por el momento, nadie comprende. Ya se infla y es de todos. El cielo de Medellín se convierte en soporte de la fabulación de un artista, quien sin tocar la tierra, eleva hectáreas de trabajo, manos que son tierra y un mercado que le da la bienvenida al "artista (el cual) actúa como un ser médium que, desde el laberinto más allá del tiempo y el espacio, busca la manera de salir hacia un descampado". (Marcel Duchamp. El acto creativo.)



*Ofrenda, o mi necesidad de enviarle una papa al sol*  
Registro de acción en el espacio público, video estéreo  
2012  
Link: <https://youtu.be/G5TpdzvsvM8>





Videoarte

### **Chryseis**

Pieza sonora (Para síntesis escaneada)

(2002) (10:24)

<https://ccrma.stanford.edu/~juanig/descrips/chryseis.html>

Nombres tan dispersos como Achilles, Braiseis o Chryseis provienen de la edad media y únicamente del viejo mundo en las islas de Gran Bretaña. La probabilidad de escoger un nombre de estos en Íbero América es realmente baja. Pero sin embargo "suenan" como dos sílabas no temperadas al ser susurradas y al mismo tiempo con una altura al ser gritados. De esta manera, Achilles, Braiseis o Chryseis son nombres tan expresivos que se cantan o en bossa nova o en la cosa nostra.

Esta es otra composición más para sistemas que simulan las propiedades de vibración de un sonido musical. En este caso la síntesis por escan o síntesis es-caneada, desarrollada por los pioneros del campo, Bill Verplank y Max Mathews, se utiliza como elemento básico o material para el sonido de la composición. El proceso para adquirir este timbre o color, es resuelto mediante escaneo y manipulación de varios tipos y densidades de resortes que producen un espectro mutante y diferente en cada excitación. El control sobre el sonido se obtiene con la respuesta al contacto entre el medio elástico y el tacto o sensor escaneado del resorte. Esta pieza, comisionada por Max Mathews, fue compuesta utilizando ambientes de composición. Common Lisp Music y Common Music Linux.

### **PpP**

Pieza sonora (Para piano y modelo físico del piano)

Ching Wen Chao (piano)

(1990 - 2000) (8:56)

<https://ccrma.stanford.edu/~juanig/descrips/ppPdesc.html>

Esta es una composición para el Modelo Físico del Piano, para Piano tradicional y la escala de afinación Bohlen Pierce. El Modelo Físico del piano fue desarrollado por Scott Van Duyne en CCRMA. El sonido en esta composición es un tono que contrasta entre el instrumento real y el modelo de Piano. La ventana al utilizar un modelo de instrumento virtual o modelo físico, permite que las intenciones del compositor se extiendan a experimentar con el sonido del piano, en formas que se dificultan con el instrumento tradicional. En muchos casos el modelo se lleva a extremos tales como vibraciones de cuerda con un movimiento perpetuo, afinamientos no convencionales y diferentes longitudes de cuerda y densidades para la misma nota o altura. Esta composición existe en dos versiones, para sala de conciertos y para galería - museo como instalación.

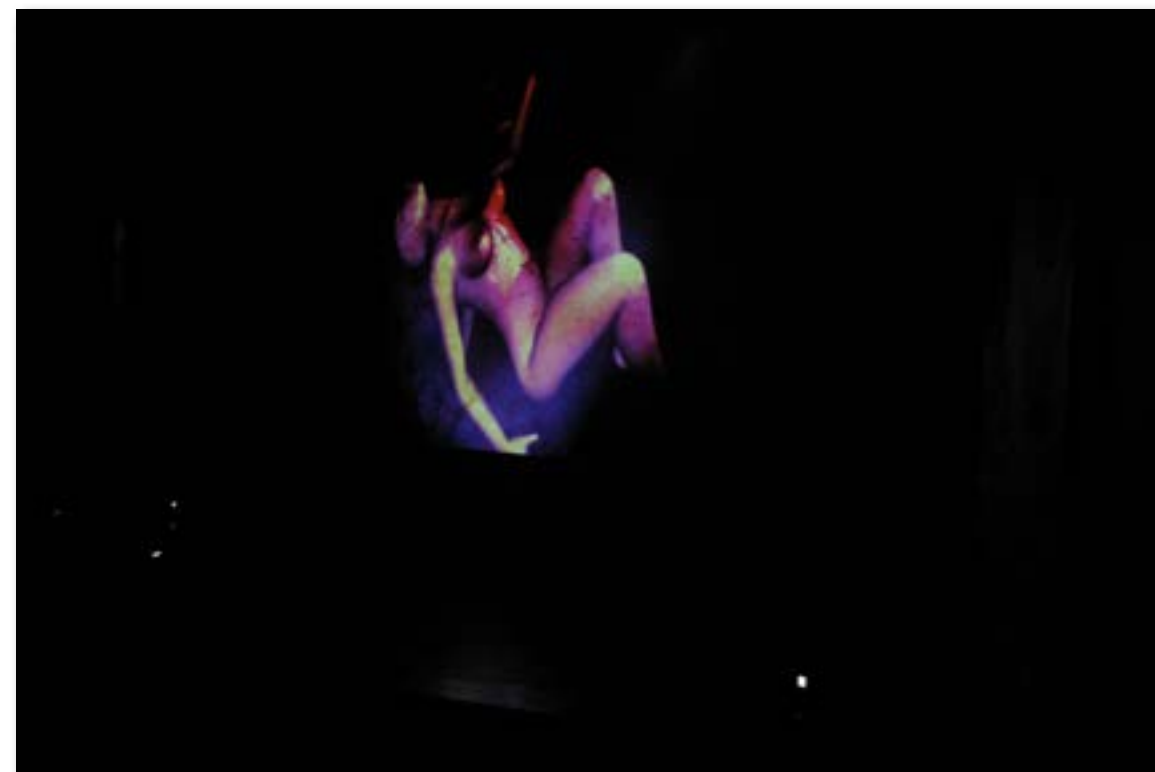
Las obras que se interpretaron pertenecen al trabajo titulado Point Reyes Modeled Computer Music 1998 - 2009.

### **Proyecto Opus Dei**

La apuesta de OPUS DEI esta sustentada en el empleo de dispositivos móviles (Teléfonos, iPods, iPads y algunos elementos de carácter High LOW Tech) para crear ambientes o situaciones sonoras, que a su vez se apoyan en narrativas visuales articulando y complementando la propuesta. La idea que respalda el Proyecto OPUS DEI esta basada en la interacción humana mediada por dispositivos tecnológicos de comunicación y se concentra en la incorporación de redes sociales para adultos (Sitios de encuentros casuales virtuales, redes sociales sexuales, pornografía) que tienen como medio de articulación la internet.

El carácter TABU, provocador y místico de dicha interacción dada a partir del rastreo de tales situaciones, plantea nuevas posibilidades de re-interpretación simbólica de los lenguajes empleados en estos espacios virtuales de encuentro, permitiéndonos desde la experiencia de creación de sonido e imagen, explorar nuevos campos de reflexión en torno a las derivas de estos acontecimientos casuales.

El proyecto publica en el 2010 un pequeño libro titulado OPUS DEI, donde consignamos de manera gráfica y teórica algunas de las experiencias de carácter experimental que nos animan y a finales del año pasado 2011 realizamos nuestra primera y única presentación en vivo hasta el momento en Medellín.



OPUS DEI  
2012



Experimentación audiovisual

## **Radionoise**

**Colectivo Audiovisual sobre música de 8bits, circuit bending, software libre y DIY.**

RADIONOISE es un proyecto audiovisual que funciona desde el año 2010 establecido en Medellín. Sus integrantes Johnny aka kaziuz, Julián b2x y Daniel aka Chipprogrammer hasta el momento se encargan de generar Música y visuales utilizando tecnología de 8bits.

Actualmente el grupo concentra sus energías en la modificación de juguetes de bajo voltaje, la creación de visuales utilizando consolas de videojuegos y creando sus propias máquinas de sonido.



*Radionoise  
Audiovisual  
2012*

*Link: <https://soundcloud.com/radionoiselab>*

**(((Eat Rain)))**

El dúo nace como *side project de Encisos After the Rain*. Su objeto es la investigación del sonido en el arte y el arte sonoro. Tiene sede en Medellín Colombia. Actualmente desarrolla el proyecto Test de Rorschach sobre arqueología sonora. Investigación que a partir de los sonidos de pertenencia, el paisaje sonoro y la acusmática pretende llamar la atención sobre el sonido que constituye la banda sonora de la existencia.



(((EATRIN)))

Arte sonoro

2012

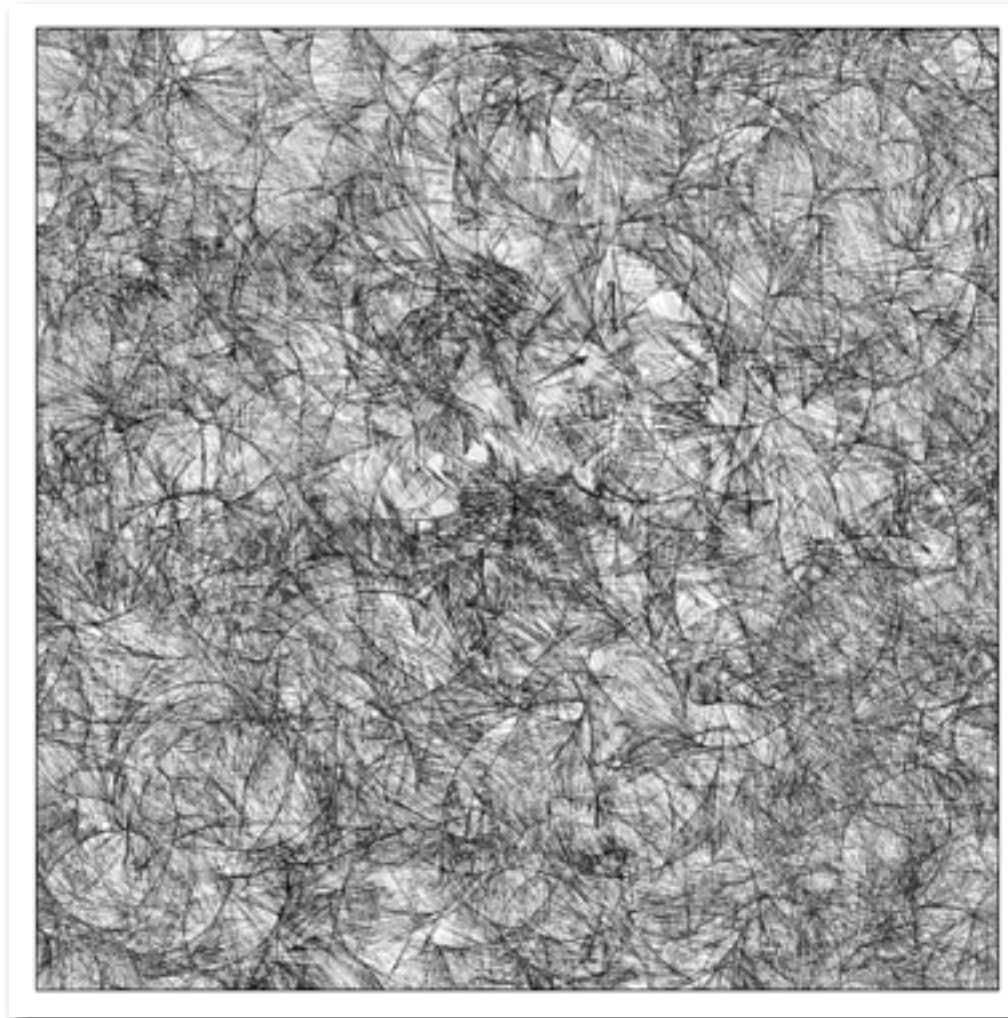
Link: <http://eatrain.webnode.es/nosotros/>



Arte sonoro

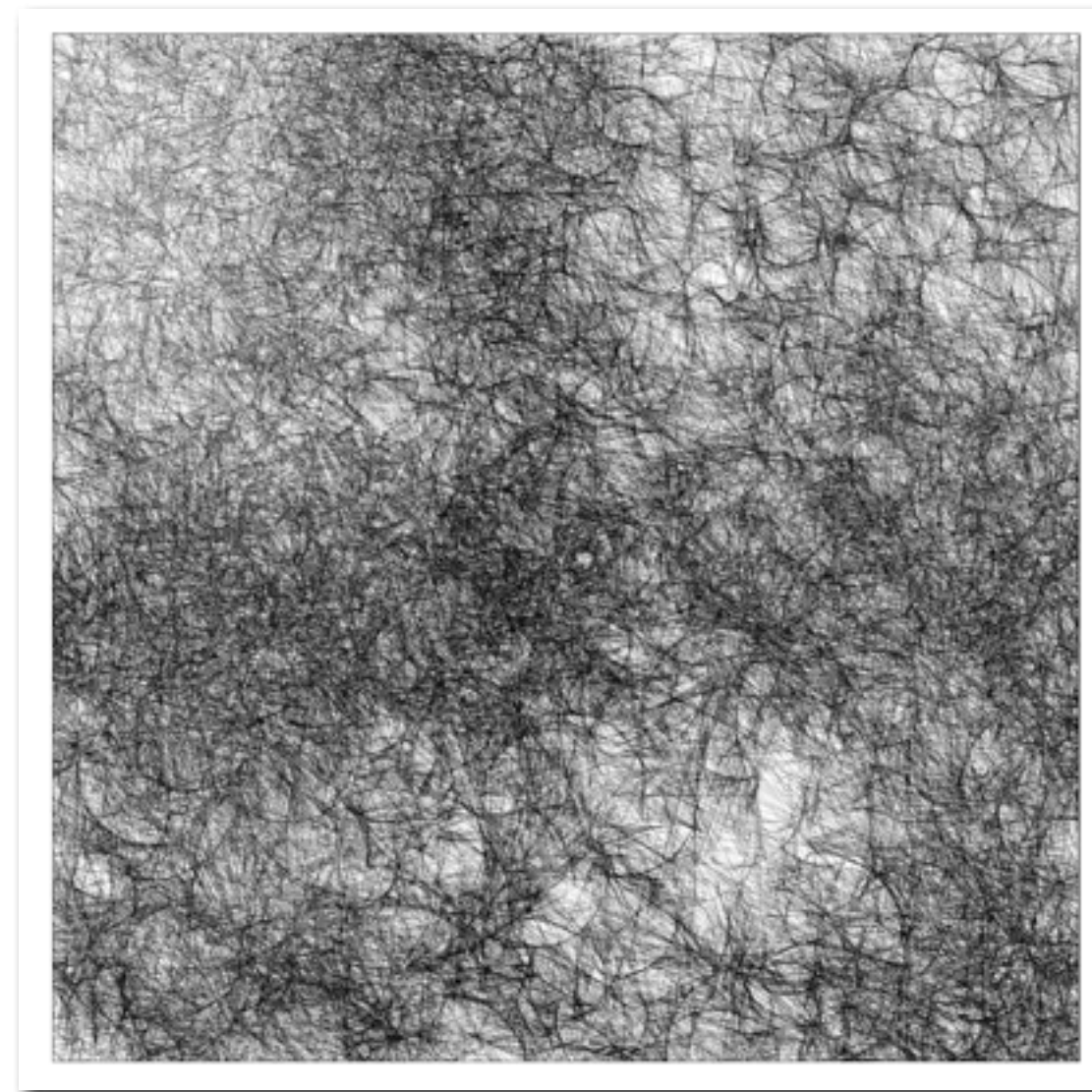
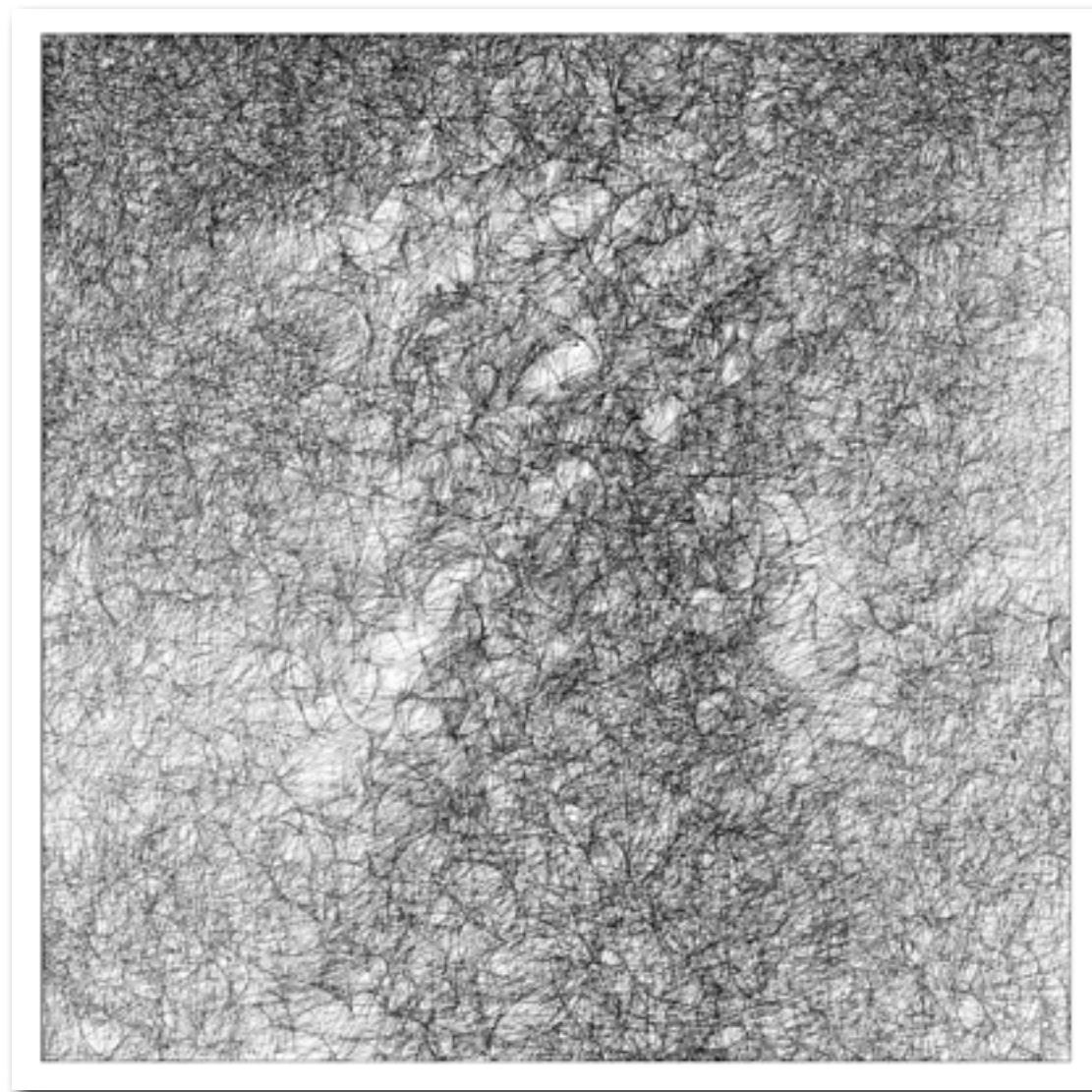
### ***Patrones generativos emergentes***

Algoritmo basado en vida artificial y movimientos recursivos. El software ha sido diseñado para comprobar la generación de patrones emergentes utilizando un determinado conjunto de parámetros.



*Patrones generativos emergentes  
Desarrollo de software e imágenes digitales  
2001-2012*





***The Inner Project***  
***Mucho más***

Este video tiene la intención de dismantelar los vínculos preestablecidos con la imagen científica, ya que al relacionarla con el sonido encuentra un nuevo significado entre el asco y los videos eróticos.



*Mucho más*  
*Imágenes endoscópicas*  
2010  
Link: <https://vimeo.com/12107874>



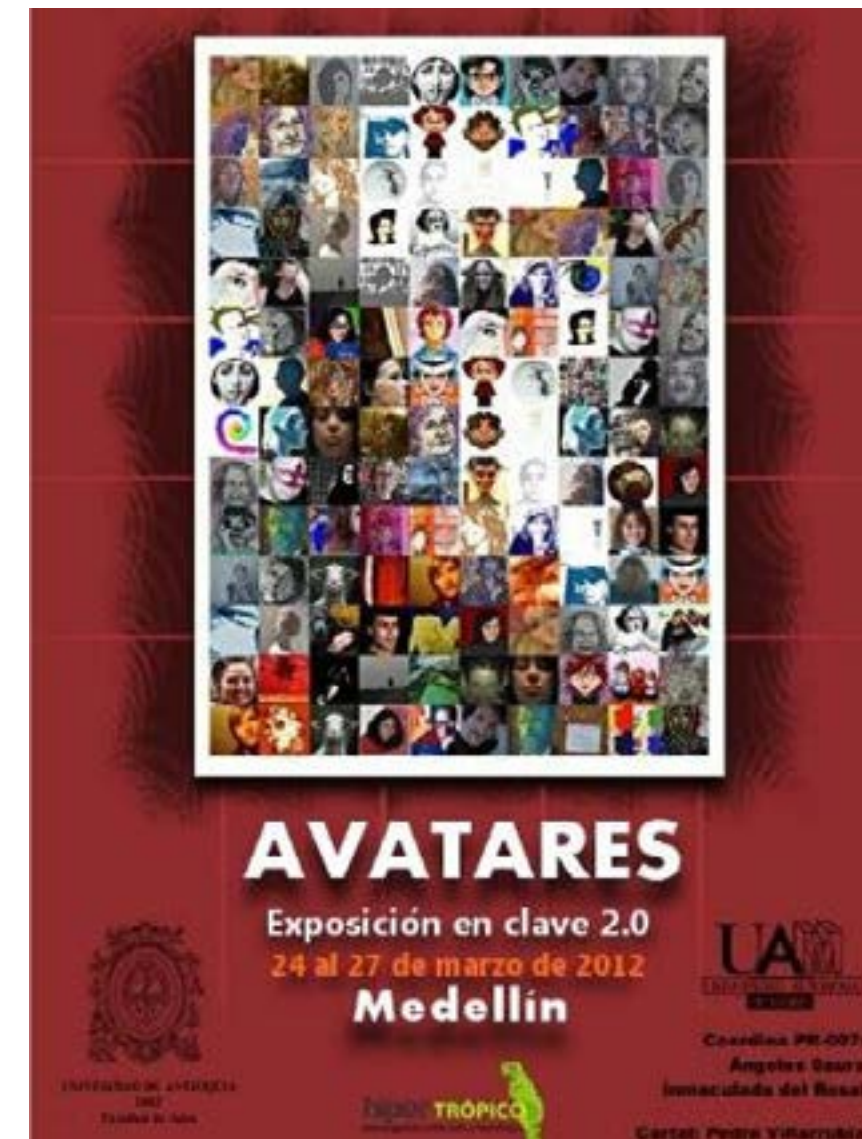
Videarte

## Avatares

La exposición *avatares* es una muestra de autorretratos colectiva, de carácter internacional (Argentina, Brasil, Bulgaria, Chile, Colombia, Costa Rica, Cuba, EEUU, España, Irán, México, Portugal y Venezuela) e itinerante en dos formatos: el virtual y el real. Se organiza en su totalidad colaborativamente desde internet a través de la red social "Red de artistas-docentes por la educación artística en clave 2.0."

### **Profesores artistas participantes en Avatares:**

Álvaro Cuevas, Amador Méndez, Ana Marco, Ana M. Cardona, Ana M. de Oliveira, Ana Mayorga, Ángeles Saura, Antonio Brench, Anita Feridouni, Araceli Larrán, Bairo Martínez, Belén Correa, Carlos Sanz, Carlos Villamar, Carmen Cecilia, Celia Ferrer, Celia R. Krisch, Cibele Lima, Chu Díaz, Claudia Schaefer, Conchi Coll, Cristina Blásquez, Estevao Haeser, Federico Coullaut, FJ García, Gabriela Apasa, Jesús Mazariegos, Joaquín García, José Ignacio, Juan C. Acevedo, Juan C. Arnao, Juan C. Rivas, Juan C. Udías, Juan González, Juanjo G. Arnao, Krum Stanoev, Leonardo Lamas, Lizi Polten, Lola Marín, Lucía Álvarez, Luis Castelo, Luz Beloso, Luz Salazar, M. Jesús Abad, María J. Acosta, María J. Gómez, Mamen Saura, Marcela Giuffrida, María Alba, María Rubio, Marilyn Driusi, Marina Robledo, María Lage, Matilde Rodríguez, Mayalén Piqueras, Mercedes Cardenal, María M. Sánchez, Merce Suárez, Mercedes Huélamo, Milena Stefanova, Nancy Irriarte, Néstor Alonso, Nicolás Vilamitjana, Nora Fredianelli, Olga Llamas, Pablo Lafuente, Partirke, Paula Goveia, Pedro Villarrubia, Pilar Toro, Pilar Varela, Rafael Anel, Raquel Abad, Raquel Casilda, Raquel Camacho, Ramiro Rivas, Raúl Adán, Ricardo Domínguez, Rosario Naranjo, Santiago González, Sara Vidigal, Sergio Amaral, Sofía Pastor, Sybil Caballero, Tomás Vargas, Trinidad Herrera, Virginia Martín, Viviana Naveta, Yolanda Hernández.



Avatares  
Imágenes digitales  
(En permanente construcción)





# Registros Inauguración Artistas invitados



Inauguración

### 3. Semilleros de investigación Hipertrópico

El evento académico y expositivo Ecologías Digitales también se enfoca en socializar los resultados y proceso investigativos que el grupo Hipertrópico está desarrollando. En este sentido, para Ecologías Digitales 2012 Identidad\_Es la responsabilidad de presentar dichos avances de investigación estuvo a cargo de los Semilleros, entendiendo éstos como espacios interdisciplinarios a través de los cuales los estudiantes, dirigidos por los profesores que hacen parte de Hipertrópico, inician su formación en la investigación en artes a través de procesos inmersivos de experimentación, análisis y conceptualización alrededor del arte y la tecnología.

Para esta versión se socializaron los procesos de los Semilleros:

1. Investigación en Fotografía Experimental.
2. Investigación en Experimentación y Creación 3D.
3. Investigación en Creación Audiovisual.



### **Fotografía estenopéica y digitalización**

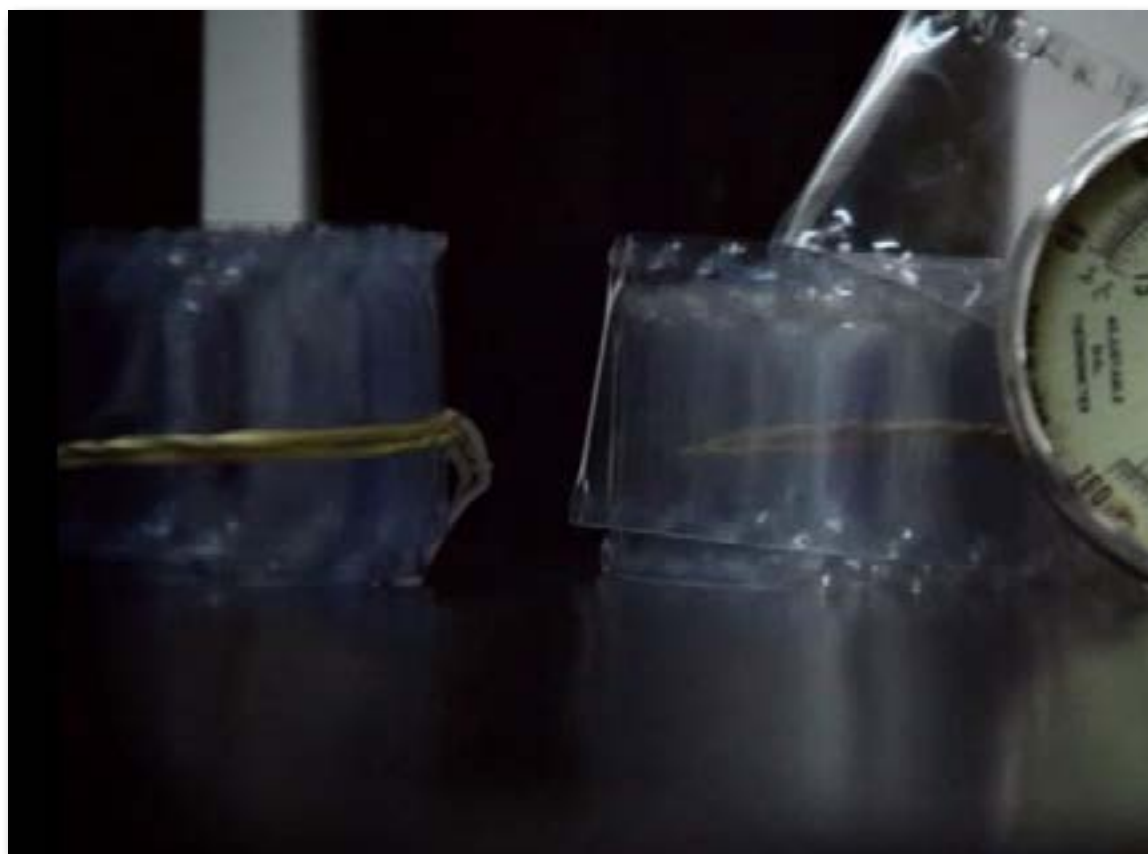
*Fotografía y video*  
2012

“Una cámara estenopéica es aquella que no tiene sistemas ópticos basados en la refracción de la luz, siendo sustituidos por un orificio, llamado estenopo, que es el encargado de formar la imagen en el material fotosensible. Hoy por hoy es una técnica vigente con grandes posibilidades creativas, estéticas y experimentales, utilizada no sólo por fotógrafos profesionales, sino por artistas y amateurs.” Liliana Patricia Correa Rodríguez

Las 12 imágenes que hicieron parte de esta muestra fueron fotografías estenopéicas que pasaron por un proceso de digitalización e intervención a través de un software para la edición de imágenes fijas, como un proceso de experimentación realizado por el Semillero en Fotografía Experimental, en el cual indaga sobre los modos de hibridación entre las técnicas fotográficas análogas y digitales.

**Coordinación:** Profesora Liliana Patricia Correa Rodríguez

**Integrantes:** Camilo Colorado, Estefanía Ramírez, Giovanni Restrepo, Gerson Tamayo, Juan Pablo Jaramillo, Liliana Giraldo, Paula Rodríguez, Virgilio Valencia y Verónica Valencia.





### **Flotante**

*Holograma 3D*  
2012

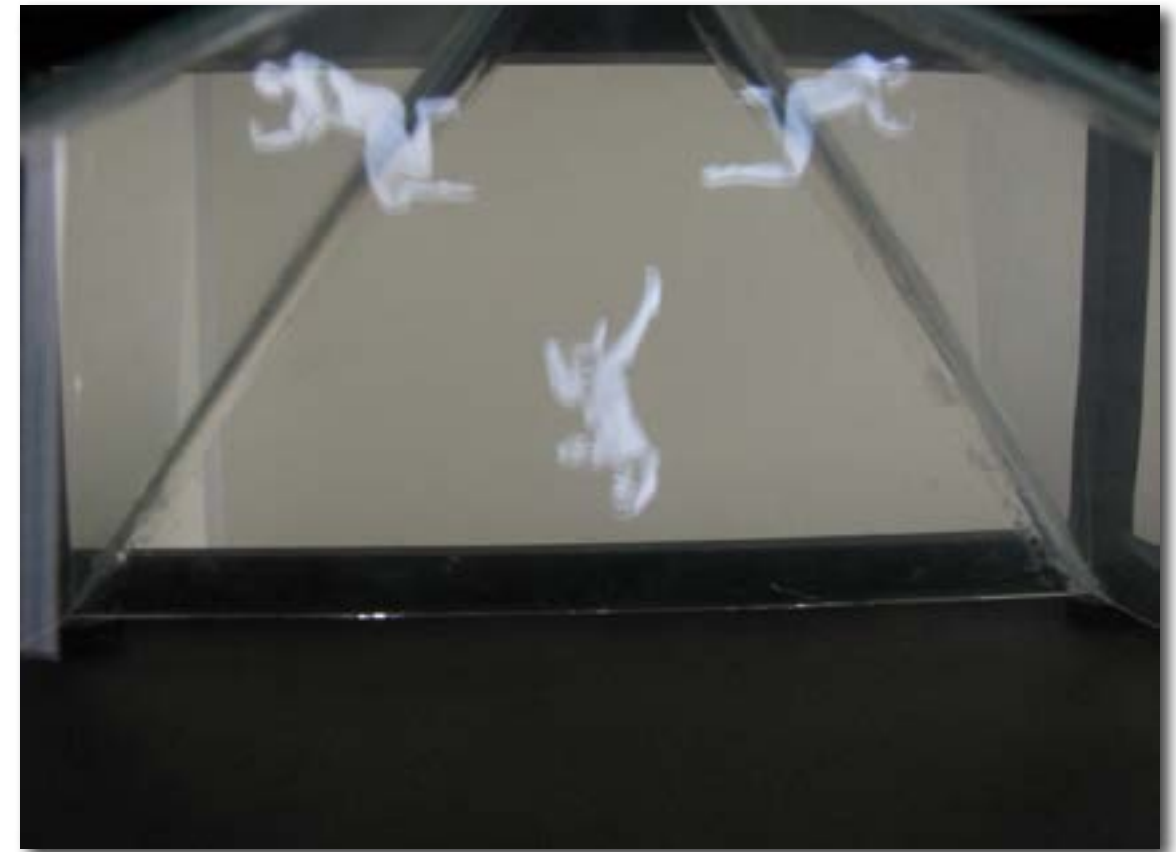
“La imagen de un hombre desnudo que flota en posición fetal en un espacio vacío, aislado, sentimiento compartido por muchos, que busca refugiarse o simplemente experimentar ser otro. Este ser flotante que gira en sí mismo muta en otros, en nuevas formas de mostrarse ante los demás, y ante sí mismo.” Carlos Mario Sánchez Giraldo.

Flotante es el resultado del Semillero en Experimentación y Creación 3D, el cual buscó en su primera fase de experimentación, entender desde la práctica reflexiva los conceptos: escultura virtual y escultura digital a través del holograma.

**Coordinación:** Profesor Carlos Mario Sánchez Giraldo

**Integrantes:** Olber Germán Alzate Giraldo, John Fernando Díaz Carvajal, Roberto Giovanni Restrepo Mejía, Yuly Andrea Tabares Yepes, David Crowder y Jhon David Jaramillo

# Experimentación y creación 3D



### ***Paisaje Sonoro para el proceso Fotografía estenopéica y digitalización 2012***

“Los sonidos que componen este paisaje sonoro integrado por doce (12) pistas, fueron el resultado de la interpretación, a partir de diferentes planos focales auditivos, que el Semillero en Creación Audiovisual realiza sobre las imágenes capturadas con cámara estenopéica por el Semillero de Investigación en Fotografía Experimental.” Jader Cartagena Martínez

***Coordinación:*** Profesor Jader Cartagena Martínez

***Integrantes:*** Daniela Cruz Vélez, Santiago Jaramillo Rodríguez, Juan David Restrepo Cañas, Jonathan Carvajal Riaza, Luisa Fernanda Zapata Raigosa, Ana María Álvarez Pulgarin, Katherine Viviana Velásquez Cárdenas y Melissa Montoya Gallego.

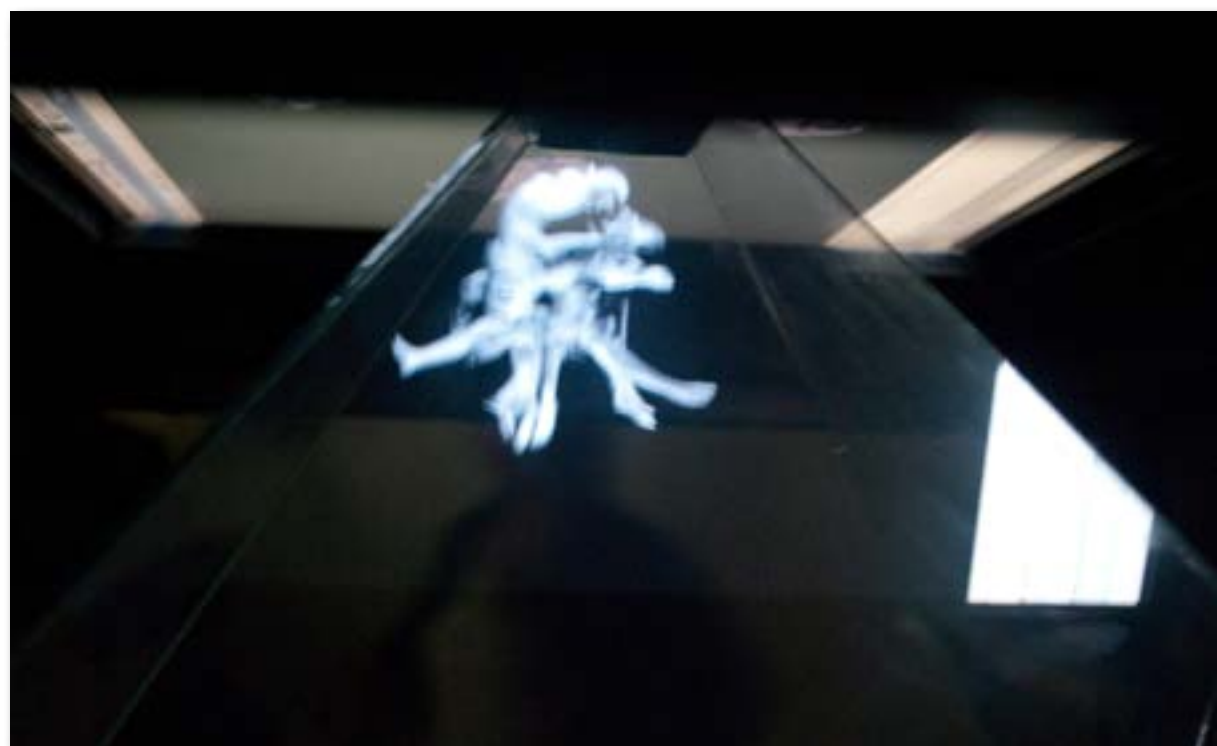
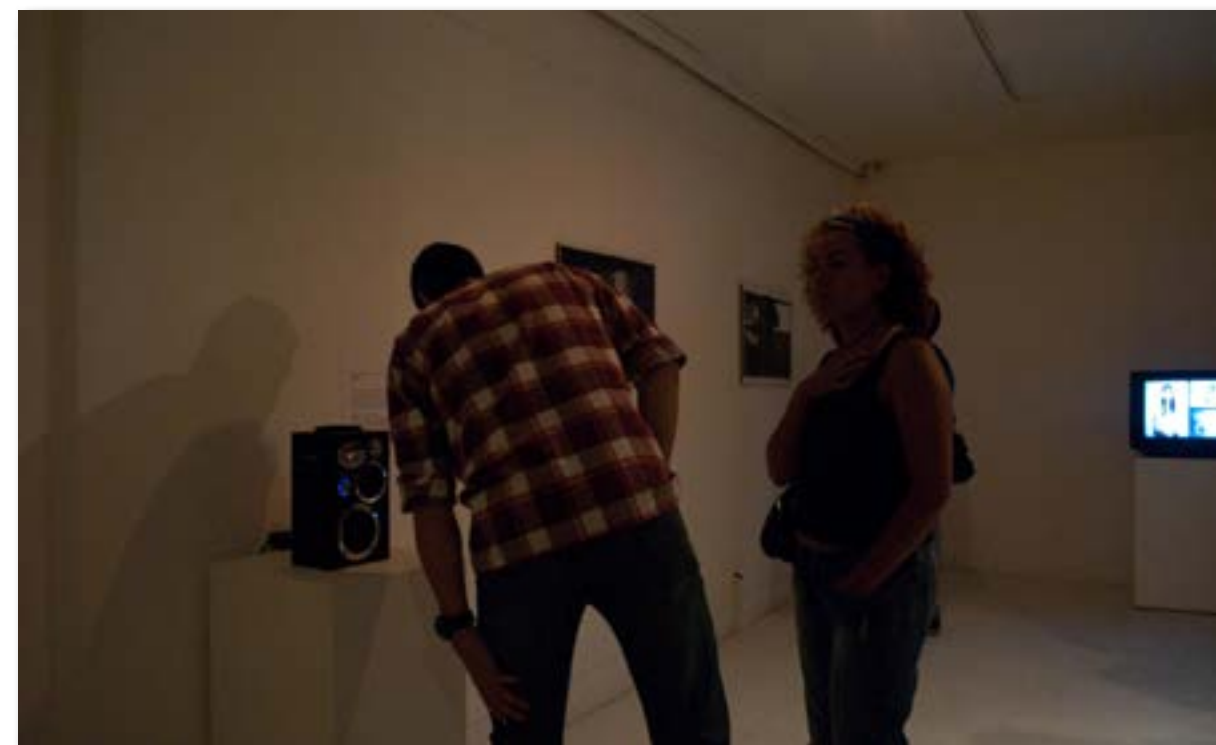
### ***Diseño Sonoro para la obra Flotante 2012***

“Crear un sonido, provocar su aparición para evocar imágenes inventadas por los juegos de la imaginación. Buscar cuáles imágenes y sonidos invitan al encuentro con otra realidad.” Jader Cartagena Martínez

El Semillero de Creación Audiovisual presenta este Diseño Sonoro para la propuesta Flotante del Semillero en Experimentación y Creación 3D. Se trata de un sonido inédito que se acompasa con la imagen de un hombre que muta buscándose a sí mismo.

***Coordinación:*** Profesor Jader Cartagena Martínez

***Integrantes:*** Reinel Aicardo Arango Muñoz, Juan Pablo Castaño Ossa, Katherine Viviana Velásquez Cárdenas, Ángela Patricia Pérez Durango, Evelyn Joan Loaiza Quiceno.



## 4. Seminario Académico

El seminario académico es un espacio interdisciplinario de reflexión y socialización entre artistas, investigadores, profesores, estudiantes y público en general, interesados en los usos y apropiaciones tecnológicas en diferentes ámbitos socioculturales. Sin dejar a un lado estas premisas, para la versión 2012 se propuso una línea conceptual que permitiera a los invitados presentar reflexiones que detonaran la discusión, la generación de relaciones, las intersecciones, las discrepancias en torno a la reflexión de aquellas identidades múltiples que, al ser generadas y manipuladas a partir de medios tecnológicos, contribuyen a definir la condición del individuo contemporáneo.

El seminario se realizó los días 22 y 23 de octubre en el auditorio del Centro Cultural de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia. Se presentaron 14 ponencias de media hora cada una y con 15 minutos para preguntas.

Se aclara que estas memorias respetan la manera de citar de cada uno de los ponentes y que los artículos presentados reflejan sus puntos de vista y

no comprometen el pensamiento ni la opinión de la Universidad de Antioquia ni del Grupo de Investigación Hipertrópico.

### ***Ponentes participantes***

Agustín Parra Grondona, Lindy María Márquez Holguín, Claudia Salamanca, Guillermo Adarve Calle, Umberto Roncoroni Osio, Camilo Cuartas, Ángeles Saura Pérez, Santiago Vélez Salamanca, Gabriel Mario Vélez Salazar, Jader Cartagena Martínez, Julian Bedoya, Mauricio Plazas Elejalde, Fredy Alzate Arias, Johnny Sepulveda Restrepo, Pablo Pulgarin Herrera, Daniel Ariza e Integrantes de los Semilleros de Investigación del grupo Hipertrópico.

De las catorce ponencias realizadas se presentan a continuación diez artículos, dos resúmenes y la información biográfica de los participantes.



# ecologías digitales

## Identidad\_Es

22 y 23 de octubre de 2012

### Presentación General

Identidad\_Es corresponde a la sexta versión del evento Ecologías Digitales, una iniciativa académica y expositiva liderada por el grupo de investigación Hipertrópico, convergencia entre arte y tecnología, adscrito a la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquía.

Ecologías Digitales 2012 Identidad\_Es reúne diversos proyectos artísticos, experimentales e investigativos que reflexionan sobre las identidades múltiples que, al ser generadas a partir de diversos usos y apropiaciones tecnológicas, contribuyen a definir la condición del individuo contemporáneo. En este sentido, las obras y las ponencias constitutivas del evento Ecologías Digitales 2012 Identidad\_Es fueron convocadas, desarrolladas y/o seleccionadas para estructurar los siguientes componentes:

1. Convocatoria abierta Ecologías Digitales 2012 Identidad\_Es Sala de exposiciones del Centro Cultural de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquía. Abierta hasta el 17 de octubre.
2. Exposición de artistas invitados Segundo piso del Edificio de Extensión de la Universidad de Antioquía. Abierta hasta el 4 de noviembre.
3. Resultados y experimentaciones de los Seminars de Investigación Hipertrópico Sala de exposiciones del Centro Cultural de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquía. Abierta hasta el 17 de octubre.
4. Seminario Académico Ecologías Digitales 2012 Identidad\_Es Auditorio del Centro Cultural de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquía. A celebrarse el 22 y 23 de octubre.

### Investigadores responsables:

Alexandra Tabares García / Ana María Cardona Trujillo / Liliana Correa Rodríguez  
Jader Cartagena Martínez / Carlos Mario Sánchez Giraldo / Pablo Andrés Pulgarín Herrera

### Exposiciones Ecologías Digitales: Entrada libre

- Edificio de Extensión, U de A. Calle 70 # 52-72 / Exposición de artistas invitados / Abierta hasta el 4 de noviembre
- Centro Cultural Facultad de Artes Carrera 68B #51 - 64 / Obras seleccionadas de la convocatoria abierta a creadores y artistas nacionales. Abierta hasta el 17 de octubre.

Informes: [hipertropico@hotmail.com](mailto:hipertropico@hotmail.com) / <http://www.udae.edu.co/hipertropico/> / <http://artefest.udae.edu.co>



### Seminario Académico Ecologías Digitales 2012 Identidad\_Es

En el marco del evento académico y expositivo Ecologías Digitales 2012 Identidad\_Es, se propone este espacio interdisciplinario de reflexión y socialización entre artistas, investigadores, profesores, estudiantes y público en general, interesados en los usos y apropiaciones tecnológicas y su influencia en la definición del concepto identidad. El evento Ecologías Digitales es iniciativa del grupo de investigación Hipertrópico adscrito a la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquía.

Lugar: Auditorio del Centro Cultural de la Facultad de Artes, Carrera 68B #51 - 64

Fecha: 22 y 23 de octubre.

Hora: 8:00 a.m. a 12:00 m. y de 2:00 p.m. a 6:00 p.m.

Inscripción: Entrada libre con previa inscripción por REUNE: <http://reunee.udae.edu.co> - Facultad de Artes - Seminario Académico - Ecologías Digitales

### 22 de octubre 2012

Hora	Actividad	Ponente	Intervención
8:00 - 9:30 a.m.	Asistencia e instalación		
9:30 - 9:45 a.m.	Ponencia 1	Agustín Parra Grandona	Automatrotos: Performance y Salud
9:45 - 10:00 a.m.	Ponencia 2	Lindy María Márquez Holguín	Reflexión/Lo identidad - Relación del yo con el otro.
10:00 - 10:30 a.m.	Receso		
10:30 - 11:15 a.m.	Ponencia 3	Claudia Salamanca (Bogotá)	Videoconferencia: Imágenes de Ruido
11:15 - 12:00 m.	Ponencia 4	Guillermo Adarve Cole	Yo le temo a la belleza
12:00 - 1:45 p.m.	Receso		
1:45 - 2:00 p.m.	Instalación		
2:00 - 3:15 p.m.	Ponencia 5	Umberto Roncoroni Ocho (Itala/Perú)	Cultura, consumo, arte digital y decadencia de occidente.
3:15 - 4:00 p.m.	Ponencia 6	Camilo Cuartas	Cuerpo Obsoleto
4:00 - 5:00 p.m.	Receso		
4:30 - 5:15 p.m.	Ponencia 7	Integrantes de los seminarios de investigación Hipertrópico	Resultados y procesos de los seminarios de investigación en Experimentación y Creación en 3D, Creación Audiovisual y Fotografía Experimental
5:15 - 5:45 p.m.	Presentación	Obra de teatro virtual "Confesiones"	
5:45 - 6:30 p.m.		Muestra de Música Contemporánea Grupo Ortoparte, Bogotá	

### 23 de octubre 2012

Hora	Actividad	Ponente	Intervención
8:00 - 9:30 a.m.	Asistencia e instalación		
9:30 - 9:45 a.m.	Ponencia 1	Ángeles Saura Pérez Español	Videoconferencia Avatares: una reflexión sobre la construcción de la identidad en las redes sociales
9:45 - 10:00 a.m.	Ponencia 2	Santiago Vélez Salamanca	Automatrotos: una reflexión sobre la otoidad en el arte
10:00 - 10:30 a.m.	Receso		
10:30 - 12:00 m.	Ponencia 3	Gabriel Mario Vélez Salazar	Del efecto sujeto en la génesis digital. Presentación del proyecto Redes, vehículo para las artes
12:00 - 1:45 p.m.	Receso		
1:45 - 2:00 p.m.	Instalación		
2:00 - 2:45 p.m.	Ponencia 4	Jader Cartagena Martínez	El diseño sonoro en la obra de Bill Viola
2:45 - 3:30 p.m.	Ponencia 5	Julián Bedoya	Arte visual en tiempo real
3:30 - 4:00 p.m.	Receso		
4:00 - 4:45 p.m.	Ponencia 6	Mauricio Pizarro Beldón, Freddy Alzate Arias, Johnny Sepúlveda Restrepo	Informática Musical: una alternativa hacia la versatilidad creativa
4:45 - 5:30 p.m.	Ponencia 7	Pablo Pulgarín, Daniel Ariza Montañez	Videoconferencia: Cuerpos Escindidos
6:00 - 7:00 p.m.	Presentación	Presentación de arte sonoro: Dúo @Electro@: Edwin Vélez y Jader Cartagena	
		Proyecto OPUS DEI: Juan Esteban Estrada y Wolf Presentación de las obras del artista sonoro Juan Reyes a cargo del artista Jader Cartagena	

## Agustín Parra Crondona

Doctor (Sobresaliente Cum Laude) por el Departamento de Escultura de la Universidad del País Vasco, España. Psicólogo de la Universidad de Los Andes. Con entrenamientos en música, teatro y danza contemporáneos. Desde 1991 realiza performances y exposiciones en Colombia, Venezuela, Brasil, India, España, Italia, Bélgica, Francia, Alemania y USA. Artista residente de la Fundación Pistoletto (Biella, Italia) y del Centro para la No Violencia a través de las Artes de Darpana Academy of Performing Arts (Ahmedabad, India). Ha publicado artículos sobre arte contemporáneo en el Magazín Dominical de El Espectador, en el diario La Prensa, y en la Revista Arte Internacional (Museo de Arte Moderno de Bogotá). Desde 1987 ha sido profesor de las universidades de Los Andes, Javeriana, del Cauca, del País Vasco y actualmente es profesor de la Universidad de Antioquia. Su labor académica y creativa se orienta a explorar las relaciones entre arte y salud.



## ***Autorretrato: Performance y salud***

Por Agustín Parra Grondona

### ***Resumen***<sup>1</sup>

Se presentan algunos antecedentes de la experiencia del autor en la creación de performances a partir del tema de la salud desde la perspectiva de la medicina de integración, con las obras *Hamaca Grande* y *Esfera*, así como su posterior evolución en una serie de videoperformances denominados *Autorretrato*. Esta serie explora elementos básicos del dibujo en relación con la idea de la representación de sí mismo. El soporte video para el dibujo enfatiza su carácter efímero, haciendo que el espectador se interese por los procesos involucrados en el acto de dibujar. Los videos presentan la sombra de una mano que intenta dibujar su contorno. Como la sombra es móvil, inmaterial y transitoria, el dibujo trata de establecer los límites de esa forma elusiva, que se resiste por su propia naturaleza a ser fijada. Así, el trazo resultante es producto de un ser en el tiempo, la huella de un evento más que la representación de cualquier elemento objetivo de la realidad material.

Basado en diversos estudios neurocientíficos que evidencian que la práctica de la meditación contemplativa, incluso entre personas sin ninguna experiencia previa en meditación, tiene

efectos positivos sobre la salud física y mental, particularmente sobre el sistema inmunológico y las emociones, la serie *Autorretrato* se enfoca en la creación de un dispositivo que invita al espectador a una experiencia de tipo contemplativa y meditativa. Allí se encuentran de manera contrastante el inútil esfuerzo de asir la propia identidad, frente al proceso de introspección al que invita tal esfuerzo, estimulando con esta tensión, y con el ritmo de la imagen en movimiento, el impulso creador de nuestra mente que permite integrar a la conciencia aquellos contenidos y experiencias que han sido relegados a la sombra.

Palabras clave: *Hamaca Grande, Esfera, Autorretrato, Performance, Salud, Sintergética, Sombra, Jung, Conciencia, Tathagatagarbha, Neurociencia.*

Compartimos la creencia de que el arte contribuye al bienestar. Hoy disponemos de suficiente evidencia que señala que el arte es una invaluable herramienta cultural que promueve los procesos de recuperación y mantenimiento de la salud tanto en contextos hospitalarios como en la vida cotidiana. Inicié el análisis de la relación entre performance y salud con una indagación acerca de la posibilidad de crear performances con intención sanadora bajo el concepto de sintergética también denominada medicina de integración, es decir, aquella medicina que sintetiza diversos saberes: medicina convencional, alternativa, bioenergética y complementaria<sup>2</sup>.

---

1. Artista plástico y performer; Doctor, Departamento de Escultura, Universidad del País Vasco; Psicólogo, Universidad de Los Andes; Profesor Asistente del Departamento de Artes Visuales, Universidad de Antioquia.

---

2. Ver: <http://www.davida-red.org/> ; <http://integrativemedicine.arizona.edu/>

El Centro de Medicina de Integración de la Universidad de Arizona define este tipo de medicina como "...una medicina orientada a la sanación que toma en cuenta a la persona como un todo (cuerpo, mente y espíritu), incluyendo todos los aspectos del estilo de vida..."<sup>3</sup>.

### ***Antecedentes creativos***

Previo a mi investigación sobre la medicina sintérgica, en el año 2006 realicé la instalación-performance *Hamaca Grande*. En esta obra se buscó crear las condiciones para que los participantes logaran la *respuesta de relajación*<sup>4</sup> de manera colectiva, uno de los objetivos más difíciles de lograr por las personas y organizaciones de la sociedad contemporánea. Debido a que los altos niveles de estrés predisponen a múltiples enfermedades, en particular porque deprimen el sistema de defensas, entre otros efectos adversos, la respuesta de relajación tiene una importancia cardinal sobre la salud. Pero además de contrarrestar los efectos adversos del estrés, la respuesta de relajación tiene efectos positivos sobre los sistemas endocrino y nervioso, y si ésta ocurre a nivel colectivo en un ambiente de confianza, permite la liberación de serotonina (5-hydroxytryptamina), neurotransmisor que eleva el ánimo, disminuye la depresión y la ansiedad, y a su vez influye sobre el funcionamiento de los sistemas cardiovascular, renal, inmune y gastrointestinal.

---

3. Ver: <http://integrativemedicine.arizona.edu/about/definition.html>

4. Concepto acuñado por el Dr. Herbert Benson, profesor de la Harvard Medical School en su libro *The Relaxation Response* (Benson, Herbert y Klipper, Miriam Z. *The Relaxation Response*. Nueva York, Quill-Harper Collins Publishers, 2001).

Con *Hamaca Grande* se propició un dispositivo artístico interactivo para promover la respuesta de relajación entre los participantes, lo que sin duda se logró al recibir más de 10.000 participantes que interactuaron con ella. Si bien el nivel de participación más directo consistía en subir a la hamaca, había otros niveles de participación, donde la sombra de quienes se subían a ella jugaba un papel preponderante. La translucidez de la tela de algodón con iluminación cenital (natural o artificial) permitía a los espectadores que se ubicaban alrededor percibir a través de las sombras, los gestos, ritmos e interacciones de quienes estaban dentro de la hamaca, generando también una respuesta de relajación, por resonancia, entre quienes sólo observaban.

Ese mismo año se presentó la escultura-performance *Esfera*. Allí nuevamente se buscó hacer emerger la respuesta de relajación a partir de dos conceptos centrales de la filosofía taoísta: el vacío (wu you) y la no-acción (wu wei). En esta obra, la esfera como forma fundamental deviene objeto escultórico a escala humana gracias a una membrana translúcida de algodón, que separa y vincula. Durante el performance la esfera desarrollaba una actividad recurrente de lentísimo desplazamiento y quietud. Mientras permanecía inmóvil invitaba a un movimiento interior dentro de sí y de quienes la rodeaban. Remitía así al vacío de la no-acción:

*"Modelando el barro se hacen las vasijas,  
y es de su vacío,  
del que depende la utilidad de las vasijas de barro."*<sup>5</sup>

---

5. Lao Zi. *El libro del Tao*. Alfaguara, Madrid, 1983, p.111.

Pues la no-acción es aquella acción que se realiza libre de esfuerzo, abandonando cualquier deseo o intención de control:

*"Practica el no-actuar,  
dedícate a no ocuparte en nada,  
saborea lo que no tiene sabor.  
Considera grande lo pequeño y mucho lo poco,  
responde a la injusticia con la virtud.  
Intenta lo difícil en lo fácil,  
realiza lo grande en lo menudo."*<sup>6</sup>

Con *Esfera* el espectador percibía y podía interactuar a través de la membrana de algodón con una sombra aún más sutil que la de *Hamaca Grande*, aunque sólo por pequeños instantes, como señal de la energía humana que genera movimiento, como símbolo de unidad en la diversidad, y como metáfora del sistema de relaciones humanas del cual todos somos interdependientes.

### **Serie Autorretrato**

El eje sobre el que gira la serie de videoperformances *Autorretrato* es la desmaterialización consciente del performer para privilegiar la experiencia estética subjetiva del espectador. Ya no interesa más el performer que se muestra a un público, ya no es el cuerpo del artista el foco de atención, sino que por el contrario es el mismo espectador quien, de alguna manera, ve sus ritmos y actitudes vitales reflejados en ella. La intención en esta serie se dirige a crear una imagen en movimiento, sin sonido, que

---

6. Op. cit. p. 53.

opera como un espejo donde el espectador se ve reflejado, no en su apariencia exterior, sino descubriendo aquellas partes ocultas de su ser que no acceden a su conciencia. Se alude con ello al concepto junguiano de *sombra*. Según Jung: "La *sombra* representa cualidades y atributos desconocidos o poco conocidos del ego tanto individuales (incluso conscientes) cómo colectivos. Cuando queremos ver nuestra propia sombra nos damos cuenta (muchas veces con vergüenza) de cualidades e impulsos que negamos en nosotros mismos, pero que puedo ver claramente en otras personas"<sup>7</sup>. Este concepto describe por tanto aquella parte de nosotros mismos que ignoramos porque pertenece a nuestro subconsciente. El psicoanálisis suele describir la mente a través de la metáfora del iceberg: una pequeña porción, tan sólo el 10% de ella, surge a la superficie y conforma la mente consciente; su mayor parte, alrededor de un 90%, se encuentra sumergida, ajena a la conciencia, en el subconsciente. Si la imagen formada por la luz incidente sobre las superficies es aquella que llega a nuestros ojos, la que conocemos y a la que podemos acceder conscientemente, un autorretrato sanador sería aquel que nos permite acceder a esas regiones en sombra, a lo que no conocemos de nosotros mismos pero que nos constituye en gran medida. Esta es una de las búsquedas de la serie *Autorretrato*.

Adicionalmente la idea del autorretrato nos vincula con la noción contemporánea de identidad. Hoy se aborda esta noción no como una entidad fija e inmutable, sino como aquel proceso en el cual asumimos múltiples identificaciones en nuestra vida cotidiana,

---

7. Jung, Carl Gustav. El Hombre y sus símbolos. Ed. Paidós, 1995.



que se intercambian y transforman continuamente. La teoría del interaccionismo simbólico de Goffman<sup>8</sup> nos las presenta como máscaras sociales que nos permiten asumir diversos roles que dependen del contexto donde se da la interacción. Esto lo confirma Néstor García Canclini en sus estudios sobre la diversidad cultural de América Latina, donde plantea que los individuos en la sociedad contemporánea nos vemos abocados a la construcción cotidiana de múltiples identificaciones y pertenencias a partir de las colectividades con las cuales nos relacionamos, en un proceso de cambio continuo<sup>9</sup>.

Con base en este conocimiento acerca del constructo mental que denominamos identidad, la serie *Autorretrato* aborda el carácter inaprehensible del concepto de sí mismo a través del gesto imposible de una mano que intenta dibujar el contorno de su sombra. ¿Cuáles son los límites de nuestra sombra? Si la naturaleza humana está en continuo movimiento y cambio, cualquier autorretrato no es más que el vestigio, la huella de un evento pasado que ya no tiene sustancia en el presente. Por ello la imagen resultante de este vano intento siempre será distinta y nunca dará cuenta de aquella ilusión que denominamos la propia identidad, porque ella es, por su propia naturaleza, inaprehensible.

Si esto es así, un performance de este tipo tan sólo conduciría a la frustración, a la decepción, a un camino sin salida, lo cual plantearía una contradicción frente a la intención inicial de crear un gesto artístico sanador. Sin embargo, es precisamente en el decurso del gesto mismo, en el proceso de construcción del autorretrato,

---

8. Goffman, Erving. La presentación de la persona en la vida cotidiana. Buenos Aires, Amorrortu Editores, s/f.

9. García Canclini, Néstor. Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad. Barcelona, Paidós, 2001.

en el desenvolvimiento de la acción, donde nos acercamos a algo que la antigua tradición filosófica budista había descrito hace más de 2.500 años con el término *tathagatagarbha*, concepto con el que se designa a la mente natural: "La *tathagatagarbha* hay que experimentarla de manera directa para poder entenderla, y esto, en el caso de la mayoría de nosotros, ocurre inicialmente en la forma de vislumbres rápidas y espontáneas"<sup>10</sup>. Y más adelante añade que la mente natural en la mayoría de las personas está "... oculta bajo la autoimagen limitada que ha sido creada por hábito por los patrones neuronales, y estos, en sí mismos, son simplemente el reflejo de la capacidad ilimitada de la mente de crear cualquier condición que elija. La mente natural es capaz de crear cualquier cosa, aún la ignorancia de su propia naturaleza"<sup>11</sup>.

La propuesta budista invita a desarrollar procesos contemplativos de la unidad cuerpo-mente que conduzcan a conocer los niveles más profundos de la mente natural, que son a la vez inefables e inconscientes. Para poner a prueba esta propuesta, se han realizado diversos estudios neurocientíficos que muestran que la práctica de la meditación contemplativa, incluso entre personas sin ninguna experiencia previa en meditación, tiene efectos positivos sobre la salud física y mental, particularmente sobre el sistema inmunológico y las emociones<sup>12</sup>.

---

10. Mingyur Rinpoche, Yongey. La Alegría de la Vida. Bogotá, Norma, 2008, p. 51.

11. *Ibíd.*

12. Ala'Aldin Al-Hussaini y otros. Vipassana meditation: A naturalistic, preliminary observation in Muscat. En SQU Journal for Scientific Research, Medical Sciences, 2001, Vol. 3, No. 2, 87-92; Segal, Z. V., Williams, J. M. G., & Teasdale, J. D. (2002). Mindfulness-based cognitive therapy for depression: A new approach to preventing relapse. New York: Guilford Press; Antoine Lutz, Lawrence L. Greischar, Nancy B. Rawlings, Matthieu Ricard y Richard J. Davidson. Long-term meditators self-induce high-amplitude gamma synchrony during mental practice. En Proceedings of the National Academy of Sciences, vol. 101, no. 46, November, 2004.

Por ello la serie *Autorretrato* se enfoca a la creación de un dispositivo que invita al espectador a una experiencia de tipo contemplativa y meditativa, donde se encuentran de manera contrastante el inútil esfuerzo de asir la propia identidad, frente al proceso de introspección al que invita tal esfuerzo, estimulando con esta tensión el impulso creador de nuestra mente que permite integrar a la conciencia aquellos contenidos y experiencias que han sido relegados a la sombra.

En *Autorretrato* la sombra se revela ante el espectador de manera intuitiva como algo que hay que descubrir y comprender en ellos mismos, pero tal encuentro sólo sucede durante el accionar cotidiano, es decir, durante el transcurso del tiempo vivido, del tiempo experimentado, que implica cambio y transformación continuos. Se escoge la mano por su doble carácter, de objeto y sujeto de representación, como aquel miembro del cuerpo humano que, por excelencia, remite al accionar, a la acción. A la vez, presentada a través de su sombra, se convierte en una mano anónima, que no evoca una mano particular sino cualquier mano, la imagen arquetípica de la mano que compartimos todos los humanos.

Licenciada en Bellas Artes Universidad Complutense de Madrid. Máster en Informática Educativa, Universidad Nacional de Educación a Distancia. Experta universitaria en programación, desarrollo y evaluación de la educación abierta a distancia con nuevas tecnologías, Universidad de Granada. Doctora en Bellas Artes. Facultad de Bellas Artes UCM. Profesora titular, del Departamento de Educación Artística de la Facultad de Formación del Profesorado de la Universidad Autónoma de Madrid desde 2004. Ha publicado el libro Innovación educativa con TIC en Educación Plástica y Visual. Sevilla, Eduforma. 2011. Es fundadora de la red de profesores artistas: Educación Artística en clave 2.0



*Registro de la videoconferencia*



## **AVATARES: una reflexión sobre la construcción de la identidad en las redes sociales**

Por Ángeles Saura

### **Resumen**

La Exposición Internacional *AVATARES*, organizada desde el grupo de investigación UAM: PR-007 "Recursos digitales para la Educación Artística" se inauguró en junio de 2009. Se trata de una exposición de autorretratos, colectiva, internacional e itinerante organizada en clave 2.0, desde la red de profesores-artistas: [www.arteweb.ning.com](http://www.arteweb.ning.com). Coordinada por sucesivos profesores-artistas, se desarrolla en dos formatos, analógico y digital, de forma simultánea. Los artistas participantes enviaron sus obras a la red mencionada para formar parte de una exposición virtual permanente. Las obras elegidas por el comité de selección fueron impresas en papel en Madrid y en cerámica en Colombia. La exposición identificada por un mismo cartel, diseño del artista Pedro Villarrubia (personalizado en función del contexto de cada una de las exposiciones) continúa su andadura por distintas universidades y salas de exposiciones de todo el mundo. Excusa para el desarrollo de competencias culturales, artísticas y TIC. Propicia el encuentro a través de internet pero también el encuentro real que facilite el inicio de trabajos colaborativos a desarrollar posteriormente. Hasta septiembre de 2012, ha sido presentada siempre en entornos universitarios en los siguientes países: España, Venezuela, Cuba, Brasil, Portugal, Colombia, EEUU, Panamá, Chipre y Medellín. Se trata de un proyecto vivo, abierto a la participación de otros artistas -docentes que se animen a participar.

Los docentes -artistas implicados hemos reflexionado sobre cómo queremos ser percibidos a través de la red, nos hemos preguntado quiénes somos ¿lo que hacemos? ¿nuestra profesión? ¿nuestro sexo? ¿nuestros sentimientos? ¿lo que nos gusta? ¿somos lo que parecemos? ¿somos siempre los mismos?. Nuestra exposición artística es una reflexión sobre la construcción de la identidad en las redes sociales. A partir de esa reflexión, hemos tenido ocasión de conocernos mejor a nosotros mismos, después hemos diseñado una imagen o varias que hablan de nosotros de una forma artística y expresiva para darnos a conocer a los demás.

Palabras clave: *avatar, comunicación, arte, educación, internet.*

### **Introducción**

Denominamos *avatars* a las imágenes que se usan para interactuar en internet a través de las distintas redes sociales. Cada internauta puede usar uno o varios distintos, también puede cambiarlos constantemente en función de sus intereses. Esas imágenes, generalmente bidimensionales y de formato cuadrado, suelen ser fotografías o dibujos, concretos o abstractos. Aparecen en nuestro perfil y cuando establecemos contactos con otros usuarios mediante e-mail, chat o vídeo conferencias, entre otros. A día de hoy casi todo el mundo está presente en Internet con su propia imagen visible para todos y todas. Debemos estar preparados, en algún lugar alguien acabará etiquetando nuestro nombre en una foto de cualquier celebración festiva o reunión amistosa y los demás podrán identificarnos. Esas imágenes nos emocionan, hablan de nosotros y de algún modo... certifican nuestra existencia.

*"Aquellos que aún no han descubierto o no quieren participar del banquete de este meta-medio, los que no existen en la red, los que la rechazan por vampirizar la vida real los defensores de la vida natural se pierden un plano importante de la vida actual, no existir en la red es no existir en su época". ( M.J. Abad, 2010)*

Estudios previos aportan evidencias de la importancia de la educación para desarrollar sociedades modernas satisfactoriamente. Vivimos en un mundo complejo, inmersos en la incertidumbre. Los artistas siempre hemos trabajado usando modelos complejos de expresión y en el contexto docente, desarrollamos proyectos artísticos impregnados de incertidumbre respecto al resultado final. Los artistas tenemos mucho que aportar al mundo de la educación, usando diferentes formatos. Actualmente los docentes de enseñanzas artísticas nos incorporamos con naturalidad a un contexto virtual de trabajo donde la imagen digital es el elemento clave para la comunicación artística y docente, para la inclusión o la exclusión social, donde nuestros autorretratos se llaman avatares.

### **Proyecto Exposición AVATARES**

*AVATARES*, exposición de autorretratos colectiva, internacional e itinerante, se organiza en su totalidad colaborativamente desde internet, desde la red social E@: Red de artistas-docentes por la educación artística en clave 2.0. ([www.arteweb.ning.com](http://www.arteweb.ning.com)) Se trata de una investigación artística desarrollada por el grupo UAM: PR-007 (Recursos digitales para la enseñanza artística). En permanente desarrollo y con formato artístico, permite enfocar la mirada hacia la actividad del colectivo de artistas docentes conectados a través

de internet. Desarrollamos nuestras competencias digitales como miembros de la sociedad de la participación y de la imaginación en la que nos hayamos inmersos. (Asensio, 2011).

Se interactúa desde los conocimientos adquiridos a través de una red social, de formato NING. La red ha sido diseñada expresamente para el desarrollo de las competencias cultural y artística y la de aprender a aprender. Está sirviendo para el aprendizaje en red de artistas-docentes que, convertidos en protagonistas, desarrollan su destreza en el uso de TIC sin hablar de TIC, hablando de arte.

La red social E@ ha sido creada por la profesora Ángeles Saura en enero de 2010. Profesora del Departamento de Educación Artística de la Facultad de Formación del Profesorado y Educación de la Universidad Autónoma de Madrid, España; doctora en Bellas Artes por la UCM y Máster en Informática Educativa por la UNED. E@ ha crecido durante más de dos años ( 2009-2012) alimentada por el proyecto de investigación interuniversitario denominado "Interterritorialidades 2.0", implicando a nueve profesores de universidades de Brasil, Chile, Cuba, España y Venezuela. Patrocinado por la Universidad Autónoma de Madrid, en colaboración con el Banco de Santander, continúa actualmente en desarrollo. A fecha de 1 de septiembre de 2012, la Red E@ cumplió más de dos años de existencia y hoy continúa tendiendo lazos de comunicación y acción entre más de 1500 profesores-artistas de 35 países distintos.

La exposición *AVATARES* habla con imágenes de individuos y ciudadanos, es una excusa para la reflexión sobre la identidad de un modo crítico, buscando emocionar y mover a la acción a los docentes de enseñanzas artísticas promoviendo el reciclaje profesional, artístico y docente. Se ha abordado la necesidad de

los docentes de enseñanzas artísticas de un reciclaje continuo (aprendizaje para toda la vida) con un proyecto de investigación artística. Es artística porque usa procedimientos relacionados con el dibujo, la pintura, la escultura, la fotografía y el vídeo entre otros, pero también tecnológica porque se desarrolla en y desde internet haciendo uso de infraestructura informática.

Se trata de un proyecto intercultural donde todos los individuos son igualmente importantes, igualmente activos y escuchados. Nace sin fronteras, sin raza, sin sexo, sin limitaciones... en plena libertad e independencia. Los artistas habitan un nuevo lugar común, viven enREDados. La nube es su ciudad, su nuevo espacio artístico habitable. No viven en un museo, más bien en un taller virtual donde todos trabajan y donde la obra artística crece y se multiplica.

La propuesta de trabajo es muy sencilla. Los artistas deben reflexionar sobre la imagen que quieren utilizar para presentarse a los demás en la Red, crean su avatar con procedimientos artísticos y tecnológicos, lo mandan por e-mail a la coordinadora de la exposición virtual que, por un lado lo cuelga en la red y por el otro, lo lleva a una imprenta digital. El resultado una doble existencia y una doble experiencia: virtual y real, con la que aprendemos todos.

Hasta ahora, en el proceso de formación de los profesores de Educación Artística, ha predominado la dimensión analógica sobre la digital; en este sentido, las Facultades de Bellas Artes y Escuelas de Artes y Oficios han estado tradicionalmente enfocadas a los aspectos de solución de problemas de expresión plástica o audiovisual más que a la comprensión de la realidad como un sistema social desarrollado en el contexto de la Cibersociedad

(Saura, 2005). Las tecnologías de la información y comunicación (en adelante TIC) han cobrado especial importancia llegando a tomar protagonismo y gran relevancia en nuestras vidas.

Es difícil ser invisible en la Red. Actualmente, renunciar a tener una imagen *online* puede considerarse casi un acto de contracultura. Al recibir un e-mail, recibimos también una imagen del autor o autora del mensaje y además, a través de ella, acceso a datos biográficos o profesionales. Eso implica muchas cosas importantes que nos conciernen a todos y todas. Una sola imagen despierta otras muchas, desata todo tipo de fantasías o conceptos sobre su autor o autora. Según Remedios Zafra, profesora de nuevas prácticas artísticas y nuevas formas de colectividad y acción social, experta en comunicación, cibercultura y mundos virtuales, de la universidad de Sevilla, el tradicional pasaporte no sirve para transitar por los mundos virtuales.

*"Los usuarios hiperconectados pedimos mucho más que una cabeza sobre los hombros perfectamente centrada e inexpresiva". (Zafra, 2010)*

¿Qué dicen nuestras fotos de perfil en las redes sociales? Las imágenes para la presentación en las redes sociales son el objeto de estudio de nuestra investigación artística. Aportan datos y revelan verdades y mentiras de los usuarios. Nadie es tan feo como en su DNI ni tan guapo como en su foto de perfil. Nos hemos resignado a que las fotos del DNI no nos hagan justicia, pero invertimos tiempo y paciencia en conseguir la mejor cara posible para estar en Internet y nuestra imagen *online* abre y cierra más puertas que la foto de ese carné de identidad.

Hablar del cambio enorme que supuso la aparición de la llamada sociedad de la información, deviene ya en algo obsoleto; vivimos en una sociedad de la comunicación en pleno tránsito hacia lo digital. Estos cambios afectan a nuestra consideración de la tecnología y afectan a su migración hacia los escenarios concretos de aplicación en educación para el desarrollo de las competencias culturales y artísticas. (Caballero, 2009).

### **Educación artística en clave 2.0**

Debemos plantearnos la educación artística como un proceso para la comprensión de sí mismo y del mundo (Hernández, 2008). ¿Tiene sentido hoy centrar nuestras asignaturas artísticas en el desarrollo de destrezas manuales?. No podemos abordar la formación de artesanos o artistas profesionales de igual modo que la formación de estudiantes de Primaria, Secundaria o la Formación del Profesorado.

Nuestra presencia en la red se percibe a través de una imagen que refleja nuestra personalidad. El uso de la imagen artística con fines propagandísticos a lo largo de la historia tiene muchos ejemplos. Una imagen capaz de crear un impacto emocional al primer vistazo. Nuestros autorretratos han dejado de ser monumentos con vocación de eternidad. Nuestra imagen se repetirá en cada una de nuestras interacciones, en cada comentario y acabará siendo el símbolo visual de nuestra vida *online*. Entre los usuarios, los hay fieles a su primera imagen de perfil mientras que otros necesitan cambiar su ficha de presentación cada cierto tiempo para redefinir su imagen virtual para ajustarla a cada etapa de su vida o momento vital. Reflejar nuestro estado de ánimo no es fácil sin recurrir a iconos prediseñados o estereotipados. El constane

flujo de información propio de la era digital trae consigo cambios de imagen de los protagonistas de la comunicación. Los artistas, acostumbrados a trabajar con herramientas que favorecen la expresión personal y creativa, son capaces de una autodefinición más artística, más expresiva, actualizándola constantemente.

En varias universidades ya estudian el impacto de las imágenes de perfil en las redes sociales. Un nuevo perfil profesional aparece en el mercado de trabajo. Son los encargados de estudiar estrategias y gestionar la llamada impresión *online*. El profesor Joseph B. Walker, de la Universidad de Michigan asegura que la gente con amigos atractivos en Facebook es percibida con un "halo más interesante" que el resto (Diario El País-2012).

Poner una foto de cuando éramos más jóvenes o más delgados es habitual entre los usuarios de la Red. Mark R. Leary, profesor de psicología y neurociencia de la Universidad de Duke, estudia como nosotros, las estrategias que se ponen en marcha para editar la imagen online. Algunas personas pretenden impresionar, otros se muestran austeros sin mejorar su imagen en absoluto pero en general el pequeño engaño está al orden del día. Dar una versión idealizada o dar una imagen de lo que se desea llegar a ser, más de lo que se es en realidad, es lo corriente.

### **Objetivos generales del proyecto**

Para el desarrollo de este trabajo artístico se ha tenido en cuenta en todo momento el documento Estandares Docentes Unesco 2009: <http://www.eduteka.org/EstandaresDocentesUnesco.ph>.

<http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/EstandaresDocentesUnesco>, la amplia difusión de los descubrimientos artísticos y técnicos y la internacionalización del traspaso de la tecnología en el contexto de la Educación Superior. Con el proyecto artístico *AVATARES*, pretendemos promover la reflexión sobre la construcción de la identidad en las redes sociales; el intercambio de conocimiento y experiencias entre los docentes e investigadores en el campo de la educación en las Artes y una colaboración significativa entre los investigadores de la educación artística que ejercen su profesión en distintos lugares de Europa y América.

### **Conclusiones**

Somos docentes, investigadores y artistas, cultivamos todas estas facetas conjugando nuestra dedicación a la Educación Artística, como formadores de formadores, no solo ejerciendo la docencia sino ejerciendo la creación artística, comisariando exposiciones e investigando en territorios contiguos relacionados con la estética, la crítica de arte, la sociología o la psicología.

El desarrollo de este proyecto con un grupo de investigación multidisciplinario con diferentes y convergentes bases científicas y profesionales (arte, diseño, antropología, didáctica) ha resultado muy efectivo, dada la proyección internacional del mismo. Los artistas- docentes, miembros de la red social\_E@ son ciudadanos de hoy, mágicamente desdoblados entre su autorretrato y su avatar, su ser real y su ser inventado<sup>1</sup>, su ser individual y colectivo.

Nuestros avatares han crecido, invadiendo la realidad. Ya han visitado Segovia, Caracas, La Habana, Río de Janeiro, Goiania, Toledo, Madrid, Orlando, Bucaramanga, Coimbra, Braganza, Oporto, Viseu, Mirandela, Medellín, Panamá, Jaén y Chipre. Nos queda conocer el resto del mundo y viajaremos, con los *AVATARES* de todos y todas en la maleta. Donde lleguemos invitaremos a participar en nuestra exposición a todos los artistas-docentes del lugar. Queremos seguir desarrollando nuestra iniciativa y promoviendo estrategias para aprender con todas y todos, explorando nuevos cauces desde una mirada interdisciplinaria abierta a la comprensión integral del ser humano, al mejor conocimiento de nosotros mismos.

El proyecto ha cobrado vida propia pues cada participante puede convertirse en promotor del mismo en su contexto docente. Resulta paradójico: nuestros avatares han invadido el mundo real y viajan más que muchos de nosotros, podemos observarlo desde la nube, en la dirección web: [www.arteweb.ning.com](http://www.arteweb.ning.com)

Madrid, 20 septiembre de 2012

Ángeles Saura Pérez  
angeles.saura@uam.es

---

1. Ver: <http://arteweb.ning.com/>

## Camilo Cuartas

Actor formado en la Universidad de Antioquia, próximo a graduarse del programa de Licenciado en artes representativas. Actor e investigador del grupo Deambulantes de Medellín desde 2010. Docente de actuación y expresión corporal en diferentes academias de educación no formal en Medellín desde 2009.



## **CuorpObsoletO**

Por Camilo Cuartas

*To be online or not to be online,  
this is the question.*

### **Resumen**

Esa es la cuestión, el imperativo categórico que atraviesa CuorpObsoletO, la pregunta que moviliza pensamientos, imágenes, textos, construcción de cuerpos. Ser Online definitivamente ha transformado las formas de habitar el mundo, de entenderlo, de participar en él. Es una investigación que propone un análisis de la interacción de nuevas tecnologías de la información con el humano y la pertinencia del arte en vivo en la era de la telepresencia.

Retomo ahora la frase inicial, *To be online or not to be online, this is the question*, ya que de ello se trata la actual condición humana, el debate constante entre ser y permanecer conectados a internet o no. La famosa frase "ser o no ser" del monólogo de Hamlet de William Shakespeare, propone en el siglo XVII la transición del pensamiento en representación al pensamiento en simulacro, en el cual la relatividad es la máxima, los discursos mayores caen y los menores toma fuerza, la autonomía del humano es lo que importa; poniendo en él el poder, no en dios ni en el rey (ley).

Las dinámicas de socialización contemporáneas, hacen que permanentemente los humanos nos estemos enfrentando al uso de la internet, y por supuesto a todo lo que ello implica. Hablar de

conexión a Internet, es hablar de una interacción cada vez más íntima entre el cuerpo orgánico del humano y las máquinas. De esta inminente aproximación emergen fobias y adicciones que configuran un marco contextual a favor y en contra del híbrido: humano-máquina.

El humanismo defiende a toda costa la permanencia del humano en un estado incólume, desprovisto de toda artificialidad, hasta el punto de arcaizar el desarrollo humano. El transhumanismo, o el inhumanismo en términos de Lyotard (Lyotard, 1998), tendencia que propone trabajar en pro de una trans-biomorfosis, en otras palabras, la descarga de la conciencia humana en un ordenador, para poder vivir ya sin el obstáculo orgánico en el que se ha convertido el cuerpo de los humanos que apoyan esta iniciativa.

---

Ni el naturalismo, ni el transhumanismo son efectivos en la actualidad, uno porque resulta prácticamente imposible devolverse y desaparecer todo artificio humano, y el otro porque aún no se han desarrollado las tecnologías necesarias para que los humanos transformen su existencia, y puedan vivir ya sin materia orgánica. De tal forma que el poshumanismo, un paradigma emergente, promueve un sistema de pensamiento que contempla la posibilidad de integrar a la materia orgánica del ser humano diversos elementos artificiales; es decir, no desconocen las posibilidades que tiene un cuerpo humano, pero reconoce que las tecnologías pueden complementar y potenciar las capacidades básicas de los humanos, pensando siempre en un equilibrio entre los elementos orgánicos y los artificiales.

## **Escena hipertextual, haciendo arte en vivo en la cultura digital**

“CuerpObsoletO” se configura a partir de la metodología que ha sido nombrada “Escena Hipertextual”. Pierre Lévy, en “*Cibercultura*” (Lévy, 2007) plantea el “universal sin totalidad” como una característica natural de la cultura digital, con ello quiere decir que las dinámicas en el ciberespacio permiten la difusión del pensamiento, sin realizar un sesgo en el sentido que posean las ideas que allí se comparten.

La cibercultura, entonces se establece como la materialización del pensamiento posmoderno. En el ciberespacio se evidencia la caída de los grandes discursos V/S la universalización de los discurso particulares y la relativización del saber debido a que no hay un gran discurso que lo valide. De tal forma que el mundo digital tiene una lógica es sí mismo, configurando así una narrativa propia, una narrativa digital.

### **La narrativa digital**

Tal como lo expresa Josep Manuel Jarque en *El Mito Digital* (Jarque, 2008), la cibercultura para construir una narrativa propia, hace uso tanto de las lógicas de la narración oral como de la escrita, lo cual configura una narrativa híbrida entre lo intuitivo -el mito-, y lo técnico -la escritura-. De acuerdo a la visión de Levy, la cultura digital nos devuelve a la situación anterior a la escritura, pero en otra escala y en otra órbita. La mixtura en las lógicas de narración que se da en los ambientes digitales tiene todo un potencial de desarrollo que el arte en vivo puede aprovechar.

Así pues, la narrativa digital se establece desde el pensamiento posmoderno, donde se entrecruzan los saberes científicos y populares, permitiendo la democratización de la información y, en esa medida, del poder, ser o no ser esa es la cuestión.

La escena hipertextual propone escenificar un hipertexto<sup>1</sup>, no entendido sólo como herramienta, sino como concepto. George P. Landow cita a Roland Barthes en *Hipertexto 3.0* para definir el *hipertexto* conceptualmente:

*(...) este texto es una galaxia de significantes y no una estructura de significados; no tiene principio, es reversible; podemos acceder a ella por diversas vías, sin que ninguna de ellas pueda calificarse de principal; los códigos que moviliza se extienden hasta donde alcance la vista; son indeterminables (...) los sistemas de significados pueden imponerse a este texto absolutamente plural (Landow, 2009).*

Tal como Landow desarrolla conceptualmente la noción de hipertexto, éste se vincula al sistema de pensamiento del universal sin totalidad, niega la jerarquía y propone, en cambio un sistema arborescente, un sistema rizomático que tiene la posibilidad de conectar cualquier punto del sistema con otro, llámese meseta, link, nodo o, en nuestro caso, evento escénico. Tal como Deleuze y Guattari plantean el pensamiento rizomático en *Mil mesetas* (Deleuze & Guattari, 2002), el hipertexto es en el ciberespacio, el equivalente o la evidencia de ese concepto.

---

1. “Expresión acuñada por Theodor H. Nelson en la década de 1960, se refiere a un tipo de texto electrónico, a una tecnología informática relativamente nueva y, al mismo tiempo, a un modo de edición” (Landow, *Hipertexto 3.0*, 2009).



De tal forma que cuando se habla de arte en vivo en la era de las telecomunicaciones, se habla necesariamente de la mezcla de dos realidades: la física y la virtual. Desde la perspectiva de la puesta en escena, plantea un nuevo entorno a estudiar, que no le es inmediatamente dado al ser humano y que le exige la implementación de una infraestructura tecnológica que le permita ingresar al entorno electrónico o "E3", en términos de Javier Echeverría, quien plantea la hipótesis de los tres entornos (Echeverría, 1999).

Según Echeverría, antes de que los humanos hiciesen uso de las nuevas tecnologías de la información su realidad se cifraba únicamente en términos de la tribu, los rituales, la familia, el vestuario, el mercado, el taller, la empresa, la industria, el estado, la nación, el poder, la religión, la economía, la escuela, el colegio o la universidad, nociones que corresponden a los entornos uno y dos, el físico y el civil, respectivamente, a los cuales el individuo accede por el mero hecho de nacer dentro de una cultura. Al utilizar las nuevas tecnologías de la información, los seres humanos necesariamente tienen que entrar en el entorno electrónico, al cual para acceder, no basta con haber nacido; es necesario construir un cuerpo electrónico adhiriendo al cuerpo orgánico una serie de prótesis electrónicas, invasivas o no, que posibiliten el desarrollo social del individuo en esa dimensión ciberespacial, que está dada a partir de elementos como las claves, los códigos de barras, los perfiles, las imágenes. Se trata pues de "existir digitalmente", pero sobre todo de que esa existencia digital tenga la posibilidad de ser *online*, ya que de nada sirve tener los dispositivos que permiten existir digitalmente y no disponer de conexión a Internet para socializar en el *ciberespacio*.

Así pues, *CuerpObsoletO* es la configuración de una obra de arte escénico que hibrida las posibilidades de expresión que permiten tanto lo físico como lo ciberespacial, resignificando la manera en que el individuo entiende el mundo, la información y hasta su cuerpo mismo. La escena hipertextual es una propuesta multimedia, donde el video, las imágenes, los sonidos, las luces y el cuerpo orgánico, bien sea del actor o del usuario, se une para interactuar entre sí.

### **Los eventos**

Son acciones concretas que emergen del desarrollo de la investigación del fenómeno que se estudia, y en ellas se condensa una de las caras del fenómeno. Son asumidas desde la performatividad, definidas por Hugo Aguilar así:

*(...) un modelo de lo performativo relacionado íntimamente con las llamadas minorías étnicas, sexuales o de otro tipo. En ese ámbito, la 'performance', en tanto actividad social, colectiva o individual, es una forma de la imposición/instauración de su condición particular y que es asumida desde una actitud militante que con-figura dicha condición. En otras palabras, la 'performance' es una forma de legitimación, afirmación y construcción de identidad. Y como tal, un instrumento político al servicio de un grupo de personas que asumen su condición precisamente desde esta performatividad. (Aguilar, 2010).*

La acción sólo comienza cuando el usuario activa el dispositivo o código, como cuando se le da *clic* a un *link* y éste se abre, da la información que tiene y luego permite al usuario seguir navegando por el *hipertexto*.

Estas son pues las piezas para armar la “Escena Hipertextual”, cuyas bases emergen de pruebas realizadas en el curso electivo “Tecnologías para la escena” en la Universidad de Antioquia. Y del Taller “Artes vivas y nuevas tecnologías: ¿Alterando los modos de creación?”, en el marco del *LabSurLab* organizado por el Museo de Arte Moderno de Medellín, MAMM, en el año 2011.

### ***De lo que habla CuerpObsoletO***

¿Qué tan obsoleto es el cuerpo que tenemos los humanos para las dinámicas de socialización actual? Cualquier respuesta que se dé al respecto depende de convicciones paradigmáticas, en este caso basta con plantear la pregunta, la constante pregunta ¿Ser o no ser Online? como la actual condición humana.

La obsolescencia de la que se habla en este caso, depende directamente de las dinámicas en que estamos inmersos cotidianamente, por lo menos en la vida dentro de una ciudad, la condición humana actual evidencia que el cuerpo orgánico no puede solo, por ello necesita ser complementado con prótesis electrónicas que le permiten acceder al entorno electrónico, lo cual configura al *cyborg* como la encarnación del pensamiento poshumano, haciendo que la realidad en la que éste vive fluctúe entre lo físico y lo electrónico.

En la actualidad hay *cyborgs* por todas partes. Quien escribe esto, sin ir más lejos, es uno. Hombres y mujeres al cirujano plástico para que se les cambie la nariz, los pómulos, los senos, los pectorales, la barbilla, las nalgas, las pantorrillas, los dientes, el sexo. Estas actividades configuran al *cyborg*, la ciborización le entrega el poder al humano de armarse como se le antoje, es la tecnología naturalizada. O para mostrar la amplitud del concepto del *cyborg*, basta con usar gafas, zapatos o reloj. En tales casos estamos adhiriendo al cuerpo orgánico una prótesis que extiende sus posibilidades.

La existencia humana en el tercer entorno se “desmaterializa” y nos convertimos en una manifestación digital, en forma de imágenes, o más concretamente en *Avatares*, es decir, se nos brinda la posibilidad de crear identidades virtuales que no tienen por qué desvirtuar la identidad del individuo en el mundo físico, pero que responden al deseo del humano. El poder está en él, es un pequeño dios de su mundo electrónico.

Las acciones que se proponen a continuación responden al análisis de la actual condición humana, con relación a dos tópicos: La Identidad Virtual y la pérdida de la materia orgánica del ser humano.

### ***Evento 1: Identidad virtual***

Se parte del modelo del juego *online* gratuito “Second Life”, desarrollado por *Linden Lab* en 2003. Este juego consiste en crear un *avatar*, representación digital de uno mismo, al cual

se le atribuyen características físicas, tales como color de piel, ojos y cabello, estatura y musculatura. Una vez armado el cuerpo digital, se viste y se le ponen accesorios, tras lo cual el *avatar* ya puede salir a socializar. La interfaz le permite al usuario caminar, correr, nadar o volar, así como visitar lugares que son réplicas digitales del espacio físico. Puede ir a bares, discotecas, museos y cines. También tiene la posibilidad de hablar con otros avatares e incluso tener sexo y una familia, lo cual implica una inversión económica extra que algunos usuarios están dispuestos a pagar.

Ésta es la dinámica que aparece en el *Evento 1*. En la esquina trasera derecha se encuentran dos actores, un hombre y una mujer, desnudos, y en el mismo espacio un perchero con varias prendas de vestir y algunos accesorios, aparte de una mesa con maquillaje. Cada actor tiene una cámara *web* adaptada a su cuerpo y un par de audífonos por los cuales escucha las órdenes del usuario.

En la esquina delantera izquierda hay un ordenador dispuesto para los usuarios. En las paredes del espacio dice "juega"; allí los usuarios encuentran la posibilidad de visualizar la captura de las cámaras de los actores al otro extremo del espacio. Una vez que el usuario está sentado, en la pantalla del computador aparece la misión que debe cumplir, creando un *avatar* con alguno de los dos actores que están dispuestos. La misión será asignada según la dinámica del día y el lugar en que se presenta la puesta en escena, ésta afectará a los usuarios que allí se encuentran. Los *avatares* no tienen la posibilidad de comunicarse con sus creadores, sólo cumplen órdenes. El

medio de comunicación es una video-llamada, a partir de la cual el usuario le dice al *avatar* qué ropa, maquillaje y accesorios usar para cumplir la misión asignada.

## **Evento 2: Pérdida de la materia orgánica del Humano**

En el centro del espacio se ve un cuerpo masculino cubierto solo por conexiones de cables, en su pelvis, ojos, tetillas y detrás de la cabeza. Las terminaciones de los cables no llegan a ningún lugar; éstos han sido arrancados. En el espacio sobre el que se encuentra el cuerpo dicen "Conéctate". Cuando los usuarios se conecten a alguna de las terminaciones de los cables, el actor dirá un texto. Cada terminación de cable activa textos y acciones diferentes, por lo cual el actor debe estar predispuesto a mezclar las acciones y los textos según el ritmo de los usuarios. Lo que ocurre se proyecta en el centro del techo del espacio general.

CuerpObsoletO responde a la necesidad de producir un evento escénico que dé cuenta de los cambios vertiginosos actuales, donde la remezcla de técnicas artísticas difuminan los límites entre unas y otras, la priorización en la selección de discursos particulares, en vez de los grandes discursos totalizantes, el carácter de co-creación que invita permanentemente al espectador completar la obra, y finalmente la necesidad de la unión de esas manifestaciones escénicas con medios de comunicación masiva.

De tal forma se evidencia una transformación en la mentalidad e incluso en los valores, donde se prioriza el deseo particular,

la emoción, la necesidad de diversión y placer, el mestizaje en vez de la pureza, lo relativo y la duda en vez de la certeza y lo absoluto, características que hacen que tal vez estas estrategias de escenificación carezcan de aspiraciones; pero que definitivamente reconocen el límite de sus posibilidades y los trasciende virtualizando su realidad. Asistimos a la transición del pensamiento moderno al postmoderno y así no se sepa con certeza qué es la posmodernidad, el arte no permanece indiferente; muestra de ello es la variedad de tendencias escénicas que se ven en la actualidad.

### **Bibliografía**

Aguilar, H. (2010). *La performatividad o la técnica de la construcción de la subjetividad*. Universidad Nacional de Rio Cuarto, <http://www.unrc.edu.ar/publicar/borradores/Vol7/pdf/La%20performatividad%20o%20la%20tecnica%20de%20la%20construccion%20de%20la%20subjetividad.pdf>.  
Deleuze, G., & Guattari, F. (2002). *Mil Mesetas*. Barcelona: Pre-Textos .

Echeverría, J. (1999). *Los Señores Del Aire: telépolis Y El Tercer Entorno*. Barcelona: Destino.

Jarque, J. M. (2008). *El Mito Digital*. Barcelona: Antrhopos.

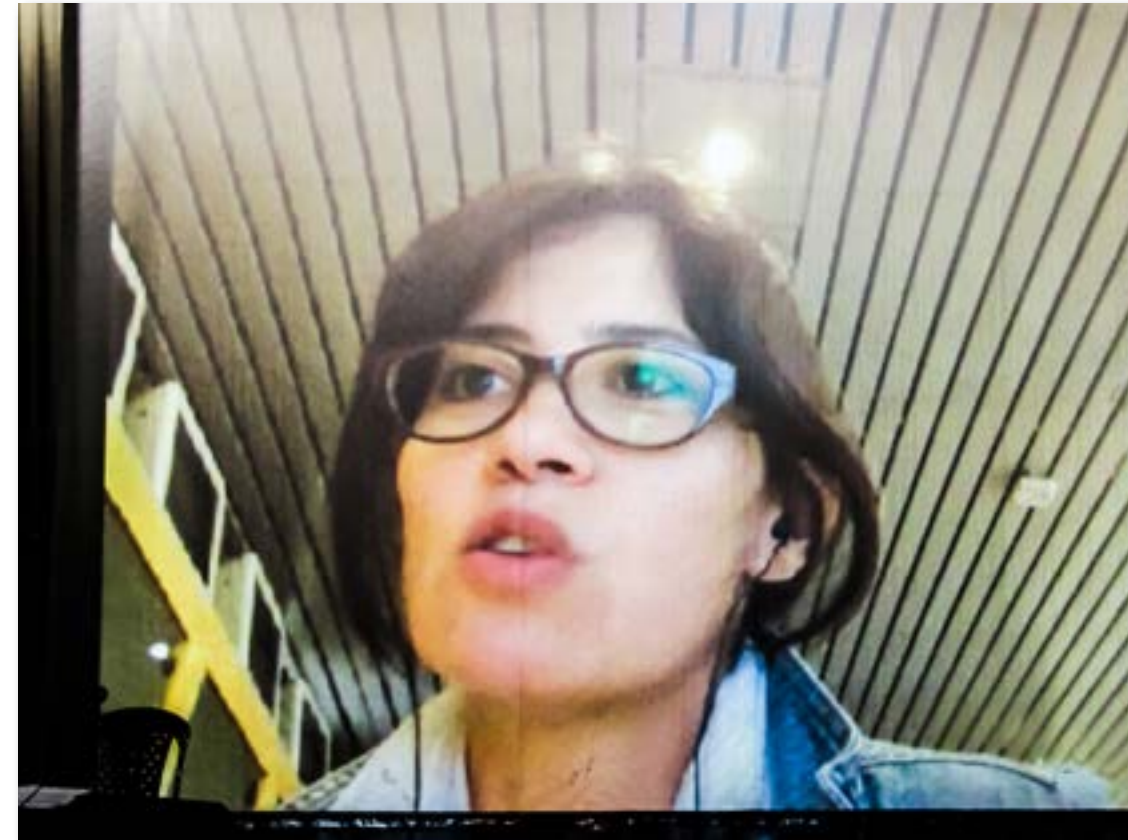
Landow, G. P. (2009). *Hiperteto 3.0, Teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A.

Landow, G. P. (2009). *Hipertexo 3.0*. Barcelona: Paidos.

Lévy, P. (2007). *Cibercultura*. Barcelona: Anthropos Editorial.

Lyotard, J.-F. (1998). *Lo Inhumano*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Manantial

Es artista visual e investigadora de la imagen. Su interés se centra en la performatividad de la imagen. Claudia es candidata a doctorado del Departamento de Retórica de la Universidad de California, Berkeley con una disertación acerca de la imagen de eventos violentos que ella considera igualmente, eventos audiovisuales dentro del nuevo esquema global de la Guerra contra el terrorismo y los modos de distribución y difusión en los nuevos medios. Ella es egresada de la Universidad de Rutgers, donde realizó una Maestría en Artes con énfasis en Ciencia, Tecnología y Cultura gracias a una beca Fulbright. Su trabajo artístico ha sido exhibido internacionalmente (Alemania, Canada, Brasil, Ecuador, Estados Unidos, España entre otros) y ha tenido varios reconocimientos en eventos como Artrónica (Francia-Col), File (Brasil) y ha recibido premios como Umbral-Arte Público (Colombia) del IDCT, Becas Curatoriales del Salón Regional Zona Centro (2006) del Ministerio de Cultura, Premio de Ensayo acerca del Arte Colombiano-IDCT (2006) y ha sido artista en residencia en el Skowhegan School of Painting and Sculpture (Maine, EU) y en el Centro de Atlantic Center for the Arts (Florida, EU). Actualmente es profesora del Departamento de Artes Visuales de la Pontificia Universidad Javeriana.



## ***Imágenes de ruido***

Por Claudia Salamanca

### ***Resumen***

Esta ponencia propone la idea de ruido y la de búsqueda de inteligibilidad en él como un modelo de ensamblaje de subjetividad/identidad en el hoy. A partir del fenómeno conocido como pareidolia, reflexionaré acerca de la idea de reconocimiento e identificación. Uno de los aspectos en los que reconocemos pareidolia como un fenómeno cotidiano, ocurre en el caso de imágenes religiosas. Por ejemplo, cuando se anuncia que la virgen María apareció en un tronco y se testifica de ello a partir de una imagen ([ver foto](#))<sup>1</sup>. El reconocimiento de una imagen significativa, con sentido, que emerge de lo que ya existe, será nuestra plataforma de exploración. Su aspecto de espontaneidad, así como su material emergiendo de aquello que ya es -como por ejemplo en el caso ya citado de la virgen será la imagen emergiendo del árbol mismo, será el modelo conceptual para entender el ensamblaje de identidad en el hoy.

Palabras claves: *Identidad, ruido, colectivización, singularización, pareidolia, alucinación, real, percepción, contingencia.*

---

1. <http://newsoaxaca.com/index.php/regiones/2375-aparece-posible-imagen-de-la-virgen-de-guadalupe-en-san-bartolome-loxicha>

El nombre de este coloquio, *Identidad\_es*, juega muy apropiadamente con la singularidad y la pluralidad, o mejor, con las ideas de singularización y de colectivización en relación con la noción de identidad. En una época de alto desarrollo tecnológico donde la colectivización y la modulación de redes aparece como un paradigma de comunicación y conformación de grupos no identitarios, es decir, donde el grupo se crea más allá de unos rasgos propios que configurarían una identidad esencialista, es pertinente localizar estos procesos de singularización y colectivización de subjetividades en una red crítica que nos permita establecer sus límites y alcances.

Al hablar de redes y procesos de colectivización que emergen de contingencias históricas, podríamos traer como ejemplo la revolución en la plaza de Tahrir en Egipto en el 2011 que llevó a la renuncia del presidente Hosni Mubarak y que es conocida como la Primavera Árabe. También podríamos traer como ejemplo el movimiento de Occupy Wall Street en Estados Unidos, donde el slogan "Somos el 99%" despertó solidaridades más allá de afiliaciones de partido político, edad o raza. Ambos ejemplos, contingentemente creados, se apoyaron en las plataformas de Facebook y Twitter generando una retórica triunfalista de las posibilidades de estos nuevos medios y también fueron objeto de violencia indiscriminada por parte de varios aparatos estatales.

Ante este panorama considero que debemos localizar estos procesos de colectivización integrándolos al contexto mismo que les ofrece la plataforma y el contexto actual de un capitalismo

desenfrenado armado del aparato represivo del estado y una política replegada. Para hablar de esas Identidad\_es, propongo el fenómeno conocido como pareidolia para poder dilucidar lo que sucede hoy.

La pareidolia ocurre cuando un estímulo vago e indiferente, ya sea visual o sónico, es percibido como significativo e importante en tanto que produce una instancia significativa. La pareidolia es reconocida como un fenómeno de percepción errada y se dice que los esquizofrénicos sufren pareidolia aguda debido a que constantemente reconocen en su entorno señales amenazantes emergiendo de estímulos insignificantes. Esta aproximación a la pareidolia define las imágenes resultantes de este fenómeno como alucinaciones. Es así como ver lo que no existe en *lo real* es resultado de una percepción *errática* que es incapaz de estratificar dentro del cúmulo de señales que recibe. La pareidolia como síndrome, localiza como anormal la percepción que sanciona un estímulo vago como significativo y por lo tanto lo define como alucinación. Las ciencias que enmarcan la pareidolia como síndrome se sirven de categorías de *lo normal* y *lo real*, para así descalificar a partir de su poder-conocimiento en el sentido foucaultiano, los sujetos y las imágenes.

Para el propósito de esta ponencia, la pareidolia nos sirve como modelo de articulación de heterogeneidades que surgen a partir de estímulos indiferentes, apenas reconocibles; una especie de ruido desde el cual emergen segmentaciones que se entrelazan con lo reconocible y lo irreconocible. En un momento donde el mercado de consumo de imágenes pareciera saturado y donde la mejor categoría para denominar esta inagotable oferta de

espectáculo es ruido, debemos preguntarnos por cómo en ese mar de inagotables opciones y muchas de ellas banales -vagas e insignificantes-, aparece y es posible la singularización y colectivización de Identidad\_es.

Para empezar, tomaré una historia corta de Franz Kafka. "La construcción" o "La Madriguera", como se le conoce en su última traducción, fue la última historia escrita por Kafka antes de su muerte.

Esta trata de una criatura que ha construido desde los años de su juventud una madriguera laberíntica como su proyecto de vida y de la cual se siente muy orgullosa. La criatura, nuestro narrador, nos cuenta que la construcción y ella son uno solo; ella vive por su obra, por recorrer sus espacios, por repararla, reconstruirla, mejorarla y por reorganizar sus provisiones en las diferentes galerías de su construcción. Sin embargo, la criatura pasa la mayor parte del tiempo contemplando su obra maestra desde afuera. Desde el exterior de su madriguera, ella vigila que ninguna amenaza, por pequeña que sea, se acerque a la puerta de su construcción.

Paradójicamente, el estar afuera de su madriguera es lo que le permite poseer su hogar; esta posesión se da no desde el habitar, sino desde un exterior que le permite objetivizar su obra. Una de las propiedades que más aprecia de su obra es el silencio y en especial el silencio de la plaza central. Si en algún momento un pequeño ruido aparece, producto de algún ratonsuelo o pequeña bestia, nuestra criatura nos dice que en un segundo lo despedazaría con sus dientes para que así el silencio retorne.

Pero un día cuando decide reingresar a su hogar después de una larga y exhaustiva jornada de vigilancia en el exterior, se encuentra con que lo despierta un ruido. La criatura lo describe como un silbido, un seseo, un ruido inocente, sólo audible para el dueño de casa. Podríamos decir que este ruido es un estímulo muy vago, casi indiferente, pero perturbador que ella atribuye a una pequeña criatura subterránea que está cavando cerca de su madriguera. Su siguiente tarea es encontrar la perturbación y destruirla, para así permitir que el silencio reine de nuevo en su construcción y adaptar a su madriguera el túnel que esta bestia ha cavado.

Sin embargo, no encuentra nada, y todos sus planes son infructuosos. Por lo tanto, el ruido continúa y a medida que pasa el tiempo pareciera que su intensidad incrementara. A veces cesa, pero continúa; el ruido pulsa. Nuestra criatura asume que la causa del ruido son muchas y pequeñas criaturas de poca monta, pero luego siente que es una sola bestia que a su vez está construyendo su madriguera.

Para el propósito de esta ponencia, la lectura que ofrezco de esta historia<sup>2</sup> es *sentenciar* que nuestro narrador-criatura *sufre* de pareidolia. Este ruido casi insignificante se torna en una amenaza que lo lleva a pensar en abandonar su hogar. Nuestro narrador le da cuerpo a ese ruido asumiendo que son pequeñas criaturas que cavan hacia su construcción para lo cual su estrategia de defensa es esperar el momento fatal de

---

2. Para ver otras lecturas de esta historia en términos de ruido ver Frank W. Stevenson, "Becoming Mole(ular), Becoming Noise: Serres and Deleuze in Kafka's "Burrow". Para Stevenson la madriguera es el cuerpo enfermo de Kafka.

intersección. Sin embargo, esta multiplicidad de ruido, una colectividad que avanza sin cabeza ni cola, no le permite localizar el fatídico lugar.

Ese estímulo no tiene jerarquía ni origen. En su recorrido por las galerías, el narrador descubre que el ruido es de igual intensidad en cada una de las recámaras y, sin embargo, su hipótesis final es contraria a la evidencia. Reconociendo esta paradoja, el narrador decide que su amenaza corresponde a una gran bestia que cava paralelo a él, que lo cerca. La bestia no cava hacia él, sino a su alrededor; un plan que nuestro narrador no logra comprender.

Frente a esta imposibilidad de formular una contra estrategia, la criatura decide que debe hacer silencio para así poder oír; en el silencio presume que los intervalos corresponden a momentos en que ese *otro* detiene su trabajo para igualmente oír. La madriguera y nuestro narrador son uno, una singularización que se colectiviza a partir de un estímulo externo que hace que esa unidad se abra a oír, que se colectivice a partir de aquello que está fuera de él. Pero esto no tiene forma reconocible alguna; la colectivización lo transforma desde un estímulo vago amorfo no identitario, hacia el afuera, en una relación completamente diferente a la que nuestro narrador tenía con la madriguera durante esos momentos en el exterior desde donde ejercía una cuidadosa vigilancia.

La pareidolia es entonces no un síntoma de una condición anómala sino un modelo de intersubjetividad que interrumpe la idea de unidad (nuestro narrador y su hogar) y lo invade como



un parásito para lograr así una colectivización de ese “hogar”; un parásito invade su hospedante y lo modifica desde adentro<sup>3</sup>. El monólogo de nuestro narrador se interrumpe para abrirle campo a pensar un afuera que modifica el interior desde adentro. El narrador y su unidad con la madriguera se sostenía en un solipsismo entre obra y creador que se interrumpe, no solo porque el ruido hace imposible que el narrador escuche su propia voz sino que el ruido se vuelve un río más de información que no es fácilmente adaptable, procesable dentro de la cadena de significados que sostiene dicha unidad, sino que requiere el esfuerzo de salir de sí mismo. Nuestro narrador se abre a oír al mundo, sin abandonar su construcción, pero en una relación absolutamente nueva. El silencio que el narrador gozaba al inicio de la historia es un silencio que le permitía oírse como único interlocutor.

Por el contrario, el silencio del final de la historia le permite contemplar el afuera, al *otro*, donde su voz circula en la serie de ecos que propone la resonancia del ruido. La pareidolia en este ejemplo se da a partir de este silbido, murmullo, que se torna importante no porque el ruido signifique algo en particular, sino porque el ruido abre hacia múltiples cadenas de sentido desde el sujeto y para el sujeto, llevándolo a una apertura hacia la heterogeneidad.

Sin embargo, la pareidolia es una condición contemporánea que no siempre da como resultado una apertura intersubjetiva.

3. Para profundizar en la noción de parásito ver Michael Serres “The Parasite.” Trans. L.R. Schehr. Baltimore: The John Hopkins UP, 1982.

La pareidolia también es usada, por ejemplo, por las estructuras de poder donde el poder diseminado en micro políticas, discursos e instituciones se choca con un enemigo que es igualmente disperso. Tomemos como ejemplo la guerra contra el terrorismo y específicamente las guías de seguridad y autoprotección que las Fuerzas Armadas de Colombia entregan en las carreteras y terminales de transporte alrededor del país. La guía de autoprotección señala que la mejor herramienta/arma para protegerse es la observación, pero una observación mediante una mirada que previamente ha sido predispuesta.



si cuida o no su maleta, en cualquier caso, se es sospechoso de una actividad delictiva. Cualquier señal por pequeña e insignificante que sea, puede significar que se es, en este caso, terrorista.

Cuando el gobierno de la política de seguridad democrática hace circular un afiche que dice que EL TERRORISMO TIENE MUCHAS CARAS apela a la pareidolia. La cara no tiene nombre específico, puede ser cualquiera, y esos cualquiera además son muchos. La cara del terrorismo se constituye a partir de

cualquier gesto irrelevante y que a su vez es constituyente en la medida que es predeterminado en un sistema que codifica estrictamente lo que no es normal. En este caso, la pareidolia asume un significado cerrado, único, que ve en el *otro* una amenaza y que opta por responder mediante la exclusión del afuera y la oclusión del adentro.

La guerra contra el terrorismo asume que el otro que encarna la amenaza no tiene cara y por ende puede ser cualquiera. Este tipo de identificación no se realiza a partir de los delitos cometidos sino a partir de la señal, que aunque irrelevante, tiene la capacidad de anticipar el crimen. Si se es detenido, no es debido al crimen cometido sino a las señales que apuntan el crimen que se va a cometer. Esta anticipación hace que la norma sea el miedo y que se manifieste en la categorización de señales que permiten ejercer exclusión y denuncia.

Si retomamos la historia de Kafka, vemos que en ella igualmente se moviliza la idea de una amenaza externa. Evidentemente abrirse al mundo no es tarea fácil. Sin embargo, nuestro narrador responde con silencio, el abandono de su monólogo para escuchar y habitar el ruido del otro. En el ejemplo de las políticas de la guerra contra el terrorismo, una persona del común debe procesar altos niveles de ruido, de señales vagas, de las cuales debe encontrar un solo sentido posible: una amenaza permanente donde lo único posible es retraerse, denunciar y encerrarse.

Pensemos en la reacción a los ataques con ántrax en Estados Unidos en el 2003 y las recomendaciones que el gobierno

emitió. El gobierno estadounidense recomendó que cada hogar tuviera un kit contra el bioterrorismo el cual debía tener rollos de plástico y de cinta ducto, presumiblemente para sellar las ventanas y las puertas; este anuncio creó una fuerte demanda de estos materiales agotándolos completamente de las tiendas, produciendo un pánico generalizado. Si bien el narrador de la madriguera constantemente contempla estrategias de defensa, igualmente reflexiona sobre su futilidad. ¿Es el plástico y la cinta adhesiva suficiente para detener un ataque con armas químicas?

La pareidolia en el caso de imágenes religiosas supone una experiencia que genera un cambio en el sujeto de tal manera que esa imagen se vuelve una referencia tanto temporal como espacial. Lo interesante de este caso de pareidolia es la colectivización que se da a una vez el estímulo ha adoptado una referencia, llámese esta el rostro de Jesucristo o la Virgen María. Esta imagen interrumpe el espacio de lo cotidiano y lo carga de una simbología externa a su tiempo y espacio. Altares en un puesto de arepas, o en un árbol tornan estos espacios en potencias, es este caso de lo sagrado, ya sea a partir de la peregrinación para buscar milagros o por las ofrendas que se toman el espacio.

Aunque esta pareidolia para muchos sea simplemente el producto del delirio de una mente influenciada, nos permite ver que los procesos de colectivización pueden tener continuidad en el tiempo. No es necesario que el momento de reconocimiento sea colectivo, en general casi siempre la imagen es identificada por una persona, sino lo que conglera es la acción del lenguaje, la relación entre imágenes y texto, lo que apunta a

unas cadenas amplias de sentido, en las que se mezclan modos de ver, hacer, interpretar, dudar y reconstruir.

La pareidolia, es entonces, un fenómeno de nuestra contemporaneidad que nos hace posible abrirnos al mundo donde a partir de un estímulo vago se integra la materialidad del mundo en nosotros, donde pueden llegar a existir resonancias en la diferencia generadas a partir de ecos contingentes que surgen de la colisión o construcción paralela de *madrigueras*, de la creación así de nuevos espacios intersubjetivos en redes sociales, fanzines, plazas públicas y en sí en la creación de una red más allá de nexos pre establecidos.

Pero también la pareidolia como fenómeno, frente a oferta sin límite del consumo de imágenes y sonidos, se le ha impuesto de antemano una estrategia de codificación donde no existe la articulación de la diferencia. El ejemplo que presenté en el contexto de la guerra contra el terrorismo es una instancia de dicha codificación. Para nuestro momento, en el que se le acusa a nuestra percepción de estar errada, saturada y hasta narcotizada, me parece importante resaltar que dentro de lo vago, e indiferente, dentro de la distracción y el *multitask*, puede existir la apertura a la heterogeneidad. El silencio que la criatura adopta al final de la historia de Kafka no es el del sujeto soberano, concentrado en sus propios asuntos, sino el de uno que es forzado a distraerse de sí mismo a partir del afuera que se constituye en su interior. Este silencio es aquel donde el eco se da en intervalos de ruido y silencio.

A través de este link puede encontrar información relacionada con esta ponencia:

<https://www.google.com.co/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwjIx72kgp3PAhVE7yYKHUk0CJUQFgghMAE&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F5234346.pdf&usg=AFQjCNExL1VUdZILO7xaDsVL5aNAg9w7qg&sig2=0bKHfIRUyeqK81AS70GUxg>

### **Daniel Ariza**

Investigador responsable del proyecto Cuerpos Escindidos. Magister en Estética y Creación de la Universidad Tecnológica de Pereira. Maestro en Artes Escénicas de la Universidad Distrital. Psicólogo de la Universidad de La Sabana. Actualmente Profesor Asociado del Departamento de Artes Escénicas de la Universidad de Caldas. Coordinador del grupo de investigación: Teatro, Cultura y Sociedad (Categoría "D" de Colciencias"). Miembro del Comité Ejecutivo de la Asociación Internacional de Teatro Universitario (AITU). Director de la primera obra de Teatro Interactivo en la Virtualidad (TIV) "El Secreto de Vanessa"

Ver en:

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

### **Pablo Pulgarín**

Coinvestigador del proyecto Cuerpos Escindidos. Comunicador audiovisual y multimedial. Ha trabajado como investigador principal en el proyecto Caracterización de las imágenes compuestas y capturadas en un entorno de realidad virtual (2010). Y como coinvestigador del proyecto Imagen Digital y Educación Artística: una propuesta pedagógica (2011), perteneciente al grupo de investigación Hipertrópico de la Universidad de Antioquia. Segundo puesto fotografía arte joven 2007 y 2009. Ha trabajado como foto fija en documentales y argumentales.



*Videoconferencia Daniel Ariza y mesa de ponentes Pablo Pulgarín*

## **Confesionarios, cuerpos escindidos**

Por Daniel Ariza y Pablo Andrés Pulgarín

Un proyecto de creación e interacción social a través de la virtualidad

*"Utilizamos la forma de relato para identificarnos con otros y a nosotros mismo" (Gergen, 1996, p.231).*

### **Resumen**

"Confesionarios, cuerpos escindidos" corresponde a la segunda obra de Performance Interactivo Virtual (PIV) producida por el teletrabajo conjunto de artistas escénicos de Colombia y Argentina, diseñadores e ingenieros. El proyecto es una investigación-creación avalada y financiada por la Universidad de Caldas, con el apoyo del grupo de investigación "Hipetrópico, convergencia entre arte y tecnología" de la Universidad de Antioquia y de la Red Alma Mater.

El PIV propone que la acción performática se desarrolle mediada por recursos tecnológicos de tal manera que la relación entre performer y espectador sea a través de *web cams*, redefiniendo así el concepto de la presencia y proponiendo una movilización de la platea y una desterritorialización del espacio.

Palabras clave: *interacción social, teatro, performance, virtualidad, teletrabajo.*

## **Introducción**

El presente escrito hace parte de un ejercicio corto de recopilación tanto de una experiencia como de voces de quienes hicieron parte de la misma, declarando que una de las enseñanzas fundamentales que contiene la virtualidad es, como bien lo diría Pierre Levy "la inteligencia colectiva" que va proporcionando nuevas formas de integrarse con otros que se ubican en la red y que están en territorios y tiempos plurales. El texto está dividido en tres apartados. El primero de ellos dedicado a una narración del proyecto en general y los otros dos a las voces de dos de los equipos que participaron en la creación. El primero de ellos, relacionado con el diseño visual de la página web que sirvió de soporte de la obra creada y el segundo relacionado con una de las acciones performáticas que hicieron parte integral de la obra.

### **El proyecto**

Pensar un proyecto que busca tener como soporte la pantalla para la producción de acciones performáticas, implica la acción colaborativa de muchas personas. Es importante destacar que no se habla aquí de un "trabajo" sino de una "acción" en el sentido como entiende el concepto Hanna Arendt (2005). Ella propone, al hablar de la condición humana, que el "homo-faber" si bien es cierto ha sido crucial para la creación de artificios, no puede ser visto como el eje de su estar en la vida. Propone más bien el rescate de la presencia de los otros como constituyentes de mi vida, de mi discurso, mis relatos. Sobre esta idea la autora afirma "la pluralidad humana, básica condición tanto de la acción como del discurso, tiene el doble carácter de igualdad y distinción" (Arendt, 2005, p. 205).

El párrafo anterior nos lleva a pensar que un proyecto de creación no sólo busca una totalidad poética sino además un nivel discursivo que provoca la distinción de relatos de quienes configuran obra. Dicho de otro modo, el centro no es la obra misma como las interacciones sociales que se construyen a través de la realización de un proyecto. Fue justamente sobre una dinámica de interacción y cooperación que se creó la obra de Teatro Interactivo en la Virtualidad “confesionarios, cuerpos escindidos”, como propuesta que se abre paso en el mundo del teatro, que en Colombia y otras latitudes, busca la interacción con la virtualidad y específicamente con las nuevas tecnologías.

El grupo convocado fue diverso y tal como puede pensarse diverso en su formación. Al proponer una obra de esta naturaleza, algunos integrantes propios del mundo escénico no aparecen y por el contrario aparecen otros, de tal manera que el ingeniero de sistemas, electrónico o el diseñador visual, se convierten en actores fundamentales en la producción de obra.

Cuando se pensó en “Confesionarios, cuerpos escindidos” se imaginó que debía ser una obra que vinculara interactivamente al espectador y al performer o actor, a través de algunas acciones performáticas que trataran el tema del suicidio. De esta manera, performers y actores colombianos (de Medellín y Manizales) y de Argentina (Córdoba y Buenos Aires) se unieron con la idea de configurar obra bajo tres principios básicos: el primero de ellos que debían tratar, a través de su creación, el tema del suicidio; segundo, que la escena debía ser interactiva con el espectador, y finalmente, que se tendría que realizar la escena teniendo como soporte una pantalla de computador, lo que significaba

que en lugar de escenario físico, contarían con un software que vincularía, a través de cámaras web, al actor y el espectador.

El haber logrado que la pantalla fuera el soporte de la obra, permitió para todo el equipo, descubrir un universo interesante que aún está en proceso de construcción. Confesionarios, cuerpos escindidos, no sólo se convirtió en la segunda obra<sup>1</sup> de un colectivo de personas que buscan nuevas maneras de relacionar el arte y las nuevas tecnologías, sino que ha generado nuevas rutas que seguramente se explorarán en la última de las obras que se tienen programadas bajo esta categoría de “Teatro Interactivo en la Virtualidad”. Dentro de estas rutas está la de continuar el camino de arte colaborativo gracias al ciberespacio, que como lo menciona Pierre Levy “Designa en ella el universo de las redes numéricas como lugar de encuentros y aventuras” (Levy, 2007, pág. 396).

### **Los autores**

Con el objetivo de recobrar las voces de quienes hicieron parte del proyecto, me parece interesante continuar el presente texto creando un intertexto entre dos equipos de personas que hicieron parte de esta experiencia que se reafirma en el arte colaborativo, en la constitución de una interacción social gracias a la virtualidad. La página web <http://proyectocuerposescindidos.webnode.es/> recoge todas las experiencias logradas en el trayecto realizado en cada una de las etapas del proyecto. La información contenida en el presente texto ha sido extraída de esta fuente virtual que ha servido como bitácora general.

---

<sup>1</sup> “El secreto de Vanessa” fue la primer obra realizada de Teatro Interactivo en la Virtualidad en el año 2011.

## **Pablo Pulgarín, diseñador.**

Una de las acciones más complejas fue la creación del sitio que sería la plataforma para esta narración hipertextual, la cual debía permitir que los espectadores pudieran navegar en el sitio y encontrarse con algún performance. Esta creación estuvo a cargo de ingenieros y diseñadores. Empecemos este apartado de intertextualizaciones con el relato que hace Pablo Pulgarín como diseñador de la página que sirvió como soporte de las diferentes acciones performáticas.

Pablo es un "Comunicador audiovisual y multimedial". Ha trabajado en diversas investigaciones con el grupo de investigación Hipertrópico de la Universidad de Antioquia.

Él me mandó el 20 de noviembre del 2012 un texto que recoge parte de su experiencia dentro del proyecto y por obvias razones de su acción como diseñador de la página: [www.cuerposescindidos.com](http://www.cuerposescindidos.com)

En "Confesionarios Cuerpos Escindidos" creamos un sitio web que se convirtió en el cuerpo virtual del proyecto, a partir del cual se materializaron los esfuerzos conjuntos de las diferentes partes. Confesionarios es en sí una creación colectiva virtual para soportar una experiencia de teatro que no podría darse de otra manera si no virtual. El sitio web *cuerposescindidos.com* es un espacio que se diseñó para ser el soporte tanto de las citas que hacen los espectadores para encontrarse con los performers, como para la obra en sí, siendo también el espacio en pantalla donde sucedía la experiencia de "Teatro Interactivo en la Virtualidad", esto manteniendo una atmósfera que resalta

los conceptos de escindidos y virtualidad, que este proyecto respiró en todo sus momentos.

Este sitio es la integración de diferentes partes, es la unión de un cuerpo escindido desde su idea-origen, lograda a través de la red. La construcción de este cuerpo multimedial que soporta la obra se ha trabajado desde varios frentes: 1) Un diseño tanto de navegación como de la parte gráfica del sitio y la exploración de las posibilidades del HTML5 en audio, video y 3D, esto por parte de Pablo Andrés Pulgarín desde la ciudad de Medellín; 2) El desarrollo del videochat y la plataforma para las citas que lleva el sitio por parte de Carlos Alvarado y Fernanda Cáceres en Bogotá; 3) El modelado en 3D de los cuerpos escindidos que aparecen en el sitio, a cargo de Carlos Mario Sánchez, también en Medellín; 4) Todo esto orquestado desde Manizales por parte de Daniel Ariza; 5) Y para terminar, las joyas de la corona son las acciones performáticas que se llevan a cabo distintos actores a través del sitio y se originan en diferentes ciudades de varios países.

La obra como tal yace en un portal web, los espectadores navegan en el portal, escogen un performace y hacen su cita, luego en el momento acordado a través del mismo sitio se accede al performace y es allí, en el navegador, entre los cuerpos escindidos del fondo, en el espacio creado para esta experiencia, que los espectadores toman su nuevo rol de interactores y entran en esa relación de teatro virtual uno a uno que allí hemos construido. Es entonces el hecho de que no se requiere de un programa adicional al navegador un gran avance respecto a la anterior experiencia de "Teatro Interactivo en la Virtualidad", ya que se eliminan eslabones en la cadena, para facilitar el proceso

y reducir factores deficientes en el desarrollo del Performance Virtual. Cabe señalar que en "El secreto de Vanesa", no sólo se requería del navegador, también se usaba un programa adicional para facilitar la experiencia del teatro virtual, *Skype*, de modo que para empezar la experiencia performática el espectador era sacado del sitio web en el que se encontraba y llevado al programa *Skype*, dando pie a múltiples problemas y rompiendo por completo con la atmósfera que se creó en el portal, al ser cambiada ésta por la interfaz de *Skype*.

Este problema, o esta situación es entonces superada con la nueva propuesta, que hace uso de las posibilidades que ofrece una herramienta como *Flash Player* y el portal *tokbox.com* al interior de un sitio web, permitiendo que todos los procesos en relación a la obra se den en un mismo programa. Como solución para tener todo en un sólo sitio destacamos a *Chrome*, en su versión 2.0 o superior, como el navegador ideal para la interacción con este proyecto, ya que con este programa no se hace necesario, para el espectador, instalar más programas, ni complementos al navegador para tener una experiencia completa y funcional en el sitio de la obra. Con este navegador se puede hacer uso del videochat que se ejecuta sobre *Flash Player* y se muestra de manera adecuada los elementos integrados que hacen uso de HTML5 y funciona de manera correcta la parte en 3D que se soporta con *x3dom*.

El primer paso para el desarrollo del sitio que da soporte a este proyecto fue, el diseño de la arquitectura de la información que manejaría el sitio, de acuerdo a las necesidades presentadas en el proyecto. De allí salió la primera versión de la arquitectura de navegación, que comprendía un sólo sitio. Luego tras una

reunión general en Manizales, se llegó a la conclusión de que se harían 2 sitios, uno que sería el soporte de la obra como tal ([cuerposescindidos.com](http://cuerposescindidos.com)) y otro en el que estaría la información en torno al desarrollo del proyecto y sus participantes (<http://proyectocuerposescindidos.webnode.es>), lo que dio pie a una segunda versión de la arquitectura de navegación del sitio.

En el espacio virtual que se crea en el sitio de Confesionarios se da un aprovechamiento del HTML5 en varios aspectos, haciendo que el sitio sea navegable desde más dispositivos y rápido de cargar. Si bien durante el comienzo de la investigación el manejo del HTML5 fue un asunto bastante explorativo ya que el conocimiento acerca de esta herramienta en la red se encontraba en estado inicial y no había muy buena información al respecto, ni mucho menos una buena cantidad de información en un mismo sitio. Ahora cabe destacar un sitio como [www.w3schools.com](http://www.w3schools.com) donde se presentan con claridad fundamentos básicos sobre esta nueva versión del lenguaje de la web.

En confesionarios se logró hacer un sitio que mantuviera una atmósfera tanto en lo visual como en lo sonoro, para enriquecer la obra. La parte sonora a cargo del grupo de rock "Spiral" se insertó con etiquetas simples de audio de HTML5 y las imágenes y texturas de los cuerpos escindidos se construyeron desde GIMP para dar un fondo acorde al proyecto. La puerta para entrar a ver los performances es la palabra "Abrir" en morado, casi etérea, tiene su animación y funcionalidad también a partir de las nuevas posibilidades del HTML5. Las porciones de cuerpos en 3D que dan la entrada a los performances y el cuerpo en malla flotante al inicio del sitio, son modelados en Blender y luego importado en [Sketchfab.com](http://Sketchfab.com), el cual resultó ser una solución



estable y funcional para este elemento que ilustrara el sitio. Para la inclusión de los objetos en 3D al sitio, en una primera instancia se probó una herramienta en línea que nos permitía recodificar el modelo exportado de *Blender* en X3d a HTML5, para que pudiera visualizarse en el navegador, pero los resultados logrados por *Sketchfab* fueron los que mejor se acoplaron a la estética buscada en el sitio.

Confesionarios es un espacio en el cual el usuario puede ir a cualquiera de los performance que allí acontecen y participar como espectador o, con previa cita, como el interactor en ellos, también pueden pasar de performance en performance al momento deseado, sin inconveniente o volver al inicio y jugar con el cuerpo o las partes que están allí. Los usuarios también puede desde allí ir al sitio dedicado a la producción del proyecto, donde encuentran información del mismo y de las personas que lo hacen posible.

### ***El Borde de todas las cosas, escena desde Córdoba, Argentina***

Desde esta ciudad Argentina se constituyó un grupo de tres mujeres para el desarrollo del proyecto. Con apoyo de un director de sonido lograron una de las cinco<sup>2</sup> acciones performáticas de la obra que se acercaba más a una estética cinematográfica, quizá por la experiencia de Cristina Smargiassi que se presenta como Licenciada en Cine y TV por la Universidad Nacional de Córdoba y quien además se desempeña como guionista y directora de cine, abordando diferentes géneros y formatos del cine.

---

2. Las otras cuatro fueron "La inminente ausencia que anuncio" (emitida desde Buenos Aires, Argentina), "Única Opción" (emitida desde Medellín, Colombia), "Erase una fiesta" (Emitida desde Manizales, Colombia) y "Asísteme" (Emitida desde Manizales, Colombia).

"El borde de todas las cosas" devela a través de la cámara la vida de una mujer que se encuentra en medio de un dilema de si continuar la vida que tiene. Es una vida al borde, es el borde de toda la historia de esta mujer en un apartamento en un piso alto en la ciudad de Córdoba. El texto que debían escribir para presentar la acción inicia con algunas preguntas y se sustenta en Rancière.

*¿Cómo trabajar la idea de imaginador-realizador para darle otro lugar al espectador en la escena? ¿Hay que "darle" un lugar? ¿No encierra una idea de minoridad el concepto de "dar" la palabra? ¿Esta no debería llanamente ser tomada?*

*Una vez que abandonamos los intentos de devolverle al espectador una inteligencia que nunca perdió, intentos como la pedagogía teatral que se propuso establecer distancia entre el espectador y el objeto que permita la reflexión, o la comunión ética en sus propósitos de perder esa distancia para que el espectador asuma un dilema y se comprometa en su resolución (Rancière), nos quedamos ante un espectador que actúa reciclando las ofertas de sus mundos mientras camina, o re-hace las relaciones mientras consume imágenes que el que las produce no puede controlar en términos absolutos. La tercera vía que propone Rancière para pensar el arte, la eficacia estética, no termina de abandonar la nostalgia por encontrar alguna garantía en la voluntad del individuo creador.*

*Desde esta perspectiva se considera habría procedimientos artísticos que abrirían el diálogo*

*o facilitarían el encuentro entre regímenes de percepción, asumiendo la discontinuidad entre el que produce y consume el espectáculo. Pero asumir esta discontinuidad es asumir un arte sin garantías fuera de su contexto y uso. ¿Cómo saber qué produce disenso antes de que lo produzca? ¿O qué no lo produce antes de que no lo produzca? ¿Podríamos pensar en mecanismos "democráticos" en la relación entre el artista y el espectador/a que superen las pequeñas acciones autorizadas o habilitadas por el artista hacia el espectador con una ilusión de "participación"?*

*¿Qué tipo de discursividad inaugurar en relación al suicidio desde una perspectiva que entienda el arte como un diálogo sin garantías? Trabajamos con la sensación de muertes pequeñas y cotidianas en el transcurrir de una tarde de departamento. Todo puede indicar una idea de final de una vida, pero más bien es un desliz hacia esa posibilidad. Un cuerpo se liga a otros, ya no es uno el que muere solo, siempre hay muchas repercusiones en otros cuerpos que sienten morir partecitas. Es necesario tomar la propuesta de la inmediatez y emergencia de los acontecimientos, tratando de explorar la especial relación que uno tiene con cada uno de los cuerpos-objetos con los que se relaciona. Estas relaciones en tensión tejen los mundos. Todo tiene una frágil frontera, un vínculo, un peso y un abismo. Podemos caer a uno u otro lado de la línea. O suspendernos ahí y habitar los bordes de todas las cosas.*

*Morir o participar es una posibilidad latente en cada cosa. Pero hay que tomarla, como se toma un té.*

Las interacciones con estas creadoras argentinas se daban a través de ensayos y conversaciones por *skype* que permitían exponer pensamientos y sensaciones sobre el proceso de creación. Los correos electrónicos alimentaban los niveles discursivos que ellas iban planteado a medida que iban concretando las ideas y las imágenes. Los relatos de las experiencias después de los ensayos se volvieron frecuentes de tal forma que pueden verse como un diario, como una bitácora que evidencia el proceso por el que iban atravesando en una propuesta que se presentaba ante ellas como novedosa y compleja. Vivencia, que tuvimos todos los que estábamos involucrados en el proyecto.

### **Bibliografía**

Arendt, H. (2005). *La Condición Humana*. Barcelona: Paidós.

Gergen, K. (1996). *Realidades y relaciones*. Buenos Aires: Paidós.

Levy, P. (2007). *Inteligencia Colectiva*. En L. Jorge, El medio es el diseño visual (pág. 702). Manizales: Universidad de Caldas.

Raciére, J. (2005). *El destino del cine como arte*. Cahiers du cinema(598).

Xibille, J. (2000). *La velocidad de escape y el aligeramiento de los signos*. Revista de Extensión Cultural Universidad Nacional de Colombia (43), 8.

## Guillermo León Adarve

Medellín, 1961. Guillermo ha realizado estudios de arte en el Instituto de Bellas Artes y de zootecnia en la Universidad Nacional. También ha realizado numerosas exposiciones individuales y colectivas. Actualmente es estudiante de Artes Plásticas de la Universidad de Antioquia.



## ***Yo le temo a la belleza***<sup>1</sup>

Por Guillermo León Adarve

### ***Resumen***

La sociedad de consumo lo disuelve todo, incluso lo humano, en simples expresiones mercantiles que fuera de ellas no queda nada real.

Estimular la compra y aumentar los deseos de consumo, supone un conjunto de valores donde el placer y el tener se presentan como objetivos deseables y centrales de la vida. Todo este consumismo y a la vez el deseo de poseer artículos o bienes que nos hagan lucir mejor, según los estereotipos, es lo que nos vende la publicidad y específicamente las revistas

Todo lo anterior me impulsa a plantear una propuesta basada en la publicidad que se hace en las revistas, específicamente con productos para la belleza. Tomo los rostros, que son la base de esta publicidad y los voy arrugando, plegando, pintando, hasta llegar a una imagen totalmente distorsionada de lo que inicialmente eran. Las imágenes resultantes de este proceso son montadas en el espacio público en vallas publicitarias, paraderos públicos de buses, medios masivos de información como salas de internet y circuitos cerrados de televisión.

---

1. Este título es pos producido y responde a la pregunta planteada en el seminario de arte titulado “ Quién le teme a la belleza? dictado en Medellín en 2010

Desentrañar, registrar y entender esa fragilidad de siempre querer ser lo que no somos, el sentimiento de inseguridad que esa fragilidad inspira y como lo que nos venden no siempre llena nuestras expectativas, es lo que pretendo resaltar con esta propuesta.

### ***Yo le temo a la belleza***

Cuando hacemos referencia a términos tan subjetivos como la apreciación de la belleza, es inevitable hallar posiciones encontradas de lo que ésta nos puede plantear. A partir de la revisión de varios textos trataremos de acercarnos de una manera tangencial a lo que puede llamarse bello o cómo se ha tratado este término a nivel estético en la historia del arte. También es importante abordar el tema desde el punto de vista comercial y publicitario, que es lo que nos interesa en este planteamiento.

“La belleza ha sido un tema revaluado para quienes abordan el arte desde la impronta que éste va dejando como factor de cultura artística y de cultura popular. La belleza y el arte habían sido términos entre los cuales se daba por sentado una pertinencia necesaria y definitoria. Fue una relación que se forjó en el siglo de la estética, el siglo XVIII, pero que comenzó a desmontarse con el romanticismo y las estéticas del genio, en el siglo XX.”<sup>2</sup>

---

2. Domínguez Hernández, Javier, et al. “Quien le teme a la belleza?”. Medellín. La carreta editores. 2010. P. 9

En la contemporaneidad, el arte de lo bello y lo bello en el arte ha sufrido un gran cambio o mejor una transformación. A través de la historia y hasta el principio de las vanguardias el arte se complacía o se aceptaba como tal por lo que canónicamente estaba establecido como bello, la belleza era para ese entonces sinónimo de arte y viceversa. Se establecían patrones y se perseguía su rigurosa ejecución, pero llegaron las vanguardias a finales del siglo XIX y dieron un giro total, no solo a la concepción de la belleza, sino al concepto general del arte. Se plantearon nuevos derroteros, nuevas formas, nuevos materiales y sobre todo nuevas conceptualizaciones de lo que podía representar el arte. El tema de la belleza pasa a un segundo plano y lo que empieza a importar es lo que verdaderamente se quiere decir con la obra, primando así la idea o concepto sobre la materialización o cosificación del objeto. Plantear la belleza en esos momentos como paradigma era absurdo aunque no imposible, puesto que existían muchos puntos de vista para catalogarla y aceptarla.

“En toda la teoría del arte contemporáneo al concepto y al término de belleza no se le puede reconocer mucho más que un valor genérico, como sinónimo de algo que haya alcanzado un cierto grado de excelencia. En otras palabras el adjetivo bello vale para cualificar de manera rápida y sintética una obra, una experiencia de arte o, más en general, de estética, a la cual, por una u otra razón se pueda reconocer una fuerte validez, pero sin tener que invocar necesariamente la belleza.”<sup>3</sup>

---

3. Domínguez Hernández, Javier, et al. “Quien le teme a la belleza?”. Medellín. La carreta editores. 2010. P. 111

No solamente desde la estética se puede abordar el tema de la belleza, la industria y sobre todo la moda se valen de su poder para establecer derroteros o estereotipos que les sirvan para su propósito: vender e imponer patrones de comportamiento, siendo así otras formas arbitrarias que no se basan en principios universales sino en las convenciones y en las costumbres de las personas que están vinculadas a los usos y a las modas y por tanto, son conceptos de belleza particularmente relativas.

En conclusión el tema de la belleza y particularmente su inclusión dentro de los circuitos de la publicidad, puede ser visto desde diferentes ángulos, uno a nivel estético, que corresponde al arte y otro desde el punto de vista comercial, que aborda el consumismo y sus mensajes publicitarios. Este último es el que me interesa para plantear la discusión acerca de este tema.

Para darle más soporte teórico al tema, se revisaran tres aspectos importantes, que son:

- 1- Hedonismo y consumo.
- 2- Medios de comunicación y espacio público.
- 3- Posproducción.

### ***Hedonismo y consumo***

“La finalidad del consumo como actividad humana omnipresente, en la sociedad posindustrial, además de estar en relación con la significación de la identidad personal, propone una orientación a la vida del individuo contemporáneo: el hedonismo. Para los individuos de la

posmodernidad los placeres son totalmente legítimos, y además, constituyen el fin último de la actividad humana.”<sup>4</sup>

Retomando lo anterior la sociedad de consumo y su cómplice los medios de comunicación transmiten mensajes que son casi obligatorios de ver o escuchar. Estos mensajes, como todos sabemos, siempre van encaminados a producir en el receptor ciertas sensaciones que por lo general están dirigidas a producir bienestar (hedonismo). Cuando la publicidad toma esta actitud, provoca en el espectador diferentes patrones de conducta, haciendo que el comprador los adopte sin prestar mucha atención al contenido esencial del producto.

Cuando se promociona un producto y principalmente cuando está relacionado con la belleza, el anuncio es mucho más llamativo y los modelos o prototipos de belleza son repetitivos con el ánimo de vender más. Estos modelos son adoptados inmediatamente como portadores de verdades absolutas que interiorizados por el yo y la autocomplacencia, empiezan a formar parte de la conducta de quien los recibe produciendo satisfacción y bienestar. La satisfacción, como fin último de la existencia individual, se despliega así en el conjunto de compras.

Todo este conjunto de compras se materializa en el objeto del deseo y hacen del comprador un individuo narcisista donde

---

4. Corosio, Alba. El consumo en la dinámica inclusión-exclusión. “Relea. Revista latinoamericana de estudios avanzados, teorías y acción social.” #23. 2006. P. 204.

solo importa su goce y satisfacción personal y cómo lo puede conseguir. La belleza en este caso se convierte en una obsesión a tal punto que se pagan grandes sumas de dinero en productos que no se sabe si funcionan o no, sólo se ven sus resultados en los anuncios publicitarios y si eso se muestra, eso debe funcionar. Se trivializa todo y se propugna la ley del mínimo esfuerzo, de la máxima comodidad, de la festividad permanente. Se adoptan los estereotipos de belleza sean justificables o no y debemos ser bellos cueste lo que nos cueste.

“La necesidad de satisfacción inmediata conlleva las consecuencias negativas expresadas en la pérdida de vitalidad y disminución del valor del yo; el vacío y la melancolía asociados al consumo acelerado, constituyen el riesgo permanente de la afectividad posmoderna”<sup>5</sup>

La publicidad con sus mensajes arrolladores, no es la única responsable para estimular el deseo infinito de satisfacción y bienestar que tiene el ser contemporáneo, sus limitaciones afectivas y sus deseos insatisfechos contribuyen también a que esta condición subsista, haciendo de él presa fácil del mercadeo y todo lo relacionado con el consumismo.

Para ejemplificar lo anterior, solo nos basta con mirar la gran cantidad de publicidad con mensajes hedonistas que aparecen en las revistas y demás medios de comunicación. Casi todos estos mensajes están soportados en el ideal de belleza y confort,

---

5. Corosio, Alba. El consumo en la dinámica inclusión-exclusión. “Relea. Revista latinoamericana de estudios avanzados, teorías y acción social.” #23. 2006. P. 206

que es lo que literalmente mas vende. En este orden de ideas mi propuesta se soporta en estos conceptos de hedonismo y toma cuerpo apoyándose en las imágenes de los rostros y sus imaginarios de belleza que aparecen reforzando estos mensajes.

### ***Medios de comunicación y espacio público***

“Las prácticas artísticas recientes plantean el protagonismo de lo inmediato dentro del arte contemporáneo desde un entorno complejo, amplio e híbrido que hace de la imagen el resultado de una reflexión que conlleva en su interior aspectos que se refieren a sus desarrollos tecnológicos desde una materialidad análoga hacia una inmaterialidad virtual. También, desde los aportes que le ha proporcionado el protagonismo de los medios de comunicación en su afán por registrar todo e incluso invadir los momentos y lugares de privacidad. Son estos, entre otros aspectos, los que contribuyen a configurar la imagen impresa o virtual como una potente forma de comunicación de masas.”<sup>6</sup>

Al utilizar estos medios de comunicación llámense análogos o virtuales, se está estableciendo un dialogo más cercano con el espectador. Estos medios tienen el poder de traspasar barreras para que la obra de arte o el producto de una manipulación sean más asequibles y pueda ser vista por muchos más espectadores sin necesidad de trasladarse a museos o salas de exhibición,

---

6. Domínguez Hernández, Javier, et al. “Quien le teme a la belleza?”. Medellín. La carreta editores. 2010. P. 280

que es donde habitualmente se instalan. Partiendo de este postulado, el individuo se convierte en el fin de todas las cosas, el que decide que ver, puesto que cualquiera puede entrar en contacto con sus sentimientos y deseos, que son la medida de toda interpretación ética. El toma el control sobre los medios y los puede manipular como quiera.

Hoy el arte por lo tanto se sale de sus confines institucionales porque las obras; acuden a otras instancias de reproductividad técnica, en vista de que se presenta una fuerte negación de los espacios tradicionalmente asignados a la experiencia estética, tales como la galería o los museos. Se revelan otros lugares para la vivencia estética un poco más cercanos a la experiencia del hombre contemporáneo. Ya no se tiende a que el arte quede suprimido de la vivencia contemporánea, se busca que más bien éste se convierta en un hecho integrado a ella a través de la aparición de estas nuevas alternativas técnicas.

En este orden de ideas el individuo y su relación con los medios de comunicación son los que finalmente van a validar la obra cuando ya se ponga a circular o emplazar en el espacio público. Estas nuevas tecnologías, el video, el internet, los software de programación etc., hacen que la experiencia estética sea más integral y desde esta perspectiva su disfrute y mensaje llegue más fácilmente, contribuyendo a socializarla de una manera más democrática.

Al trasladar la obra al espacio público, este se convierte en un elemento proveedor de recursos de amenidad, los cuales se entienden, en un sentido amplio, como ciertos tipos de estímulo

que conducen a sentimientos de confort, agrado, asombro o placer. Desde esta perspectiva, el fenómeno artístico público hace parte de un entorno que posibilita la recreación y el disfrute del arte, contribuyendo a contrarrestar el aislamiento y soledad que se pueden presentar en espacios más cerrados.

“Si podemos coordinar la televisión, el cine, las distintas manifestaciones mediáticas, el video, la información que se recibe oralmente, las vallas, todos los efectos que pueden lograrse a través del uso de distintas técnicas masivas de comunicación, podremos también poner toda esa expresión cultural contemporánea al servicio de las comunidades. Ese mundo caótico de imágenes que caracteriza la explosión técnica de los medios de comunicación masiva de nuestra época, ese conjunto, puede ser organizado en función de la psiquis del ser humano, y en vez de convertirse en un elemento perturbador, bien podría ser un elemento enriquecedor de su vida.”<sup>7</sup>

La intención al colocar mi propuesta artística en el espacio público (vallas, paraderos de buses, peluquerías, pantallas de televisión en cafés internet y circuitos cerrados de televisión) valiéndome de medios tan importantes como el video, es la de sacarla del recinto cerrado que es la galería y ponerla a rotar por diferentes espacios donde se pueda apreciar por mas

---

7. Gil, Ana Graciela. “Medios de comunicación. Estética de la recepción y crítica de arte en torno al panorama de la historia del arte actual.” Tesis de maestría en artes, Medellín, universidad de Antioquia. Facultad de artes. 2004. p.134

cantidad de espectadores, permitiendo así una mayor circulación y por ende un acercamiento más contundente y relacional.

### ***Posproducción***

“Esta forma artística, aunque formalmente heterogénea, tiene por objeto el de recurrir a formas ya producidas. Atestigua una voluntad de inscribir la obra de arte en el interior de una red de signos y significaciones, en lugar de considerarla como una forma autónoma u original. Ya no se trata de hacer tabla rasa o crear a partir de un material virgen, sino de hallar un modo de inserción en los innumerables flujos de producción. La pregunta artística ya no es, qué es lo nuevo que se puede hacer, sino más bien, qué se puede hacer con.”<sup>8</sup>

Cuando se adopta esta forma artística para producir obra se entra también en otro tópico y es el del concepto de originalidad, ya que cuando el artista inserta su propio trabajo en el de otros o en otra forma, en este caso un medio de comunicación de fácil acceso para el público como las revistas, contribuye a abolir la distinción tradicional entre producción y consumo, creación y copia, ready made y obra original, la materia que se manipula ya no es materia prima. En este caso ya no se trata de elaborar una forma a partir de un material en bruto, sino de trabajar con objetos que ya están circulando en el mercado, es decir, ya informados por otros. Se plantea así una nueva significación y el producto de ella entra a formar parte del disfrute del público

---

8. <http://www.catedragarciacano.com.ar/wp-content/uploads/2009/11/nicolas-bourriaud-completo.pdf>



como un original de otro original. Entonces, los artistas actuales programan formas antes que componerlas, más que transfigurar un elemento en bruto (la tela blanca, la arcilla etc.) utilizan lo dado, lo que ya está en el mercado.

Cuando me valgo de los rostros que aparecen en las páginas de las revistas y los transformo a mi manera, estoy pos produciendo la imagen, estoy valiéndome de un medio que no es materia prima en bruto, sino que ya está hecho, por lo tanto ya mi obra no es un original, sino una copia de otra copia, pero que dándole un contexto y una exposición en el espacio, hacen de ella algo tan válido y pertinente como cualquier original. La posproducción ayuda a darle más contundencia a mi trabajo y hace que sea más efectivo cuando de arte participativo se trata.



## Jader Cartagena

Maestro en Artes Plásticas, Universidad Nacional de Colombia. Especialista en Guiones y Dirección para Televisión y Radio. Especialista en Docencia Investigativa Universitaria. Artista Sonoro Candidato a Magíster en Estética Universidad Nacional de Colombia. Desde el año 2009 se dedica a la docencia en la Universidad de Antioquia y es productor audiovisual. Hace parte del colectivo de arte sonoro Enciso 's After The Rain, recibiendo menciones de honor en festivales de arte.



## **El diseño sonoro en la obra de Bill Viola**

Por Jader Cartagena

### **Resumen**

Desde la sincronización de la imagen en movimiento con el sonido, son recurrentes los diseños sonoros para obras audiovisuales; los artistas visuales como Bill Viola son pioneros en el diseño sonoro en sus obras: sus imágenes se acoplarán al sonido ambiente y en otras habrá una mezcla de sonidos para darle mayor dimensión a la obra.

Cuando pensamos en la función que tiene el sonido en la obra de Bill Viola, encontramos un primer momento que será su etapa experimental, Viola no trata de narrar historias lineales: imágenes y sonidos no hacen alusión al diálogo. Una segunda etapa del sonido en la obra de Bill Viola es su evolución sonora, donde combina la captura de sonidos naturales con el diseño sonoro.

Para finalizar, hay una tercera y definitiva etapa donde el avance tecnológico en la grabación y reproducción va ser prioritario en la obra de Bill Viola, esta etapa va a generar estabilidad en el contrato audiovisual, que al reproducirlo el campo sonoro variará menos con respecto de la posición del oyente, será el inicio de la creación del sistema de sonido envolvente en la obra de Bill Viola.

Si algo caracteriza la obra de Bill Viola es que es pionero en el diseño sonoro en sus obras: sus imágenes se acoplan al sonido ambiente y en otras hay una mezcla de sonidos para darle mayor dimensión a la obra. Cuando pensamos en la función que tiene el sonido en la obra audiovisual, hay que ir directamente a los inicios del trabajo de Bill Viola; en su afán de experimentación con la imagen y el sonido, además de hacer uso de las tecnologías que había en el momento, Viola pronto pasó de la cámara portátil al sistema betamax y al VHS hasta llegar a la cámara de cine y al cine digital. Pasos rápidos que le permitían indagar en los diferentes formatos que daban los sistemas análogos de video, hasta la portabilidad de la cámara cinematográfica.

No hay duda de la importancia que tiene el sonido para Bill Viola en el documental *The eye of the heart* del Director Mark Kidel, en el capítulo *Mysticism, the desert and near-drowning*, la cámara enfoca el paisaje del desierto de Sonora desde la ventana derecha del conductor, hasta perderse en un punto lejano del paisaje. Luego, poco a poco, la cámara gira a la izquierda y enfoca Bill Viola, y en ese momento escuchamos el rugido del viento por efecto de la ventana a medio abrir: es un sonido que irrumpe con más y más ímpetu. Bill Viola rompe el silencio y comienza a explicar cómo ese sonido no tiene una imagen específica, no representa ningún plano de ese paisaje, pero es un sonido que va a ser recurrente en sus obras. Viola le da un significado pragmático: será este un sonido primigenio, su huella sonora.

Su formación en los años 60 en la Universidad de Siracusa incursionó en varios campos que le permitieron experimentar con

formatos diversos en el arte, tanto la ingeniería electrónica, como la música experimental, y el video arte. En un primer momento de su etapa experimental, la abordó desde el arte contemporáneo; su idea del arte estaba orientada en lo novedoso y tecnológico y no existía un pasado para aferrarse. Para sus primeros trabajos en el video, los realizó con la cámara testigo de lo que capturaban sus ojos y sentidos; la imagen pasaba por un proceso técnico-conceptual pero su "idea" principal de la obra pasaba por los efectos de la captura de la luz, y la espacialidad del sonido. En ese punto cobra importancia esta dimensión sonora que le abrirá una posibilidad de hacer con el video proyecciones multicanales, obras con interacción de las propiedades del sonido con la imagen. Esta vía experimental la recorrieron también ensayos muy similares realizados por el *Nan Jun Paik* y el grupo *Fluxus*. Félix Duque habla de estos ejercicios abstractos experimentales (Kuspit, 2006, p. 150), como materia prima para lo que serán las obras de instalación con imágenes y sonidos.

Hay una obra que trascendió los parámetros hasta ahora expuestos en la obra sonora artística. En 1973, *Inside Electronics* un taller de artistas, músicos, coordinados por David Tudor, realizó *Rainforest IV*, una instalación sonora electroacústica, entre cuyos colaboradores se registra Bill Viola. La instalación sonora fue realizada por cada uno de los artistas quienes diseñaron y construyeron un máximo de cinco piezas, conectadas por altavoces, y cada escultura de manera independiente, producía el sonido característico del material en que estaban construidas. La apreciación por parte del espectador de *Rainforest IV* depende de la exploración individual, y el público fue invitado a moverse libremente entre estas esculturas.

La obra usa la técnica de la transducción de ondas, con micrófonos adheridos a los objetos que son amplificados por medio de los altavoces. Es la interpretación por medios físicos de la vibración del material usado para construir el objeto, y los sonidos deben además pasar por un proceso de filtración que va desde la amplificación hasta la señal fuente sonora. El proceso de transducción exige que se mezclen los sonidos producidos, el resultado es la mezcla del paisaje presente, con la voz del espectador que hace vibrar el objeto; el objeto transduce esta voz desde su materia, y los artistas modifican aleatoriamente los sonidos desde la anterioridad hasta el presente de la obra.

Los sonidos eran productos de los objetos electroacústicos, y los diversos objetos, buscaban no hacer un contraste evidente en su entorno. Estos objetos, la mayoría de los cuales fueron suspendidos del techo, incluían objetos como: un barril de vino, algunos resortes de cama, un pequeño anillo de metal, un aspersor de riego de plástico, una raqueta de tenis en una botella de diez galones, una cesta de picnic cubierta de espuma de poliestireno, un cable para tender ropa que cuelga del techo diagonalmente hasta un aro de metal ancho, que parecía como si perteneciera a una rueda de carreta (Cameron & Rogalsky, 2006).

Los sonidos producidos fueron grabados en equipos de sonido individuales, para que los objetos mismos tuvieran mayor importancia. Era un coctel de sonidos donde cada objeto tenía su propia voz; los sonidos de baja frecuencia eran producidos por el barril de vino, con una fuerte resonancia; algunos sonidos parecían graznidos de animales. La obra fue montada en un

granero, y los objetos tomaban el "ser" como cosas vivientes: cuando el espectador se acercaba a los objetos, podía escuchar el sonido que estos producían, no la mezcla del objeto con el entorno.

El deseo de Viola era crear un arte netamente contemporáneo. La experimentación con el sonido era paralela a la que se hacía con la imagen, y cada una por separado, eran búsquedas cuyos hallazgos confluirían en una misma obra: imagen y sonido se sobreponían para crear nuevas sensaciones, como lo expresa el mismo Bill Viola (2007):

*La idea de que yo, de algún modo, viviera al margen de los conceptos de linaje y tradición que en otros tiempos tuvieron tanta fuerza. No en vano era un artista de vanguardia, y ¿qué otra cosa era la vanguardia si no eso? la ruptura con la tradición. Un corte limpio. El paso no existe. ¡Yo soy libre! (p. 310).*

Esa idea cambiaría una vez comenzó a formalizar su trabajo bajo la metafísica de sus temas, síntoma de lo que abarcaría la producción artística de los años venideros, cuando la experimentación da paso al desarrollo de la técnica de la imagen en movimiento. La obra de Viola va a tratar estas imágenes casi religiosas, y aún místicas, como la visión que tenían muchos artistas desde el medioevo, del renacimiento y hasta los muy contemporáneos de Viola, de desarrollar un "arte total", no para masas sino para un público entendido, paciente, que participe del contrato que hacen las artes contemporáneas.

Entre los años 70 y 80, la obra de Bill Viola va adquiriendo una tercera dimensión: los límites espaciales se expanden haciendo que el proceso de captura tanto de la imagen como del sonido, mediante cámaras portátiles con excelente definición de imagen y sonido, que conllevaron a la superación de la técnica, (hipertelia), como resultado de la evolución tecnológica de las cámaras, una revolución que activó las diferentes necesidades de artistas que buscaban tener un medio capaz de competir con el mercantilismo de la televisión, contra la consigna de que se trata de mero "entertainment" o "there is no business like the show business"<sup>1</sup>. Estas cámaras como la Portapak de Sony, eran seres móviles y que adquirieron mayor definición en imagen y en el sonido.

Con el avance, portabilidad y la reducción del tamaño de los proyectores, la obra de Bill Viola avanza a la producción cinematográfica de los maestros del cine de Hollywood; se sustrae así de la objetividad del artista creador único. Ahora requiere de un equipo de colaboradores para el montaje, la edición y la presentación de sus obras, en espacios donde el sonido y la imagen serán complementos y una unidad que por separado lleva comprender que ya no es una obra documental monocanal como las de los inicios: un paso trascendental que lo llevará a la instalación multicanal, la cual combina diferentes imágenes en movimiento, cuyas historias identifican la forma como el espectador pasa de la representación focalizada de la imagen y el sonido, a las múltiples sensaciones de imágenes y sonidos que se comparan con el diario vivir.. la simultaneidad.

---

1. Félix Duque menciona estos slogans que fijara GuyDebord como denotativos de la sociedad del espectáculo. Revista Arte digital y videoarte: Transgrediendo los límites de la representación. Capítulo Bill Viola Versus Hegel, technoiconodulía contra lógica iconoclasta. p. 148

Una de las características del sonido en la obra de Bill Viola, son las frecuencias bajas, un sonido primigenio descrito por el artista multimedial, y creativo sonoro Rhys Davies (2004) en el libro "*The Art of Bill Viola*" así:

*Es el sonido que hacen las bolas de plomo al reducir y estirar las pieles de los animales; significala intervención de los dioses en la tragedia griega clásica. Es la hoja de trueno en el melodrama del siglo XIX, es la parte de la secuencia de la tormenta casi obligatoria que preocupa y fastidia al nervio existencial del paisaje industrial (p. 144).*

Con el avance de la técnica multicanal de grabación y reproducción, además de los procesos digitales, estos sonidos salieron literalmente de la pantalla; empezaron a llenar los lugares circundantes del espacio que ocupa el espectador. Los parlantes que solo se colocaban al frente de la pantalla, ya no bastaban para inducir al oyente con la simple estereofonía; las imágenes ahora debían tener una dimensión por fuera de lo bidimensional; cada vez el espacio sonoro fue agrandándose y los sistemas de audio fueron cubriendo cada vez más los sistemas envolventes, capturando de forma sensorial a través del sonido; la tercera dimensión fue una revolución sonora que tiene su origen en el cine de finales de los setenta en manos de Georges Lukas y su saga Star Wars. Estos avances permitieron que los artistas sonoros, video artistas, tomaran esos elementos dimensionales para expresarse de forma más completa.

Rhys Davies hace la comparación de ese sonido significativo, la *Keynote* que utiliza Viola en su propuesta más radical en la utilización de los multicanales visuales, *Five Angels for the Millennium* (2001), en el documental *The Eye In The Heart*, vemos una exposición realizada en Alemania en la sala de exposición Gasometer Oberhausen, un edificio cilíndrico con una altura de 117,5 metros se ve a Bill Viola hacer pruebas de sonido, gritando y aplaudiendo como todo un técnico de sonido en el espacio donde instala las pantallas para proyectar los cinco videos que representan sus ángeles, y que le proporcionan un eco grave, el sonido del fuego y del agua de naturaleza arquetípica, evocando los orígenes del cosmos y la vida.

Davies encuentra mucha similitud en el uso que hace Bill Viola del sonido con referencia a la ralentización y como ejemplo hace la relación con los travelling largos del comienzo de la película original de 1977, *Star Wars: Episode IV A New Hope*. Ahí percibimos la inmensidad, lo grandilocuente que es esa imagen, pero cuya magnitud se percibe sólo si hay ese sonido, o ruido por decirlo así. Rhys Davies (2004) dice: "... entonces estamos manipulados para saber *instintivamente* que esta nave, *Star-ship*, es enorme debido al sonido que hace. De hecho, el sonido precede a la imagen y están obligándonos a anticipar el tamaño y volumen" (p. 145). La relación es un fuerte ronquido, un ruido blanco de tonos bajos, sostenido, que nos invita a comprender que estamos en otra esfera, una dimensión diferente; para Davies ese sonido procede del temor que nace en él, y que cualquier espectador sentirá de forma similar.

El sonido evocador que emplea Bill Viola se hace evidente en una de sus primeras obras, *Migration* (1976), un llamado a sentir lo espiritual: aparecen las imágenes difusas, poco a poco se aclara la imagen y vemos a un hombre que se sienta, al frente tiene una mesa y un recipiente en forma de cuenco tibetano. El sonido aumenta, comienza un acercamiento a la figura humana; las imágenes se disuelven una a una. La sensación por parte del espectador es encontrarse con un efecto visual y sonoro, donde los sentidos de la vista y del oído se mezclan, mientras el sonido profundo del gong lo invita a pausar la velocidad en que vive.

El montaje es simple: una sucesión de los planos, al tiempo que la "cámara", ese ser, hace un zoom de acercamiento (se aproxima al objeto ópticamente); que no es concomitante con el movimiento de zoom, Viola lo corta y así presenta una elipsis entre las distancias de acercamiento; hay una vivencia y olvido, mantra sagrado. Félix Duque (2006) lo puntualiza de la siguiente manera:

*(...) entonces habría que decir que el arte filosófico (hijo móvil del concept art) de Viola corresponde muy bien a este novísimo tiempo y, sin embargo, no deja por ello de intentar remitir el tiempo actual a un tiempo mítico (original y fundacional); y ello, llevado técnicamente a cabo no mediante pensamientos, sino por imágenes audiovisuales de factura irreprochable (p. 153).*

Desde sus comienzos, percibimos en la obra de Bill Viola que él no trata de narrar historias lineales: imágenes y sonidos no hacen alusión al diálogo, no existe un hilo conductor evidente que

nos indique cuál puede ser la partida de la historia, el encuentro o culminación de la obra, es la vida misma, dice Félix Duque (2006): "Viola no sólo acaba con los metarrelatos sino que acaba o quiere acabar con los relatos mismos; es decir, lucha contra la narración" (p. 200). La cámara con su movimiento óptico de zoom, no nos guía a una idea clara de las pretensiones que hace un artista con la pintura.

La técnica se apodera del objeto visual y el sonido envolvente de la campana nos traslada a un plano más cercano; en el contrato audiovisual estamos inmersos en un Mantra, nos fija a la pantalla para no perder la atención. Plano a plano de acercamiento el sonido se intensifica como la imagen misma a un elemento sincrónico entre las propiedades de la imagen y de lo sonoro, algo importante porque la intención del artista es revelar el objeto de la obra. Al terminar el movimiento de zoom, vemos al artista Bill Viola reflejado en la gota que cae en el recipiente.

En el sonido de *Migration*, oímos el golpe inicial de la campana que lo acopla al siguiente golpe además de la reverberación, encadenando un sonido tras otro; lo que no vemos es el acto de tocar el tazón tibetano que genera el sonido de campana, esta obra acusmática tiene, cierta decadencia tonal que no exhibe el registro sonoro, ya que no es armonioso ni consistente ni se ve al ejecutante, es un sonido que se realiza en el montaje. Son fluctuaciones tonales, con las que pretende Viola acercarnos al tazón tibetano de la fuente sonora, pero el sonido se intensifica y la reverberación es más extendida y vemos la gota caer con la imagen del artista.

Nos imaginamos que ese es el planteamiento de la obra; la misma asociación lleva al espectador a concentrarse en el movimiento óptico de la cámara, pero el sonido, si se escucha bien, no tiene el ritmo ni la intensidad de los ritos orientales, son evocaciones del artista por su interés en el zen.

Así describe Félix Duque (2006) los temas políticos y religiosos que aborda Viola:

*Al fin y al cabo, como buen hijo de su tiempo (Viola tenía diecisiete años en Mayo del 68), el videoartista se vio empujado desde el principio a conjugar su actividad política (protesta contra la guerra del Vietnam y, en general, contra el imperialismo americano) con una actitud ciertamente muy New Age, en la que el influjo del budismo zen y de la mística cristiana desembocan en Viola (p.171).*

El sonido en *Migration* no brilla; hay que diferenciar el verdadero sonido de una campana ya que esta contiene cierta distorsión física producida por las ondas del sonido, en el video no está siendo adecuado pues requiere un tono directo y claro. La manera en la que se registró y luego se reproduce, da una sensación de vacilación, pero no es un defecto; es un elemento más por el cual asistimos a la obra; Viola le escribe a Davies (2004) y explica la manera en que realizó el sonido:

*Yo estaba golpeando un gong de metal, en realidad un cilindro de hierro recortado de gas. El sonido fue grabado por separado, sin la presencia del vídeo. Se hicieron dos grabaciones individuales y se colocaron en los canales A y B del vídeo de origen, para fundirlos (p. 149).*

Es interesante la forma de diseñar el sonido buscando la similitud de la campana tibetana, puede que esta búsqueda en la obra *Migration* no tenga la misma intención del budismo tibetano de liberar la mente, pero sí logra amalgamar las propiedades visuales y sonoras. Sobre el contrato audiovisual que emplea Viola en esta obra, explica Rhys Davies (2004): "El sonido de campana en *Migration* carece de un contexto visual. Su función es la de comentar y reforzar la acción de la que se separa". El sonido de la campana es universal, pero su carácter simbólico y su significado no son iguales para todas las culturas; la ambigüedad que genera el sonido de la campana es parte connatural de la obra *Migration*, es posible que Viola muestre las complejas variaciones de este sonido evocando un mundo espiritual ancestral.

En la obra, los planos pasan del simple registro a un contexto emocional y narrativo, los elementos sonoros que la componen están en el orden de los planos visuales y se pueden escuchar algunos sonidos fuera del plano visual, sonidos acusmáticos que anticipan la acción; Viola usa la técnica *ambisonic*<sup>2</sup> la cual consiste en grabar el campo sonoro y reproducirlo a través de varios altavoces, con el fin de obtener la impresión de estar escuchando una imagen sonora tridimensional, es predisponer al oído a percibir el campo sonoro completo.

---

2. Michael A. Gerzon, Peter Fellgett y John Hayes son los creadores del sistema envolvente de audio en 1970, es un método de grabación, codificación, decodificación y reproducción de sonido, donde se utilizan cuatro micrófonos independientes ubicados en un mismo punto del espacio sonoro. Mediante este método, se consigue tener un registro del campo sonoro en igualdad de fase e intensidad, así la señal acústica cubre los tres ejes del espacio y se puede codificar la información acústica de manera que permita luego decodificarla, para este proceso se requiere de un mínimo de cuatro canales de audio para la distribución y almacenamiento del campo sonoro completar la esfera auditiva.



Este método de grabación y reproducción genera estabilidad en la imagen en su campo sonoro, al reproducirlo, este campo varía menos respecto de la posición del oyente, que con la mayoría de otros sistemas de sonido envolvente. Este campo sonoro, se puede apreciar por los espectadores fuera del conjunto de altavoces. Escribe Bill Viola a Rhys Davies (2004):

*El sonido...se registró de dos maneras. Utilicé un tubo de Plumicon para la cámara de vídeo profesional Sony, y una grabadora de cassette de vídeo separada 3/4 pulgadas. Estaba rodando el sonido con micrófono mini-shotgun, que tenía montada la cámara. Otras veces, Kira (Perov) lo haría manteniéndolo en un trípode en un bar con dos micrófonos direccionales cardioides en una configuración de 90 grados binaural, es en general mi modo preferido de la grabación, ya que capta el campo espacial (p. 152).*

De esta hiperrealidad auditiva que crea este diseño sonoro, Bill Viola continuará explorando en las obras siguientes el uso de sonidos naturales con el diseño sonoro a través de elementos electroacústicos. En las instalaciones, Viola recurre al vacío total empleado en teatro, como efecto camafeo. Escribe Félix Duque (2006):

*En la imagen central, una figura humana flota bajo el agua, en suspensión entre la vida y la muerte. Suspensión acentuada por el carácter traslúcido de la pantalla, nimbada de una luz como nebulosa o acuosa. Este es un tema recurrente en Viola, como en *The Passing*(1991), *Five Angels for the Millenium*(2000), o *Surrender* (2001) (p. 177)*

Donde la oscuridad de la sala hace que no exista espacio físico determinado; el espectador circula por la sala y solo es guiado por las proyecciones de luz de las imágenes del video, lo envuelve el sonido que llena ese vacío de sonidos arquetípicos, prevaleciendo así una forma equitativa del contrato audiovisual.

### **Bibliografía**

Davies, R. (2004). *The Art Of Bill Viola*, Townsend, C. edited by, London: Thames & Hudson.

Simondon, G. (2008). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires : Prometeo.

Viola, B. (2007). *El museo de El Prado y el arte contemporáneo*. Madrid: Galaxia Gutenberg / Círculo de Lectores.

Realizador audiovisual, videoartista y VJ. Explorador de la imagen y la narración no convencional, desarrolla propuestas en el ámbito tecnológico aprovechando las posibilidades que brindan los medios. Participa activamente en el movimiento artístico local. Trabaja en diseño visual, web y multimedia desde 2005. Productor visual y VJ en múltiples eventos y para diversos músicos y agrupaciones de la ciudad desde 2008. Fundador del laboratorio de investigación/creación Visual Attack y del colectivo audiovisual Bitinvaders.



## **VJ Arte visual en tiempo real**

Por Julián Bedoya

*En el contexto de los nuevos medios y la cultura del remix, ubicado en un paisaje esculpido por los procesos de participación e interactividad, intermedialidad e interdisciplinariedad, hiperrealidad y realidad ampliada, surge el VJing como dispositivo dirigido a la realización y representación audiovisual a tiempo real.*

*César Ustarroz. Teoría del VJing.*

### **Resumen**

Proyectar, crear y mezclar visuales en tiempo real, eso es lo que hace un VideoJockey (VJ) una figura que poco a poco ha ganado un espacio en los escenarios al punto de hacerse indispensable en eventos y conciertos. Nacido del videoarte y sus precursores, quienes proyectaban imágenes para acompañar performance musicales, la figura del VJ se concretó con la popularidad de la música electrónica, con la que ha evolucionado de la mano, para luego abarcar todo tipo de espacios, no solo musicales: publicidad, televisión, eventos públicos y presentaciones, encuentros de arte digital e instalaciones audiovisuales hacen parte del campo de actuación de un VJ, que, con el tratamiento y manipulación de imágenes en vivo y su mezcla, entrega una nueva concepción de lenguaje experimental y narrativo audiovisual.

El término VJing aunque no es nuevo, es confuso, debido tal vez a la escasa información sobre esta disciplina y la dificultad de concretar los terrenos tan versátiles que aborda -que para el caso local es uno casi inexplorado-.

El VJ consiste en la actividad de proyectar, crear y mezclar visuales en tiempo real, sobre diversas superficies y en diversos tipos de eventos, normalmente acompaña la performance musical, pero su ámbito aborda escenarios donde lo visual es claro protagonista. "Un videojockey puede poner visuales prácticamente a cualquier evento musical o no musical, aunque la música electrónica tal vez sea la vertiente más apropiada para su conjunción, ya que la libertad creativa y la experimentación se dejan entrever en ambos campos, así como cierto componente de serialización y repetición artística."<sup>1</sup> El uno no depende del otro ni hay subordinación alguna, la idea es crear una simbiosis donde tanto lo musical como lo visual fluyen conjuntamente y se sincronizan beat a beat -caso que es ideal y notorio en bandas que trabajan con la clara concepción de brindar un show audiovisual completo- lo visual refleja lo musical, cuando van de la mano tocan la percepción del espectador, llevando a experimentar otras sensaciones "el VJing es un fenómeno ligado a las experiencias de sinestesia que parten del nexo perceptivo entre fuente sonora y elementos visuales"<sup>2</sup>

---

1. El fenómeno de los videojockeys. Ana María Sedeño Valdellós.

2. Entrevista – César Ustarroz, autor "Teoría del Vjng". Revista Zealot Sounds.

## **Video arte, experimentación visual y una aproximación al concepto**

No se tiene una fecha concreta para el nacimiento del VJing como fenómeno, claramente deriva del videoarte, que vio su nacimiento a mediados de los 60 gracias a la posibilidad de artistas a acceder a equipos de grabación y reproducción de video, su gran precursor fue Nam June Paik: "La televisión nos ha atacado durante toda la vida, es hora de que devolvamos el golpe", declaraba el artista "Ahora haremos nuestra propia televisión". La economía y el automatismo de ver ipso facto lo filmado, hacía mucho más viable cualquier proyecto en este nuevo medio. La experimentación en la edición de la señal capturada posibilitaba que los creadores pudieran jugar con efectos.<sup>3</sup>

En los setenta Andy Warhol experimentaba con proyecciones durante las presentaciones musicales de Velvet Underground<sup>4</sup>, pues consideraba que la música debía llevar un elemento plástico en el escenario, en las presentaciones; también llevó a cabo diversos montajes teatrales, multimedia y happenings en fiestas y lugares públicos, en los que combinaba música y proyecciones de diapositivas<sup>5</sup>. Nam June Paik y Wolf Vostell –entre otros- realizaban presentaciones visuales que acompañaban performances musicales (en torno al grupo multidisciplinar Fluxus), aunque no eran considerados VJs.

---

3. Contexto y crítica al fenómeno del VJing. Laura Sebastián Magaña.

4. Warhol filmó a la banda ensayando y el resultado es la película *The Velvet Underground & Nico: A Symphony of Sound*. Esta filmación fue usualmente proyectada durante los primeros shows de la banda. Paul Morrissey ideó un espectáculo con shows de luces, bailarinas y proyecciones en el cual la banda tocara. Leído en Wikipedia [http://es.wikipedia.org/wiki/The\\_Velvet\\_Underground](http://es.wikipedia.org/wiki/The_Velvet_Underground)

5. Andy Warhol. [http://es.wikipedia.org/wiki/Andy\\_Warhol](http://es.wikipedia.org/wiki/Andy_Warhol)

La figura del VJ como tal aparece en los años 80, a raíz de la popularidad del DJ, el gran auge de la música electrónica, los rave y grandes fiestas y festivales de este tipo, las discotecas masivas y los grandes clubs, permiten (y necesitan) la entrada a la escena del creador visual – Aunque el término existía mucho antes, se populariza con la cadena de videoclips Mtv, que decidió llamar de esta manera al presentador de los programas -.

A finales de los 80 se crea Coldcut, un grupo de música electrónica inglés, destacados por participar muy activamente en la creación de la escena de videojockeys, en su propuesta lo musical y lo visual van de la mano, Matt Black -uno de sus fundadores- ha creado y desarrollado software específico tanto para DJ como para VJ (herramientas como DJamm, VJamm, Playtime, Liveloom o Granul8)<sup>6</sup>. Sus producciones audiovisuales son piezas innovadoras de VJ cinema.

En relación con la "Cultura VJ", Coldcut se presenta como una de las primeras bandas multimedia en la que, desde finales de los años 80, Disc-jockeys, videojockeys y cantantes interactúan generando una propuesta sinestésica y con mensaje, en la que las remezclas musicales y el especial tratamiento del contenido videográfico generan un impacto que no deja indiferente a los sentidos.<sup>7</sup>

Con la renovada visión estética dejada por los nuevos canales de televisión, la llegada de computadores caseros, la economía

---

6. Ha creado también instalaciones audiovisuales para museos como Pompidou en París, MACBA en Barcelona o The Barbican en Londres.

7. Coldcut: "Journeys by Vjs"

en equipos que permitía el acceso a consolas de switch televisivo y sintetizadores de video que brindan la posibilidad de crear contenido mediático, desde la contracultura aparece Emergency Broadcast Network, un grupo de performance multimedia formado en 1991 que tomó su nombre del Sistema de Transmisión de Emergencia. Fundado por los graduados del Rhode Island School of Design Josué Pearson, Gardner Correos y Kane Brian (autor del software Vujak VJ). El equipo de EBN Live incluía al DJ Ron O'Donnell, al videoartista/técnico Greg Deocampo (fundador de la Compañía de Ciencia y Arte (COSA), fundador y CTO de IFILM.com)<sup>8</sup>, su estilo fue reconocido como "video scratching" usado para descontextualizar imágenes en video; viajando con la gira Lollapalooza distribuían cintas y mostraban sus videos en una camioneta modificada con televisores en el techo. "lanzaban mensajes que atentaban contra la comodidad de las esferas de poder, del gobierno y de los dark media lords."<sup>9</sup>

En 1992 fue creada en Londres Addictive TV un equipo de dj/productores y artistas audiovisuales, que llevaron el VJ a la televisión con la producción en 1998 de Transambient para Channel 4 de Reino Unido y desde 2000 hasta 2005 produjo el innovador DJ: VJ Mixmasters series musicales para ITV1 del Reino Unido. Son también conocidos por sus remixes de películas piratas (llegando a hacer el remix oficial de películas de Hollywood)<sup>10</sup>

---

8. <http://comedify.com/artist/Emergency-Broadcast-Network> \*traducción libre del autor.

9. <http://themediamafia.blogspot.com/2009/05/emergency-broadcast-network.html>

10. [http://factforge.net/resource/dbpedia/Addictive\\_TV](http://factforge.net/resource/dbpedia/Addictive_TV) \*traducción libre del autor.

Peter Greenaway, reconocido cineasta, ha incursionado como VJ, su espectáculo audiovisual *Tulse Luper VJ Performance*, en palabras del propio Greenaway, se trata de un proyecto para la "era de la información", una especie de ensayo multimedia en el que narrativas múltiples se desarrollan a partir de la combinación de hechos ficticios y reales, comentarios, notas al pie y anécdotas<sup>11</sup>. El VJ set de Greenaway se sincroniza con unos remixes de DJ Serge Dodwell (a.k.a. Radar) y cuenta con un controlador touchscreen desarrollado especialmente para que mezcle las imágenes. Greenaway proclama: "el cine a muerto" y considera la narrativa del VJing como la nueva era del cine.

En los últimos años, con el bajo costo de los medios para producción y la considerable reducción de tamaño (computadores portátiles, cámaras de video y proyectores), la aparición de eventos, festivales, competencias, y la facilidad de distribución de contenidos e investigación (tanto técnica como conceptual) gracias a internet, se ha experimentado un gran auge y expansión del fenómeno VJ.

El campo de actuación de un VJ ha extendido sus fronteras, haciendo parte fundamental de conciertos, festivales musicales y eventos de alto impacto, participando también en publicidad, televisión, eventos públicos, presentaciones y encuentros de arte digital.

---

11. Recibirá Peter Greenaway homenaje en el marco de expresión en corto. <http://www.dixo.com/futboltotal/recibira-peter-greenaway-homenaje-en-el-marco-de-expresion-en-corto/>

## **Labor del artista como VJ**

“Independientemente de sus formatos, el VJ es un mediador de la imagen a tiempo real y un agitador visual contemporáneo.”<sup>12</sup>

El Video Jockey (VJ) es un artista digital que crea sesiones visuales manipulando imagen y video en tiempo real, convirtiéndolo en herramienta clave de escenarios creativos.

En la actualidad es difícil concebir un evento de gran calidad y envergadura sin el correcto tratamiento visual, el acompañamiento de proyecciones y/o pantallas y la presencia de un VJ, alguien que crea una sesión visual para el evento. Esto para acompañar la presentación de las bandas, darle fuerza a la performance y generar gran impacto, al tiempo que se desarrollan conceptos en concordancia con el planteamiento abordado.

El trabajo se centra en la integración de las artes digitales, ilusiones ópticas y proyección de video, para crear obras audiovisuales y actuaciones en directo que juegan con la percepción del espectador<sup>13</sup>, realizando un proceso serio y dedicado de investigación y desarrollo, para así, poder crear performances de alta calidad y aceptación.

La preparación, producción y realización de contenidos requiere muchas horas de recopilación, organización y ensayo. A través de técnicas multimedia específicas se cuenta con

los recursos necesarios para lograr la expresión creativa. En las presentaciones se usan varios clips de video creados con diferentes técnicas y herramientas: video grabación, apropiación, “pirateo”, animación 2D y 3D, video generativo, uso de cámaras de vídeo, imágenes de archivo, fotos e imágenes generadas en directo.

Los clips son ‘disparados’ y mezclados en vivo, creando narrativas visuales en tiempo real, plasmando las ideas y conceptos mediante un lenguaje audiovisual personal basado en la improvisación y la interpretación. La intervención visual es una acción performática, cada set nace al empezar la presentación y muere al finalizar esta, el VJ tiene una idea preconcebida y preparados sus clips de video y loops, pero son elegidos y modificados en el momento mismo de la intervención, condicionados por el ambiente, el ritmo musical, la retroalimentación con el público, hay un carácter emotivo siempre presente que hace que cada intervención sea única e irrepetible. “Es la improvisación en última instancia lo que otorga un carácter performativo a cada actuación, a cada puesta en escena, a cada sesión<sup>14</sup>.”

## **El ámbito local**

A Colombia el VJing llegó hace unos diez años, pero no fue sino hasta hace unos tres o cuatro que empezó a conocerse esta profesión en la industria<sup>15</sup>. En Medellín el campo del VJ está por abrirse, siendo una ciudad que quiere reconocerse por sus

12. Contexto y crítica al fenómeno del VJing. Laura Sebastián Magaña.

13. Adaptado de Laura Ramirez a.k.a. Optika VJ y Optika Ink Lab

14. Contexto y crítica al fenómeno del VJing. Laura Sebastián Magaña.

15. ¿Qué es un VJ?. Revista Cartel Urbano.

grandes eventos, los empresarios y productores de eventos apenas van aprovechándose de esta posibilidad y son casi nulos los espacios que cuentan con un VJ residente, mientras que los DJ's, músicos y bandas aún no contemplan o ven tímidamente la inclusión de visuales en su propuesta en vivo –hablo aquí en general, algunos eventos y músicos tienen claro la fuerza y el impacto que tiene en su presentación- en muchas ocasiones y en eventos grandes se puede observar un montaje con un escenario enorme acompañado con pantallas o equipo de proyección que pasan la mayor parte del tiempo apagados o en el mejor de los casos con una imagen estática del logo de quien se encuentra en tarima. Un mejor clima se encuentra en las fiestas 'underground' donde el componente visual es muy importante y se nutre constantemente de diversos VJ's dándole su valor al anunciarlos en la publicidad.

Por el lado de la creación, existen artistas capacitados y con el talento y conocimiento necesario, algunos VJ's con un camino más comercial y una clara conciencia de su inmersión en el mercado del entretenimiento, con propuestas que no trascienden el poner imágenes para acompañar los eventos y que cumplen con su función de agradar. Y otros con ideas de más desarrollo conceptual y propuestas audiovisuales contundentes. Para visualización, dos ejemplos de agrupación colectiva en torno al estudio de la imagen en vivo:

*Multicintas:* colectivo audiovisual asociado a Productora Solar S.A.S dedicado a la intervención visual de espacios y objetos; a la producción y sincronización musical. Conformado a mediados

del año 2011 con el fin de reinventar estructuras implementando tecnologías contemporáneas.

<http://multicintasvisuales.blogspot.com/>

*Visual Attack:* Laboratorio de creación visual en tiempo real. Centra sus actividades en la experimentación visual y la narrativa no convencional. Desarrollan proyectos de videoarte, videoinstalación y proyección en espacios no convencionales. También elaboran procesos de conceptualización, producción técnica y tecnológica, desarrollo y formalización de sets visuales e intervenciones para eventos, conciertos y agrupaciones musicales. Con propuestas audiovisuales innovadoras e impactantes.

<http://visualattack.me/>

## ***Bibliografía y Cibergrafía***

Magaña, Laura Sebastián. Contexto y crítica al fenómeno del VJing. La nueva cultura visual: la incidencia de las tecnologías en las dos últimas décadas Programa de doctorado. Bienio 2003 / 2005 Línea de investigación: Creación y producción audiovisual. Universidad de Castilla-La Mancha Facultad de BB.AA Departamento de Arte.

Sedeño Valdellós, Ana María. El fenómeno de los videojockeys. Revista Área Abierta No 12. Universidad Complutense, Madrid. 2005.

Entrevista – César Ustarroz, autor "Teoría del Vjing". Revista Zealot Sounds. 2011. <http://zealotsounds.wordpress.com/2011/12/07/entrevista-cesar-ustarroz-autor-teoria-del-vjing/#>

¿Qué es un VJ?. Revista Cartel Urbano. <http://www.cartelurbano.com/node/4427>

Teoría del VJing. <http://www.teoriadelvjing.com/>

Videojockey. <http://es.wikipedia.org/wiki/Videojockey>

Optikal Ink Lab. <http://optikalink.weebly.com/>

Peter Greenaway: "El cine ha muerto". <http://www.lavanguardia.com/ocio/20120531/54302086287/peter-greenaway-cine-muerto.html>

Raspberry Magazine. Peter Greenaway en el Festival Internacional de Cine Expresión en Corto 2009. <https://raspberrymagazine.wordpress.com/2009/08/01/peter-greenaway-en-festival-internacional-de-cine-expresion-en-corto-2009/>

MultiPress. Recibirá peter greenaway homenaje en el marco de expresión en corto. [http://multipress.com.mx/articulos.php?id\\_sec=24&id\\_art=7309&id\\_ejemplar=0](http://multipress.com.mx/articulos.php?id_sec=24&id_art=7309&id_ejemplar=0)

Coldcut: "Journeys by Vjs" <http://whiteemotion.blogspot.com/2007/10/coldcut-journeys-by-vjs.html>

Emergency Broadcast Network <http://comedify.com/artist/Emergency-Broadcast-Network>

<http://themediamafia.blogspot.com/2009/05/emergency-broadcast-network.html>

[http://factforge.net/resource/dbpedia/Addictive\\_TV](http://factforge.net/resource/dbpedia/Addictive_TV)



Bogotá, Colombia 1985. Artista Plástica y Visual de la Universidad de Antioquia, Magister en Artes Plásticas y Visuales de Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín. Vive y trabaja en Medellín, y es docente de la Universidad de Antioquia y de la Universidad Nacional de Colombia Sede Medellín.



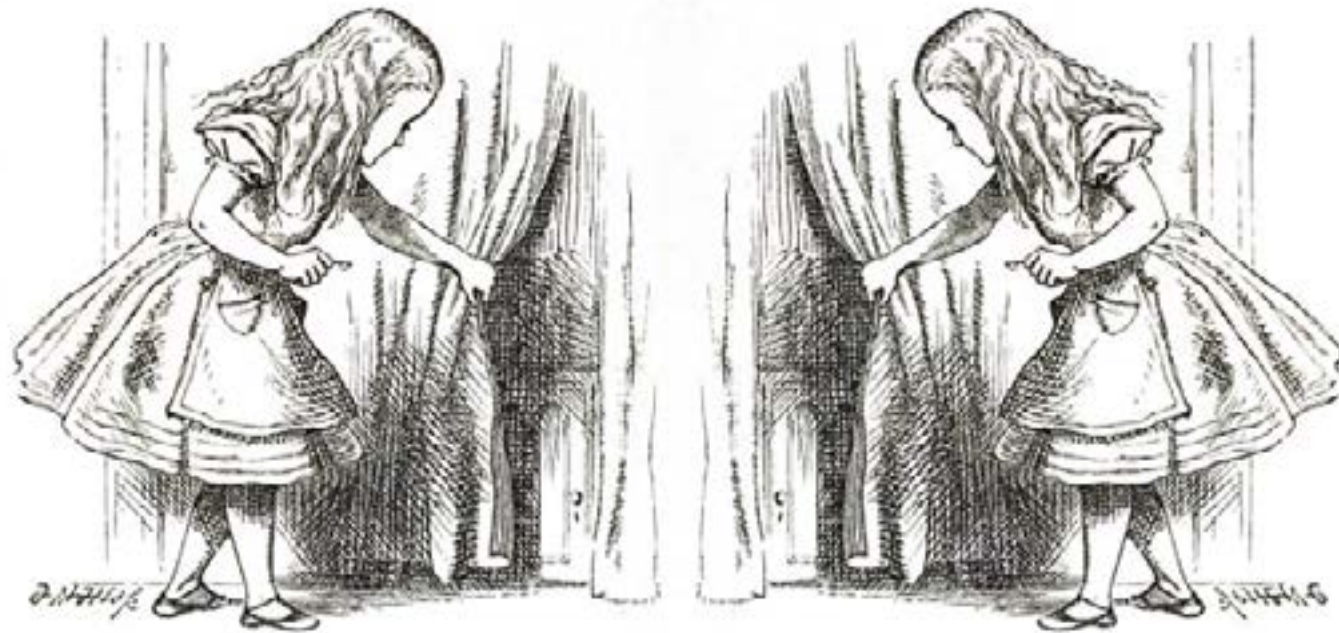
## Reflejada

Por Lindy María Márquez H

### Resumen

¡Hay, Alicia, Alicia!... Cuando se imaginó que sus aventuras al otro lado del espejo, iban a permanecer en el tiempo, enseñándonos los significados sentidos, de palabras e imágenes que tratamos de entender, como por ejemplo: hermana, yo, el otro, lo otro, infancia, reflejo, siendo todos estos partícipes de un acontecimiento, de una experiencia que se cuenta como un cuento que va del pasado al presente y del presente al por-venir.

Palabras Claves: *Hermana, Identidad, Experiencia, Infancia, Espejo, Reflejo*



*"Estar frente al espejo siempre fue común para mí, a veces jugaba a esconderme debajo de la cama o en el armario y luego asomarme un poquito, con cautela, para no ser descubierta, y a la vez probar la potencia de aquel espejo, que a pesar de todos mis infantiles y picarones esfuerzos, él me regalaba una imagen completa, en la cual podía ver hasta mis pies con sus medias de boleros y zapatos de charol.*

*En realidad este espejo me parecía muy fiel a mí, eficaz por decirlo de alguna manera, sin rayones, bordes decorativos, ni quebraduras a pesar que muchas veces lo vi caer mientras corríamos por el pasillo. En una de esas tantas caídas me di cuenta que este espejo era fuerte, incluso más fuerte que yo, mientras yo lloraba por la caída, él se levantaba y me tendía la mano o en su defecto me jalaba del brazo para que ocupara rápidamente la misma posición de él: de pie y mirando al frente.*

*Recuerdo una noche en que algo inesperado me despertó de mis sueños menudos, llenitos de personajes fantásticos e historias narradas por mi madre. El espejo se levantó tomó mis arrastraderas, caminó por la pieza, abrió la puerta y salió...Metida entre mi cobija, me quedé perpleja y después comencé a llorar porque mi espejo me había abandonado, llevándose no solo mi reflejo sino también mis arrastraderas. Esa noche descubrí cómo se sentía la tristeza, palabra que los grandes mencionaban cada vez que algo parecía que se les hubiera descosido por dentro, dejándoles abierto un gran hueco, el hueco del vacío, de*

*la pérdida. En mi caso había perdido mi propia imagen lo cual significaba darle la bienvenida a la soledad.*

*Al día siguiente cuando mis ojos hinchados decidieron abrirse, lo primero que vi fue a mi espejo, no lo podía creer, estaba allí, esperando que despertara, ¿pero qué había pasado?, ¿Por qué se fue en la noche?, ¿se fue para volver?. Esa bella mañana entendí que los espejos también van al baño.*

*Luego de unos cuantos días de aquel descubrimiento, sucedió otro, uno que cambió la tranquila infancia que hasta ese momento vivía: Por primera vez, el espejo parecía haberse roto... Mientras jugábamos a las ya acostumbradas escondidas, escuché un gran estruendo, pero no salí a ver qué lo había producido, porque aún no quería ser encontrada, luego escuché el grito de mi mamá y los grandes pasos de mi padre por la casa, entonces salí...Salí para ver la peor imagen de mi vida, mi madre llorando y temblando y mi padre cargando al espejo medio envuelto en una sábana.*

*Después de eso, lo que sucedió fue muy confuso, recuerdo estar sentada en un taxi al lado del espejo, luego entramos a un hospital y el espejo se perdió tras unas puertas grandes y blancas, también recuerdo la angustia de mis padres, su tristeza y sus lágrimas, las cuales no se parecían a las mías de unas noches atrás o las que pude haber estado sintiendo en ese momento, estas eran tan profundas, tan grandes que inmediatamente supe que no estaban llorando por un espejo, sino por algo más...*

*Por largas horas estuvimos esperando en ese lugar, hasta que el espejo envuelto regresó a las manos de mi padre y nos fuimos a casa, donde el espejo fue puesto en mi cama y descubierto totalmente de su sábana, yo me acerqué para mirarlo y vi que ya no era mi espejo, bueno era parecido, me daba un reflejo similar a mí, pero en él yo ya no era yo, era como otra, pálida, cansada, y con una sonrisa, la sonrisa que me regaló al cogerme la mano y decirme: "Hermanita"...*

En mi caso hermana fue sinónimo de espejo en la infancia, logrando que con la palabra reflejo jugáramos una a la otra y de un lado para el otro, entendiendo el mundo y nuestra imagen siempre por pares o dobles, donde es común ver todo duplicado: ropa, zapatos, juguetes, objetos de uso cotidiano, los cuales aprendimos a diferenciar a partir de su extraña igualdad, desde las señas, huellas o desde el estado en el que los dejábamos, de ahí que el objeto cobre sentido a partir de la experiencia que tenemos con él. Así como lo menciona Joseph Beuys al enseñarnos que para el arte, la obra es el estado en el que quedan los objetos, después de que se establezca una relación con ellos, porque estos son a la vez testigos, cómplices y receptores de una situación generada por el hombre. Por tanto lo que diferenciaba a nuestros objetos iba más allá de una apariencia, era una vivencia.

Así mismo sucedió con la difícil tarea de identificarnos, la manera de comer, leer, dormir, sonreír, moverse y hablar (aunque debo confesar que aún me sorprende cuando llamo a mi casa y me contesto), establecieron maneras de hacer y de ser en un tiempo y en un espacio que siempre ha sido compartido o a medias,

pero no a medias como una condición incompleta, sino como una condición entre la una y la otra, un umbral en el que somos generosas y participamos juntas de una construcción, de una experiencia.

Lo anterior, entonces lleva a pensar que uno siempre es reunión, en este caso de dos, dos necesarios para lograr trazar un horizonte común, donde posadas en cada uno de sus extremos configuramos una línea que se prolonga hasta el infinito, una línea perpetua que hace que nosotras también nos prolonguemos, y realicemos un movimiento de vaivén, que nos acerca y nos aleja, nos encuentra y nos hace perder en una visión eternizada que Jacques Derrida tituló como "espejismo infinito", poniendo como ejemplo que es posible efectuar la lectura de un libro dentro de un libro, un origen dentro de un origen, un centro dentro de un centro, como manifestaciones de una duplicación insondable e infinita, que "explora sus propias posibilidades, renueva la fe en la imaginación y descubre la ficcionalidad de la realidad y de la identidad<sup>1</sup>", por la cual es posible decir: "¿Quién eres, eres vos o tu hermana? Soy mi hermana<sup>2</sup>"

Entonces para hablar de identidad, es necesario comprender que uno más uno es igual a dos y que el resultado de esta suma siempre va a ser un encuentro, un encuentro con los otros, con el espejo, o con la otra que soy yo, siempre extendida e inagotable, como si pudiera sobrevivir y pervivir prolongada al otro lado del espejo, donde todo es igual, pero diferente, familiar

1. DEL RÍO, Carmen. JLB y la ficción: el conocimiento como invención. Miami: Universal, 1983, p. 37.

2. BRAIER, Eduardo; BLINDER, C. y KANCYPER, L. (comp.). Gemelos, narcisismo y dobles. Buenos Aires: Paidós, 2000, p. 177.

y a la vez extraño, pequeño y a la vez grande. Vaya dilema en el que me encuentro, aquí adentro (del espejo), ahora también soy Alicia, voy y vengo de aquí para allá, jugando o corriendo, dudando y tratando de responder las preguntas de la oruga, la cual pone en duda lo que creo ser:



*Oruga: ¿Quién eres tú?*

*Alicia: creí que ya habíamos hablado de eso, Soy Alicia pero no la que esperan*

*Oruga: ¿Cómo lo sabes?*

*Alicia: Tú mismo lo dijiste*

*Oruga: Dije que apenas eras Alicia, pero ahora eres mucho más ella.*

*De hecho ya casi eres Alicia<sup>3</sup>*

Es así como comprendemos que ser Alicia o creer serlo, irá siempre en dos sentidos a la vez, sentidos que no obedecen a la razón, y que problematizan la palabra identidad, dejándola a tuestas, sin lógica, bueno si es que alguna vez la tuvo, vacilando cada vez que se desea responder la pregunta ¿Quién soy?. Efectivamente su vacilamiento tiene que ver con lo que no ha vivido: no ha ido a tomar el té con la libre y el sombrerero, ni pintado las flores blancas de rojo, ni ha ido corriendo tras el conejo, que sería lo mismo que ir en búsqueda del tiempo, tampoco ha ido a jugar con la reina y mucho menos ha ido a su juicio, donde la acusarán por ser Alicia o por no serlo.

3. Burton, Tim. Alice in the Wonderland, 2010, 00:53:00 aprox

Su culpabilidad entonces, radica en la aceptación y en el reconocimiento de su paso por el país de las maravillas, he aquí la experiencia de la que nos habló el dueño de la liebre: Beuys, experiencia que nos hace ser en el tiempo y en el espacio, en el sueño y en la vigilia, en la razón y en el devenir.

Precisamente este devenir es el que hace que Alicia esté de este lado del espejo, como de este otro, que sea más grande o más pequeña, que avance o retroceda, que calle o pregunte como se regresa a casa, porque ella "siempre va en dos sentidos a la vez", atrasada o adelantada pero nunca a la hora. Este proceder de Alicia tiene que ver con una cierta acción de reconocimiento, ella trata de hallarse tanto dentro como fuera de su historia, o más aún dentro del adentro de su experiencia, mientras que está atrasada sus acciones ya están en el pasado, pero a la vez ella salta al presente, donde es imposible detenerse, para finalmente tomar conciencia de que se halla en el futuro, porque está destinada a permanecer en el cambio.

Así pues, el cambio en Alicia, no es más que su constante fluir, ella va cambiando sin cesar a medida que cambia de lugar, a medida que es movimiento, en palabras de Bergson, no sería nada más que el hacer bola de nieve consigo misma y así avanzar en el tiempo, entendiendo este último como una entidad variable que posee solo una certeza: que vendrá. Alicia entonces es en el tiempo como nosotros somos en dos horas, en un par de meses, o de años: imprevisibles, tratando de vislumbrar una identidad perdida, o ubicada al otro lado del espejo.

Para comprender mejor lo anteriormente mencionado, es necesario dar cuenta de un inicio: Alicia comienza a ser Alicia en el momento en el que se miró al espejo y vio que su imagen era más ella que nunca, ella era completamente ella a través del cristal, digamos que al igual que yo, o mejor dicho al igual que nosotras, descubrió que ese espejo era la otra Alicia y que al encontrarse una frente a la otra podrían conocer el mundo, su mundo y revelar su ser, su imagen. Por tal motivo a Alicia solo es posible reconocerla en su conjunto, en su vínculo con el espejo, justo en el recorrido cuando una va y la otra viene, en el par que crea con su propia imagen en el momento en el que es proyectada y a la vez reflejada.

Creado en: Medellín 10 y 11 de Septiembre de 2012

Nace en Pavia, Italia. Graduado en pintura en la Academia de Bellas Artes de Brera y es Magister en ciencias de la computación por la PUCP. Licenciado en ilustración y diseño gráfico de la Escuela de Artes Aplicadas a la Industria de Milán. Docente de la Universidad de Lima y de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Ha realizado exposiciones en las ciudades de París, Lima (Centro Cultural de España, Centro Cultural de la PUCP, Municipalidad de Miraflores) y Milán (Congreso Internacional de Generative Art del Politécnico de Milán). Es el organizador de "Artware", la bienal de arte digital de Lima. Ha escrito numerosos ensayos en revistas nacionales e internacionales. Ha publicado los libros "La forma Emergente. Arte y pedagogía en el medio digital" (2007) y "Arte y Estética Digital. Estudios y críticas desde Latinoamérica" (2009)



## ***Cultura, consumo, arte (digital) y decadencia de occidente***

Por Umberto Roncoroni

### ***Resumen***

Titulo provocativamente altisonante que quiere llamar a reflexionar sobre el sentido del arte, de la tecnología y de las identidades culturales en una etapa en la que confluyen una profunda crisis de valores y el consumismo cultural y tecnológico, esto es, un exceso de producción con ausencia de un verdadero enfoque de lectura y discusión.

¿Qué sentido tiene hacer arte en este contexto? ¿Es el arte digital (precisamente por ser tecnológica) una posible respuesta a estos problemas? ¿O es parte del problema? ¿Existe entonces el arte digital como género, es decir una categoría diferente del arte en general?

Las respuestas a estos interrogantes se podrían encontrar, quizás, buscando una relación entre conceptos cuales: Fin del arte; Alta cultura; Arte público y arte privado; Interactividad; Obra Abierta e hipertextualidad; Obra de arte y herramienta; Arte y Educación.

En la ponencia se relacionaran estas polaridades a la luz de esta crisis especialmente europea, que no es una epifanía pasajera, sino que es la de la misma posmodernidad, que lejos de acabarse, como algunos apresuradamente manifiestan, está en realidad recién comenzando.

El arte digital<sup>1</sup> comienza a practicarse y a conocerse desde los años setenta. Sin embargo, excluyendo algunos aportes teóricos iniciales de los primeros artistas tecnológicos, el desarrollo de sus fundamentos estéticos no ha seguido el paso de los avances tecnológicos. Por cierto hay algunas nuevas ideas en el campo del arte generativo<sup>2</sup>, en ciertos estudios sobre la hipertextualidad y la obra abierta, algunos aportes referidos a las relaciones arte y ciencia, y también hay algo relativo al *software art*<sup>3</sup>, un genero donde se plantea la estética del *software* análogamente a lo que Alfred Stieglitz hizo con la fotografía, una suerte de Camera Work o Photo Secession en versión digital.

Sin embargo, esto no es suficiente: hace falta relacionar el arte digital bajo el umbral del arte posmoderno en general (tomando en cuenta que este umbral es de por sí bastante difuminado). Por ejemplo, las propiedades y posibilidades del arte digital no se confrontan con la debida sistematicidad con las enseñanzas de la escuela de Frankfurt, del situacionismo, del estructuralismo y de la deconstrucción, y ni si siquiera (salvo ciertos contactos superficiales) con las preguntas puestas por ciertas vanguardias como el arte conceptual o Fluxus.

Este análisis podría considerarse muy personal, pero hay un factor importante que integra el escenario: la crisis social, económica, religiosa y cultural que caracteriza al avance del

---

1. Entiendo con esto el contexto de la práctica artística que utiliza las tecnologías de la información en modo crítico o experimental.

2. Como los congresos de Generative Art organizados por C. Soddu en el Politécnico de Milán.

3. Véase RunMe.org.

modelo occidental, marcado por la tradición liberal y neoliberal de matriz anglosajona. Esta crisis, lejos de ser un fenómeno eventual, presenta todas las epifanías de un quiebre histórico. Creo que si el arte digital no comprende y no asume este reto, se queda atrapada en una jerga tecno científica ya repetitiva. Se trata obviamente de una cuestión muy compleja, por lo tanto voy a restringir mi atención sobre dos aspectos en particular, y que no se suelen relacionar con el arte y las tecnologías de la información en modo suficientemente crítico: el exceso y la ecología<sup>4</sup>.

Con estas notas pretendo fijar una serie de lineamientos para que la investigación estética sobre el arte digital (incluyendo la mía) se resuelva en algo más que juegos tecnológicos, efectos especiales o en apropiaciones interdisciplinarias poco sustentadas. Ahora, los tópicos que voy a discutir aquí no son necesariamente los únicos, pues son más bien los que constituyen el material de mi labor investigadora, artística y filosófica, que por lo menos nunca ha olvidado que la trascendencia y la relevancia social son algo que un trabajo artístico digno debe por lo menos tratar de alcanzar.

### **Exceso y ecología**

El exceso, inclusive en la comunicación y en las artes, es un fenómeno cuantitativo, que se refiere a la dimensión de la oferta cuando excede la demanda o la capacidad de atención, un fenómeno que caracteriza a la sociedad de la información. Sin

---

4. Ecología significa sea conservar, cuanto entender y satisfacer las necesidades de un cierto contexto natural para garantizar su evolución

embargo, el exceso se transforma en algo cualitativo y trascendente para la esencia de crear y comunicar. Para comenzar, hay que recordar que un aspecto trascendente es el problema del aura planteado por Benjamin. Pero el problema del aura ya no nace por la reproducción de una obra de arte en duplicados o por el uso de máquinas de parte del artista, pues el exceso al que me refiero no es un exceso de copias, sino de originales.

Precisamente me gustaría recuperar uno de los aspectos de los trascendentales que el exceso (sea de copias u de originales) va cuestionando; como decían los medioevales, *ens et unum, verum, bonum et pulchrum convertuntur*<sup>5</sup>: subrayo precisamente el sentido de *unum*. La calidad (lo trascendente) es tal precisamente porque es un *unum* que destaca de una *multitudo*. Y lo verdadero, bueno y bello es único pues esta clase de calidad no va con el marketing, la cultura light, el consumismo y el conformismo, consecuencias de la lucha para el éxito en un contexto de sobreproducción.

Abordamos el problema desde el punto de vista económico. Queda claro que el exceso productivo genera un consumo de recursos que no puede seguir al infinito y que si no es ahora, dentro poco tiempo el mundo deberá enfrentarse seriamente a estos problemas. La ecología presentará su cuenta en términos de escasez de agua, contaminación, sequías, etc. Estos son los problemas que plantean –muy poco escuchados– los teóricos del decrecimiento como Serge Latouche e Ivan Illich.

---

5. El ser, lo único, lo verdadero, lo bueno y lo bello son intercambiables o un todo.



Pero la economía está en crisis también porque el interés por el consumo se agota no solo por tener menos dinero o recursos, sino por cansancio y desinterés. Esto vale también para la producción cultural. El exceso genera falta de atención y pérdida de trascendencia en la lectura y en la escritura. No es solo la lógica del mercado, como acaba de denunciar el escritor peruano Vargas Llosa, siguiendo la huella de Adorno, Marcuse y Benjamin<sup>6</sup>. El exceso genera la pérdida de significado porque la palabra con sentido es la primera que está silenciada; en lo trascendente el sentido es discreto, no grita, hay que buscarlo, no se ofrece con la publicidad. Recordamos, con Heidegger, los conceptos griegos de *aletheia* y *apophainesthai*<sup>7</sup>. Lo que se esconde por su misma naturaleza se esconde aun más en el exceso de cosas. Así la cantidad se convierte en problema ontológico.

Desde este punto de vista, según el filósofo italiano Mario Costa, las tecnologías digitales son la causa principal del exceso de contenidos y de su pérdida de trascendencia, pues las tecnologías de la información son capaces de producir originales (con la vida o la inteligencia artificial, por ejemplo) tanto cuanto la reproducibilidad técnica era capaz de hacerlo con las copias. Costa, desde el punto de vista de la estética, llama a este contexto producibilidad, término que sintetiza el hecho de que la obra de arte ha perdido, con las tecnologías de la información, su aura de artefacto único precisamente en cuanto hay demasiado

---

6. Vargas Llosa, Mario. La civilización del espectáculo.

7. Heidegger, Martin. El origen de la obra de arte. Lo que tiene que mostrarse, lo que se revela. La verdad como apertura, como proceso de de-esconder. Este es el sentido de la interactividad, como discurso que revela.

obras únicas. Cuando todo es único, nada lo es. Ciertamente, contrastando la producibilidad con la teoría de la obra abierta de Eco, se puede deducir que la trascendencia se traslada de la obra al proceso.

¿Pero qué significa esto exactamente? ¿Cuál es la relación con la ecología, en el sentido de cuidar lo único (de proteger el ser, como decía Heidegger)? ¿Podría el arte cumplir con esta tarea, y hacerlo específicamente gracias a las tecnologías digitales? ¿Se justifica con esto el arte digital como género, es decir, como una categoría diferente y privilegiada del arte en general? ¿Y si es que sí, qué hay que considerar para hacer arte (con sentido y relevancia social) en este contexto tecnológico?

Al estado del arte, me parece que la labor del artista debería ser investigar, a la luz del concepto de crisis, estas cuestiones. Al modo de la lluvia de ideas, propongo entonces visitar y relacionar aquellos conceptos que bien podrían articular un discurso serio (que ciertamente no es el único posible) sobre el arte digital.

### ***Tópicos de arte digital***

***Gusto y genio.*** Me refiero a los términos kantianos, comparándolos con los conceptos de lenguaje público y privado de Wittgenstein y a las tensiones entre individuo y comunidad. La obra de arte, en cuanto producto de un acto creativo privado no es trascendente (por el exceso de libertad y el subjetivismo que caracterizan la estética del genio) pero lo es el proceso crítico y valorativo (una suerte de segunda creación operada

por el gusto), en cuanto este, por la relación con la sociedad, la cultura y la educación, es público. Sería cuestión de invertir el flujo entre genio y gusto que permite la génesis de la obra de arte según Kant.

**Obra y proceso.** La importancia del proceso se da a partir de los surrealistas y de dada. Y, la estética del arte conceptual, de la obra abierta y de los hipertextos valora esencialmente el proceso. ¿Pero qué se entiende por proceso? El límite de este concepto (en sentido moderno y posmoderno) está en que no supera el individualismo romántico, también cuando parece criticarlo. Pues el arte es una dimensión puesta a priori y como marco del proceso crítico, cuando para ser realmente superado debería ser un resultado. Esto se puede lograr, para comenzar, examinando la relación obra de arte/herramienta.

**Obra de arte y herramienta.** Según Heidegger, la obra de arte es medio de la verdad en cuanto ve lo esencial que está escondido, mientras la herramienta lo pierde de vista bajo el velo del interés práctico. Pero así el proceso artístico podría considerarse una herramienta de verdad (*apophainesthai*). En palabras más sencillas, es la cuestión del valor educativo del arte. Concretamente se traduce en una herramienta hermenéutica y mayéutica<sup>8</sup>. El problema invita a discutir las tecnologías de la información en tanto instrumentos y medios del saber, de la investigación y por lo tanto de la verdad.

---

8. Un sentido propiamente constructivista de la educación, que conjuga interpretación y desarrollo del ser individual y de su potencial creativo y crítico. Una suerte de *bildung* (la formación integral romántica) posmoderna.

**Crear e inventar.** La creación artística (*creatio*), en la cultura globalizada, se ha reducido a un proceso combinatorio (*inventio*). Naturalmente el sujeto, inventando, puede contar con un residuo de creatividad, pues, al ser diferente con respecto a los demás sujetos, su proceso combinatorio se convierte en algo único (en *creatio*). Pero esta *creatio* es débil y no tiene trascendencia, pues cada uno valora lo suyo, donde el exceso. Sin embargo la *creatio* en pleno sentido de la palabra se reubica en la herramienta y en el proceso que el sujeto, inventando, usa: en el diseño y la ingeniería de la herramienta combinatoria: la computación. Que, en este sentido, es la implementación del proceso de verdad (*apophainesthai*) en tecnología, para lo cual hay que encontrar, todavía, las metodologías y los fundamentos apropiados. Hablo, hipotéticamente, de la interactividad como discurso, intercambio y caritas (dono de potencial creativo, mayéutica).

**Producibilidad e irreproducibilidad.** Como hemos visto, producibilidad se refiere al hecho que las tecnologías digitales producen siempre originales, multiplicando así el concepto de único. Con esto la *creatio* coincide con la *inventio*, así que, dice Costa, el aura ha perdido definitivamente su relevancia. Por lo tanto, lo que es realmente irreproducible no es la obra, sino la experiencia creativa, que es única para cada sujeto. El hecho que los sujetos utilicen una misma herramienta hace de dicha herramienta algo trascendente, en cuanto permite que el proceso creativo sea en parte individual y en parte colectivo.

**Forma y metaforma.** La metaforma es la herramienta que permite el formar, o forma del proceso formativo. Es obra para hacer obras, proceso de procesos. Lo que pone en

juego problemas de comunicación, tecnológicos, científicos y epistemológicos. Esta es el potencial cognitivo y estético del *software*, como metaforma del pensamiento complejo. Se dice que la globalización y la sociedad de la información ponen en cuestión los conceptos de profundidad y superficialidad, elite y masa, cultura y marketing, medios y géneros. Aquí las tecnologías de la información contribuyen a subvertir las jerarquías tradicionales generando el relativismo absoluto. Pero las metaformas constituyen un lugar alternativo para reintroducir nuevos valores y jerarquías, respetando el relativismo anti metafísico que es el logro más valioso de la posmodernidad.

**Profundidad y superficie.** Si bien es cierto que toda expresión social es cultura y tenga los mismos derechos, no toda cultura tiene el mismo valor. En el caso de los procesos digitales en modo especial hay el riesgo del exceso estético y de la multiplicación de relaciones ficticias o improbables entre los dominios más heterogéneos. Y hay la idea que las metaformas, los enlaces y la exploración constituyan una nueva forma de saber que recurre el potencial de la superficie renunciando a lo que es profundo en el sentido clásico<sup>9</sup>. ¿Cómo fundamentar aquí las diferencias entre arte culto y arte comercial? ¿Entre simulacro y realidad? ¿Qué es lo que separa lo trivial de lo trascendental? La diferencia está precisamente en el concepto de *aletheya*: la verdad no se muestra fácilmente; profundidad, cultura y realidad es el compromiso con esta clase de verdad y con la *caritas*, que significa visitar para quedarse, para dejar huella.

---

9. Esta es la crítica de autores como Baudrillard (los simulacros) y Virilio. Y el concepto de bárbaro de Alessandro Baricco.

**Bello y sublime.** En la estética posmoderna lo bello se representa inesperadamente como proceso, discurso de forma: belleza del formar. Esto deja intacto el potencial de lo sublime, pues si lo bello en sí corre el riesgo metafísico (o el *kitsch*), en el proceso abierto y generativo (en la metaforma) adquiere las características de lo sublime: indeterminado e impredecible. La contaminación es posible primero porque el arte es un resultado (no contamina el origen del proceso), segundo porque hay una mirada compleja, global, que aborda cada fenómeno en toda su plenitud material, biológica, social e intelectual. Se establece aquí una interesante relación con las ciencias de la complejidad<sup>10</sup> el concepto de forma emergente, en cuanto esta clase de formas es el resultado de las exigencias funcionales (la Bauhaus) y de la evolución orgánica (según las reglas naturales, como sucede en el caso de la biomimética y de la bioingeniería). En este peculiar sentido se puede recuperar la forma como parte esencial del arte, y restablecer sus diferencias con la ciencia y la filosofía, con las cuales el arte posmoderno se mezcla casi siempre indebidamente.

### **Arte digital y crisis**

Hace falta, a modo de conclusión, mostrar como el entramado de conceptos que he tratado de presentar está relacionado con la crisis de la posmodernidad, tanto en el sentido filosófico (como modernidad irresuelta, como dice Habermas), cuanto como crisis de un cierto modelo de desarrollo económico y social.

---

10. La teoría del caos, la vida artificial, los fractales y las simulaciones en general de los procesos naturales.

El estado actual de crisis hereda, en primer lugar, las cuestiones puestas por Dada, la Bauhaus, el Futurismo, el Arte Conceptual y Fluxus; en segundo lugar, hereda la crítica filosófica de autores como Adorno, Heidegger, Benjamin, Gadamer, Barthes, Baudrillard, Danto, Derrida, Eco y Vattimo entre otros. Detallando: la muerte del autor, la obra abierta, la relación con la ciencia, la relación con los medios masivos y la escritura, todo ellos vinculados con el sentido de la hipertextualidad, de la interactividad, de las simulaciones y de las redes.

Pero la cuestión del exceso y de la sobreproducción de cultura -un fenómeno relativamente nuevo- es particularmente importante porque enfatiza la necesidad de crear nuevas dimensiones del significado y nuevos valores (el *hacer espacio*, concepto de Heidegger). Como hemos visto, estos revierten en el dominio público y social, pero hay que subrayar que, al mismo tiempo, recuperan la creatividad individual, pues una de las características de los procesos sociales actuales, la glocalización, refleja precisamente esto: una retroalimentación entre lo privado y lo público, lo local y lo global, la herramienta (pública, global) y la obra (local, privada).

En este sentido el arte digital no debe considerarse un nicho, o un nuevo "ismo" artificial e innecesario, más bien se presenta como un nuevo paradigma artístico al mismo modo de lo que pasó con la fotografía.

A pesar de esto, no estoy del todo seguro que el arte digital, dentro este marco global y complejo, alcanzará realmente su ruptura cultural, estética y filosófica. Hay demasiados intereses

corporativos e institucionales que hacen que los conceptos de arte, de artista, de obra, de autor, de lector, de museo etcétera, se mantengan en los dominios tradicionales, aunque estos se encuentren desde hace tiempo sin sentido.

### **Bibliografía**

BARICCO, Alessandro. *Los bárbaros. Ensayo sobre la mutación*. Barcelona: Anagrama, 2008.

COSTA, Mario. "Interview with Mario Costa". En Soddu, Celestino, ed. *GA2005 Conference proceedings*. Milán: Alea Design, 2005.

ECO, Umberto. *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*. Milán: Bompiani, 2000.

HEIDEGGER, Martin. *L'origine dell'opera d'arte*. Milán: Marinotti Edizioni, 2000.

HEIDEGGER, Martin. *El arte y el espacio*. Bogotá: Eco, 1970.

VATTIMO, Gianni. *La fine della modernità*. Milán: Garzanti, 1999.

COX, Donna. "The tao of postmodernism: computer art, scientific visualization and other paradoxes". En: Leonardo Supplemental Issue 1989. Nueva York: Pergamon Press, 1989

KANT, Immanuel. *Lo bello y lo sublime. Metafísica de las costumbres*. Buenos Aires: Libertador, 2004.

Maestro en Artes Plásticas de la Universidad de Antioquia (Medellín), Doctor en Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid y con una estancia Posdoctoral de la Universidad Nacional de Córdoba (Argentina). Se desempeña como Docente universitario, investigador y artista. Su obra se ha expuesto a nivel nacional e internacional. Varios de sus proyectos artísticos han sido premiados en distintos eventos. Ha realizado una extensa trayectoria como conferencista y ponente. Sus textos han sido publicados en libros y revistas, entre los que cabe destacar el libro *La Fotografía Como Dispositivo Mágico* y la publicación multimedial *Las Historias Mínimas del Anónimo Transeúnte*. Fue el gestor de la Especialización en Creación Fotográfica, de la Maestría en Artes de la Universidad de Antioquia y parte del comité académico responsable de la creación del Doctorado en Artes de la misma universidad. Ejerció como coordinador académico y director del Encuentro de Fotografía de Medellín. Actualmente Dirige el Departamento de Artes Visuales de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia desde el año 2007.



## ***La Huella Digital. Del efecto sujeto en la génesis digital***

Por Gabriel Mario Vélez

### ***Resumen***

Casi tan pronto se anunció la aparición del primer dispositivo fotográfico, la postulación de la objetividad fotográfica, que había sido la caracterización también primera, se enjuició como una tesis tendenciosa condicionada por las expectativas históricas atribuidas al invento en el contexto del proyecto moderno. De este modo, las interpretaciones sobre la naturaleza del medio fluctuaron, del automatismo especular denominado "espejo de lo real", hacia la así llamada "transformación de lo real" (Dubois, 1994: 20), explicada como una acción convencional subjetivante.

Las repercusiones de dicha traslación, que empezaron por problematizar la instrumentalización documental del dispositivo, cuestionaron las muchas aplicaciones inventariables del medio puestas en marcha. Toda una operación epistemológica sustentada en los sistemas de captura fotográfica de base analógica.

Sin embargo, tal intento desmitificador no consiguió desacreditar las potencialidades del aparato fotográfico para servir como la herramienta más cualificada en la transmisión, de manera fidedigna, de datos y testimonios, e incluso, actuar como fuente de certificaciones probatorias. Una condición de autoridad que sigue sosteniéndose incluso tras la muerte darwiniana de los soportes analógicos y su reemplazo por la paulatina imposición de los medios digitales.

Pero, ¿acaso la captura digital no cambió la naturaleza de la imagen? Parece evidente que no es posible seguir adoptando el credo en la imparcialidad del medio fotográfico en su relación con la representación de la realidad. No obstante en su uso convencional, la certificación fotográfica sigue operando como un cierto tipo de huella indicial.

En el escenario líquido de la contemporaneidad, como si se tratara de un correlato, la percepción de la realidad ha devenido en efecto: efecto real. Y el sujeto, sumando su imagen en miles y miles de capas, capturadas en dispositivos cada vez más sencillos en su operación, e igualmente dispuestas a la visibilidad omnisciente propia de la navegación en el ciberespacio, consecuentemente también se ha convertido en un efecto, esto es, el efecto sujeto.

Medellín 1972. Maestro en Artes Plásticas, Especialista y Magíster en Estética de la Universidad Nacional de Colombia. Ha realizado exposiciones individuales y expuesto en diferentes eventos a nivel nacional como el 41 Salón Nacional de Artistas, los IX, X, XII y XIII Salones Regionales, VII y X Bienal de Arte de Bogotá, Fotografía, entre otros. Sus obras se encuentran en colecciones públicas y corporativas como la Biblioteca Luis Ángel Arango del Banco de la República, el Museo de Antioquia, el Museo de Arte Moderno de Medellín, el Museo Universitario Universidad de Antioquia, Suramericana de Seguros y Argos.

Actualmente se desempeña como docente investigador en el Departamento de Artes Visuales de la Universidad de Antioquia en el área de Escultura y en la Coordinación de la Maestría en Artes de la Facultad de Artes. Es co-director de Casa Tres Patios, Espacio Plástico Alternativo desde donde se lideran proyectos de extensión y divulgación del arte local e internacional en nuestro contexto y el mundo en general.



## ***Autorretratos*** ***Reflexiones sobre la autoidentidad en el arte***

Por Santiago Vélez Salamanca

### ***Resumen***

La ponencia *AUTORRETRATOS Reflexiones sobre la autoidentidad en el arte* se introduce en el tema de la identidad contemporánea a partir del estudio de varios autorretratos de artistas colombianos, proponiendo nuevas categorías estéticas que a modo de especulación simbólica, reflejan imágenes de un sí mismo cada vez más cambiante e incierto. Las ideas del yo, del otro, de mis yo o de los [mis] otros se entremezclan sin dejar cabida a la condición de unicidad, sino más bien, a la pregunta recurrente por lo híbrido que toman su forma del espejismo que se borra y modifica al parpadeo constante de quien lo sufre. Nos encontramos ahora ante *la dualidad, el engaño, la interfaz, el umbral, la seducción, la muerte* y hasta de pronto, la identidad.

A través de este link puede encontrar información relacionada con esta ponencia:

<http://www.bdigital.unal.edu.co/4611/1/71732898.2011.pdf>



### ***Informática Musical: Una alternativa a la versatilidad creativa.***

Información de los ponentes del Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM)

#### ***Mauricio Plazas Elejalde***

Licenciado en música. Corporación Universitaria Adventista, Medellín.

Magister en educación con Énfasis en Cultura, Universidad de Medellín.

Master en producción musical Universidad de Berklee, Boston.

#### ***Formación en:***

Optimización de sistemas de sonido, Meyer Sound 2008.

Diseño de sistemas de sonido, Meyer Sound 2010.

Mezcla, Buford Jones 2011.

#### ***Docencia:***

ITM – Facultad de Artes y Humanidades

Universidad de Medellín – Facultad de comunicación

Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid – Facultad de comunicación audiovisual



*Experiencia profesional:*

IX Juegos Suramericanos Medellín 2010  
Productor técnico Unconvention MDL2010  
XXI Festival internacional de música Amazonense 2010  
Greater Fort Lauderdale Sister Cities International 2011 Fl.  
Proyecto Patio Sonoro Museo de Antioquia – ITM 2009 - 2011  
Proyecto Encuentro internacional de Medellín MDE11 – Diplomado  
Culturas Musicales Callejeras 2011

***Fredy Alzate Arias***

Ingeniero Electrónico, con énfasis en Sistemas Digitales de audio, Electroacústica, Procesamiento Digital de señales.  
Universidad de Antioquia, Medellín, 2000  
Estudiante de Maestría Gestión Tecnológica UPB  
Músico intérprete de instrumentos de cuerda  
Formación en Solfeo, Psicoacústica, armonía, apreciación musical, audioperceptiva, improvisación y composición.

*Docencia:*

ITM  
Universidad de San Buenaventura  
Universidad San Martín

*Investigación:*

Coordinador Semillero de investigación en audio y acústica  
Desarrollo de herramientas informáticas para el refuerzo de sonido. Calculadora Acústica

***Johnny Sepúlveda Restrepo***

Estudiante de último año de la tecnología en Informática musical  
Cofundador del proyecto radio Noise  
Cofundador del proyecto de música con 8 bits  
Estudiante en formación del grupo de investigación en Artes y Humanidades  
Participante como expositor en el festival de la imagen en Manizales 2010  
Participante como expositor en el festival de la imagen en Manizales 2011  
Ponente en el encuentro de música electrónica en la universidad ICESI Cali 2012

### **Resultados y procesos de los semilleros de investigación Hipertrópico**

Por Grupo Hipertrópico

#### **Resumen:**

El Semillero del grupo de investigación Hipertrópico surge en el año 2010, como un espacio interdisciplinar para la iniciación e inmersión de futuros investigadores que estuviesen interesados en realizar procesos de experimentación y análisis alrededor del arte y la tecnología.

Se presentan los resultados de los semilleros en: Lenguajes audiovisuales, Creación y experimentación en 3d y en Fotografía experimental.

#### **Jader Cartagena Martínez**

Maestro en Artes Plásticas, Universidad Nacional de Colombia. Especialista en Guiones y Dirección para Televisión y Radio. Especialista en Docencia Investigativa Universitaria. Artista Sonoro Candidato a Magíster en Estética Universidad Nacional de Colombia. Universidad de Antioquia



## ***Carlos Mario Sánchez Giraldo***

Licenciado en Educación Artes Plásticas y Magister en Artes de la Universidad de Antioquia.

Docente del área de Imagen Digital de la Facultad de Artes de las Universidad de Antioquia. Sus intereses se han concentrado en la animación y en el modelado en 3d. Es el coordinador general de los semilleros del grupo de investigación Hipertrópico.

## ***Paula Rodríguez***

Estudiante del departamento de Artes Visuales de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia.

Integrante del Semillero de Fotografía Experimental de Hipertrópico.

## **Diseño de la identidad visual del evento**

Pablo Andrés Pulgarín Herrera

## **Registros fotográficos y audiovisuales**

Pablo Andrés Pulgarín Herrera

Jader Cartagena Martínez

## **Memorias:**

### **Editoras**

Alexandra Milena Tabares García

Ana María Cardona Trujillo

### **Diseño y diagramación**

Angelina González Espinosa

### **Edición Fotográfica**

Pablo Andrés Pulgarín Herrera

Angelina González Espinosa

## **Apoyan**

Instituto Tecnológico Metropolitano ITM

Proyecto Hechiszo. Vehículo para las artes

Museo Universitario Universidad de Antioquia MUUA

Radio Altair

Centro Cultural Facultad de Artes

## **Agradecimientos**

Facultad de Comunicaciones

## **Informes**

grupohipertropico@udea.edu.co

www.udea.edu.co/hipertropico

Apoyan:



Institución Universitaria



Lidera:



Coordina:



