

UNIVERSIDAD DEL VALLE
 FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS
 DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES Y ESTÉTICA

CUERPO/ARTEFACTO

POR: LEANDRA PLAZA

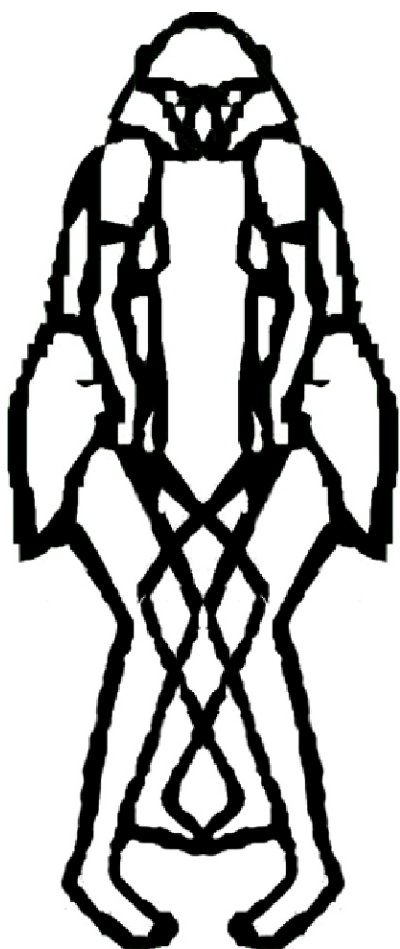
DIRECTOR: JIM FANNKUGEN

CALI - COLOMBIA
 ABRIL DEL 2010

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	4
MARCO TEÓRICO.....	7
MARCO REFERENCIAL.....	13
JUSTIFICACIÓN.....	16
OBJETIVO.....	23
ANTECEDENTES.....	24
DESCRIPCIÓN, SOBRE VARIOS ASPECTOS DE LA OBRA.....	33
° AVATAR [FORMA DE ESTAR] MULTIFORME... 33	
° VIDEO EN TIEMPO REAL COMO INCIDENTE EN ESCENARIOS PÚBLICOS.....	37
° LA PRESENCIA Y LA ACCIÓN FÍSICA.....	41
*LA EXPERIENCIA ESTÉTICA COMO EXPERIENCIA COGNITIVA	
*DE LA INSTALACIÓN COMO HARDWARE	
° FOLIOSCOPIO Y DIAPOSFERA.....	45
*SOBRE LA ANIMACIÓN COMO PRINCIPIO DE INTERACCIÓN	
*SONIDO, LUZ Y SOMBRA	
GLOSARIO.....	47
BIBLIOGRAFÍA.....	48
ANEXOS.....	50





Cuerpo/artefacto {apología a FMV^[1]}

3

1. FMV es la abreviación de Femevudú. Se puede consultar un recuento de datos en video, gráfico y texto, alojados en un blog o columna en internet desde Abril del 2006, en <http://femevudu.blogspot.com>

FMV también es un tipo de animación (Full Motion Video) que se usaba en juegos de video y que recreaba el entorno desde varios puntos de vista, funcionaba grabando gráficos en video que luego se reproducirían conforme el jugador se desplazara en el juego. Actualmente muchos juegos generan en tiempo real el entorno permitiendo más ergonomía en el desplazamiento, lo que dejó al FMV obsoleto.

INTRODUCCIÓN

*-Dame tu alma -dijeron un millar de estrellas.
-No creo en almas -respondió ella con sinceridad.
-Entonces dame lo que le das a la pantalla, lo que todos le dan. Dame un poco de amor. [2]*

Una obra de arte siempre está cargada de dicotomías y ambigüedades, no resuelve problemas sociales sino que propone y problematiza procesos culturales, mitigando o exacerbando un desaforo humano sensible. El arte es una tecnología humana y como tal está en constante desarrollo, desde mediados del siglo 20 los materiales empleados en artes visuales se han diversificado, orientándose hacia el uso de artefactos mediáticos para proponer otras lecturas de la sociedad. El documento a continuación se interesa en el rol de las artes visuales en el proceso de apropiación tecnológica y de información en las relaciones que devienen entre cuerpo y artefacto.

4

Cuerpo/artefacto entonces revisa la relación entre el arte y la tecnología en un contexto globalizado y desde Cali, Colombia, Latinoamérica. Enunciando a través de las artes visuales un proceso en el que adosamos implantes a nuestro organismo, análogo a la condición de un ciborg que se configura a través aparatos e informaciones, y en el que construir una obra es equivalente a desarrollar un hardware, donde además el contexto social está configurado por lo tecnológico.

2. Clive Barker. Libros de Sangre Vol.2 - Hijo del celuloide. Página, 133. Madrid. 2004. La Factoría de Ideas.



Las tecnologías de la información son un lenguaje social que involucra también al arte (prácticas artísticas, obras, intervenciones, procesos) integrados los dos con la vida como un acontecimiento permanente que atraviesa la construcción de realidades e imaginarios. Cuerpo/artefacto utiliza su capacidad para cuestionar la realidad y para introducirse en los contextos en que se desarrolla nuestra cognición, centrándose en la constitución del cuerpo como sujeto y objeto del entorno mediático simulado por las tecnologías informáticas y abordando la ficción en el arte como una forma de sublevar la realidad.

Pensar cómo se inmiscuye lo informático en el arte implica fijarse en la cibercultura como un proceso social que involucra los medios informáticos, en donde el arte aterriza metafórica y poéticamente las relaciones culturales con estos medios y la cibercultura a su vez es una posibilidad de tejer redes entre disciplinas (la ciencia, el desarrollo informático y el arte). Sin embargo Cuerpo/artefacto en últimas es físico y aunque se apoye en lo virtual ahonda en la facultad narrativa de los entornos análogos, considerando un futuro que ha quedado olvidado en el pasado.



MARCO TEÓRICO

A continuación se desarrollaran ideas sobre lo humano y lo tecnológico en donde cuerpo y artefacto tienen cada uno unas posibilidades físicas y lingüísticas que se estructuran desde la relación cultura/tecnología en la que es fundamental el arte. Estos elementos integran y definen el trabajo que se desglosará en este documento.

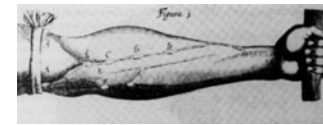
Las relaciones entre lo humano y lo tecnológico aparecen con nuestro propio origen y las innovaciones técnicas son el resultado de una “extensión de funciones humanas anteriores”^[3], es decir que lo tecnológico es una proyección de sí mismo, integrada a la realidad inmediata y que se asemeja al funcionamiento humano.

7 *Cuando asumimos que la tecnología somos nosotros mismos, ya no es algo innovador. Es algo inevitable*^[4], el organismo y el lenguaje también son tecnología. Lozano Hemmer integra ideas que antes estuvieron abismalmente distantes, aunque mucho antes, en el renacimiento, el cuerpo también fuera estudiado como un aparato tecnológico muy sofisticado, tuvieron que pasar varios siglos para que la idea de cuerpo y máquina empezara a confundirse.

3. Marshall McLuhan citado por: Bunz, Mercedes. La utopía de la copia, El pop como irritación. La participación de las cosas, Pág. 73-74. Interzona Editora / Buenos Aires, 2007.

4. Lozano-Hemmer, Rafael. En entrevista para el programa de televisión Arte en Construcción. Capítulo Arte y Ciencia I. Febrero de 2009, México. Hallado en <http://www.youtube.com/watch?v=WrtqMLYzpg0>

Las formas tecnológicas han evolucionado como herramientas de representación, interviniendo conceptos estéticos y narrativos^[5]. Los artefactos tecnológicos, informáticos y electrónicos han modificado el modo de concebir al otro, y lo otro, ya sea el vecino u otro, al otro lado del pacífico. Sin embargo esos artefactos han empezado a estar realmente presentes desde hace muy poco y apenas se empieza a asumir su presencia, que brinda múltiples e inquietantes posibilidades narrativas y expresivas.

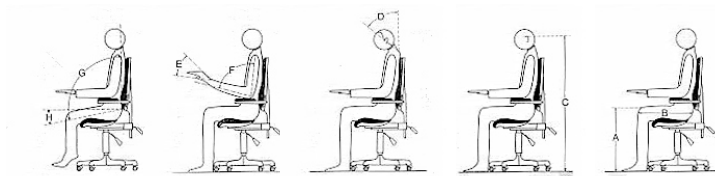


8 Hoy una buena parte de la sociedad pasa horas frente a una pantalla que pareciera que alimenta. La realidad está siendo modificada todo el tiempo por artefactos, como el teléfono móvil y la televisión, que incorporados a la cotidianidad suelen permanecer tan próximos que empiezan a integrar el hábitat. Y un poco más allá de ser solo máquinas o artefactos son una proyección de sí mismo, un otro con el que convivir y que alimenta la realidad.

5. Giannetti, Claudia. Sintopía(s). Catálogo de la exposición en el año de España en China. Máquina y realidad sobre la obra de Iván Marino. Pág. 27. Junta de Extremadura. Consejería cultura. 2007.



La idea del artefacto como un otro yo, producto de la invención y rastro de la existencia, permite sondear un amplio debate sobre la máquina como mecanismo de interacción y control social, y las alternativas o formas de resistencia para empoderarnos de ella. Haraway propone que *La máquina somos nosotros y, nuestros procesos, un aspecto de nuestra encarnación. Podemos ser responsables de máquinas, ellas no nos dominan, no nos amenazan. Somos responsables de los límites, somos ellas.*[6] De alguna manera hemos empezado a ser también artefactos.



POSINDUSTRIAL, animación para web FMV

9

Haraway también enuncia una relación bastante pertinente entre la ciencia ficción y la realidad social, formulando que las fronteras entre una y otra son una ilusión óptica[7]. Nuestras construcciones de realidad en muchos casos son resultado de la fuerte influencia que ejercen los medios, pero también pueden surgir de la decisión de modificar y poner esa realidad a nuestro favor. El arte se opone y cuestiona lo real, rehaciéndolo y recreándolo, en la medida en que la experiencia estética es un lugar de sacudida, de

6. Haraway, Donna. Manifiesto ciborg, Universidad de California, Santa Cruz, Estados Unidos, 1991. Hallado en <http://manifiestocyborg.blogspot.com> Traducción de Manuel Talens. Pág. 31.

7. Ibid. Pág. 1.

movilización y estremecimiento, de shock de la memoria[8]. El arte se convierte en un lapso de vigilia entre realidad y ficción, entre consciencia e inconsciencia, un lugar para potenciar la ambigüedad.

En las últimas décadas algunas obras en artes visuales proponen una interactividad semejante o relativa a los medios informáticos pretendiendo enunciar un conjunto de circunstancias que han permanecido implícitas en el arte y pueden concebirse como una reciprocidad que se tiene con los artefactos; en una obra sucede que si se articula con el contexto es una obra interactiva porque hay preguntas y respuestas que surgen en la experiencia.

Nuestras mejores máquinas están hechas de rayos de sol, son ligeras y limpias, porque no son más que señales, ondas electromagnéticas[9]. La experiencia del cine por ejemplo, el recinto oscuro y dispuesto para la introspección que propone la imagen como luz sobre una superficie que a veces incluso deja de ser inerte, nos introduce a través de un artefacto narrativo, en un universo de ficción, en donde el cuerpo permanece inmerso en la película. Una especie de aura rodea a los artefactos tecnológicos y atrapa nuestros sentidos, esta puede asociarse con un *Deus ex machina*, una divinidad que interviene las cosas inexplicablemente, una especie de poder que les carga de una fuerza inusitada.

10

8. Martín-Barbero, Jesús. Mutaciones del arte: entre sensibilidades y tecnicidades. Bogotá, Colombia, 2005. Hallado vía <http://www.scribd.com/doc/6315014/Mutaciones-del-arte-Entre-sensibilidades-y-tecnicidades>

9. Haraway, Donna. Manifiesto ciborg, Universidad de California, Santa Cruz, Estados Unidos, 1991. Hallado en <http://manifiestocyborg.blogspot.com> Traducción de Manuel Talens. Pág. 5.



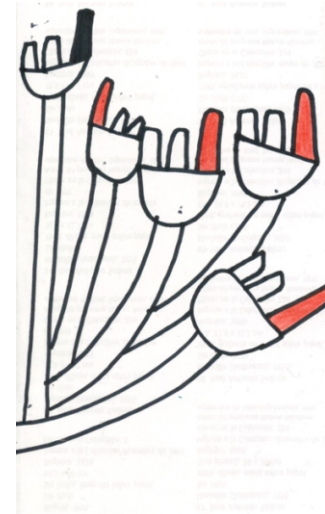
La máquina, el cuerpo y el medio se encuentran, por un lado los medios nutren el contexto y hacen circular significados y representaciones de nuestra sociedad, así la vida en la pantalla (Sherry Turkle, 1997) da origen a una máquina subjetiva, que se incorpora y transforma la vida, los hábitos sociales, la identidad y la cultura. De otro lado está el cuerpo que es físico y a la vez lingüístico, pero que alberga una percepción metafísica relacionada con el lenguaje y con la subjetividad que se desarrolla de acuerdo al contexto. Así que el medio facilita que otros vean lo que está debajo del cuerpo, cómo se configura la percepción, de una manera invisible y a veces inexplicable, en últimas el medio pretende visibilizar lo que pensamos.

Consideremos entonces que una obra de arte es un medio pues acude a la experiencia sensible, singular, estética que puede originar transformaciones en la percepción y en el pensamiento. Ya que es producto de un mecanismo de apropiaciones con diferentes orígenes, que apuntan a la afectividad a través de la memoria y se articula con la configuración de la realidad.

El arte siempre ha interactuado con la sociedad, desde luego el espíritu de cada época ha determinado esa interacción. También ha sido siempre multimedia porque recurre a un proceso en el que se inmiscuyen varios medios. Y aunque también siempre ha sido tecnológico nunca antes hubo un reducto tan significativo de esta relación, lo electrónico que en definitiva no siempre tuvo que ver con el arte ha expandido nuestra tecnología de los sentidos. Actualmente las plataformas digitales nos ofrecen experiencias narradas desde la simultaneidad, el hipertexto y la interacción en tiempo real o el intercambio en línea,

haciendo uso de la parcialidad y la fragmentación del tiempo en nuestra época, que proporcionan maneras de relacionarnos cada vez más inmateriales, ofreciendo posiciones relativas del presente, un tiempo real que sucede de manera simultánea en distintos territorios y con diferentes personas.

11



12



Registro Gráfico Diario FMV



MARCO REFERENCIAL

Muchas obras de esta época usan internet para ser ejecutadas y revisadas virtualmente en cualquier momento y desde cualquier lugar. Carmen Gil, artista e investigadora colombiana realiza en 1996 uno de los antecedentes que considero más relevantes a la hora de plantear una obra que es virtual y a la vez real. Hiperboréa^[10] es una narración sobre seres que habitan un universo de ficción. Incluye por un lado una puesta en escena donde convergen personajes que Gil ha creado y aparecen fotográficamente apoyándose también en el video y la multimedia, y por otro lado, es un documento^[11] que fundamenta a través de la fragmentación la relación que Gil entabla con un universo de ficción que ha denominado Hiperboréa.

Otro referente necesario es el trabajo multimedial del artista colombiano José Alejandro Restrepo, quien en sus instalaciones y videos nos permite ver a la sociedad a través del momento singular y reflexivo de la experiencia estética. Variaciones Sobre El Santo Job (2006) consta de una video proyección que recrea un cuerpo con luz en cuyas inmediaciones se van gestando durante semanas, larvas vivas que se convertirán en mariposas. La poética y el cuidado de la obra de Restrepo es extrema. En su trabajo alude siempre a los sucesos que acaecen al cuerpo en una realidad que parte de concepciones teológicas muy arraigadas en nuestra cultura.

13



14

Variaciones Sobre El Santo Job, José Alejandro Restrepo.
Fotografía 7 Bial Mercosur, archivo en línea

10. Se puede consultar en: <http://www.carmenelectric.net/hiper.html>

11. <http://www.carmenelectric.net/media/hiperbtex.html>



En el cine de David Cronenberg^[12], uno de los más fuertes referentes en mi trabajo, hay una relación perversa entre el cuerpo y los artefactos, que se enuncian a través del concepto de *Nueva Carne*. Cronenberg recurre a mutaciones físicas u objetos de carne que salen o entran al cuerpo una vez expuesto a ciertas informaciones, como si estas se transformaran y emergieran de debajo de la piel, borrando los límites entre artefacto y cuerpo, este autor dialoga con un concepto de ciborg en el que la tecnología se vuelve carne al quebrantar la posición orgánica y natural del cuerpo.



Videodrome, primea fase de la pistola de cartilagos. Cuadro de la película, Cronenberg

15

12. Cineasta canadiense nacido en 1943. Se pueden revisar películas suyas como: *Shiver (Desde Adentro)* (1975), *Videodromo* (1983), *El almuerzo desnudo* (1991) o *eXistenZ* (1999).



JUSTIFICACIÓN

[MIS RETINAS ESTÁN TODO EL TIEMPO VIBRANDO, ACELERÁNDOSE, CIRCULANDO, MOVILIZÁNDOSE; SE COMPORTAN COMO UN APARATO QUE INTEGRA MI SISTEMA PERCEPTIVO. EN ESTE SISTEMA SE ARTICULAN LAS PARTES DEL SER Y EL HACER EN UNA COALICIÓN DE REPRESENTACIONES, IMAGINARIOS Y SIGNIFICADOS. SOY UN ORGANISMO LLENO DE PARTES QUE LO CONFORMAN, DENTRO Y FUERA, EN MI CUERPO Y EN LOS ARTEFACTOS QUE USO A DIARIO. ARTEFACTOS VISIBLES E INVISIBLES (OBJETOS, APARATOS, INFORMACIONES, CONTENIDOS, ESPACIOS) QUE SE TRANSFORMAN A TRAVÉS DE MIS EXPERIENCIAS DE INTERCAMBIO COTIDIANO EN DONDE YO TAMBIÉN ME MODIFICO.]

En pro de concebir las artes visuales de un modo transversal, es decir vistas e integradas con saberes de otros campos, me aproximo al concepto de cibercultura^[13], ya que mi trabajo inicia y se desarrolla en un contexto informático, es decir que una problemática recurrente en él es la información que circula a través de tecnologías cibernéticas. Estas han originado procesos socioculturales que se relacionan y responden a un proceso social cada vez más fuerte de almacenar y consumir información. Por eso considero oportuno pensar la cibercultura, la manera en que ella se hace visible y como también subyace en un sinnúmero de procesos en artes visuales.

16

13. Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz proporciona muy buenos referentes sobre el concepto de Cibercultura a través de varios autores en *Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción: El Relato Digital*. [Http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/cibercultura/cibercultura.html](http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/cibercultura/cibercultura.html)





Ilustración FMV

yo no puedo seguir viviendo con todo esto dentro de mi



Mi interés en indagar sobre el concepto de tecnología informática e involucrarme con artefactos tecnológicos, proviene de una necesidad de replantear el cuerpo y la construcción que tenemos de él con respecto a la penetración de múltiples discursos mediáticos en torno a nuestra vida física y virtual. Preguntándome por la accesibilidad frente a aquellas que se consideran nuevas tecnologías, y al mismo tiempo si la pasividad sedentaria (y consumista) que nos somete frente a las pantallas es realmente tan voraz y verdaderamente tan pasiva. Partiendo de asociar conceptos que atraviesan nuestras relaciones actuales, como la multimedia, el hipertexto, la simultaneidad, las redes y lo rizomático. Retomo una problemática inspirada por la literatura de ciencia ficción, sobretodo ciberpunk (imaginario de sociedad hipertecnológica en el que cada vez más nuestro cuerpo es intervenido por máquinas y artefactos) para problematizar el universo artificial que proponen las tecnologías.

Mi trabajo en artes parte de una materia física: el cuerpo; de una recurrente preocupación por cómo este y la materia son intervenidos, en donde el cuerpo también puede ser interface para relacionarnos. La vida en las ciudades, por lo general, implica una relación veloz con la información, las necesidades productivas de la sociedad orientan esa relación y sobre todo los medios estimulan, además de contenidos y creencias, consumos que edifican cultura. Concibo la información como un artefacto del lenguaje, de ahí mi interés en lo informático y en indagar la relación cuerpo/artefacto partiendo de una aproximación al término ciborg que me ayuda a describir el funcionamiento de organismos vivos y el de sistemas electrónicos y mecánicos conjuntamente.

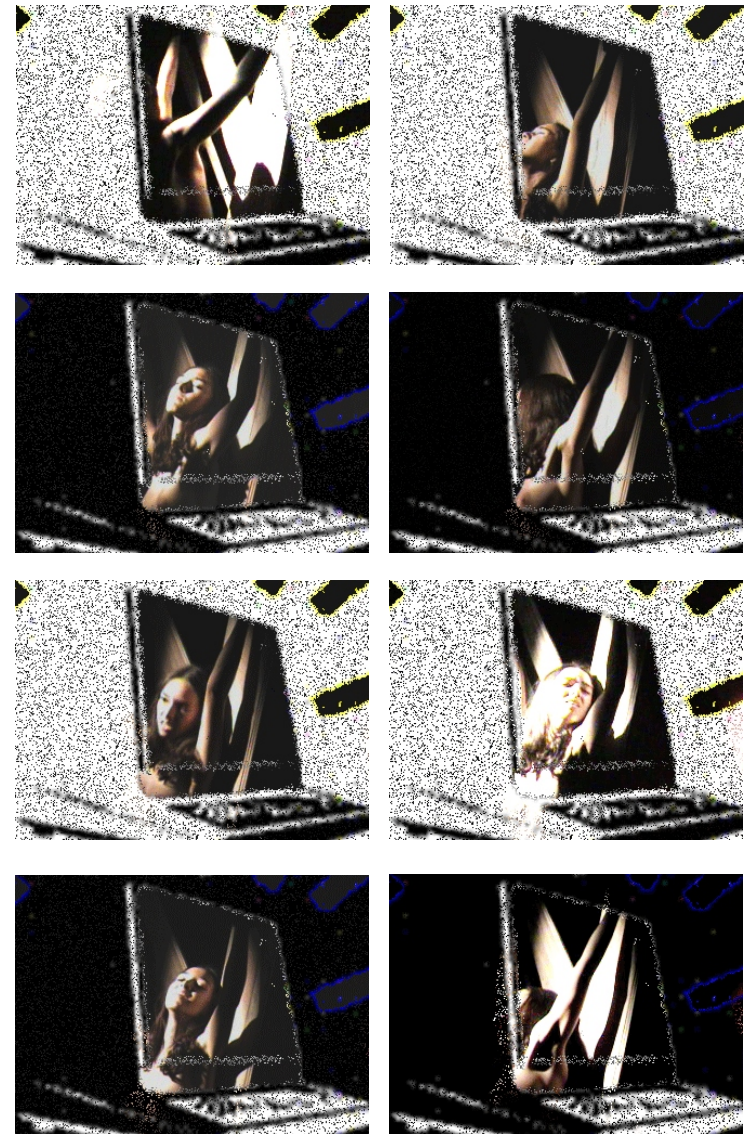


Hay un aprendizaje cultural implícito en nuestra interacción con artefactos que modifica nuestros hábitos y relaciones. Los soportes informáticos (literatura, radio, cine, video, internet), amplían nuestra cognición porque extienden nuestros sentidos perceptivos, es decir que podemos llegar a percibir a través de ellos. Así aquellos artefactos que intervienen en la vida diaria se vuelven también cuerpo, materia.

Nuestra sociedad funciona más a través de respuestas físicas que de compromisos ideológicos o conceptuales. Cali, en particular, es una ciudad en donde la información circula a través del cuerpo, de lo físico, en parte por nuestra condición geográfica y nuestra fuerte ascendencia afro. Vivimos un proceso de esclavitud, representado en una histórica tradición cañera a la que surgen oposiciones en forma de cuerpo librado, en festejo, celebre y delirante, en trance.

Este cuerpo en desorden, caótico, define mi visión de un cuerpo informático que confunde y dispersa, sin guardar proporciones habituales de productividad. Me interesa abordar esta situación a través de la idea de ciborg porque relaciona campos de investigación, en los que se crean narraciones sobre el cuerpo, sin que puedan llegar a formularse como un progreso ni un retroceso, sino más bien como una condición en proceso de consolidarse que en nuestro contexto suele ser excéntrica.

19



20

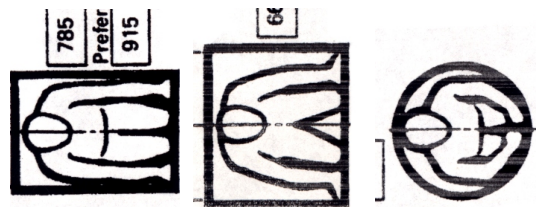
ICH LIEBE DICH, animación para web FMV



En este punto aparece mi fijación por la ciencia ficción y la literatura ciberpunk, esta última que aborda entornos cibernéticos en un futuro distópico (relacionado con una utopía perversa) en el que la tecnología y las multinacionales rigen la vida de las personas. Pero distanciándome de esa visión catastrófica, busco construir narrativas que especulen sobre el presente en el que me encuentro inmersa [UNA ESPECIE DE LETARGO FRENTE A MÚLTIPLES PANTALLAS], aludiendo a los artefactos con que me relaciono y con el inagotable cuestionamiento sobre la interacción física que tenemos con ellos.

Los artefactos que usamos suplantán y simulan la realidad, son en su mayoría una construcción lingüística e imitan el funcionamiento humano, como simulacro de nosotros mismos exceden la realidad contextual porque replantean nuestras relaciones, articulando experiencias que reconstruyen la realidad. Nuestras relaciones con máquinas y artefactos intervienen considerablemente en la constitución del yo. El fenómeno de que un artefacto se modifique con nuestra sola presencia tiene precedentes muy anteriores al computador o las obras de arte que se denominan actualmente interactivas. Solo basta fijarnos en su origen para saber que responden a nuestros propios deseos y a veces a los deseos de otros.

21



NECATOR, animación para web FMV



Cuando leemos un texto, por ejemplo, es inevitable que nuestro yo se traslade a la narración, nos transformamos como sujeto porque estamos inmersos y participamos en el texto, cosa que solo sucede de sujeto a sujeto y hace que la pantalla o texto también tenga posibilidad de actuar, porque alberga una subjetividad que no es necesariamente la que coloquemos en ella sino la que movilizó su creación. En ese sentido una obra (o artefacto) dialoga y propone interacción. Al aproximarse a ella hay algo afectivo, que sucede debajo de la piel, de la mirada, del pensamiento, algo sobrenatural que nos moviliza y moviliza la obra. Cada producto humano funciona como un otro yo, sobre todo una obra de arte.

Lo que busco en mi trabajo es problematizar una relación con artefactos que tiende a estar cargada de un aura sobrenatural e inexplicable que nos maravilla y nos sorprende, indagando en una especie de regresión que replantee las condiciones físicas del artefacto y su origen necesariamente ligado al cuerpo (materia y lenguaje). La imagen: física y virtual, tridimensional, estática y en movimiento, es el artefacto más prominente en mi formación. Y las imágenes que hago en la pantalla o que recreo al ejecutar acciones cotidianas son el resultado de la permanente exposición a informaciones y narraciones que no siempre escojo, sino que a veces se hacen tan notorias que es inevitable asumir. Todo mi cuerpo está integrado a un sistema de experiencias que aunque se multiplican en imágenes siempre suceden tridimensionalmente.

22



OBJETIVO

Proponer desde las artes visuales una reflexión sobre la relación cuerpo/artefacto, articulando una narración inmersiva que utiliza múltiples medios como lenguaje, donde lo tecnológico se plantea como un escenario/ambiente que recurre a la imagen para modificar la realidad.



Collage FMV

23



ANTECEDENTES

“A mí no me interesan las tecnologías, sino las personas.”
Icaro Zorbar.[14]

Una de las características que considero fundamentales al describir mi proceso de formación en Artes Visuales, es el empleo de diversos medios que me han permitido gestar atmósferas, escenarios y acontecimientos en los que intervienen personas, objetos, sonidos, imágenes y acciones que articulan narraciones sobre el cuerpo.

Como último trabajo de la cátedra de Proyectos VII, a finales de 2008, produje un ejercicio curatorial que llamé Mecanismos en intercambio (MECINTER)[15], en donde se proponían relaciones entre lo físico y lo virtual en un entorno formalizado con recursos análogos. Intervinieron obras que había identificado de estudiantes de arte y de artistas, el parámetro general de la exposición era que abordaran el problema del cuerpo desde la perspectiva de la máquina, proponiendo relaciones que juntaran estos dos conceptos. El objetivo de este ejercicio fue lograr la participación del visitante a través de la experiencia inmersiva de recorrer la muestra.

24

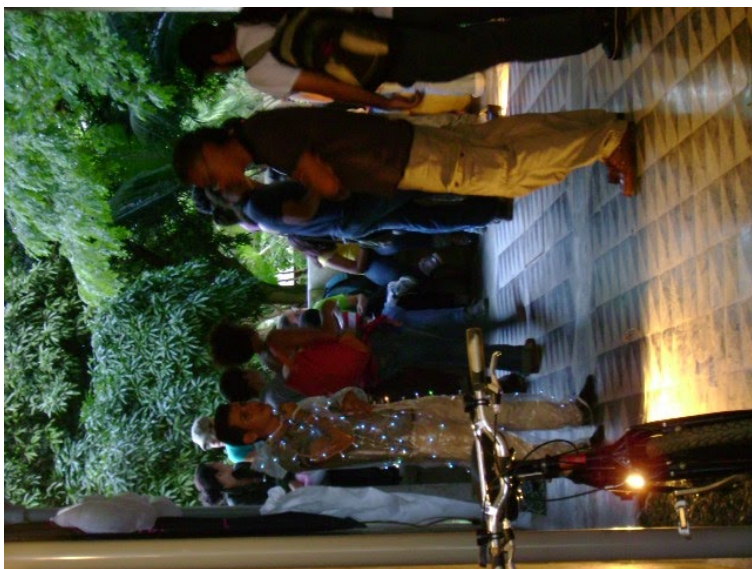
14. En entrevista para Elniuton. Tecnología húmeda. Edición 7. Interpretación mecánica de la paradoja del romance. Pág. 137. Hallado vía <http://elniuton.com/contenido.php?ed=07#>

15. Ver anexo y <http://mecinter.blogspot.com>





25



Una muestra, por lo general, usa la instalación de elementos que conviven en un espacio, para proponer un proceso de inmersión, de consecución de ideas, acciones e imágenes que nos envuelven. En este proceso participan nuestras historias anteriores y las narraciones al interior del acontecimiento, conjugando una nueva experiencia que se apoya en la vivencia.

Mis indagaciones se han movilizado en varios campos, uno de ellos relacionado con la ingestión de sustancias vivas que intervienen la percepción de realidad, modificando y expandiendo los sentidos, como una especie de prótesis química. He trabajado recurrentemente con alimentos y enteógenos^[16], en instalaciones en las que el otro ingiere y asimila, integrando a su metabolismo sustancias vivas que lo nutren.

26

16. Un enteógeno es una sustancia vegetal o preparado de sustancias vegetales que, cuando se ingiere, provoca un estado modificado de conciencia. El término deriva de la lengua griega, en la que éntheos significa "poseído por un dios" (literalmente "dios dentro de") y génos quiere decir "origen, nacimiento". Su significado etimológico es «devenir divino por dentro». Es un término despojando de juicios de valor que reconoce la función primaria de este tipo de sustancias. Muchas de ellas incorporadas en nuestros hábitos de consumo frecuente, como el café, el azúcar, el tabaco o el alcohol. Términos como alucinógeno, psicotrópico y psicoactivo tienen un uso más frecuente en medicina, psicología o psiquiatría, aquí uso enteógeno porque considero que es la definición más acorde con mi trabajo. Recopilado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Ente%C3%B3geno>





27



Centro Cultural para Psicoactivos 2008



En una atmósfera creada con luz, propongo el cultivo de hongos con propiedades enteogénicas (2005), también ofrezco mermeladas con el mismo tipo de hongo (2007 a 2009). Posteriormente llevo a cabo un montaje que se denomina Centro Cultural Para Psicoactivos^[17], a mediados de 2008, en donde se ofrecen sustancias estimulantes y depresoras del sistema nervioso central, con el objetivo de fomentar el intercambio de experiencias y contenidos acerca del uso de enteógenos, promoviendo la sostenibilidad del consumo y la circulación de conocimientos relacionados con el modo en que funciona nuestro organismo, donde recorro a la construcción de imaginarios y realidades mediante la asimilación de sustancias y contenidos.^[18]

La ficción como resistencia es una proposición que atraviesa mis procesos de creación, en el montaje anteriormente descrito es un importante referente del contexto porque el impacto de sustancias alteradoras de conciencia en esta ciudad es inmenso y en esa medida su consumo subleva la realidad. La posibilidad de intervenir en la realidad es una de las facultades del arte, convertir la ficción en un instrumento para diversificar significados, revertir su uso.

28

17. Ver anexos y <http://femevudu.blogspot.com/2008/07/psycho.html>

18. Cali es una ciudad impactada por el narcotráfico, por donde pasan grandes cargamentos de marihuana, opio y cocaína. Desde el 2006, el Colectivo Trinchera Ganja ha programado actividades de interacción frente al tema de las plantas sagradas, formulando encuentros, charlas y eventos culturales en sitios públicos que involucran a comunidades, sobretodo de jóvenes. Gracias a su trabajo pude acceder a diversos materiales y fuentes que buscan desatanizar el uso de plantas ancestrales. Su trabajo se puede consultar en <http://trinchereganja.wordpress.com>



Los diferentes campos del arte plantean esa reversión cuestionando aquello que creemos establecido. Cada montaje que he hecho en instalación, happening o performance guarda una estrecha relación con lo escenográfico proponiendo interrupciones temporales donde acontece una experiencia singular en la que se conjugan múltiples medios en interacción con nuestro cuerpo.

Mi primera relación de participación creativa, referente a lo escenográfico, sucede en el teatro a través de mi práctica profesional en el año 2007. Vinculándome en el montaje de "Edipo, poema dramático en un acto"^[19] con la Fundación Teatro del Presagio. En los últimos tres años este montaje ha itinerado en más de tres docenas de escenarios. Considero que la experiencia fue muy enriquecedora pues se dió la posibilidad de concebir un proceso creativo en el que participan varias disciplinas. Este diálogo entre las artes visuales y las artes escénicas impregna mi trabajo de una retroalimentación constante de otras áreas del conocimiento.

Edipo es una tragedia, con personajes que no se sabe si están vivos o muertos, asediados siempre por voces que hablan en una compleja elaboración dialéctica. En la escenografía se deducen las ruinas de una catástrofe que junto al crujir de las voces y la indumentaria que se transforma, generan personajes misteriosos en un ambiente oscuro y difuso. Los personajes no se mueven o se

19. Ver anexo, también en <http://www.youtube.com/watch?v=h7b01CQDyj4>





31



desplazan muy lento. La atmósfera sonora se construye en vivo y el argumento literario es una de las cosas más trascendentales en el montaje, el texto oralizado es un atiborrado diálogo entre fantasmas de la consciencia y la memoria.

Mi función en este trabajo interdisciplinario corresponde a estructurar un concepto visual a través de la escenografía y la indumentaria. En Edipo está presente una pulsión de muerte que también aparece cuando nos relacionamos con artefactos que suplantán nuestra realidad o intervienen en ella tratando de devolvernos a un estado antes o después de la vida. En donde el cuerpo se encuentra embebido en un proceso que trae consigo nuevos órganos, incidentes y desconocidas maneras de percibir el mundo. Edipo conjuga las posibilidades de una obra que utiliza la experiencia estética para relacionar lo orgánico y lo mecánico, metáfora del cuerpo y la mente, de lo natural y lo artificial no como algo dividido sino como una coalición.

32

Estos antecedentes se entienden como resultado del cruce entre diferentes lenguajes, que nos permite pensar un cuerpo susceptible a cambios y constantemente hibridado y metamorfoseado, que se parece a una máquina al ser exhaustivamente estudiado, manipulado e intervenido y que surge de un proceso de asimilación en el que empieza a volverse cibernético, ciborg. Que no renuncia a su intuición pero si utiliza sus nuevos órganos para autodeterminarse en su contexto.



DESCRIPCIÓN, SOBRE VARIOS ASPECTOS DE LA OBRA

° Avatar [forma de estar] multiforme

Cuerpo/artefacto es lo que está debajo de Femevudú (FMV) y opera alrededor de una ecología de la información, con respecto al reciclaje de imágenes que permanecen en las retinas y pueden originar un *deja vu* o sensación de algo ya visto, una especie de reencarnación de un momento anterior. En primer lugar es un seudónimo cuya etimología planteo así: Feme, es una condición social, una caracterización que se apoya en la relación de lo femenino con el cuerpo. Vudú, se refiere a la relación subliminal (de verdad o creencia, de barrera) que tenemos con el contexto y su construcción a través de ficciones, posesiones y encarnaciones simbólicas. FMV aparece en el año 2006 adaptada de una publicación pseudo dadaista con collage y textos automáticos a la que accedí desde 2004. Es una concepción del cuerpo en relación con el uso de artefactos que modifican su condición, se presenta como una narración hipertextual y se hace visible a través de imágenes remezcladas en varios soportes, impresos, calcomanías, animación para web y video. Esta es una obra multiforme que involucra al cuerpo en un ritual de representaciones e imágenes, explorando los procesos de aprendizaje que implican nuestras relaciones con lo tecnológico, a través de la experiencia estética y de la imagen como símbolo cultural.

FMV es una mirada de la realidad social/contextual y los componentes que han estructurado mi formación: el cine, la imagen en movimiento, el sonido incidente y digital, el

33



cuerpo y la memoria entrecortada de millones de referencias en que apoyo mi lenguaje. Y encarna las pantallas en las que frecuentemente me encuentro inmersa, mi ventana, la cámara de video, el ordenador, la internet, la literatura de ciencia ficción, el breakcore^[20] y la imagen en movimiento en general.

Ensambo cosas que me encuentro y otras tantas que busco obsesivamente. Uso y realizo video, collage, indumentaria, performance, sonido y recurrentemente animación. [ANIMO LO QUE VEO, CUANDO ESTOY VIENDO ESTOY ANIMANDO.] En las animaciones que hago yuxtapongo imágenes (gráficos, mapas, diagramas) que semejan el metabolismo humano y aluden a un proceso de asimilación de información en donde prima el ruido.

El primer producto de FMV es un Registro Gráfico Diario que empecé en el 2006, de donde más adelante surgirían una publicación virtual y un fanzine fotocopiable^[21] con tres ediciones en 2008, 2009 y 2010. El Registro Gráfico Diario aparece como un ejercicio de recopilación de imágenes, residuos de impresos, dibujo y fotografías encontradas y más que se juntan en 90 collages. Algunos publicados en el fanzine, en el que también uso telas, calcomanías, marquillas y múltiples recortes acompañados de un cuento corto de ciencia ficción.

34

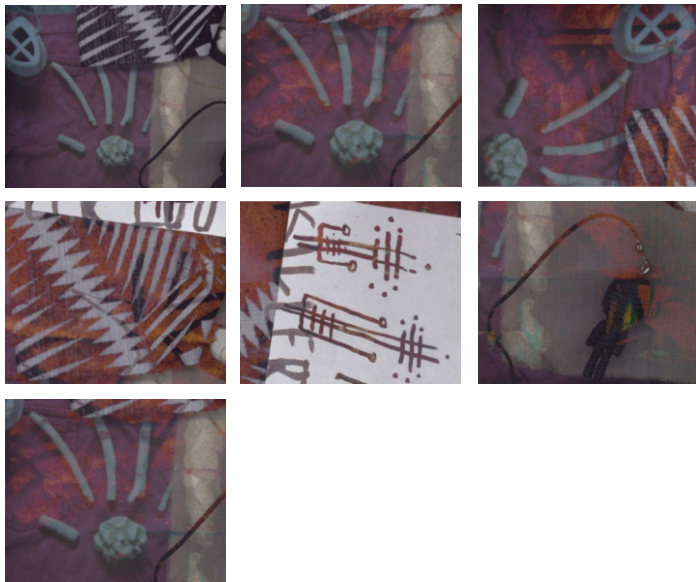


20. Género de música hecha electrónicamente con estructura no lineal y ritmos muy variables y frenéticos.

21. Un fanzine es una revista para fanáticos. Los zine (abreviación de Magazine) se caracterizan por ser una publicación pequeña, no comercial y de poca difusión, su desarrollo está ligado al de los medios de edición de bajo costo como la fotocopidora. Fenómenos como el comic underground y los textos en formato copyleft tienen como antecedente el fanzine, también se les considera precursores de los blogs. Recopilado de Wikipedia.

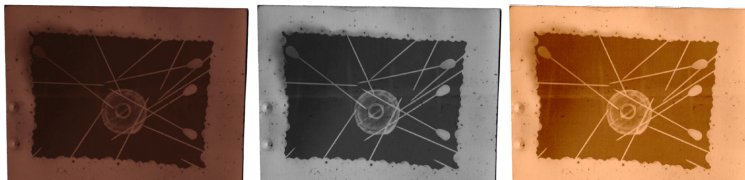


Cuadro del cabezote animado del blog FMV



FLESH animación para web FMV

35



GRAMA, animación para web FMV



Simultáneamente aparece un blog en internet, en el que recopilo imagen, texto, sonido, video y mayoritariamente animaciones que surgen al remezclar imágenes (materiales), muchas provenientes de internet mismo. Estas animaciones sirven de biblioteca vínculos, desencadenando contenidos y referentes que he venido investigando desde el 2006, en donde por medio del hallazgo y la apropiación voy construyendo y enlazando lo que hago. La internet más allá de un canal de información, puede llegar a ser un campo expresivo,^[22] de hecho es ella quien me ha permitido acceder a un sinnúmero de planteamientos teóricos sobre si misma y que además me ha facilitado enlazar mi historia con la de otros. Me interesa abordar narraciones que se presentan en red, con múltiples enlaces que van tejiendo relaciones entre contenidos, en donde aparecen metadatos e hipertextos, es decir expresiones lingüísticas que alojan un trasfondo, conceptos de los que se desprenden otros conceptos nunca linealmente, sino como un rizoma.

36

Sin embargo lo que más me interesa del medio virtual internet es su capacidad para transmitir algo ya existente, referencias a sucesos reales que tienen un espacio tiempo tridimensional, una geografía, un territorio y un contexto. Es decir, contenidos que se originan en la vida física, analógica, como experiencia de un acontecimiento en el que participa el cuerpo.

22. Murray, Janet H. Hamlet en la holocubierta, Pág. 94. The Free Press, New York, 1997. Paidós - Multimedia - Digital, Barcelona. Traducción de Susana Pajares, 1999. Para Murray la participación interactiva en internet consiste en poder modificar contenidos narrativamente.



° Video en tiempo real como incidente en escenarios públicos
{Or WTF! about VJ? }

Tras un periodo de indagaciones en lo audiovisual en exposiciones de videoarte y eventos de performance, empecé a mezclar imágenes en tiempo real en fiestas de música electrónica y eventos de formación de público en ese campo^[23]. Las imágenes que hago son un pastiche de portadas de discos y un sinnúmero de fotografías, publicidades, ilustraciones, incluso novelas gráficas, objetos escaneados, cuadros de películas e impresos.

A esa mezcla de imágenes se suman recortes cinematográficos de cine y video que me estimulan y dialogan con mis animaciones, narrativas multiformes en Lynch, prótesis y cuerpo mutado en Cronenberg, cantidad de artefactos y efectos visuales en el ciberpunk japonés y un sinfín de pequeñísimos fragmentos de película. Cine fantástico y de terror, que en algunos escenarios podría ser de culto, pero que empieza a ser desprovisto de esa aura magna y sobria al pasar por el soporte del video, ya no película física o transmisión electromagnética, sino imagen electrónica.

23. Festivales como BOGOTRAX, que en los últimos años ha forjado una cultura de la música electrónica y el video en tiempo real en Bogotá, a través de talleres, fiestas de acceso libre y en lugares públicos. Algunas fiestas de breakcore autogestionadas, más adelante en El Vestier espacio de conciertos promovido por la Fundación Lugar A Dudas, también en el espacio público, y recientemente en Videosónica, evento programado por la Alianza Colombo Francesa y el Centro Cultural Comfandi.

37

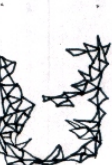


Intervención en El Vestier. Fotografía Lugar a dudas

Coloco imágenes en espacios en que intervengo con la música, como un collage en movimiento y en relación con sonidos simultáneos, fortuitos que aparecen de acuerdo al contexto, haciendo recordar en alguna medida el primer cine que sucedía con interpretaciones musicales en vivo. Aquí se encuentra la imagen y el sonido en una suerte de azar, donde la imagen proyectada no deja de permanecer en un soporte bidimensional hasta que aparece el sonido, es él quién origina la percepción de atmósfera, y juntos acompañar el proceso de inmersión en un tiempo real.

En este punto la acción performática se convierte en una situación de riesgo donde debo leer y desencadenar secuencias de imagen que interactuen con el sonido. Los sonidos que me interesan son en su mayoría generados electrónicamente, sintetizados y programados mediante

38



secuencias de mezcladores electrónicos con muchos ritmos y ruidos fragmentados que determinan una pulsión vital. La mayor parte de la música electrónica funciona usando sampling o muestreo que se deriva de la técnica del recorte usada por los dadaístas en sus collages, como también operan los clips de video que uso.

Viyear (o veejaying acrónimo de Video Jockey) como se conoce popularmente al acto de mezclar imágenes en tiempo real tiene sus orígenes en la cultura rave^[24], en que el papel del intérprete músico es encarnado por el Disc Jockey quien mezcla música de otros o suya, al igual que el Vj quien a partir de materiales ya existentes y metraje encontrado, selecciona, recopila y remezcla contenidos, en una especie de apropiacionismo.

Esta vertiente del video en tiempo real tiene una historia más problematizada en el video arte y el performance de los años 70, así como con la aparición de la música electrónica en la misma década y nuevas definiciones en el campo del arte que proponen instalaciones y entornos multisensoriales que hoy se pueden leer como multimedia. La mezcla de medios y disciplinas artísticas que tuvo uno de sus orígenes en el movimiento Fluxus, y en puestas

39

24. Rave, que significa delirar en ingles, es también un acrónimo de Radical Audio Visual Experience o experiencia radical audio visual. Como grupo social aparece en la década del 60 pero solo llega a consolidarse en los 80, alrededor de fiestas, frecuentemente mediadas por psicoactivos, que duran de uno a más días, en las que hay un estado de trance colectivo. En ese contexto las relaciones entre público e intérprete, es decir, Dj o Vj con el resto del colectivo se asemejan a las de un líder y sus seguidores, con un creciente carácter espiritual que entró a ser reforzado por la imagen en movimiento. Se puede revisar: Las raíces del VJ: Un panorama histórico por Bram Crevits, Publicado en "VJ: Audio-visual art + VJ culture". Edición de Michael Faulkner / D-Fuse. Págs. 14-19. Laurence King Publishing Ltd. 2006. Traducción de Juan Pablo Alvarado. Hallado vía: http://www.myspace.com/lcd_av



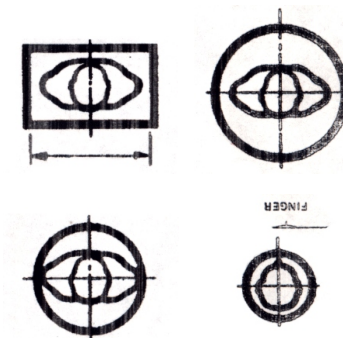
escénicas de Andy Warhol, Henry Jacobs e incluso Richard Wagner^[25], apuntan a una visión del tiempo simultaneo en un entorno interactivo en donde participan diversas interpretaciones de quienes agencian la acción.

Considero de vital importancia integrar procesos educativos formales que anuden investigaciones en el contexto de la imagen en tiempo real y la asimilación crítica de innovaciones tecnológicas en las artes visuales; ya que los contexto en que, por ejemplo, el Vj opera, al menos por ahora y en Colombia, son blandos teórica y académicamente, reduciéndose a escenarios recreativos o de entretenimiento comercial^[26].

25. Gesamtkunstwerk u Obra de Arte Total en donde combina música, teatro e imagen. En el caso de Henry Jacobs puede verse Vortex: experimentos con luz y sonido; en Warhol su montaje de Exploding Plastic Inevitable con Paul Morrissey; y en Fluxus las experimentaciones de Nam June Paik.

26. Frente a esta afirmación habría que hacer algunas salvedades, la primera, el Festival de la Imagen de la Universidad de Caldas en Manizales, en cuyos espacios se ha venido gestando un discurso académico alrededor de la imagen en tiempo real. Cabe mencionar también el grupo de investigación RECLab de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá y la muestra de video Para Verte Mejor promovida por docentes de la Universidad del Cauca. Estos son, hasta el momento, los procesos que he visibilizado.

40



CIRCUNFERENCIA ESPECTRAL, animación FMV



° La presencia y la acción física

En una instalación, es el cuerpo entero que está siendo interpelado a través de sus sensaciones, a través de la visión por supuesto, pero también a través de la audición, del tacto, a veces del olfato. Como si los artistas, en lugar de un "objeto", persiguieran colocarnos en un espacio al límite de lo sagrado, y nos pidieran, no que contempláramos imágenes, sino que comulgáramos con seres. Una comunión con el ser sin duda balbuceante, a veces brutal, pero se trata en fin de cuentas de un llamado. Y tuve la impresión, frente a aquellas instalaciones de jóvenes artistas enmarañadas en petates, tuberías, fragmentos y otros objetos mecánicos, que, más allá del malestar de los fundamentos perdidos, ellos comunicaban lo siguiente: la finalidad última del arte es tal vez aquello que pudo antaño celebrarse con el término de encarnación. Me estoy refiriendo a la voluntad de hacernos experimentar, a través de abstracciones, de formas, de colores, de volúmenes, de sensaciones, una experiencia real.^[27]

41

La instalación como medio en artes visuales tiene su origen en el *ready made*, técnica que fue popularizada por los dadaístas. En donde prácticamente cualquier cosa puede convertirse en obra de arte mientras sea señalada por un artista, involucrando objetos industriales ya no de una compleja elaboración manual y señalando uno de los fundamentales problemas del arte contemporáneo, que se relacionan en primer lugar con la idea de autor, ligada fuertemente al problema de la creación y en segundo lugar con la materialización del objeto de arte u obra.

27. Kristeva, Julia. Sentido y sinsentido de la rebeldía. Literatura y psicoanálisis. Pág. 26. Editorial Cuarto Propio. Santiago de Chile. 1999.



Retomando mi preocupación por la experiencia física, tridimensional, es decir, tratando de distanciarme sanamente de los artefactos electrónicos, de tanto video. He ido conjugando FMV en una instalación, metáfora de cuerpo que se comporta como un organismo. La obras que conforman FMV y que aquí se recopilan a través del título Cuerpo/artefacto proponen una experiencia física en una atmósfera, una instalación como hardware, algunas de ellas salieron de la pantalla electrónica para empoderarse de una materia, exhaustas de la inestabilidad de los aparatos electrónicos que las contenían. Y en general busco que los elementos de ficción narrativa, de percepción simultánea, de interacción, que me interesa proponer con FMV, sucedan en un plano tridimensional, en un espacio tiempo concreto.

La experiencia estética como experiencia cognitiva

42

La instalación plantea un principio organizado del material y propone al visitante no solo que espere, sino que actúe como usuario en un ambiente de simultaneidad. Originando una lectura abierta y en proceso de la obra, una interacción que implica la acción viva. Acudo a mis posibilidades reales, físicas, para pensar y proponer un entorno de inmersión en el que el otro pueda tocar la cuarta pared^[28] y empezar a intervenir en la constitución del espacio, desplegando y activando sucesos a través de sus acciones.

28. Este término suele usarse en el teatro como metáfora de la barrera que mantiene la distancia entre el público y el escenario.



De la instalación como hardware

“Una instalación remite al espectador a rituales o cultos con un simbolismo extraño en el que se encuentran cosas ligadas por una significación sagrada y misteriosa.”^[29]

Toda la parafernalia de lo virtual y las tecnologías informáticas me han servido también, para reivindicar mi preocupación por la materia. En ese sentido podría decirse que he decidido hacer “hardware”, en la medida en que un hardware es equiparable a una obra mientras sea un conjunto de componentes que describe materialmente una cosa, idea o intención, sólo que el hardware que realmente me interesa es analógico, simple, comprensivo.

Y aquí me pregunto: ¿no sería más limpio y económico hacer software?, y ¿no es software también lo que hago? Cuando deposito una narración, un destino, un universo de configuración lingüística en un artefacto. Pero alejándome temporalmente de las metáforas pienso, por ejemplo, en esas obras de arte tan en boga que se proclaman interactivas y que usan de veras software y aplicaciones autogestionadas y desarrolladas por colectivos multidisciplinares y todo lo demás... y me digo, puede que hacia allá me dirija, pero aquí, ahora, estoy en otro terreno.

43

29. Ilya Kabakov y Boris Groys; Un Diálogo entre. De las Instalaciones: Otoño 1990. Publicado en CUARTILLAS 5 de Lugar A Dudas, Marzo del 2008. Traducción de Bernardo Ortiz.



Y lo quiero es que todos esos contenidos que he atrapado a través de plataformas de ordenador y otras, se conviertan en algo físico. Quiero propiciar un ambiente en el que lo tecnológico se respire, en el que cuerpo se sienta tan agobiado como yo me siento frente a la pantalla.

° Folioscopio y diaposfera {Dos nuevos órganos de FMV}

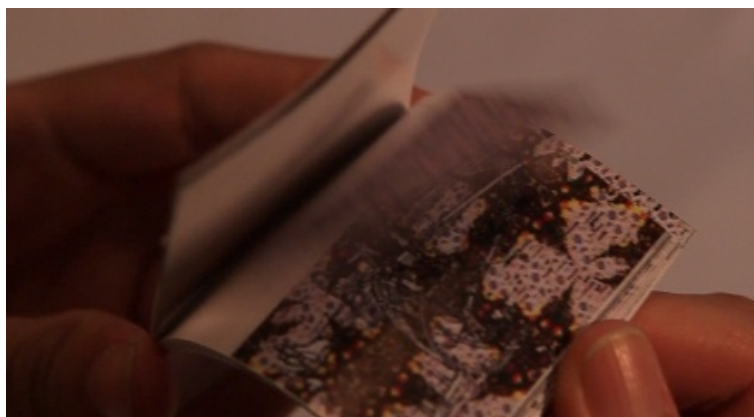
Sobre la animación como principio de interacción

Animación viene de la palabra ánima que significa alma; animar entonces es como poner alma en algo, construir movimiento en la imagen, diferente a como pasa con el video que registra el movimiento. La animación aviva la imagen proponiendo otro modo de percibirla, en FMV representa procesos abstractos que se relacionan con etapas o fases de transformación, interpolando capas y capas de imágenes. El folioscopio recrea esa interpolación de imágenes a través del pasar de las hojas, apilando en un cuadernillo cada cuadro de animación.

44

El movimiento como principio de interacción ha estado presente en muchas formas de arte como: el arte cinético, con sus objetos móviles; las ilusiones ópticas, que acuden a la percepción para generar movimiento; el fluxus y la acción viva; la instalación; el video arte y más recientemente el arte electrónico.





Mirñaque, folioscopio

Esta última instancia, lo electrónico, es el medio en que han aparecido mis animaciones, provienen de ahí y ahí se desenvuelven, con el tiempo han logrado permear otros medios como el cine. Y lo que me interesa de ellas ahora es que se conviertan en algo físico, que asuman una materia. Por eso he impreso una docena de folioscopios, en donde la ilusión de movimiento solo se consolida con la acción de pasar las hojas.

45

Sonido, luz y sombra

En un momento dado me atrajo la posibilidad del sonido como una reacción que solo dependiera de la presencia física, entonces recordé uno de los primeros instrumentos electrónicos: el theremín, usado también para ambientar películas de ciencia ficción y terror de antaño. Funciona creando un campo electromagnético, que al ser atravesado por las manos (como usualmente se interpreta) produce sonidos en los que se puede regular la tonalidad, interfiriendo una onda de sonido continuo.



Averiguando más hallé un diagrama para montar el circuito de un theremín y le pedí a un ingeniero, desarrollador de hardware para sonido, que lo armara. Con una pequeña, pero muy importante diferencia: este theremín sería óptico, es decir que sus variaciones oscilarían de acuerdo a luz y sombra.

Simultáneamente adquirí un proyector de diapositivas que al proyectar, ninguna imagen en particular, sólo el recuadro de luz, sobre las fotoceldas del theremín hacía que este gimiera, y cada que sucedía el paso entre un recuadro de luz y otro, el theremín emitía una nueva silaba. Esta situación empezó a cambiar cuando me desplazaba frente a la proyección, ya no era sólo la luz del proyector lo que perturbaba al theremín sino mi propia sombra, involucrando al cuerpo en la proyección y al tiempo en la modificación del sonido.

46



Diaposfera



GLOSARIO

Análogo: que no opera con la lógica numérica de lo digital, sino a través de sistemas de medida que se encuentran en la naturaleza. Como una señal eléctrica o electromagnética.

Ciborg: cuerpo o entidad física hibridada con componentes artificiales.

Digital: desarrollo tecnológico que involucra microprocesadores en la manipulación de información.

Hardware: equipo o soporte físico.

Hipertexto: vínculos o enlaces que redireccionan y redefinen el texto.

Mecánico: que funciona de un modo rutinizado, relativo a la máquina. 47

Mediático: que se relaciona u origina en los medios de comunicación.

Metadato: etiqueta o palabra clave que se asigna a un dato.

Orgánico: que está vivo.

Software: soporte lógico.

Rizoma: referente al pensamiento no lineal, viene del modo en que crecen las raíces de las plantas, en varias direcciones.

Informático: Relativo a la información.

BIBLIOGRAFÍA

° Bunz, Mercedes. la utopía de la copia. el pop como irritación. Interzona Editora / Buenos Aires, 2007.

° Crevits, Bram; Las raíces del VJ. Publicado en "VJ: Audio-visual art + VJ culture". Edición de Michael Faulkner / D-Fuse. Laurence King Publishing Ltd. 2006. Traducción de Juan Pablo Alvarado en http://www.myspace.com/lcd_av

° Elniuton <http://elniuton.com/>

° Giannetti, Claudia. Sintopía(s). Catalogo de la exposición. Junta de extremadura. Consejería cultura. España. 2007.

° Gil, Carmen. Hiperboréa. Trabajo de grado para optar por el título de maestro en Artes Plásticas. Universidad de los Andes. Bogotá 1996. <Http://www.carmenelectric.net/media/hiperbtext.html> 48

° Haraway, Donna. Manifiesto ciborg. Universidad de California, Santa Cruz, 1991. Traducción de Manuel Talens en <http://manifiestocyborg.blogspot.com/>

° Hernández García, Iliana (compiladora); Estética, ciencia y tecnología. Creaciones electrónicas y numéricas. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana, 2005.

° Kabakov, Ilya y Groys, Boris; Un Diálogo entre. De las Instalaciones; ; Otoño 1990. Publicado en CUARTILLAS 5 de Lugar A Dudas, Marzo del 2008. Traducción de Bernardo Ortiz.



° Kristeva, Julia. Sentido y sinsentido de la rebeldía. Literatura y psicoanálisis. Editorial Cuarto Propio. Santiago de Chile. 1999.

° Martín-Barbero, Jesús. Mutaciones del arte: entre sensibilidades y tecnicidades. Bogotá, 2005.

° Murray, Janet H. Hamlet en la holocubierta. The Free Press, New York, 1997. Paidós – Multimedia – Digital, Barcelona. Traducción de Susana Pajares, 1999.

° Rodríguez, Jaime Alejandro. Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción: El relato digital. [Http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/index.htm](http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/index.htm)



Collage FMV

49

ANEXOS

1. Diagrama de montaje

2. WomenH (Folioscopio – 96 cuadros)

3. FMV (3 fanzines)

4. Entorno en CD-ROM:

A) Diaposfera

B) Folioscopio

C) Registro de intervenciones Vj

D) Registro Gráfico Diario (retícula)

E) Antecedentes

MECINTER

Centro Cultural para Psicoactivos

Edipo, poema dramático en un acto

F) Documento en .Pdf

50