



Festival
internacional **9** de la imagen

Manizales / Colombia

ISBN 978-958-759-014-2
(Memorias 9 Festival Internacional de la Imagen)
Abril de 2010

El Contenido de los textos es responsabilidad de sus autores.
Todas las ponencias podrán ser encontradas en las memorias digitales
del 9 Festival Internacional de la Imagen.



DIRECTIVOS UNIVERSIDAD DE CALDAS

RECTOR

Ricardo Gómez Giraldo

VICERRECTOR ACADÉMICO

Germán Gómez Londoño

VICERRECTOR ADMINISTRATIVO

Fabio Hernando Arias Osorio

VICERRECTOR PROYECCIÓN UNIVERSITARIA

Fanny Osorio Giraldo

VICERRECTOR DE INVESTIGACIONES Y POSTGRADO

Carlos Emilio García Duque

SECRETARÍA GENERAL

Fernando Duque García

OFICINA DE PLANEACIÓN

Mauricio Arbeláez Rendón

OFICINA DE BIENESTAR UNIVERSITARIO

Lilia Vargas Piedrahita

EXTENSIÓN CULTURAL

Henry Cardona

DECANO FACULTAD ARTES Y HUMANIDADES

Felipe César Londoño López

SECRETARIA DE FACULTAD

Adriana Díaz Veloza

DISEÑO VISUAL

DIRECTOR DE DEPARTAMENTO

Carlos Adolfo Escobar Holguín

DIRECTOR DE PROGRAMA

Juan Pablo Jaramillo Salazar

PROFESORES

Adriana Gómez Álzate

Alex Cano Murillo

Carlos Andrés Berrío Vargas

Carlos Pineda Núñez

Carolina Salguero Mejía

Claudia Jurado Grisales

Felipe Álvarez Orozco

Felipe César Londoño López

Gustavo Villa Carmona

Jaime Cesar Espinosa Bonilla

Juan Diego Gallego Gómez

Juan Pablo Jaramillo Salazar

Juliana Castaño Zapata

Liliana Villescás Guzmán

Maria Cristina Moreno Moreno

Mario Valencia García

Walter Castañeda Marulanda

William Ospina Toro

Yolima Sánchez Royo

SECRETARIA

Maria Elsy Román Serna

FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN

Fundación Instituto de Investigaciones de la Imagen

DIRECTORA EJECUTIVA

Juliana Castaño Zapata

JUNTA DIRECTIVA

Adriana Gómez Álzate

Clara López de Estrada

Liliana Villescás Guzmán

Elvira Escobar de Restrepo

Matilde Cuartas de Gómez

Maria Victoria Vélez Montes

Carlos Adolfo Escobar Holguín

Carolina Salguero Mejía



COMITÉ EDITORIAL

Felipe César Londoño López

Adriana Gómez Alzate

Carlos Adolfo Escobar Holguín

Compilación de textos

Felipe César Londoño López

Adriana Gómez Alzate

Diana Carolina Montoya Ballesteros

Universidad de Caldas

Facultad de Artes y Humanidades

Departamento de Diseño Visual

Calle 65 No. 26-10

Tel. (57)(6) 878 15 00 ext. 12137

Fax (57)(6) 878 15 72

Manizales, Colombia

www.festivaldelaimagen.com

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Consultorio de Diseño

IMPRESIÓN

Capital Graphic

FECHA DE PUBLICACIÓN

Abril 2011

Director General

Felipe César Londoño López

Productora General

Paula López Chica

Producción

Diana Carolina Montoya Ballesteros
Andrés Felipe Herrera Marín
Lorena Henao
Ana García A.

Producción Técnica

Harold Villalobos
Jaime Andrés Echeverri
Alejandra González
Alejandro Castellanos Castillo
Andrés Ruge
Camila hurtado
Carlos López
Jairo Alonso Ríos
Juan Sebastián Valencia
Juliana Rubio
Leonardo Correa
María Antonia Rivera Jurado
María Camila Hurtado
María Valentina Giraldo Ramírez
Mario A. Gonzales
Natalia Cruz
Rubén Darío Chaurra
Shirley Giomar Buitrago G.
Valentina Arias

Comunicación y Gestión

Juliana Castaño Zapata
Cristina Sabogal Suárez
Alejandra María Echeverry
Cesar Augusto Ramos Aristizábal
David Álvarez Molano
Diego Isaza Sánchez
Eddier Zahir Uribe Ramírez
Emmanuel Moreno Calvo
José Fernando Peña Duque
Juan Gabriel Fernández
Laura Ospina González
María Alejandra Buitrago Aristizábal
Paula Viviana López Delgado

Prensa

Karolina Olave
Lorena Suárez
Gabriel Vanegas
Jhojan Steven Rodríguez
Andrés Felipe Valencia
David Salazar García

Seminario Internacional

Melissa Amarís Pinzón
Olga Lucía Hurtado
Alejandro Alarcón Callejas
Andrés Felipe Álvarez
Carolina Cortez M.
Catalina Sanz Orozco
David Candamil Giraldo
Fabián Díaz Londoño
Gustavo Medina
Jorge Hernán Giraldo González
Juan Martin Pérez Benjumea
Nicolás Vásquez Cárdenas
Vladimir Escobar Bedoya
VII Foro Académico de Diseño
Adriana Gómez Álzate
William Vásquez
Jorge Eduardo Mejía
Sandra Liliana Daza Cuartas
Paula Andrea Giraldo Bedoya
Juan Camilo Castaño
Luisa Fernanda Bucurú
Verónica Ríos G.
Andrés Felipe Ramírez Mejía
Jenny Grisales Arias

VII Foro Académico de Diseño

Adriana Gómez Álzate
Jorge Eduardo Mejía
William Vásquez

Diseño Identidad Visual

Consultorio de Diseño
Alejandra Pineda

Memorias Digitales

Yolima Sánchez Royo
Alexander Montoya

Memorias Impresas

Diana Carolina Montoya Ballesteros
Sergio Antonio Ospina

Impresos

Consultorio de Diseño
Andrea Castaño Moreno
Diana Elizabeth Vargas
Alejandra Pineda
Camilo José Chica
Edwin Becerra López
Johann Serrato S.
Juan David Castaño
Juliana Morales Ospina

Web

Alex Cano Murillo
Karolina Olave
Consultorio de Diseño

Exposiciones

Walter Castañeda Marulanda
Juan Camilo Montoya Grajales
Mario Felipe Cardona Gallego
Marcela Ocampo
María de los Ángeles Monsalve Osorio
Eliana Cortes Zuluaga
Natalia Gómez
Ricardo Quintero Londoño
Cristian Urrea
Jesús David Pérez
Jesica Giraldo U.
Diana Camila Zuluaga
Iván David Gómez
Darío Alejandro Soto León
Jorge Gutiérrez
Marisol Jaramillo Ocampo
Andrea Castellón
Luis Miguel Álvarez
Lina Saa Vallejo
Nicolás Restrepo Vallejo
María Alejandra Rangel Lombana
Nancy Paola Serna Peña
Ángela Patricia Urbano Ibarra
Walter Deibid Muñoz
Laura López

Eliana Figueroa

Simón Aristizabal Martínez
William Fernando Jaramillo

Paisajes Sonoros y Puentes Sonoros

Mario Valencia
Elizabeth Granados
Felipe Álvarez
Georgina Montoya
Alejandro Aguirre Gómez
Andrés Felipe Medina
Andrés Felipe Sánchez Giraldo
Daniel Ochoa
David Jaramillo
Eduin Antonio Sánchez Castrillón
Ivonne Velásquez Marín
Jennifer Vargas Nieto
Jesica Giraldo Uribe
John William Arango Osorio
Jorge Eduardo Marín Tobón
Juan Camilo Quiceno Valencia
Juan Pablo Obando
Juliana Ramírez
Manuela Menjura
María Valentina Giraldo Ramírez
Melissa Salgado Betancurth
Meliza Zamora
Miguel Ríos Ocampo
Muñoz Ospina Edward Leandro
Pablo Vanden Enden Cardona
Paula Andrea Tabares
Santiago Quiceno
Santiago Rubio López
Sebastián Menjura
Victor Hugo Castrillón
Yenny Alejandra Vargas
Yuli Fernanda Gómez.
Yuly Carolina Betancourt Rua

Talleres

Juan Pablo Jaramillo Salazar
Daniel Sánchez
David Piedrahita J.
Diana Carolina Arias
Felipe Restrepo Giraldo
Jaime Alexander Fuertes
Jaison Leir Soto
Juan Camilo Restrepo
Juan Pablo Ramírez Rico
Julián David Patiño
Sandra Lorena Valencia
Víctor Quintero Valencia

Cine (y) Digital

Francisco Parra
Alexander Pardo
Daniel Peláez Montes
Juan Sebastián Villegas Jaramillo
Luisa Fernanda Guarín García
María Paula Jaramillo
Viviana Castro

VI Muestra Monográfica

Carlos Andrés Berrío Vargas
Andrés Grisales
Javier Jaramillo
Jhon Edwin Guapacha Castaño
Juan Camilo Galeano
Juan Carlos Castaño Castaño
Natalia Escobar Alvira
Pedro José Gómez Mercado

Inscripciones

Liliana Villescás Guzmán
Alejandra María Aristizabal
Ángela María Agudelo Giraldo
Carolina Guacaneme
César Arias
Daniela Marín Patiño
Diana Carolina López Santa
Juliana Gómez Rojas
Mónica Viviana Bedoya

Registro Videográfico

Jaime Cesar Espinosa Bonilla
Alejandra Osorio Osorio
Camilo González Vargas
Carlos Ariel Marulanda
Carlos Mario Arias Monsalve
Diego Espitia Chica
Duvan Adolfo Meza
Juan David López Herrera
Katheryn Patiño Santamaría
Leonardo Cardona Flórez
Manuela Castaño Tobón
Mariana Botero Arango
Paula Andrea Betancourt
Rubén Darío Martínez

Registro Fotográfico

Walter Castañeda Marulanda
Alejandra García Valencia
Alejandra Pineda Rendón
Alejandro Aguirre Gómez
Ana María González
Ángela Patricia Zea
Cristian Urrea Velásquez
Diana Paola Nieto
Hernán Fierro
Jennifer Vargas Nieto
Jesús David Pérez
Jesús David Romero
Juan Camilo Montoya
Juliana Trujillo
Natalia Gómez
Nicolás Restrepo Vallejo
Paula Andrea Martínez
Ricardo Quintero
Wilfredo Amaya

III Salón de Estudiantes Diseño Visual

Milton Carvajal
Sebastián Gonzales
Cristian Camilo Marín
Ana María Jurado
Ana María Parra Rojas
Daniel Duque García
Daniel García Álzate
David Guillermo Mootoa Moreno
Edward Gonzales
Javier Mauricio Jurado
John Edison Londoño
Juan Camilo Loaiza
Juan Daniel Montoya
Julián Marulanda
Karol Fernanda Montoya
Laura Marcela Menjura
Luis Osorio
Luisa María Bartolo
María Alejandra Giraldo Villa
Nirvana Sabina Bolaños
Sebastián López
Tatiana Cárdenas
Yazmín Rendón

Logística

Carolina Salguero Mejía
Alejandro Alvarán
Alejandro Orozco Bonilla
Ana María Parra
Andrés Restrepo
Andrés Marín Valencia
Andrés Serna
Ángela Urbano Ibarra
Catalina Castellano
Daniel Felipe Ocampo
Daniel Molinares
Darío Alejandro Soto
Eliana Morales
Estefanía Hernández
Fabián Amador
Fabián Andrés Londoño Cataño
Fernán David Mejía C
Herman Rojas
Jonathan Aristizabal
Juan Camilo Usma

Juan Gabriel Fernández
Juan Pablo Velásquez
Julián Echeverry
Laura María Acosta
Laura Soto
Luisa Fernanda Echeverry
Luz Adriana Espinosa
María Alejandra Ranjel
Milena Arévalo Sarmiento
Mónica Bonilla A.
Paola Serna Peña
Paula Andrea Mazo
Richard Andrés Coca
Sebastián Valencia Z.
Sebastián Yepes
Sylvana Blanco Estrada
Vanessa Gañan Gómez
Yised Minelly Hernández

Protocolo

Carlos Adolfo Escobar Holguín
Cristina Moreno Moreno
Ana Rocío Torres Rodríguez
Daniel Aguirre Montoya
David Jiménez
Lilly Quintero
Luisa Fernanda Herrera
Oscar David Arteaga
Sebastián Betancourt
Susana Giraldo

Eventos Especiales

Alejandro Arroyave Quintero
Andrey Yepes Castaño
Cristian Camilo Peláez
Luisa Fernanda Echeverry
Valentina Zuluaga Mejía





Agradecimientos

A todas las personas que trabajaron en el desarrollo del IX Festival Internacional de la Imagen, principalmente a los estudiantes y docentes del Departamento de Diseño Visual que colaboraron en las diferentes comisiones.



Contenido

Presentación	
Seminario Internacional	11
VI Muestra Monográfica de Media Art	13
VII Foro Académico de Diseño	79
Paisajes Sonoros	109
Cine y Digital	185
Nuevos Lenguajes	195
Talleres	213
Eventos Especiales	221
Apertura Doctorado en Diseño y Creación	231

Presentación *Imágenes más allá de un Festival*

Las dinámicas de una ciudad que se transforma en las imágenes y los medios, los procesos de experimentación sonora en las urbes contemporáneas, las redes que determinan nuevas interacciones con los sujetos y la presencia del diseño en los procesos del arte, la ciencia y la tecnología, para el beneficio de la sociedad, son algunos de los aspectos que aborda el IX Festival Internacional de la Imagen, un evento que emerge (desde hace ya 13 años) en medio de las montañas andinas cafeteras, y que busca ubicar a Manizales como un eje mundial de las artes electrónicas. Al Festival asisten diseñadores, artistas, comunicadores, ingenieros, músicos y personas en general interesadas en la imagen, el sonido y los medios, que encuentran múltiples actividades continuas que se prolongan hasta altas horas de la noche. Más de 50 actividades entre conferencias, talleres, exposiciones y conciertos se dan cita, de la mano de 120 invitados y 1200 asistentes. El IX Festival Internacional de la Imagen, destaca cuatro ejes temáticos que se abordan en el evento:

1. Las texturas urbanas. Desde la fotografía, el video, los paisajes sonoros, las expresiones urbanas como el graffiti, y las interacciones entre las redes, varios de los invitados al Festival exploran las nuevas geografías sociales que construyen hoy la imagen en la ciudad. Para Caroline Knowles, directora del Centre for Urban and Community Research (CUCR) del Goldsmiths College de Inglaterra, el paisaje urbano es posible observarlo a partir de la mirada de los edificios que hoy ocupan los inmigrantes y los monumentos religiosos. Como ella, Paul Halliday, Gabrielle Bendiner-Viani, Carlos Pineda o Santiago Escobar, que hacen parte de los 14 delegados del Goldsmiths College, proponen la práctica visual en el paisaje como una forma de entender la posición del artista para darle un sentido a la creación de imágenes desde la cultura material.

Por otra parte, Evan Roth, fundador de The Graffiti Research Lab, expone una mirada a la comunicación urbana a partir de las tecnologías, códigos abiertos, indicadores láser de alta potencia.

2. La ciudad en el Festival también se observa desde el sonido. Una programación, que cada año coge más fuerza, esta presente en lo que el Festival denomina Paisajes Sonoros y en la convocatoria Internacional de Puentes Sonoros. En la primera de ellas, el evento programa conciertos que ilustran sobre la particularidad de la exploración de los ritmos tradicionales (como los de Meridian Brothers de Colombia), las resonancias electroacústicas europeas y latinoamericanas (presentadas por Claudia Robles, Javier Garavaglia, Daniel Gómez y Adina Izarra, entre otros), la estética del error, la manipulación genética y los performances interactivos (de la mano de Dizzy Kinetics, de Polonia, toda una lección de integralidad y de creación de imágenes a partir de los mismos principios de la creación sonora, Etienne de France, Oscar Martín de España, y Patricio Provervio de Alemania, entre otros).

3. Un eje articulador del Festival en toda su historia es el diseño. Desde 1997, año en que se realiza el primer Festival, el diseño se ha propuesto como una nueva vía para la comunicación que intercomunica la investigación, las ciencias, la creatividad y el ser humano. En esta ocasión, Richard Buchanan, exdirector del Doctorado en Diseño de la Carnegie Mellon University y director de Design Issues, una de las publicaciones más importantes del mundo en temas de teoría y crítica del diseño, inaugura el Festival (y el doctorado en Diseño y Creación, único en Latinoamérica, que inicia la Universidad de Caldas en agosto de 2010) afirmando que la clave en el diseño hoy es su

desmaterialización, es decir, las acciones que el diseñador planifica para que el ser humano se relacione de una manera armónica con su entorno.

El diseño también se aborda desde la perspectiva histórica, y en este caso Iván Cortés, director de la revista Proyecto Diseño, propone una mirada a lo que algunos llaman el primer libro «multimedia» de la historia cultural europea: «Atalanta Fugiens».

Como un evento que aglutina a los estudiosos de la vanguardia en la investigación del diseño, los medios audiovisuales y las artes electrónicas, el Foro Académico de Diseño, se consolida cada vez más como un espacio de encuentro y reflexión profunda de diferentes saberes alrededor del tema de la imagen con la participación de 54 ponentes en representación de 21 universidades de 10 diferentes ciudades.

4. Otro de los temas para mencionar alrededor del Festival, es la creación electrónica que se presenta en algunas de las obras expuestas, en conferencias de artistas y curadores, y en las Muestras Monográficas de Media Art. Nelson Vergara y Clemencia Echeverri son artistas invitados que presentan, cada uno desde sus perspectivas, la conciencia social, la búsqueda del equilibrio entre el ser humano y el paisaje, la visibilidad de lo natural que, en ocasiones, esconde situaciones insólitas o brutales. Nelson Vergara, uno de los artistas nominados al V Premio Luis Caballero, ocupa gran parte del Museo de Arte de Caldas con instalaciones videográficas que obligan al espectador a sumergirse meditativamente en paisajes de frailejones, de insectos y aves con el objeto de reflexionar sobre la frágil relación que se establece entre el ser humano y la naturaleza. “Treno”, la video instalación de Clemencia Echeverri, personifica el estruendoso caudal de la violencia de las corrientes de un río que termina siendo una metáfora de la guerra y de la violencia que inunda nuestro país.

Como contrapunto a lo anterior, el artista italiano Marco María Gazzano presenta la videoinstalación “La torre de la Paz”, una iniciativa internacional en la que participan más de 40 artistas que reflexionan, a través de sus imágenes, en la globalización económica y cultural, en los medios de comunicación, y en las representaciones expresivas que simbolizan la paz.

Por último, Laura Baigorri, desde su curaduría que denomina VideoArde, Vídeo crítico en Latinoamérica y Caribe, muestra, con la imagen, la transformación de los espacios sociales y culturales en diversos ámbitos de América Latina, enfatizando en la visibilidad como única forma de resistencia.

Estos son algunos de los muchos tópicos que presenta el Festival Internacional de la Imagen, un evento que propone seguir consolidándose como el espacio de reflexión y encuentro de saberes sobre el diseño, la comunicación audiovisual y las artes electrónicas en Colombia y Latinoamérica.

Felipe Cesar Londoño
Director General
Festival Internacional de la Imagen.



**Seminario
Internacional**

Laura Baigorri

España / <http://www.interzona.org/baigorri.html>

Con el apoyo del AECID / <http://www.aecid.org.co/>

Teórica y curadora de video y arte. Profesora Titular en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona especializada en Arte y Nuevos Medios. Combina su experiencia docente con la investigación, la crítica, la curadoría y la realización de proyectos online. Ha publicado artículos y ensayos sobre arte y activismo en la red, sobre videoarte y game art, y los libros: Net.art. Prácticas estéticas y políticas en la Red (2006), Vídeo. Primera etapa (2004) y Vídeo en Latinoamérica. Una historia crítica (2008). Actualmente lleva a cabo la presentación del proyecto Videoarde. Vídeo crítico en Latinoamérica y Caribe www.videoarde.org que ya se ha presentado en México DF, Montevideo, Córdoba, Rosario, Buenos Aires, Quito y Guayaquil.

VIDEOARDE. Una visión extranjera del vídeo crítico en Latinoamérica y Caribe

Videoarde no por el carácter pretendidamente incendiario de las propuestas -ya nada quema en las conciencias-, sino por hablar sobre Latinoamérica, y no desde Latinoamérica, a partir de un supuesto discurso de dominación metropolitana, o quizás de una visión dominada por la curiosidad y fascinación ante la cultura ajena... el tema es suficientemente incómodo como para quemar en las manos.

Videoarde porque de un tiempo a esta parte la moda de lo contracultural y socio-político en el arte -aún más en este territorio-, ha propiciado que ésta sea una tendencia quemada.

Pero Arde el Vídeo, sobre todo, por la audacia, crudeza, sutileza o ironía de unos autores que abordan artística y críticamente su entorno planteando los límites de lo ético en las imágenes de la cotidianeidad, la denuncia y la pornomiseria.³



Nelson Vergara

Ricardo Javier Arcos Palma

Colombia / <http://www.nelsonvergara.com>

Ganador Premio Luis Caballero / Texto y Conferencia

Ricardo Javier Arcos Palma** / Colombia / <http://www.docentes.unal.edu.co/rjarcosp/Conferencia>

Artista y diseñador de soluciones interactivas.

Es director de Artes Plásticas y profesor del área de Artes Mediáticas de la Universidad Nacional de Colombia. Vive y trabaja en Bogotá, Colonia y Berlín. Trabaja como diseñador de medios y como diseñador de soluciones interactivas y mediáticas para German Arts y la Haus der Kulturen der Welt. Fue director del Taller de Video y Media de la JuKS, Pankow. Ha recibido importantes reconocimientos como la Mención de Honor, Premio de Pintura IICA, el Primer Premio, Microsoft-Netd@ys 2001 y Primer Premio, Proyecto de Internet "Symbole in Bewegung", Netd@ys 2004, y fue uno de los seis artistas postulados para el premio Luis Caballero 2009, en Colombia.

Ricardo Javier Arcos Palma. Director del Museo de Arte de la U.N. Miembro de la Sociedad Colombiana de Filosofía y de la Comisión Nacional de Acreditación, CONACES del Ministerio de Educación Nacional. Coordinador Grupo de Investigaciones en Ciencias del Arte-GICA.

Director del Museo de Arte de la U.N.

Miembro de la Sociedad Colombiana de Filosofía y de la Comisión Nacional de Acreditación, CONACES del Ministerio de Educación Nacional.

Coordinador Grupo de Investigaciones en Ciencias del Arte-GICA

Cuerpo- Paisaje- Medios / Tres elementos de creación.

INTRO

Entiendo el arte como un lugar abierto en el que se juntan y toman forma cuestionamientos de un tiempo determinado. En nuestra contemporaneidad el artista hace parte de una sociedad mediatizada y utiliza la tecnología y su lenguaje para sus procesos creativos. En este contexto se dan mecanismos de relación entre la naturaleza, la sociedad, los medios y el arte.

En mi trabajo la noción de arte mediático no debe estar relegada solo al uso de la máquina (tecnología) o a acrobacias instrumentales, por lo que es preciso ampliar esta noción y considerarla como una plataforma de dispositivos de pensamiento que revelan, delatan o perfilan aspectos de nuestra contemporaneidad. De este modo, adentrarse en la reflexión y construcción mediática sugiere la construcción mental y creativa no solo de la operación instrumental, sino del proceso de creación - investigación y de asimilación mismo.



Nelson Vergara

TRABAJO DE CAMPO

Evolución y desarrollo de mi trabajo artístico motivan una mirada retrospectiva hacia el análisis de cuestionamientos y reflexiones que se han dado en mi obra, esta entendida como una constante sucesión de intereses y encuentros. Desde mi primer trabajo mediático han sido sobre todo los medios, el acto perceptivo, la interactividad y la generatividad, la relación tiempo – espacio, la ficción así como la ilusión, elementos presentes que se han conjugado con otros intereses: la fuerza de la imagen en sí misma, la percepción y la relación del cuerpo en el espacio físico del espectador.

Sobre este último -el espectador- la idea de Caspar David Friedrich sobre “introducimos en la mirada de quién mira”, logra establecer la relación y diferencia entre la observación y la contemplación. Consideración que se suma a los planteamientos, que han surgido gracias a mi trabajo plástico sobre el paisaje. Ya no se trata tampoco solo de aparecer la imagen, sino de posibilitar la construcción de ésta en la experiencia misma de la instalación. La ilusión y la ficción de la imagen es mucho mas fuerte que la presencia del mecanismo (máquina). La evidencia del aparato y de la técnica acontecen sin misterio y sospecha alguna ante los ojos del espectador.

De allí me surge la inquietud sobre cuáles son las posibilidades mediáticas de representación y aparición en la relación cuerpo-paisaje- medio. Estos elementos, importantes en nuestro momento, me permiten pensar sobre las resignificaciones que podría tener el paisaje, Entender el medio como lugar no solo de la representación sino de la aparición. De esta manera presumir el medio como lugar de la ficción y la ilusión e incluir el cuerpo como “agente” de todos los elementos anteriormente nombrados.

HIPÓTESIS

I. Teniendo en cuenta estos tres ejes, es posible formular varias hipótesis que son abordadas en mi trabajo de creación - investigación. La primera de ellas se refiere al problema de la visión mediatizada, dónde el medio no es solo el lugar de la representación sino el de la aparición. Una plataforma de pensamiento que permite una visión indirecta y editada de la realidad.

Italo Calvino escribe en el capítulo que dedica a “La Levedad” en su libro “Seis propuestas para el nuevo milenio”, que Perseo, el héroe griego de los pies alados debe enfrentar a la Medusa, un ser monstruoso, que en lugar de cabellera tenía serpientes y que con su sola mirada petrificaba a las personas. Perseo según Ovidio, había recibido de la Palas Atenea, diosa griega, un escudo cuya brillante superficie permitía reflejar con muy buena “resolución” el mundo real. De esta forma el se puede acercar y con su filosa espada cortar la cabeza de la Gorgona. Calvino nos dice que la fuerza de Perseo está en la visión no directa de la realidad. Podríamos a partir de este mito hacer una relación entre la levedad de Perseo con sus pies alados, su nacimiento producto de una lluvia de oro con Danae (quizás lo mediático?) con el peso y el concepto de piedra y petrificación (lo escultórico?) o quizás pensar que esa mirada en el espejo represente la imaginación (acordémonos de Alicia en el país de las maravillas) y la Medusa de pronto esa petrificante realidad de nuestro mundo exterior? Los medios logran una visión de la realidad que es guardable, editable (así mismo modificable) y memorizable, creando con ello también una no necesidad de una relación directa en el tiempo y el espacio. En este proceso se crean relaciones entre la realidad real, el medio y lo virtual. Se producen también articulaciones con el cuerpo, sus acciones, su entorno, el paisaje y el espacio. Con ellos se da la posibilidad del desmembramiento como negación, desarticulación, concentración, limitación o interpretación.

De esta manera se logran relaciones no sólo entre los medios y la idea conceptual, sino también entre los medios y su instrumentación y finalmente entre los medios y los procesos de trabajo. Esta relaciones permiten repensar la plataforma de los medios como un espacio de reflexión y con esto facilitar su implementación como recurso de desplazamiento y construcción de gestos, metáforas o símbolos que muestran y señalan su realidad y nuestra relación con el mundo.



Ricardo Javier Arcos Palma

Finalmente la relación ficción - medio es determinante para los procesos de aprehensión en la obra. Ficción entendida como las potencialidades de la imagen en sí misma, que van más allá del medio mismo que la pone en evidencia.

II. La segunda discusión aborda el paisaje. La idea de paisaje en mi trabajo artístico inicialmente se plantea como un acto de añoranza, de lejanía, de búsqueda de una imagen (mirada?) perdida en el tiempo, de un lugar determinado, para después girar hacia un problema político, romántico y consciente de sí mismo. Con Hölderlin el cuerpo entra en mi trabajo como un elemento (huérfano en palabras de Alejandro Burgos?) que interrumpe un escenario determinado, que solo con su presencia crea nuevos códigos y formas de lectura dentro de este sistema de representación- aparición. Se trata de un cuerpo que no solo dibuja con su presencia y recorrido en el espacio, es un cuerpo sufrido, derrotado pero también es un cuerpo cuya presencia está determinada por el mismo medio.

Estos antecedentes sitúan mi trabajo en el paisaje como un sitio dónde se da una relación de opuestos, como un lugar político, no tocado, donde se desarrolla lo misterioso y lo bello.

En la historia del arte el paisaje es aquel lugar donde se muestra la obra de la creación divina, el lugar de la perfección, donde no se muestra tan solo una naturaleza sino una connotación espiritual de esta. Este es el lugar en el que se marca el límite entre el hombre y Dios. El lugar de lo sublime.

Con lo anterior propongo la siguiente hipótesis basándome nuevamente en lo propuesto por Alejandro Burgos: En el paisaje se han explicitado los elementos que durante siglos garantizaron tal autonomía y significación: la armonía, la coherencia, la belleza y la unidad. Perdiendo el arte contemporáneo la noción de lo sublime y de lo perfecto, puede el paisaje reinsertarse en las propuestas artísticas de nuestros días (no solamente de manera instrumental), quizá siendo el lugar de la aparición y de la presencia del cuerpo y de lo gestual.

III. En la película "Aguirre, la ira de Dios" (1972) de Werner Herzog, donde vemos la aventura del conquistador español Lope de Aguirre, por encontrar el mítico El Dorado. Aventura que sumerge al conquistador en la demencia total: hacia el final de la película, vemos al conquistador, erguido sobre sus dos piernas, débil, pero fuerte al mismo tiempo por estar preso de la locura. Sus hombres bajo su mando han muerto por diferentes razones, su frágil embarcación que remonta río arriba en la selva, está ahora invadida de unos micos, nuevos navegantes de esa "stultífera navis" o nave de los locos. Ese personaje acorazado, sinónimo de la soberbia humana, quien sueña con dominar a la naturaleza aun en su vencimiento anda erguido y como vencedor. "Ricardo Arcos"

Por su parte, el cuerpo es la materia plástica, es el que con su presencia en el espacio da una connotación política, es la sombra y la aparición, es el mismo cuerpo que en su recorrido traza un dibujo sobre el paisaje, pero es el cuerpo también que representado en el espectador, que con su presencia activa, negocia, transforma y da lugar a la ilusión y a la ficción.

Es el cuerpo y el hombre que quiere ser conquistador de la naturaleza. Un cuerpo que puede ser seguro de sí mismo o débil y oscilante. También un cuerpo que pretende un equilibrio con su entorno. Un cuerpo que se reconoce a sí mismo en el paisaje, que se vuelve en su recorrido dibujo en el espacio, que descubre el medio y lo vuelve presente.

UN CUERPO CUYA PRESENCIA ES MANIFESTADA POR EL MEDIO.

El cuerpo y su presencia en el espacio y en el paisaje y la mirada como una conciencia de la propia presencia son elementos que han desarrollado las diferentes gramáticas e intereses en este desarrollo artístico.

La mirada del hombre sobre la naturaleza puede tener de acuerdo a su intención y su particularidad diferentes categorías o modos: observación, vigilancia y contemplación. Esos tipos de las diferentes perspectivas de la mirada se reflejan en mi trabajo. Gracias a la contemplación la naturaleza se vuelve paisaje. La vigilancia como un sistema que produce imágenes. Observación como un acercamiento cognitivo a la naturaleza.

Pero también el cuerpo del espectador es incluido temáticamente dentro de estos aspectos, ahí donde tiene lugar la interacción y la ficción pero también la inmersión. Ficción como conciencia de que lo representado no es real. La inmersión como resultado del sumergir los sentidos y la conciencia en "otras" nuevas realidades creadas, donde se pueden desarrollar nuevas formas de la interacción.

En mis instalaciones y procesos se encuentra la inmersión también en el paisaje, en el espacio de exhibición y en el cuerpo. La inmersión en el paisaje, del espacio y el cuerpo, que no está dada únicamente en la imagen sino en el lugar donde la está habitando, en la pantalla, en la cámara, en el cable y también en la modificación y alteración de ella.

Alejandro Burgos

Colombia

Inició sus estudios de filosofía y letras en la Universidad Nacional de Colombia; obtuvo una beca del gobierno italiano y los concluyó en la Università degli Studi di Roma "La Sapienza". Allí también —en colaboración con el macro (Museo d'Arte Contemporanea di Roma)— realizó estudios de maestría en curaduría de exposiciones de arte contemporáneo. Actualmente reside en Bogotá. Ha publicado en revistas de Colombia y España. En el año 2001 ganó el Premio Internacional de Poesía Gabriel Celaya con el libro *Dulcamaras*, publicado en Valencia en ese mismo año por la editorial Germania.

GRAMÁTICA DEL PAISAJE (CUERPO, MIRADA Y SILENCIO)

1.

En procura de una necesaria perspicuidad crítica de los hechos artísticos de la contemporaneidad, sería pertinente interrogarse con suficiente seriedad sobre la presencia del paisaje en algunos de ellos.

No ha de ser simplemente instrumental (o subsidiaria) su actual aparición —la del paisaje—, puesto que el lugar que el paisaje ocupa en la historia del arte occidental —lugar, valga la aclaración, de franca importancia fenomenológica— impide considerarlo con ligereza crítica. De alguna manera, la elaboración artística del paisaje supuso la fijación del concepto de lo sublime como garantía última de la autonomía y significación de la obra de arte. En el paisaje se han explicitado los elementos que durante siglos garantizaron tal autonomía y significación: la armonía, la coherencia, la belleza y la unidad.

Se entiende, así, que la presencia del paisaje en obras cuya garantía de artísticidad no puede residir sin más en lo sublime (las obras de arte contemporáneo no requieren para ser tales ni de armonía, ni de coherencia, ni de "belleza", ni de unidad), constituya hoy un problema crítico: se trata de entender si la permanencia del paisaje en cuanto expresión artística corresponde sólo a ese fenómeno que ya Ernst Bloch llamaba "la contemporaneidad de lo no contemporáneo", es decir, esa pluralidad de tiempos que constituyen una determinada realidad social, o, si bien la aparición del paisaje en el arte contemporáneo está indicando algo mucho más decisivo respecto a la posibilidad real de autonomía y significación de la obra de arte.

Una cierta perduración y resistencia del pasado —por lo demás, obvia— o una inédita "memoria del futuro" (expresión ésta que ya fue de Pasolini y que quería indicar su búsqueda, su contienda, artística).

Si lo sublime no es más garantía última de cualidad artística de la obra de arte y, por lo tanto, el paisaje no está más llamado a expresar una cierta idea de lo sublime —las posibles declinaciones artísticas de armonía, coherencia, belleza y unidad—, entonces será legítimo preguntarse el porqué de su persistencia. Y, ya lo vimos, la pregunta por el sentido de su aparición o representación tendrá que referirse a algo crucial: la interrogación respecto al estatuto de figuración de la contemporaneidad, es decir, al problema de la aparición de la imagen como forma autónoma hoy.



Alejandro Burgos

La contemporánea posibilidad de la belleza que el paisaje plantea no podría, entonces, prescindir de una cierta y severa responsabilidad de la forma: el actual quehacer artístico sobre el paisaje elabora su modo de expresión en una intimidad tan constitutiva con las fuerzas que podrían corromperlo –la producción industrial de imágenes– o bien anularlo como forma –la reproducción directa y mecánica de la realidad–, que le es indispensable asumir el extremo esfuerzo ético de la aparición de la imagen como forma autónoma.

En el paisaje, entonces, parecería estar en juego la decisiva contienda del arte contemporáneo respecto a su supuesta orfandad. ¿Qué garantiza el significado del arte si ya lo sublime no ha de ser dicho?

2.

Es probable que la contemporaneidad no encuentre mejor ocasión para hacer frente a tal interrogación que la ofrecida por la obra de Nelson Vergara.

En ella encontramos, primero, una gramática del paisaje. Es decir los elementos que hacen posible su actual aparición; a saber, el territorio, la contemplación y la oscuridad.

Como si se tratase de la ideal reproposición del viaje a través del paisaje que Friederich Hölderlin realizó a pie a partir del 10 de diciembre de 1801 en Francia, en conclusión del cual casi tres meses después de iniciado, en Bordeaux, tuvo su primera grave crisis de locura ([...] el fuego del cielo y la quietud de los hombres, su vida en la naturaleza... fui atizado por Apolo [...]), como si se tratase de tal viaje a través del paisaje, Paisaje desmembrado nos muestra, para comenzar, una especie de bosque calcinado. De él ha quedado sólo el suelo sobre el que se levantaban antes árboles y arbustos, de ese suelo tan sólo fragmentos de rara claridad. Sobre el suelo, entonces, las imágenes fragmentadas de un territorio que recorreremos como temiendo el abismo. Nuestra esa quietud de los hombres que tanto impresionó a Hölderlin; nuestro ese cuerpo obligado al gesto de mirar el suelo, a intentar “ver” el territorio, a saberlo ajeno, desconocido, luminoso.

Seguiremos caminando y encontraremos, después, el fuego del cielo. Se trata aquí de un paisaje nocturno que nos envuelve en su rota oscuridad. Puede ser que estemos perdidos en medio de su dificultad. En rápida sucesión el horizonte nos señala su ajena, sobrecogedora, inmensidad y su terrible cercanía. Un cuerpo lo recorre. Su vida en la naturaleza. Es el nuestro, es la nuestra. Contemplamos.

Como si se tratase de la ideal reproposición del viaje a través del paisaje que Friederich Holderlin realizó a pie a partir del 10 de diciembre de 1801 en Francia, en conclusión del cual casi tres meses después de iniciado, en Bordeaux, tuvo su primera grave crisis de locura, como si se tratase de tal viaje a través del paisaje, Paisaje desmembrado nos muestra.

3.

En el paisaje, entonces, está en juego la decisiva contienda del arte contemporáneo respecto a su supuesta orfandad. ¿Qué garantiza el significado del arte si ya lo sublime no ha de ser dicho?

La respuesta a esta pregunta crucial ya nos la sugirió Hölderlin: el fuego del cielo y la quietud de los hombres, su vida en la naturaleza... fui atizado por Apolo.

Como el viento que corre por desoladas landas atizando los carbones vivos de un incendio, Apolo –exiliado ya– atiza con su ausencia el horrorizado corazón del huérfano. La finalmente reconocida impenetrabilidad de la materia del mundo refleja –he aquí la locura de Hölderlin– la opaca impenetrabilidad del cuerpo en el paisaje. Una experiencia vivida de impenetrabilidad, de opacidad, de pasividad, deslinda ahora nuestra habitación en el mundo.

En el paisaje, entonces, la inenarrable historia de una locura.

Sin embargo –y éste ha de ser el significado último de la obra de Nelson Vergara– ese cuerpo que recorre el paisaje –contingencia que asume sobre sí misma su propia espacialidad, su propia temporalidad–, ese cuerpo que en el paisaje experimenta su materialidad, ese cuerpo que a diferencia de Hölderlin no enloquece de orfandad –y sin embargo enfrenta el abismo–, ese cuerpo ocasiona su intervalo: ...

*Entiendo, pero incapaz de explicarme sin usar palabras paganas, quisiera callar...
(Rimbaud, Una temporada en el infierno)*

Adriana Amodei

Suiza / <http://www.adrianaamodei.com> / Videoartista

Con el apoyo del Instituto Italiano de Cultura / http://www.iicbogota.esteri.it/IIC_Bogota

Es Socióloga de la Universidad La Sapienza de Roma. Obtuvo un diploma de Bellas Artes de la Academia KOEFIA en Vestuario Teatral. En 1997 obtuvo el Premio de la Galería Municipal MACRO por la video-instalación Extensión. Ha participado en exposiciones individuales y colectivas en espacios públicos y privados en Basilea, Zurich, Graz, Split, Milán, Génova, Florencia y Roma. También ha participado en festivales y eventos multimedia con videos y video-instalaciones en Locarno, Lucerna, Burges, Casablanca, Atenas, Belfort, Salerno, Roma, Pesaro y Urbino.

El trabajo artístico de Adriana Amodei desde las artes plásticas al intermedia

Cuando construyo imágenes con el video y el ordenador me relaciono directamente con la luz, con el movimiento y con el espacio. El material físico establece una conexión con otro material, igualmente fascinante, el material conceptual y abstracto de la imagen digital.

Esculturas intermediales son el resultado del cruce de los distintos materiales, las imágenes y las emociones de la naturaleza y de la naturaleza reinterpretada a través de los dispositivos tecnológicos. Obras que construyo mediante acercamientos, con un proceso de trabajo que constituye y define por sí mismo la obra.

A principios de los años Ochenta, cuando pintaba con acuarelas y oleos, me encantaban las superposiciones, las formas y los colores en transparencia: dándoles otros significados.

A principios de los años Noventa me he acercado al video, dejando de lado – de manera provisional – mis pinceles y mi soldador para el hierro, para enfrentarme a otra forma de pintura, la pintura de la imagen digital, líquida y aérea.

Me he enfrentado con códigos de distinta naturaleza que me han permitido de todas formas relacionarme con la experiencia de mi trabajo pictórico sobre lienzo.

Obras presentadas en su conferencia en el IX Festival Internacional de la Imagen

Stone/L'irruzione del reale (2007-2009)

Intersezioni II (1999)

Persona (1999)

Ferrabondaggi (1995)



Aurelio A. Horta Mesa

Cuba / Colombia / <http://www.docentes.unal.edu.co/aahortam/>
Teórico, crítico y ensayista. Doctor en Ciencias sobre Arte. Profesor /
investigador. Universidad Nacional de Colombia. Instituto de Investigaciones Estéticas.

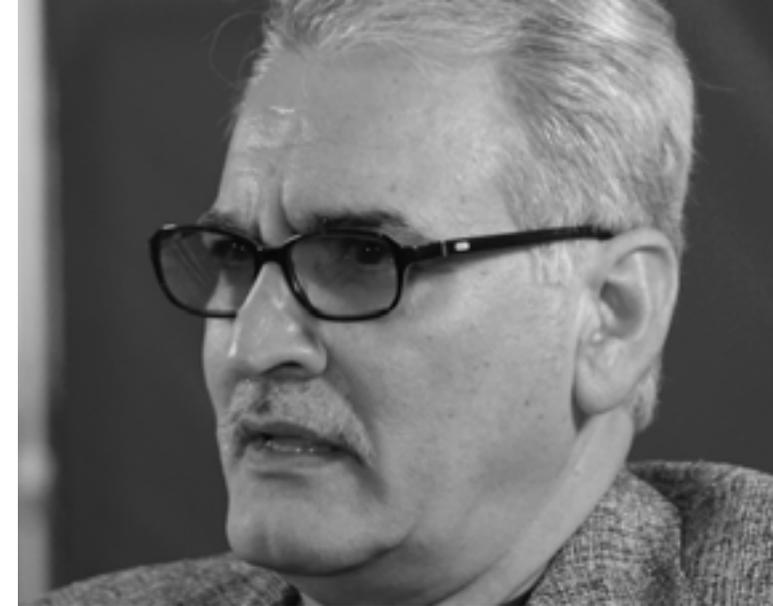
Teórico del arte y el diseño. Ensayista. Doctor en Ciencias sobre Arte. Profesor / investigador del Instituto de Investigaciones Estéticas de la Universidad Nacional de Colombia. Aborda los temas de investigación sobre los Fundamentos y Crítica de la Cultura, el Arte y el Diseño. Actualmente investiga sobre poética, democratización y transterritorialidad en el diseño colombiano, así como la transtextualidad y sentido de la imagen en relación con la palabra y la escritura. Se destaca su trayectoria en la Enseñanza Artística cubana. Presidente-Fundador Tribunal Nacional Permanente de Grados Científicos en Ciencias sobre Arte de Cuba (1996-2000). Ex Vicerrector Académico del Instituto Superior de Arte de La Habana, Cuba (1993-1999). Su gestión magisterial y de dirección académica en Costa Rica marca la institucionalización y apertura de programas académicos inéditos en Centroamérica –Cine & TV, Animación Digital y la Maestría en Estudios del Diseño– (2000-2007). Ha desarrollado docencia, asesoramiento académico, conferencias y seminarios en México, Venezuela, Bulgaria, España, Argentina y Colombia. Cuenta con un extenso registro de publicaciones y los libros Coordinadas Carpenterianas (1990). Las vacaciones de Sísifo. Pre-textos carpenterianos de arte (2001) y Pensar el Diseño, compilador y ensayista (2004). Ha recibido distinciones y reconocimientos culturales y pedagógicos en Cuba, Venezuela, Islas Canarias y Costa Rica.

La Inteligencia del Diseño

Resumen

Este artículo se interesa en acentuar la inteligencia del diseño, de conciliar la disciplina con la regencia de su pensamiento no lineal y autonomía epistémica. Se plantea una atención a los estudios teórico-críticos sobre las prácticas que significa el diseño, de modo que el sentido y retórica del objeto, se describan a modo de interpretación inteligente tanto del acto de diseñar como del mismo diseño en sí.

Palabras clave: *Diseño. Inteligencia. Sentido. Retórica. Imagen. Visualidad.*



Carlos Fadón

Brasil / http://www.itaucultural.org.br/trabalho_do_artista/fadon/fadon01.htm

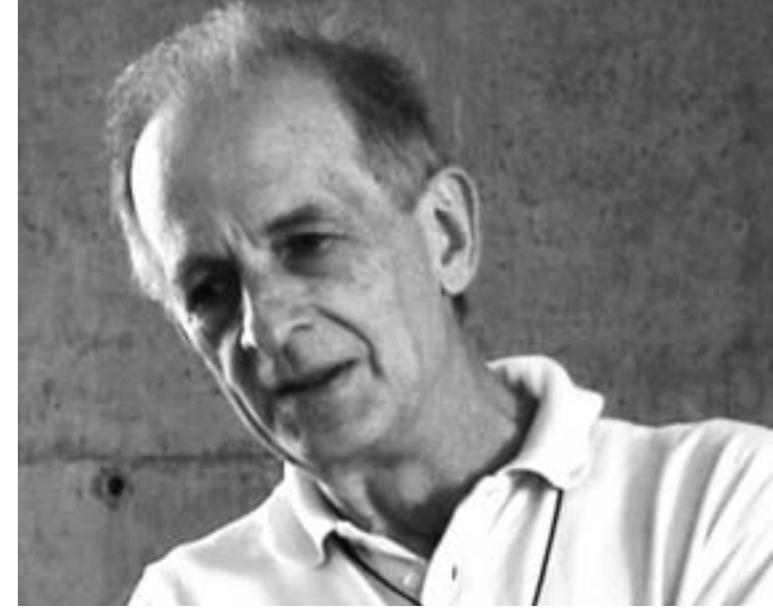
Nació en São Paulo. Estudió en la Escola de Comunicações e Artes de la Universidade de São Paulo y es Máster en Artes en The School of the Art Institute of Chicago en Arte y Tecnología. Trabaja en el ámbito de la imagen digital y la fotografía, con estudios adicionales en telecomunicación. La condición de la fotografía como sistema de elaboración de realidades, así como ensayos fotográficos sobre el paisaje urbano, son su enfoque. Su producción es presentada internacionalmente en exposiciones individuales y colectivas, colecciones públicas y privadas, conferencias y en distintas publicaciones, complementada por actividades docentes.

LAPIS/X REDUX Actualización y Ampliación de un proyecto de arte electrónico

Resumen

se describen las razones de la actualización y ampliación de un proyecto de arte electrónico con diez años completos, acompañado desde su concepción, origen y contexto. Se informa también desde los procesos de elaboración de imágenes y estructuras audiovisuales hasta la construcción de una hipermedia; las formas de presentación y difusión, así como también referencias y créditos.

Palabras clave: Hipermedia, hombre-máquina, imagen digital, imprevisibilidad, interactividad, narrativas.



Naturaleza y Propósito

LAPIS/X REDUX (2009) es una hipermedia resultante de la actualización y ampliación de un trabajo de investigación y creación en arte electrónico – El proyecto LAPIS/X- compuesto por ad finem, LAPIS/X, Lumina, SC, Tharsis. Son cinco obras relacionadas entre sí derivadas de la matriz conceptual y operativa de la misma, sin embargo distintas en términos de su formulación y diseño, para formar en conjunto una compleja red de alrededor de 120 estructuras audiovisuales y 1800 imágenes.

El objetivo central de esta iniciativa, para dar continuidad al proyecto, era establecer un nuevo nivel de la estética del diseño y la accesibilidad. Donde por una parte, se realizaron dos nuevas obras que figuran hace algún tiempo, Lumina e Tharsis, por otra, la re-creación de aquellas hechas anteriormente, ad finem, LAPIS/X y SC, en razón de la obsolescencia de los recursos con los cuales fueron desarrollados.

Proyecto LAPIS/X: Inter-imágenes, Proceso y Experimento

3.1 Definición

LAPIS/X (1999-presente) es un proyecto en arte electrónico centrado en las inter-relaciones entre imágenes – diálogos, entre memorias y representaciones- en el cuadro de una colaboración ser humano-computador. Se desarrolla como tal según dos ejes:

- Elaboración en tiempo real de conjuntos de imágenes digitales bajo la relación de seguridad-incertidumbre.
- Edición y montaje de estructuras audiovisuales interactivas engendradas por estas imágenes.

En cada uno de los ejes y entre ellos se establece una articulación entre el proceso y la experimentación, conduciendo a una indagación sobre la interconexión entre imágenes digitales e imágenes como conceptos mentales, donde el subtítulo que lo acompaña también juega un papel determinante. Se trata de un proyecto artístico individual, un trabajo independiente y sin finalidad comercial.

La manera concebida para llevar tales diálogos al público se da a través de recursos de hipermedia, como si se tratara de un recuerdo siguiendo así la corriente del proyecto. Este recuerdo seguramente no se puede reproducir ni pretende equivaler al proyecto en sí, entretanto en el plano del interactor este se transfigura en otro proceso y en la experimentación al evocar otras imágenes, "las propias memorias y representaciones".

3.2 Orígenes

El proyecto LAPIS/X se basa en la trama de obras anteriores que tienen en común la combinación de la experimentación y la expresión, estableciéndose como una amplia red de asociaciones, sea en la elaboración de las estructuras interactivas, o bien sea en una recordación/ contemplación de su flujo.

Sus raíces son extensas y profundas y se hacen presentes en la elaboración y montaje de las narraciones: en fotografía Tve (1975), Passo Doble (1990), Places/Placesx (1988-90), SP / SP (1997), en películas realizadas en 1982 y que dieron lugar a 7super82 (2008), en audiovisuales fotográficos, Outdoor Mulher (1982) o en el tratamiento de la imagen digital y sistemas de representación: como Passagem (1986), Alfa (1988), Vectors (1989-90) y OPUS (1996-99), como también en la formulación dialógica en las telecomunicaciones e hipermedia : Natureza morta - ao vivo / Still life - alive (1988), Telage (1994) e Conjunto Oito (1994) respectivamente. La anatomía de estas obras, que se refleja en LAPIS/X REDUX, revela un dialogo continuo entre la intención (la exploración, el método) y aceptación (la intuición, el azar), surgiendo así una combinación entre relaciones y coyunturas.

3.3 Fondos o Telones

La situación de la experiencia que se invita al público interactivo de relacionar los recuerdos y representaciones, se desarrolla en diversos aspectos y acciones. Por un lado, se refleja el proceso de generación de las imágenes (la imagen tomada por el ser humano/ autor y la imagen procesada por el computador/ co-autor). Por otro lado apunta para la cuestión de la finitud, por medio de la transitoriedad de la existencia, la fugacidad inherente a la memoria y a la representación. Además, también aparece el carácter volátil y efímero de la obra en sí, el rigor o el estado de un circuito electrónico, bajo el riesgo permanente de obsolescencia de los recursos de producción y presentación.

Subyacente al proyecto, la cuestión del paso del tiempo está marcada por la dinámica de las estructuras de la red audiovisual, ya que, por definición, no es posible detener o rebobinar su cinética- una presencia que continuamente va desapareciendo- ni predecir su curso, desconocido e imprevisible.

Para la forma preferida de presentación, el ambiente o la instalación, exigen que la interacción individual contenga un cierto grado de entrega del interactivo. En cambio, en el formato de distribución elegido como una hipermedia grabada en disco, no se garantiza el control sobre la obra, incierta y cuyo escape es total.

El proyecto LAPIS/X denota su componente político por la visión oblicua de la tecnología y la inclinación hacia el arte poético, en lo cual difiere de la técnica y pretenden mostrar la tecnología desde otra visión, en donde la apariencia la simple sumisión a la comercialización no tiene cabida.

3.4 Retrospectiva

Realizado inicialmente en 1999 en el Science, Technology and Art Research Centre, University of Plymouth, Inglaterra, con fondos de la Bolsa Virtuose del Ministerio de Cultura de Brasil, el proyecto LAPIS/X fue revisado en 2000 con la ayuda del Instituto Cultural Itaú para la muestra de Investigações: o trabalho do artista, en São Paulo. La elaboración de las imágenes conto con un concurso de programas originados en el proyecto OPUS, producido con la Bolsa Vitae de Artes, 1996.

La actualización y ampliación del proyecto, consolidado en LAPIS/X REDUX, contó con el apoyo de la Secretaría del Estado de la Cultura, Programa de Acción Cultural del gobierno del estado de São Paulo. 2008.



El proyecto LAPIS/X integra los esfuerzos de la creación poética y la investigación sobre las nuevas tendencias de la sinergia entre arte y tecnología, en un proyecto interdisciplinario sistemático a largo plazo, llamado ARTTE (de arte y tecnología), establecido en 1985. Este se configura como una búsqueda sobre las cuestiones estéticas y conceptuales relativas a la concepción, realización, percepción y diseminación en el arte electrónico, al cual se vinculan diferentes obras de imagen digital, telecomunicaciones e hipermedia. Esta acción señala la comprensión de una interdependencia entre el Arte y la Técnica y no como campos opuestos y excluyentes.

4. Actualización y ampliación

En su primera versión el proyecto consistió en tres obras en hipermedia: ad finem y LAPIS/X, 1999-2000 (ambas off line) y SC, 1999 (publicada on line). Originalmente fueron producidas con recursos que hoy se encuentran en desuso, en particular, la plataforma sobre la cual se pueden presentar (programa Macromedia Director v. 6.5, aplicativo auto-ejecutable en el sistema Mac OS 9). La actualización de la hipermedia (utilizando Macromedia Director v. 10, pasando a ser auto-ejecutable en los sistemas Mac OS X y Windows) era en realidad una re-creación, en la medida que se trata de ajustar a la estructura audiovisual y superar varias inconsistencias pues no es simplemente grabar un archivo en la última versión del programa, llevando el caso a una cuasi "arqueología digital" sino que se busca quedar más próximo a una especie de reto y no propiamente a un diálogo con los medios tecnológicos.

En la comparación entre lo deseado y lo obtenido hay que señalar que no hubo avances para los dispositivos que configuran la interfaz de interacción, afectando consecuentemente a las condiciones de presentación- tales como la sustitución del mouse por un elemento no intrusivo de comando sensorial, menos una tela de toque y más un sensor háptico. Tales recursos se unirían a la ampliación de los medios de visualización- como la posibilidad de programación y exhibición simultánea de múltiples pantallas, junto con el uso de proyectores sobre superficies líquidas y tridimensionales- saliendo del confinamiento de un monitor plano.

Los recursos para la búsqueda y el desarrollo de interfaces, así como también el desarrollo de software para imágenes, han sido solicitados a lo largo del tiempo a distintas instituciones de fomento cultural, por ejemplo el proyecto entrementes / entremeios.

5. Imágenes y Estructuras

5.1 Elaboración de las Imágenes

Las imágenes de LAPIS/X REDUX son desde su nacimiento electrónicas, a excepción de una sesión fotográfica para la auto-representación (EE.UU, 1994), son el resultado de un proceso de inter-creación digital a través de programas de propiedad pertenecientes al proyecto OPUS. Aunque tiene una línea conceptual definida, a veces desde el terreno de la metalingüística, no están libres de ser conformadas plásticamente en otros parámetros estéticos.

En OPUS, la generación de la imagen digital ocurre bajo la polaridad certeza-incertidumbre en el cuadro de una colaboración hombre-maquina- la vinculación de capacidades intuitivas y lógicas del ser humano con algoritmos lógicos del computador, en donde la tecnología migra de intermediación para inter-creación provocando un desplazamiento del sujeto como centro y medida de la creación. Se establece entonces una derivación, sino una singularidad, en el estatuto de la representación y se causa una interrogación epistemológica.

La preparación de una poética de la imagen, combina senderos inscritos en un continuo proceso de creación-producción, comprendiendo tanto la repetición acumulativa de las variaciones, como el agrupamiento en series desde las transformaciones secuenciales etc. Estas series son calificadas como conjuntos abiertos de imágenes, en las cuales su valor más o menos se mantiene en el proceso de edición sea por exclusión, ordenación, subdivisión etc.

5.2 Edición y Montaje de las Estructura

Terminada la etapa de búsqueda y concesión de licencias, la selección del sonido es un elemento co-determinante de las estructuras audiovisuales, tuvo en el ámbito del proyecto dos abordajes distintos, la diacronía (ad finem, LAPIS/X) y la sincronía (Lumina, Tharsis), sin embargo, la diacronía y la sincronía no en tanto están unidas destacándose el contraste entre sonido e imagen.

La elaboración de las estructuras ("narraciones") audiovisuales se inicia con dos operaciones preliminares- la edición de las series de imágenes y de los fragmentos de sonido- seguido de un procedimiento interactivo de ajuste imagen-sonido y sonido-imagen. De modo más o menos intuitivo, y quizás teniendo eventualmente algunas directrices previas, el proceso debe seguir la conformación inicial de la hipermedia, que se basa en algunas estructuras que se pueden tomar como nucleares. Así, progresivamente la hipermedia va siendo compuesta y revisada, formando múltiples capas de significación en un laberinto de caminos donde las conexiones de red y el plan de interacción tiene también un diseño interactivo.

Brevemente, las obras tiene el siguiente modelaje: ad finem, dibujo lineal de una inversión de la flecha del tiempo; LAPIS/X, un patrón circular entorno a tres núcleos, Lumina y SC, radiales, lineales y puntuales; Tharsis, una cruz lineal a partir de dos polos.

En la construcción de la hipermedia, en particular, la directriz de la interactividad es mínima y el mandato se basa en la expectativa que el interactor ejerce guiado por la intuición, la experiencia y el descubrimiento. Sin haber instrucciones específicas al respecto, normalmente el cursor del mouse permanece oculto cuando no hay acción planificada; cuando la interacción es posible las áreas sensibles son en general demarcadas por el cambio en la figura del cursor; en las dos obras. Intermediada en las cinco obras por el mouse, la interacción en Lumina y en SC se extiende hasta el teclado.

En la edición de las imágenes se conserva el origen dialógico de la formación de una serie, es decir, se presenta un campo potencial - que es una variación sobre un tema (la imagen que se ofrece hacia la interacción hombre-maquina y las transformaciones entonces resultantes) y cuya analogía hacia la música es deliberada. La selección y ordenación de la imagen, potenciadas por la instalación audiovisual busca el encantamiento tal como una espiral hipnótica.

El montaje de las estructuras audiovisuales es de la propia hipermedia –remitiendo a los campos de la imaginación- hace hincapié en los cambios temporales y espaciales, contando con el principio general de la economía de medios y actúa como un repertorio cultural ecléctico que mezcla fotografía, cine, teatro, danza, música etc.

6. Presentación y difusión

La posibilidad que se ofrece al interactor, es concebido como un proceso para la experiencia de evocar otras imágenes es decir “sus propios recuerdos y representaciones”, requiere primordialmente una instalación destinada hacia la inmersión individual, mas precisamente un ambiente cálido y propicio para la introspección- almacenándose por tanto una situación distinta a la del kiosco multimedia usual, refiriendo esto en especial a las características de LAPIS/X REDUX. A parte de la presentación al público, se efectuaron de forma simultánea conferencias y debates con el fin de ayudar a la formación de las referencias culturales.

Al igual de lo que se ha hecho en su primera versión en paralelo con la presentación pública, la difusión del proyecto se realiza por medio de la distribución selectiva y gratuita de ejemplares de la obra, en este caso, un par de discos de datos- edición del autor en tiraje artesanal o industrial- uno de ellos como la hipermedia y otro con la documentación del proyecto (textos de investigadores, documental en video, diagrama, textos del autor etc.)

7. Referencias

Las obras ad finem y LAPIS/X componen una edición de autor, 2000 (CD-ROM) en tiraje artesanal con alrededor de 140 copias distribuidas. LAPIS/X REDUX a su vez tiene una edición de autor, 2009 (DVD-R doble).

El proyecto LAPIS/X es el centro del video documental de Carlos Fadon Vicent, dirigido por Luiz Duva, Instituto Cultural Itaú, 2000, serie Encontros nº 6 realizado por ocasión del evento Investigações: o trabalho do artista, São Paulo, 2000.

7.1 exposiciones y eventos

LAPIS/X fue mostrado en el Vidarte, Festival de Video y Artes Electrónicas, Centro Nacional de las Artes, Ciudad de México, 1999; LAPIS/X y ad finem fueron presentados en la muestra Investigações: o trabalho do artista, Instituto Itaú Cultural, São Paulo, 2000; en el evento Medi@terra 2000, Fornos Center for Art and New Technologies, Atenas y en la exposición Território Expandido III, SESC Pompéia, São Paulo, 2001. SC fue presentado en REDesign, Festival de Creación Audiovisual de Navarra, 1999 y se encuentra en su versión inicial, en la Galería Virtual del Media Centre d'Art i Disseny (www.mecad.org).

OPUS fue presentado en el ISEA97 (The Eighth International Symposium on Electronic Art), Chicago, 1997, sus imágenes estuvieron en la muestra Ex-processu, Associació de Cultura Contemporània L'Angelot, Barcelona, 1998, y presentado en el simposio Invençãõ, Itaú Cultural, São Paulo, 1999.

Vectors (1989-90), se destaca como el trabajo introductor al proyecto OPUS, siendo una serie de imágenes digitales hechas directamente sobre el papel de manera interactiva, con la intervención de procesos aleatorios recurrentes de fallas en equipamientos y/o programas, en que el computador asume la posición de colaborador. Fue producida en el ámbito de un programa de estudios de maestría en The School of the Art Institute of Chicago. Presentando por primera vez en una exposición individual con el mismo nombre, en el Museo de Arte de São Paulo, São Paulo, 1991, y posteriormente en exposiciones colectivas, entre ellas el II Studio Internacional de Tecnologías da Imagem, Serviço Social do Comércio e Universidade Estadual de São Paulo, São Paulo, 1992, The Art Factor, The Inter-Society for the Electronic Arts, Minneapolis, EUA, 1993, Gamut, Conferencia on Computers in Art & Design Education, Middlesbrough, Inglaterra, 1999.

7.3 Textos del autor

Los artículos listados exponen más ampliamente algunos de los tópicos tratados en este texto.

"Interações". En: Item (Rio de Janeiro, Eduardo Coimbra et al.) nº 3, febrero 1996, pp. 26-28.

"Imagem / interatividade e imprevisibilidade. En: Nanico (São Paulo, Editora Giordano) nº 14, octubre 1996, pp. 11-13.

"Conjunto Oito & Telage". En: Neo (São Paulo, Próxima Mídia Eletrônica, CD-ROM) nº 12, enero 1997, snp.

"Tele-presença-ausência". En: Trilhas (Campinas, Instituto de Artes - Unicamp) nº 6, julio-diciembre 1997, pp. 47-55.

"Evanescent realities: works and ideas on electronic art." En: Leonardo (MIT Press, Cambridge, EUA) vol 30, nº 3, 1997, pp. 195-205.

"Proyecto OPUS". En: Mecad e-journal (Barcelona, Media Centre d'Art i Disseny, www.mecad.org/e-journal) nº 2, 1999, snp.

"SP / SP: a cidade e o tempo". En: Galáxia (PUC, São Paulo) nº 2, 2001, pp. 229-234.

"sobre o projeto LAPIS/X". En: Barros, Anna; Santaella, Lucia (org.). Mídias e artes: os desafios da arte no início do século XXI. São Paulo: Unimarco Editora, 2002, pp. 113-121.

"Projeto OPUS: uma aproximação à inter-criação de imagens digitais". En: Fabris, Annateresa; Kern, Maria Lúcia Bastos (org.). Imagem e conhecimento. São Paulo: Edusp, 2006, pp. 354-366; "Proyecto OPUS – una aproximación a la intercreación de imágenes digitales". En: Mecad Electronic Journal (www.mecad.org/e-journal), nº 2, septiembre 1999.

8. Créditos

Créditos resumidos de LAPIS/X REDUX.

ad finem

Creación y producción

Carlos Fadon Vicente © 1999-2000

Imagen

Carlos Fadon Vicente © 1996-1999

Sonido

Clemencia Echeverri

Colombia / <http://www.clemenciaecheverri.com>

Videoartista y teórica del arte. Desde 1980 participa en exposiciones individuales y colectivas tanto en Colombia como en el exterior y realiza proyectos de escultura pública, pintura, publicaciones y obra gráfica. Es Maestra en escultura y Especialista en Teoría e Historia del Arte Contemporáneo del Chelsea College of Arts and Design de Londres. Dada la calidad de su trabajo, ha recibido varias becas y premios por parte de la Universidad Nacional de Colombia, el Arts Council de Londres, la Fundación Langlois de Canadá y Delfina Studio Trust de Londres, entre otros.

Política de una Trenodia Audio-Visual

Deleuze se interesa por el grito. Se pregunta por la importancia del grito a propósito de la pintura de Francis Bacon. ¿Cómo pintar el grito? Se trata de hacer visible no sólo un sonido particular, sino hacer visibles las fuerzas no visibles que lo suscitan. El mismo problema se presenta en la música, es Alban Berg quien ha sabido “hacer la música del grito”, ha puesto en relación la sonoridad del grito con las fuerzas insonoras de la Tierra, grito de Marie en Wozzeck, y con las fuerzas insonoras del Cielo en Lulú (2002:60-61, t.e.:66). En el cine los Straub revalorizan el grito, éste se convierte en un acto de habla y en un acto de resistencia (1978-2003:301, t.e.:289). ¿Cuál es ese movimiento del arte, aludido por Deleuze, que va de “hacer el grito” al acto de resistencia, de la estética a la política del grito?

Este texto girará alrededor de la obra Treno de la artista colombiana Clemencia Echeverri. Del griego trenos, lamento, y oide, canto, Treno es precisamente eso que ha sido nombrado, un canto fúnebre, una trenodia audiovisual. Como esperamos mostrar, este canto fúnebre culmina en un grito, en un grito contra la muerte, crier à la mort dice Deleuze (2002:61, t.e.:67). No se trata de elegir entre la producción actual de arte, una obra que nos sirva de paradigma para pensar la relación de Deleuze con el arte contemporáneo, de modo que nos conformemos con la aplicación de ciertos conceptos de su filosofía a la interpretación de la obra. La elección de Treno para nuestro trabajo obedece a una serie de cuestiones que esta obra plantea desde su específica forma de pensar, y que suscita a su vez nuestro ejercicio de pensamiento. Estas cuestiones conciernen al campo político, y concretamente a la noción de pueblo. La cuestión del grito será nuestro hilo conductor. (1)



Evan Roth - James Powderli

Estados Unidos / <http://graffitiresearchlab.com/>

Fundadores del Graffiti Research Lab G.R.L, organización fundada por Roth y Powder; es un grupo artístico que utiliza tecnologías de código abierto para la comunicación urbana. Graffiti Research Lab es particularmente conocida por la invención de los LED Throwies, los cuales probablemente fueron la inspiración de los anunciantes que distribuían "mooninities" alrededor de Boston y Cambridge en el fenómeno ocurrido conocido como "2007 Boston Mooninitie Scare". Roth y Powder son parte del equipo Open Frameworks y del colectivo F.A.T (Free art technology) y en el 2006 ganaron el Prix Ars Electronica en Linz.



Goldsmith's

Con el apoyo de:

Urban Edge / <http://www.urbanedge.org/>

Urban Encounters / <http://www.urbanencounters.org/>

London Metropolitan University / <http://www.londonmet.ac.uk/>

Caroline Knowles

Inglaterra / <http://www.gold.ac.uk/sociology/staff/knowles/>

Teórica del paisaje social y la globalización. Profesora del Goldsmiths College, University of London. Investigadora de temas relacionados con el paisaje social, la raza, las etnias, la globalización, el espacio urbano, lo visual y lo espacial, entre otros. Recientemente publicó: Landscapes of Belonging. Actualmente trabaja con Roger Hewitt y sus colegas en Hamburgo y Bergen en "The Architecture of Religious Transmission", este proyecto, creado por NORFACE, investiga los mecanismos de la transmisión religiosa entre los jóvenes en el área de Finsbury Park y sitios similares en Hamburgo y Oslo.

Gabrielle Bendiner-viani

Estados Unidos / <http://www.buscada.com>

Fotógrafa, curadora y profesora. Es Doctora en Psicología Ambiental de la Graduate Center, CUNY y trabaja en el Centro para la Investigación Urbana y Comunitaria del Goldsmiths, Universidad de Londres. Su trabajo explora la experiencia de la vida cotidiana en espacios públicos y de hogar a través de una obra fotográfica y narrativa. Ha trabajado en proyectos en Londres, Buenos Aires, San Francisco y Nueva York. Es co-fundadora de la conferencia de los encuentros urbanos sobre urbanismo visual, que se celebra anualmente en la Tate Britain.

Paul Halliday

Inglaterra / <http://www.paulhalliday.org>

Fotógrafo, realizador de cine y sociólogo. Director de la Maestría en Fotografía y Culturas Urbanas del Goldsmiths College, University of London. En un principio se formó como fotógrafo y cineasta en el London College of Printing y Central Saint Martins, también estudió antropología social e historia del arte en el Goldsmiths y la Universidad de Oxford. Fue consultor local de medios del gobierno y consejero de medios del Consejo Británico para los Refugiados.



David Killeen

Irlanda / <http://www.davidkilleen.net>

Fotógrafo. Es Maestro en fotografía de la Universidad Goldsmiths de Londres. Su trabajo se enfoca en paisajes en su forma física y patrones. Sus trabajos recientes se centran en la frontera que yace entre los paisajes urbanos y rurales de Broward Country al sur de la Florida. Como un espacio urbano, existe una apariencia física discreta en sus fronteras, con el océano al este y pantanos al oeste. Su trabajo apunta a la apariencia obvia de dichas fronteras, que separa lo urbano y lo rural.

Rebecca Locke

Estados Unidos / <http://www.rebeckalocke.com>

La serie "Brooklyn/Bognor" es semi-autobiográfica, explora el efecto de "la ciudad" como un espacio que destaca el carácter e identidad de sus habitantes. Este trabajo, desde la mirada del pequeño pueblo costero, es un estudio de la ciudad en reversa. "Brooklyn/Bognor pt.1" exploró la identidad y la imagen. "Brooklyn/Bognor pt.2" cuestiona la percepción de la ciudad y su identidad mítica; las palabras de la guía turística sobrescritas por la experiencia. "Brooklyn/Bognor pt.3" interactúa con las fatuas declaraciones de los signos de Nueva York.

Carlos Pineda

Colombia / <http://www.flickr.com/photos/carlospineda/>

Fotógrafo y Diseñador Visual del Design Art University en Montreal. Nació en Manizales y se graduó como Diseñador de Concordia University en Montreal. Ha trabajado como colaborador en diferentes revistas, entre las que se destacan Zazpika del País Vasco y Die Surche de Australia. Fue el fotógrafo exclusivo del libro *Savoir des livres* de la Universidad de Montreal he hizo parte del equipo fotográfico del libro *Cafés de Colombia*, primer puesto del Gourmand Cookbook Awards 2009, en París. Ha participado en exposiciones individuales y colectivas en Montreal, Versalles, New York y Manizales. Es colaborador permanente de la agencia CIPAV de Cali. Actualmente es profesor catedrático del Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas.



Santiago Escobar

Colombia / <http://www.escobart.com/>

Artista, Arquitecto y Fotógrafo. Es arquitecto de la Universidad Nacional de Colombia, con Maestría en Fotografía y Culturas Urbanas del Goldsmiths College, University of London. Ha trabajado como fotógrafo y artista en varios países de África, Sur América, Europa y Estados Unidos. Su trabajo creativo se divide en fotografía documental y urbana, y reflexiona acerca del individuo, el espacio, el conflicto y la memoria a través de la rigurosidad estética, conceptual y geométrica. Sus proyectos han sido exhibidos en más de 50 exposiciones, además, ha merecido variados reconocimientos y distinciones. Actualmente trabaja como fotógrafo de Villegas Editores.

Manuel Vásquez

Colombia / <http://www.manuelv.net/>

Fotógrafo. Ha sido parte de importantes exposiciones grupales como: Flash Forward (2009), Fundación Magenta en Toronto, Canadá. Descubrimientos Photoespaña (2009) Madrid, España. LACDA (Centro Digital de Los Ángeles) Digitalart.la, Los Ángeles, Estados Unidos. Mostra Collectiva di Giovani Artisti Colombiani e Paese Invitati (Muestra Colectiva de Jóvenes Artistas Colombianos y de Países Invitados). Semana Cultural Colombiana en Florencia, Italia. También ha expuesto en países como Inglaterra y Colombia.

Danilo Murru

Italia / <http://www.danilomurru.com/>

Fotógrafo y documentalista social. Nació en Cagliari (Cerdeña). Estudió fotoperiodismo en Roma y en el 2000 se trasladó a Londres para estudiar Fotografía profesional en el London College of Printing. Dejó a un lado el fotoperiodismo gradualmente para involucrarse en el documental social y la fotografía de paisajes. Fue entonces cuando descubrió la belleza de las cámaras de gran formato y estimulado por algunos excelentes tutores, comenzó a enfocarse en problemas sociales, pero vistos desde un formato diferente.



Gonzalo Olmos

Perú / <http://www.olmosphoto.com/>

Su trabajo fotográfico se enfoca en las masas, la gente y los viajes. Esto ha cambiado definitivamente el modo en el que observa al mundo y a las personas a su alrededor. Actualmente, está embarcado en un proyecto fotográfico especial, sobre la soledad de la gente y sus estrategias para enfrentarla o evadirla en su vida diaria; la soledad que las personas experimentan en ciudades grandes e impersonales.

Lanis Levy

Estado Unidos - Reino Unido.

Fotógrafa norteamericana. Nació y creció en Brooklyn, Nueva York, ha vivido y trabajado en Londres durante muchos años. Trabajó en el campo de la inmigración y los derechos de los presos y posteriormente se graduó como abogada, mientras que practicaba para mantener sus aptitudes fotográficas. Su trabajo ha sido exhibido y publicado internacionalmente. Después de haber renunciado totalmente a su práctica legal, retomó la fotografía. Su compromiso permanente con los temas de justicia social sigue siendo evidente en gran parte de su trabajo.



URBAN ENCOUNTERS

Iván Cortés

Colombia / <http://www.proyectod.com/>

Director de la revista ProyectoD. Diseñador industrial. Cofundador y director de la revista Proyecto Diseño, Bogotá. Ha sido finalista por Colombia de la convocatoria de Joven Editor Internacional del Año organizada por el British Council en 2004 y becario de la Fundación Carolina en el 2006 para el VI Curso de Editores Iberoamericanos organizado por SIALE en las universidades Complutense de Madrid y en la Menéndez Pelayo de Santander, España. A través de Proyecto Diseño ha generado espacios de divulgación

La Fuga de Atalanta (1617), el primer libro multimedia de la historia

La fuga de Atalanta» de Michael Maier, publicado por primera vez en 1617. Es una publicación que ha sido considerada por algunos el libro de emblemas más bello y sugerente de la historia. El valor que tiene es su triple naturaleza: emblemas (visuales) acompañado cada uno de partituras (musicales) y comentarios alquímicos. Así «Atalanta Fugiens» es para algunos el primer libro «multimedia» de la historia cultural europea.



Marco María Gazzano

Italiaa / <http://www.dicospe.com> www.biennaleartetv.net

Con el apoyo del Instituto Italiano de Cultura / http://www.iicbogota.esteri.it/IIC_Bogota

Teórico del cine y los lenguajes audiovisuales. Profesor Universidad Roma III. Ensayista y estudioso de la historia, crítica del cine y lenguajes audiovisuales. Colabora con la asistencia de medios de comunicación y las artes electrónicas en periódicos y revistas italianas y europeas. Representante de Italia en el programa MEDIA 1 para la valoración de la película Los pequeños países y las regiones de la Comunidad Europea, es el presidente de la Kinema Cultural. Es crítico de Arte Contemporáneo, animador de iniciativas de estudio, eventos y programas de televisión sobre cine, artes electrónicas y neo-televisión.

Materia e memoria: le arti elettroniche e la riconsiderazione del presente-futuro

Le arti elettroniche – nella loro ormai quarantennale esperienza e i pionieri, primi esploratori dell'immagine-suono elettronica, gli autori considerati ormai "classici" in particolare – hanno dedicato molta attenzione alla questione della "materia". Hanno videografato, tele-trasmesso, de-costruito, colorato iper-realisticamente, accelerato e rallentato, sovrapposto e incastonato, tradotto in frequenze analogiche e/o in astratte immagini numeriche ogni genere di "materiale" espressivo: ricomponendo in inediti, e spesso sorprendenti stati della "materia", ambienti, paesaggi, corpi, oggetti, volti, parole, suoni, voci, macchine e media fino alla luce stessa.

"Materie-materiali" significativamente archetipiche come l'acqua e il ferro, la pietra e la sabbia, il vetro e l'aria, il sangue e il fuoco sono state reinterpretate nelle immagini-suono degli artisti e nei loro spiazzanti montaggi elettronici in segni e scritture (audiovisive) di "secondo grado": in una efficace – proprio perché sempre un po' inquietante – riconsiderazione del nostro presente-futuro. Così i paesaggi – come i primi piani e i dettagli di nobile ascendenza fotografica e filmica – si sono mutati in metafore del volto, del corpo, dell'ambiente videografato: hanno assunto la forma di veri e propri "paesaggi drammaturgici" del flusso di coscienza, monologhi interiori non tanto (non solo) dell'autore quanto dello spettatore stesso. Da luoghi si sono trasformati in stati: dell'interiorità, del passaggio, dello spostamento, dell'estensione del "naturale" in un "artificiale" che intende semplicemente indicarci la natura più profonda – e nascosta – del nostro essere come di quello delle cose, dei corpi, della natura.

Il rapporto espressivo che si è stabilito negli anni – fin dai primi anni Sessanta – tra l'acqua e la luce mediate dall'elettronica (nel video e nella tv) è significativo: ambedue materie naturali portatrici, in tutte le culture, dei più importanti significati simbolici, nelle videografie e nelle installazioni degli artisti si rincorrono e si specchiano a vicenda.





La mobilità estrema dell'immagine elettronica (fatta di elettroni, quindi di elettricità: di fuoco, in definitiva) interpreta infatti – con una profondità e una contiguità “liquida” che colpì molto i primi artisti e cineasti avvicinati al nuovo mondo dell'immagine elettronica – la fluidità dell'acqua con il suo trascorrere trasparente sulle cose, insofferente di ogni limite e costrizione. Anche l'immagine elettronica (in particolare quella video-analogica) accetta come limite, come “cornice”, solo quella dello spazio che la contiene: tv monitor, schermo, stanza o scenografia che sia. Come la forma del fiume è definita solo dalla valle che ha scavato così la forma del video è definita solo dal dispositivo che la contiene; per questa via la luce elettronica e la fluidità dell'acqua, ambedue corpuscolari e mobilissime, intrecciandosi nella metafora della flessibilità, della fluidità e dell'instabilità del contemporaneo sono diventate – nel cinema e nell'arte – similitudine concentrata del trascorrere del tempo, della nascita e della fine, del passaggio di stato, del cammino di conoscenza e della crescita attraverso un trauma, della morte e della rinascita, del continuo e reciproco fluire degli esseri umani dal corpo materiale a quello spirituale. Il video si specchia nell'acqua (e viceversa) come nel video si specchia la memoria. E in effetti, come sostenne Paik, “video” potrebbe non significare solo “io vedo”, ma anche – più radicalmente – “io volo”: d'altronde il nostro cervello è fatto così, come un nastro magnetico.

Non tutti gli autori, ma certamente i più grandi, hanno osato affrontare questo livello, quello della conoscenza dell'oltre attraverso il video: valorizzando, appunto, le “possibilità” espressive e comunicative delle sue immagini, dei suoi colori, dei suoi mutamenti e della sua peculiare relazione con il suono. Negli ultimi decenni del Novecento, tuttavia, alcune opere – tra le quali molte presentate in questa Rassegna, vere e proprie cinegrafie in elettronica di nuova concezione decisamente riuscite sia sul piano plastico che narrativo – hanno saputo materializzare, con livelli di formalizzazione dell'intuizione fino ad allora irrealizzati, le modalità stesse di una forma assai particolare della conoscenza: di quella cui si approda attraverso la dimensione onirica e i meccanismi del sogno. Una ricomposizione non lineare dell'esperienza realizzata a partire dal recupero e dalla destrutturazione proprio di quel complesso archivio di immagini, suoni ed emozioni che la memoria sedimenta nel cuore, nella mente e nelle forze di ciascuno di noi. Una operazione conoscitiva questa, prima ancora che artistica e poetica, cui l'immagine elettronica interpretata dagli artisti ha dato un contributo fondamentale, esaltando ulteriormente i risultati già raggiunti in questa direzione dalla grande storia del teatro e del cinema.

Si tratta ovviamente di un approccio all'immagine, al suono e alla parola non solo “tecnologico” né tanto meno estetizzante, ma decisamente riflessivo e autoriflessivo, quasi filosofico: in decisa controtendenza al determinismo tecnologico oggi dominante e alle consuetudini del sistema televisivo planetario o alla produzione industriale di immagini. Un sistema mediatico che ha saputo ridurre la nozione di “opera” a quella di “programma” o addirittura di “contenuto”: tendendo istintivamente – ma in una certa misura anche ideologicamente – ad azzerare e rimuovere proprio il rapporto con il passato e con la memoria. Opponendo progressivamente, e tuttavia con decisione, l'ambito esclusivo della “percezione” a quello dell'autocoscienza, e l’“intrattenimento” (inteso come evasione) alla riflessione si è instaurato il modello culturale pressoché planetario fondato sull'utilizzo diffuso dei nuovi media (dalla tv al videofonino alla rete) che si sta risolvendo in una apologia del presente e dell'immediato, della simultaneità e della virtualità che ha condotto, tra l'altro, alla riduzione di espressioni-chiave del nostro pensiero quali “informazione”, “immaginario”, “narrazione”, “rappresentazione” a “slogan”, “gossip”, “effimero”, “glamour”, “fiction”, “reality”.



Una fuga evidente dalla complessità e dalla riconsiderazione critica sia del presente che del passato che sta imponendo a livello di massa una vera e propria regressione globale dell'immaginario.

Un modello al quale gli artisti più consapevoli suggeriscono, se non di opporre, almeno di affiancare ulteriori modalità di relazione e diverse (forse antiche) attenzioni alla complessità: nuove opere, nuove poesie, "città" ancora da fondare, nelle quali può valer la pena vivere; anche con l'apporto delle nuove tecnologie, grazie all'intreccio e all'estensione reciproca tra le arti e i media.

Gli artisti che qui presentiamo sono tra i più rappresentativi (ma certo non i soli) di una attitudine alla ricerca – etica prima ancora che espressiva ed estetica – che continua a contrastare, anche solo denunciandolo, il dilagare vittorioso della mediocrità mediatica, l'odierna, diffusa, stanchezza dell'arte, la deriva trash della comunicazione come dell'entertainment e, in ultima istanza, l'apparentemente inesorabile erosione delle idealità forti. Per una riconsiderazione consapevole del nostro presente-futuro.

VI Muestra
Monográfica de Media Art



**Autor**

María Leguizamó Cuellar

Estudiante de octavo semestre del Programa de Artes de la Universidad Nacional de Colombia

Obras

De oscuridad a oscuridad /
Proyecto para no volver a caer

País

Colombia

URL

<http://www.flickr.com/photos/mariamaromas>

Dos video - acciones que parten del drama contemporáneo de "la falta de tierra". Como no hay espacio en la tierra para vivir, sólo se puede vivir en la metáfora; se puede subir o bajar pero sobre la línea de horizonte no hay espacio para nosotros.

**Autor**

FOCUS: Alejandro Bedoya / David Valencia / Oscar Palacio / Julián Ramírez

Tesistas e investigadores de Antropología de la Universidad de Caldas, enfocados en el área de antropología visual y la fotografía etnográfica en culturas específicas.

Obra

Viviendo la comuna

País

Colombia

Documental en género narrativo etnográfico, basado en caracterizar los modos de vida de la comuna San José de la ciudad de Manizales.

**Autor**

Harold Guyaux / Ana López Ortego / Leandro Morillas

Harold Guyaux es Arquitecto por la Cambre, Bruselas (Bélgica) Ana López Ortego es Arquitecta por la ETSA de Granada (España), estudió un posgrado de de Ayuda humanitaria y tecnologías para el desarrollo humano por la Universitat Oberta de Catalunya. Leandro Morillas es Arquitecto por la ETSA de Granada (España).

Obra

Metaversos habitacionales

País

España – Bélgica

URL

<http://www.clubdelalterne.org>

El proyecto Metaversos Habitacionales pretende poner en crisis los estereotipos de ciudad ideal que existen y que se exhiben en la red, en plataformas virtuales como Second Life. Metaversos Habitacionales hackea el territorio Second Life para "construir" slums (que se consideran expresiones más reales de la ciudad contemporánea), darles visibilidad y posicionarse en islas de instituciones representativas que, entendemos, deberían de posicionarse ante el problema del hábitat (partidos políticos, instituciones financieras, docentes, grupos de comunicación, sedes judiciales, etc.).

**Autor**

Nancy Osorio Giraldo

Artista Plástica - Universidad de Caldas (Colombia)

Obra

Seguir

País

Colombia

"Seguir" es una secuencia de videos que demuestran un recorrido, un paso sin ser notado.

**Autor**

Oscar Quintero Puentes

Maestro en Bellas Artes, especialización en Pintura, Universidad Nacional de Colombia. Especialista en docencia universitaria, Universidad Santo Tomas de Colombia. Curso de postgrado en Música y Artes Visuales, facultad de Arte y Ciencias Musicales de la Pontificia Universidad Católica – Argentina.

Obras

Espada Unblack/
Textura, memoria de un paisaje

País

Colombia

Espada Unblack. Fluído de imágenes fotográficas y de video análogo, para contar una pequeña historia épica bajo el concepto de “UNBLACK”.

Textura, memoria de un paisaje. Imágenes fotográficas, sonorizadas de carácter natural y bajo el concepto de “TEXTURA”.

**Autor**

Mateo Rudas

Artista plástico con énfasis en procesos escultóricos y realización audiovisual. Universidad Nacional de Colombia.

Obra

Gravé

País

Colombia

URL

<http://www.swingzombi.com/mateorudas>

Gravé es una pieza audiovisual compuesta por tres videos donde busco desestabilizar las nociones construidas alrededor de la fuerza de gravedad. Para esto me valgo de tres operaciones distintas: ralentización, detención y rotación de la imagen.

**Autor**

Violeta Ospina

Estudiante de Artes Plásticas de la Universidad Nacional de Colombia.

Obra

Lucy loop

País

Colombia

URL

<http://bitacoradeunavagabunda.blogspot.com>

Lucy loop es el quinto video de la serie Trampatempo. El proyecto consiste en la apropiación poética y lúdica de espacios en las ciudades. A través del cuerpo colectivo, un grupo de personas vivo de la calle 26 en Bogotá para aprovechar el vacío y el loop como materia plástica y de sentido.

**Autor**

Adriana Carolina Sánchez Aguilar

Artista Visual con especialización en Énfasis Audiovisual de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá – Colombia.

Obra

Bri Bri Bri

País

Colombia

URL

<http://www.vimeo.com/adrianasanchez>

Animación en stop motion, que cuenta la historia de Armando, un hombre que teme en extremo a las demás personas. Su deber es hacer una marioneta para una función de títeres, pero su objetivo es truncado por el molesto ruido de un pájaro atrapado frente a su ventana. Armando debe buscar la forma de liberar al pájaro, para poder así continuar con su trabajo.

**Autor**

Daniel Santiago Salguero

Profesional en medios audiovisuales con énfasis en fotografía

Obras

La máquina del tiempo / Retroceso Mundo Silencio Yo / Lo que vi

País

Colombia

URL

<http://www.daniel-santiago.com>

La máquina del tiempo. Realizado en diferentes lugares de Brasil y Argentina, este proyecto plantea la posibilidad de viajes en el tiempo, una ficción creada por Daniel Santiago donde muestra imágenes traídas del pasado y del futuro.

Lo que vi. Imágenes de Nueva York, luego recopiladas en un cuaderno, editadas de manera que logren contar una historia, narrar la vivencia de un hombre en esta mega ciudad en pleno comienzo del siglo XXI.

Retroceso Mundo Silencio Yo. Es una colección de silencios lograda en distintos lugares de Brasil y Argentina, invertida, que busca interrogar por un posible retroceso que asume la raza humana en un momento cúlpe de su evolución. El artista imagina esta serie de instantes como instantes paralelos, fragmentos de realidades simultáneas.

Autor

Jader Cartagena / Edwin Vélez

Obra

Mecánicas Videntes

País

Colombia

URL

<http://www.verbourbano.blogspot.com>

Performance de arte sonoro con el que pretendemos crear un paisaje que desarrolle imágenes desde la acústica sobre un mecánico violinista.

Autor

Ricardo Hernández Forero

Maestro en Artes Plástica y Visuales – Academia Superior de Artes de Bogotá.

Obra

Algo entre nosotros

País

Colombia

URL

<http://ricardohernandez.blogspot.com>

Muestra del recorrido de dos desconocidos que se encuentran en una buseta en Bogotá; similitud y relación que termina existiendo entre ellos.

Autor

Oscar Mauricio Salamanca Angarita

Doctor por la Universidad de Barcelona, Sobresaliente Cum Laude.

Posgrado, "Entorno del espacio del arte a los inicios del Tercer Milenio".
Universidad de Barcelona.

Curso de adaptación pedagógica en dibujo por la Universidad de Barcelona

Diploma estudios avanzados en pintura (cursos de doctorado " la propia idea como pintura")
Universidad de Barcelona

Maestro en Bellas Artes, especialización en pintura, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.

Obra

Salto

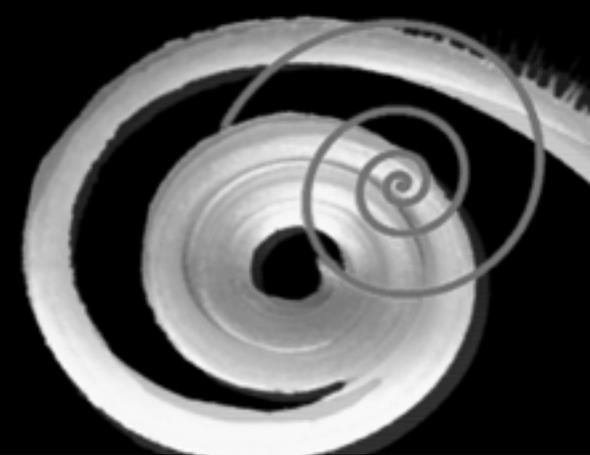
País

Colombia

URL

<http://www.oscarsalamanca.net>

Salto del autor realizados en España, Italia, Portugal y Principado de Andorra como una metáfora del problema que representa la inmigración en un mundo dado por las fronteras y el no movimiento.

**Autor**

Valentina Romero Mateo

Obra

Sobre (des) encuentros

País

Colombia

URL

<http://www.youtube.com/watch?v=3CLWpzwV650>

El video habla de los diálogos que se dan en la intimidad sobre ciertos temas. En este caso la memoria y el olvido como algo inherente al tiempo.

Autor

Robinson Londoño Castañeda

Realizador audiovisual y periodista – Universidad del Quindío.

Obra

Estado muerto

País

Colombia

URL

<http://www.elsalmonproducciones.com>

Video de rock realizado en Armenia que trata sobre un tema mundial, la muerte y las muchas formas de manifestarse.

Autor

Daniel Miró

Buenos Aires. Arquitecto. Cursó Esc. Prov. de Cine y TV, Rosario.

Obra

Sábado

País

Argentina

Selección subjetiva de secuencias de imágenes digitales, tomadas en un espacio público durante un lapso acotado, con cámara en mano enfatizado como observador.

Autor

Susana Pérez Tort

Profesora en Artes Visuales del Instituto Superior en Formación en Arte, San Nicolás, Buenos Aires.

Obra

El vago azar y las precisas leyes

País

Argentina

URL

<http://www.susanaperezort.com.ar>

Un verso de un poema de J. L. Borges titula esta obra que formula la dualidad de ambos presupuestos

**Autor**

Carolina Rojas Valencia

Maestra en Artes Plásticas de la Universidad Nacional de Colombia

Obra

Resonancias de piel

País

Colombia

Audiovisual que surge de la intervención artística de un bosque, en la que se propone un contacto con la piel de la naturaleza, la piel repercute, reverbera, se expande, para la creación de afectos.

**Autor**

Andrés Felipe Ramírez López

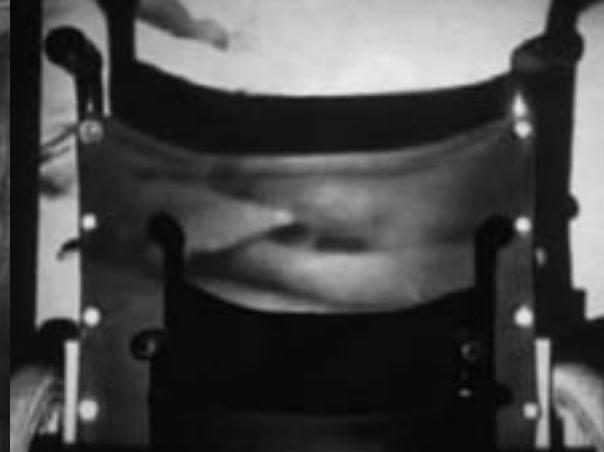
Obra

El vago azar y las precisas leyes

País

Colombia

Video instalación que simula un efecto de ambientación real.

**Autor**

Rened Darío Varona Burbano

Estudiante de X Semestre de Artes Plásticas en la Universidad del Cauca.

Obra

Proyección

País

Colombia

Es un juego que se articula entre la imagen, el título y el contenido de la obra, es la proyección múltiple de ideas, emociones e imágenes; surge en la imposibilidad de caminar, pero se logra en la posibilidad de querer hacerlo por cualquier medio o forma, en este caso por medio de lo audiovisual: la poética, el color, la imagen, el tiempo y la apropiación y manipulación del sonido.

**Autor**

Mónica Gómez Prieto

Obra

Memorias

País

Colombia

A partir de una investigación en la región donde viven mis bisabuelos y abuelos, lo que recuerdo de mi infancia; surgió esta pieza que evoca soledad y contemplación.

**Autor**

Alejandro Araque Mendoza

Obra

Susurros

País

Colombia

URL

<http://www.alejandraaque.com>

Análisis de medios y apropiación mediática realizada por los jóvenes de la comunidad Hip-Hop Comuna 4, Barrio Moravia , Medellín.

**Autor**

Andrés Romero Baltodano

Realizador de cine y televisión de la Universidad Nacional de Colombia

Obra

Susurros

País

Colombia

Mezcla de video arte y falso documental que logra sensibilizar sobre la problemática de la discapacidad.

**Autor**

Miller Alexander Ordoñez

Realizador de cine y televisión de la Universidad Nacional de Colombia

Obras

Urban Control /
Trasmundos

País

Colombia

Urban Control. Video arte creado con técnicas de animación 2D en donde se propone una relación entre el cuerpo urbano y el cuerpo humano como factores indivisibles dentro de un sistema de control como la sociedad.

Trasmundos. Video arte creado con técnicas de animación 2D en donde mundos oníricos y oscuros son una crítica hacia los diferentes sistemas de poder político y religioso.

**Autor**

Colectivo Zunga

El colectivo Zunga se conforma por un grupo de mujeres interesadas en estudiar y transgredir los cánones de representación del cuerpo femenino. Desde su conformación el número de integrantes del colectivo ha variado así como su nombre. Hoy en día está conformado por Karla Moreno, Lorena Morris, Ana María Villate y María Natalia Ávila, y su trabajo, gira en torno a diversas inquietudes comunes indagando sobre el cuerpo femenino y las representaciones de él, que circulan en los medios masivos de comunicación.

Obras

Boquita de caramelo

País

Colombia

Video proyección en la cual aparece repetido el plano de una boca perfectamente maquillada que alude a la posición de objeto que tiene lo femenino en los medios de comunicación, pero en este caso desarrollando una acción escatológica.

**Autor**

Nicolas Murcia Romero

Obras

Sublymonal

País

Colombia

Es un video-piratero de carácter experimental, que busca por medio de la imagen y el sonido incorporar estrategias publicitarias subliminales.

**Autor**

Alejandra Pinilla Rodríguez

Estudiante de Artes Visuales con Énfasis en Expresión Audiovisual - Pontificia Universidad Javeriana
Diplomado en Animación Experimental – Pontificia Universidad Javeriana

Obra

Para ver con audífonos

País

Colombia

URL

<http://usuarios.multimania.es/alejandrapinilla>

Es un video de carácter experimental, que usa únicamente el timecode de un programa de edición (en cuanto a imagen y sonido) y lo transforma. En primera instancia se interviene el sonido, que da la base para la imagen visual.

**Autor**

Ricardo Pinzón

Estudios en la Fundación Lumiere y en la Escuela de Cine y Televisión de la Universidad Nacional de Colombia.

Obra

Axis / Le tunnel de carpal / Blackswap

País

Colombia

Axis

Ejercicio de video danza que habla de la vanidad.

Le tunnel de carpal. El túnel de carpio es un ensayo documental que plantea preguntas sobre la construcción de la memoria colectiva a través de las imágenes expuestas en los medios de comunicación y otros símbolos culturales.

Black Swap. Ejercicio de video danza que reflexiona sobre el silencio y la relación espacio – tiempo.

**Autor**

Diana Marcela Moreno Hernández

Diseñadora Gráfica. Universidad de Nariño.
Diplomado en Construcción de Cinematografía. Universidad de Nariño – Mel Hoppenheim School of Cinema – Canadá

Obra

Axis / Le tunnel de carpal / Blackswap

País

Colombia

Animación basada en el cuento de Edgar Allan Poe, “El Corazón Delator” que recurre a la obra del autor y a la poética contenida en el texto.

**Autor**

*Jaime Andrés Díaz / Alexandro Rendón /
Lina Marín*

Obra

Un solo café

País

Colombia

Es un film minuto que narra lo que una persona se puede imaginar o puede pensar cuando espera a alguien para una cita o una reunión.

**Autor**

Tulio Restrepo Echeverri

Diseñador Gráfico – Universidad Pontificia Bolivariana
Técnico en Diseño Gráfico y Multimedia - CESDE.

Especialista en Diseño de Multimedia – Universidad
Nacional de Colombia Especialista en Estudios
Urbanos – Universidad EAFIT.

Obra

No parking - Performance

País

Colombia

URL

<http://www.zonapostal.info>

Performance poético visual sobre las señales del No Parking o prevención y reglamentación del tránsito utilizando la escritura sobre el substrato del pavimento urbano para crear ligados poéticos entre la señal y la palabra grafiti.

**Autor**

Yuly Riaño

Maestra en Artes Visuales con profundización en
fotografía y video de la Universidad Francisco José de
Caldas.

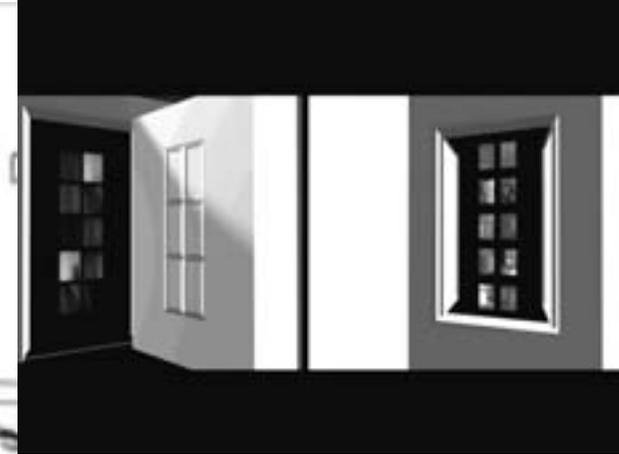
Obra

Días de familia

País

Colombia

La propuesta es el resultado de la indagación, de las posibilidades que surgen de la exploración entre el video, el dibujo y el cromá.

**Autor**

July Rocío Hernández

Maestra en Artes Plásticas y Visuales
Academia Superior de Artes de Bogotá
Universidad Distrital Francisco José de
Caldas.

Obra

Espiar y ser espiado

País

Colombia

Video proyección acompañada por una disposición de sonido en los laterales y parte superior. El video muestra la cotidianidad en una torre de apartamentos en la ciudad de Bogotá.

**Autor**

Acción Pirata (Leandra Plaza / Jorge Suzarte)i

Leandra Plaza es estudiante de Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad del Valle. Jorge Suzarte es licenciado en Artes Visuales de la Universidad del Valle

Obra

Acción Pirata karaoke volumen 2

País

Colombia

URL

<http://www.vimeo.com/accionpirata>

15 videos en Karaoke, para canciones populares y de nuestra predilección, hechos a partir de recortes de películas e imágenes y videos personales.

**Autor**

Isabel Cruz

Licenciada en Artes Visuales de la Universidad del Valle. Especialista en creación multimedia de la Universidad de los Andes.

Obra

V

País

Colombia

Secuencia de 4 animaciones a través de las cuales se busca indagar desde nuestro lugar como seres humanos por el creciente interés por las experiencias virtuales.

**Autor**

Miguel Bohórquez / Juan Camilo Buitrago

Miguel Bohórquez es Diseñador Gráfico del Instituto Departamental de Bellas Artes. Especialista en Narrativas Audiovisuales con Énfasis en Escrituras de la Universidad del Valle.

Obra

Sonidos de barro

País

Colombia

URL

<http://www.vimeo.com/accionpirata>

Cortometraje animado donde se relata la forma como un personaje aparece en un entorno en donde se ve obligado a luchar contra la voluntad de los habitantes de éste para al final encontrar su ubicación natural.

**Autor**

Patrick Bergeron

Video artista e investigador. Los últimos 15 años ha estado trabajando en efectos especiales para la industria del cine entre los que destaca su participación en The Lord of the Rings y The Matrix.

Obra

LoopLoop

País

Canadá

URL

<http://patrickbergeron.com>

Usando animación, sonidos transformados y variaciones de tiempo este video corre hacia adelante y hacia atrás buscando recuerdos olvidados, imitando la forma en que se reproducen los recuerdos en la mente.

**Autor**

Inés Wickmann con Francis Dhomont

Realizó estudios de Artes Plásticas en la Universidad Nacional de Bogotá y una Maestría en Artes Visuales y Nuevos Medios en la Universidad de Quebec en Montreal (UQAM).

Obra

Passages

País

Francia

URL

<http://www.iwickmann.odexpo.com>

La ciudad poblada de paseantes que no se detienen y delimitan pasajes rigurosos, prisioneros de un juego de ajedrez que se transforma en caleidoscopio o corredor de espejos. Un ser solitario seguido por el mismo se dirige a un abismo de reflejos oscuros como sombras.

**Autor**

Inés Wickman y Beatriz Ferreyra

Realizó estudios de Artes Plásticas en la Universidad Nacional de Bogotá y una Maestría en Artes Visuales y Nuevos Medios en la Universidad de Quebec en Montreal (UQAM).

Obra

Impasse

País

Francia

URL

<http://www.iwickmann.odexpo.com>

Impasse. Imágenes que vibran de una ciudad colombiana. Un pequeño personaje extraviado flota sobre el paisaje urbano que se decolora progresivamente. La realidad parece entonces cambiar de sentido ¿Qué nos dice? Un gesto final es el comentario de aflicción a esta metáfora, visión personal de una realidad confusa y compleja a la vez.

**Autor**

Inés Wickmann y Chantale La Plante

Realizó estudios de Artes Plásticas en la Universidad Nacional de Bogotá y una Maestría en Artes Visuales y Nuevos Medios en la Universidad de Quebec en Montreal (UQAM).

Obra

Variations

País

Francia

URL

<http://www.iwickmann.odexpo.com>

Variations. Meditación sobre la luz y la sombra, las formas su movimiento a partir de la observación de espacios, lugares y elementos arquitectónicos.

**Autor**

Ricardo Meléndez Rodríguez

Estudió Producción de Cine y Fotografía en la Corporación Universitaria Unitec y Producción de Cine y Televisión en la Universidad Agustiniiana de Bogotá. Actualmente adelanta estudios de Edición no lineal en LaSalle College de Bogotá.

Obra

Bogotá Walls

País

Colombia

URL

<http://www.youtube.com/user/armandoquenques>

Serie videográfica que recopila en formato digital las expresiones estéticas de los artistas locales en los muros de la ciudad, musicalizada por grupos electrónicos de la ciudad.

**Autor**

Camilo Rodríguez Rojas

Maestro en Artes Plásticas – Universidad Nacional de Colombia

Obra

Cargas leves

País

Colombia

El proyecto Cargas Leves aborda las propiedades del video digital y su posibilidad de generar relaciones dinámicas entre imágenes y lenguajes.

**Autor**

Merwan Chabane

Studded at l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, and later at Les Gobelins. Then, he worked on several videogames and animation movies before he directed his first short movie, BIOTOPE, wich won many awards in Europa.

Obra

Cliches de Soiree

País

Francia

URL

<http://onyxfilms.fr>

"I hate the parties". Nothing, not even her friend begging could change Sarah's state of mind. Nothing, except the sexy and mysterious Edouard, who maker her decide to finally go to the party.

**Autor**

Joeser Álvarez y Banda Sonora Acústica

Obra

De Klipper, una message a Galileu / Esquizofonia II / A DemoEgocracia

País

Brasil

URL

<http://www.youtube.com/user/magogh>

De Klipper, una message a Galileu. De la nave Klipper, un astronauta compara el círculo de la tierra al cuadrado del mundo.

Esquizofonia II. Imágenes bajo la letra " aumenta este sonido/ y recuerda de mi".

A DemoEgocracia. Una mezcla de poesía e ironía con imágenes de archivo exhiben la construcción de la democracia brasileña a lo largo de los últimos 50 años.

**Autor**

Joeser Álvarez y Banda Sonora Acústica

Obra

De Klipper, una message a Galileu / Esquizofonia II / A DemoEgocracia

País

Brasil

URL

<http://www.youtube.com/user/magogh>

De Klipper, una message a Galileu. De la nave Klipper, un astronauta compara el círculo de la tierra al cuadrado del mundo.

Esquizofonia II. Imágenes bajo la letra " aumenta este sonido/ y recuerda de mi".

A DemoEgocracia. Una mezcla de poesía e ironía con imágenes de archivo exhiben la construcción de la democracia brasileña a lo largo de los últimos 50 años.

**Autor**

Joester Álvarez y Colectivo Madeirista

Obra

Inventario de las sombras

País

Brasil

URL

<http://www.youtube.com/user/magogh>

Un registro artístico y documental del proyecto de intervención urbana que nació en la periferia de la Amazonía y ganó el UNESCO Digital Arts Award 2007

**Autor**

Laura Anzola / Bibiana Rojas

Laura Anzola es Maestra en Artes Visuales con énfasis en expresión Audiovisual de la Pontificia Universidad Javeriana.

Bibiana Rojas es actualmente estudiante de VII Semestre de Artes Visuales con énfasis Audiovisual de la Pontificia Universidad Javeriana.

Obra

Cáncer significa cangrejo

País

Colombia

Animación experimental tipo documental que a partir de diferentes testimonios de mujeres con cáncer configura una reflexión en torno a esta enfermedad y al significado de la palabra en sí, utilizando diferentes técnicas de animación y proponiendo nuevas.

**Autor**

Lemeh42

Lemeh42 is a couple of italian artists formed in 2007 who works with digital animation and illustration. Their works have been presented worldwide at videoart and animation festivals, new media art exhibitions and international art fair such as Miami Art Fair and Bologna ArteFiera. Since 2009 they are represented by L'Ariete artecontemporanea Gallery.

Obra

Inner Klänge

País

Italia

URL

<http://lemeh42.indivia.net>

In 1910 Kandinskij published one of his most important works, Klänge (Sounds). The general principle of Klänge was the liberation of the inner sound. One century later, Lemeh42 realizes a personal homage to this russian painter. Inner Klänge (Inner sounds) is an animated journey to find the Inner sound.

**Autor**

Nico Hertweck

Estudiante de Ingeniería de Sonido en la Universidad de San Buenaventura en Bogotá.

Obra

Artifact

País

Estados Unidos

When a video image's data size is reduced radically by compression, so called artifacts appear, the visible elements of video code. In Artifact, this code was made visible through producing multiple generations of compression. This transfers the reading of the images from the iconic to the obviously coded, symbolic. The everyday street scenes oscillate between the obscure mechanical and the beauty of the code, which almost seems to be alive. The montage draws a path from downtown L.A. to Hollywood. A gaze under the surface of Los Angeles, the leading producer of images, the artifacts of our times.

**Autor**

Pablo Andrés Jaramillo Romero

Lemeh42 is a couple of italian artists formed in 2007 who works with digital animation and illustration. Their works have been presented worldwide at videoart and animation festivals, new media art exhibitions and international art fair such as Miami Art Fair and Bologna ArteFiera. Since 2009 they are represented by L'Ariete artecontemporanea Gallery.

Obra

Fractals USA

País

Colombia

Este trabajo se basa en la construcción de un discurso visual a partir de la línea en el espacio, tiene en cuenta la interacción serial de los objetos y desde allí se generan nuevas imágenes utilizando la reflexión como principio de composición.

**Autor**

Anibal Maldonado Currea

Maestro en artes plásticas. Universidad Nacional de Colombia.
A la fecha Maestría en Artes Plásticas y Visuales. Universidad Nacional.

Obra

Resistencia

País

Colombia

URL

<http://www.youtube.com/watch?v=h0GuezdkPAk>

Video instalación de la acción de una resistencia eléctrica calentando el agua de un vaso de cristal, hasta que el agua se evapora, se enciende la resistencia y revienta el vaso.

**Autor**

Bruno Vianna / Maira Sala

Bruno Vianna. Graduated in film in Rio. He has a master's degree from NYU's Interactive Telecommunications Program.
Maira Sala é formada em cinema pela Universidade Federal Fluminense (UFF)

Obra

Ressaca

País

Brasil

URL

<http://www.ressaca.net>

Largometraje de ficción de narrativa no lineal editado en directo en todos los pases a través de una interfaz desarrollada especialmente para el proyecto, el engranaje.

**Autor**

Felipe H. Sierra / Elzine Aristide

Obra

Ciudad-Es

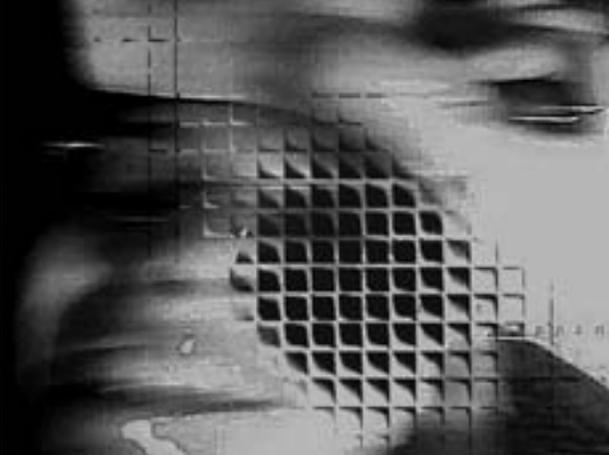
País

España

URL

<http://www.ciudad-es.org>

Este proyecto consiste en el análisis y la transformación visual de datos con el fin de darles un sentido artístico a través de una instalación audiovisual. Utilizando la transformación de espacios urbanos como soporte físico, abordaremos diversos fenómenos que hacen parte del acontecer de las ciudades.

**Autor**

Caterina Davinio

Multimedia artist, writer, poet. Pioneer of Italian digital art and computer poetry in 1990. Caterina Davinio was a poet, poetry performer, and painter, in the 80s. Since 1990 she realized video and computer art (still and animated), digital visual poetry, multimedia performance, photography and art printings (on various materials), net-art.

Obra

The first poetry shuttle / Ma-mma / Goa / Cracks_in_memory

País

Italia

URL

<http://xoomer.alice.it/cprezi/caterinadav.html>

Thefirstpoetryshuttle. On the Centenary of Italian Futurism, on the 40. Anniversary of the First Lunar Landing, The First Poetry Space Shuttle Landing on Second Life. Landing of the poets: July 20-21 2009. The poets have form of spheres and colorful prisms which donate a poem file. The guest book of the shuttle "Welcome on Board" contains more than 300 poems by 230 authors from various continents, countries, and planets... Virtual installation

in the framework of 53. Venice Biennale - Eventi Collaterali. June 4 - November 22 2009. A video-poetry report by Caterina Davinio with music by Mirko Lalit Egger.

Ma-mma. A Post-Pop and Post-Dadaist video dedicated to Davinio's mother on her 80. birthday, to time, noise, and to the first word every one of us has pronounced. The sound mixes fragments of private conversations and machines noise in futurist style: the futurist artist plays with her mom.

Goa. Key words: Identity and its double/Mutation/Depth/Devastation/Dispersion/Obscure_Nature/Psychic energy/ Caterina Davinio's video self-portrait, from a series of photo self-portraits and digital images 2002-2008. With music by Mirko Lalit Egger.

Cracks_in_memory. As poetry without words, fragments of memory, indoor spaces, mysterious views. The past emerges and conflagrates. Explosive and disorienting energy sources emerging from cracks in memory, flashes of individual, familiar, and collective past. The frames have been realized in various époques and elaborated in 2009. Low definition evokes the distance in time and makes visible the pixel, substance of the image, sign of the presence of the computer-machine and its memory.

Autor

Cynthia Lawson Jaramillo

Artista digital, tecnóloga y profesora. Su investigación es en las áreas de la enseñanza de diseño integrado e interdisciplinario, la tecnología educativa, y experimentación con medios digitales.

Obra

Trianon (Cabelo) / Estação da Luz (Linha)

País

Estados Unidos

URL

<http://www.cynthialawson.com/blog/artwork/2009-trianon-cabelo>
<http://www.cynthialawson.com/blog/artwork/2009-estacao-da-luz-linha>

Trianon (Cabelo). Este video es parte de mis obras interesadas en capturar espacios itinerantes en ciudades. 4 segundos estirados a 9min 9seg buscan crear una nueva relación entre el espectador, su entorno, y el media art.

Estação da Luz (Linha). Este video es parte de mis obras interesadas en capturar espacios itinerantes en ciudades. 16 segundos estirados a 11min 1seg buscan crear una nueva relación entre el espectador, su entorno, y el media art.

Autor

Derivart (Mar Canet / Jesús Rodríguez / Daniel Beunza)

Obra

El contable

País

España

URL

<http://www.derivart.info>

El contable. Es una oda a la libreta de ahorros ¿Conoces mejor forma de mantener controlados tus gastos personales? Ten tus cuentas actualizadas a cada instante gracia a... la libreta de ahorros!!.

**Autor**

Felipe Orozco Marulanda

Artista Plástico de la Universidad Nacional de Colombia

Obra

Estados en el tiempo

País

Colombia

Propuesta audiovisual que narra en imágenes el encuentro de un acordeonero con los recuerdos y la nostalgia.

Autor

Mikael Trillo - Figueroa

Studies at Gotlands institute of composition Studies at The Royal Academy of Stockholm in contemporary classical composition.

Obra

Rumble in the Jungle / Surivolagemotyc

País

Suecia - España

URL

http://web.mac.com/trillofigueroa/Trillo_Figueroa/Welcome.html

"It is best to do things systematically, since we are only humans, and disorder is our worst enemy" Hesiod - System

Autor

Juan Reyes / Rodrigo Orrantia

Juan Reyes ha obtenido grados en sistemas, matemáticas y música enfocados al estudio y a la realización de música por computador en la Universidad de Tampa y en el Center for Computer Research in Music and Acoustics (CCRMA) de la Universidad de Stanford en Estados Unidos.

Rodrigo Orrantia es Maestro en Artes Plásticas con opción en Historia del Arte y la Arquitectura de la Universidad de los Andes en Colombia y Magister en Historia y Teoría del Arte y la Arquitectura de la Universidad Nacional de Colombia. Actualmente está finalizando una maestría en Fotografía Histórica y Contemporánea en el Shoteby's Art Institute, en conjunto con la Universidad de Manchester en Londres, Reino Unido.

Obra

Espacios Abiertos

País

Colombia

URL

<https://ccrma.stanford.edu/~juanig/>
<http://rodrigoorrantia.com>

Espacios abiertos es una instalación-paisaje-sonoro a partir de la idea de un espacio abierto, creado a través de medios visuales y auditivos.

Autor

Valencia Martinez / Giovany Pinzón Salamanca

Alexander Valencia Martinez es Realizador Audiovisual de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, con estudios posteriores en Posproducción y Motion Graphics.

Giovany Pinzón Salamanca es Diseñador Industrial con profundizaciones en Diseño 2D y 3D, Gráfico y Visual.

Obra

Memorias de 1948 "La Salle y el Bogotazo"

País

Colombia

Documental acerca de los hechos sucedidos el 9 y 10 de abril de 1948, describiendo específicamente el sufrimiento de los alumnos del Instituto de la Salle en Bogotá.

**Autor**

Jaime Noguera

Obra

The Fall in Cartagena

País

España

**Autor**

Enrique García

Obra

Tres razones

País

España

**Autor**

Jorge Wittwer Mulet

Diseñador Gráfico de la Universidad Diego Portales en Santiago de Chile. Dibujos Animados, Instituto Fact d'Art, Barcelona, España.

Obra

La llorona

País

Chile

URL

<http://jorgewittwer.blogspot.com>

Video digital en el que se presenta la leyenda latinoamericana LA LLORONA dentro de un contexto funerario en desierto de Atacama.

**Autor**

Jorge Morais Valle

Diseñador Gráfico de la Universidad Diego Portales en Santiago de Chile. Dibujos Animados, Instituto Fact d'Art, Barcelona, España.

Obra

O Pintor de Ceos

País

España

Desde la oscuridad de unos acantilados perdidos, un pintor maníaco, marcado por su paso trágico y su fiel ayudante, investigan incansables la búsqueda de un remedio contra las incesantes tempestades. El mar y los años van devorando poco a poco la casa en la que habitan, donde ruge una caldera encantada y revuelan fantasmas atormentados.

**Autor**

Valeria Stang

Estudió música en el Conservatorio de San Martín, egresando en 2002 con el título de Profesora de Educación Musical. Simultáneamente realizó estudios de edición de sonido y composición musical con medios electroacústicos. Actualmente se encuentra finalizando la Licenciatura en Artes Electrónicas en la Universidad de Tres de Febrero, y participa en la Beca ECuNHi – Fondo Nacional de las Artes para jóvenes artistas visuales

Obra

Nudos

País

Argentina

URL

<http://becariosfnaecunhi09.blogspot.com>

**Autor**

John Clendenen

He studied photography and video at St. Edward's University and graduated with high honors.

Obra

People as planets

País

Estados Unidos

URL

<http://johnclendenen.com>

Animated stills of faces over time. Intended to appear as if a satellite is passing by an astronomical body.

**Autor**

Etienne de France

Obra

Tales of a Sea Cow

País

Islandia

URL

<http://www.etiennedefrance.com>

Told in the form a parable, Tales of a Sea Cow is an audiovisual performance describing recent scientific researches about animal communication.

**Autor**

Oscar Javier Ayala Serrano

Maestro en Artes Plásticas con Énfasis en Imagen Bidimensional de la Universidad Nacional de Colombia. Actualmente adelanta estudios de maestría en Artes Plásticas en la misma universidad.

Obra

Lo que se ve, lo que ve

País

Colombia

URL

<http://oscarayala.laveneno.org>

4 Videos que realizan una reflexión sobre el paisaje.

**Autor**

Alejandro Jiménez Londoño

Diseñador Visual de la Universidad de Caldas en Colombia con especialización en Audiovisuales de la Universidad del Valle. Maestría en Diseño de Producción de Medios Audiovisuales en la Universidad Europea de Madrid. Actualmente se encuentra realizando el Doctorado en Análisis Cinematográfico en la Universidad Complutense de Madrid.

Obra

La ira

País

Colombia

URL

<http://www.grupoartefactos.com>

Corresponde a un proyecto general sobre los 4 pecados capitales, que desarrolla audiovisuales independientes. La ira afronta el deseo inconsciente e incontrolable donde el color electrónico contrasta con el sentido y equilibrio de la naturaleza.

**Autor**

Precarius Technologicus

Obra

Narguila humos virtuales / Hilos, las perspectivas virtuales / A.B.C. Input/Output / Jebus el Cristo que descansa

País

Colombia

URL

<http://precariustecnologicus.blogspot.com>

Narguila humos virtuales. Una Narguila de cristal con un dispositivo conectado con USB a un PC. Al fumar la Narguila se mueve el agua por succión estimulando una esfera que hace parte del dispositivo electrónico y convierte la señal en lenguaje binario y a través de software, convierte la señal en burbujas multicolores que se crean al fumar y se desvanecen suavemente al momento de parar la estimulación.

Hilos, las perspectivas virtuales. Cuatro líneas que rectas parten de cada uno de los ángulos de la pantalla de video convergen en un pequeño círculo rojo que puede ser manipulado virtualmente por el espectador tiene la posibilidad de jugar y manipular el eje central a su antojo, haciendo que la obra se complete, mientras no hay manipulación no hay interactividad.



A.B.C. Input/Output. Una serie de videos (uno por cada letra del teclado y del alfabeto, son convertidos en video fonemas, a través de la estimulación de cada tecla del PC con la pantalla puesta en vertical muestra los videos que generan un metalenguaje por medio de la manipulación

Jebus el Cristo que descansa. En silencio una imagen de video muestra un Cristo sentado a los pies de una cruz hecha en Guadua, el Cristo juega haciendo círculos con su corona de espinas hecha de alambre de púas en actitud de aburrimiento. Cuando una persona (público) se acerca a ver la obra, el Cristo se pone la corona de espinas y se ubica en posición de crucificado se ilumina y suena una melodía de cantos gregorianos para dar un aire de divinidad, cuando la persona se retira, el Cristo se baja de la cruz se apaga la luz celestial y se silencia el canto gregoriano y queda esperando al próximos que entre a ver.

**Autor**

Tania Beltrán Medina

Diseñador Visual de la Universidad de Caldas en Colombia con especialización en Audiovisuales de la Universidad del Valle. Maestría en Diseño de Producción de Medios Audiovisuales en la Universidad Europea de Madrid. Actualmente se encuentra realizando el Doctorado en Análisis Cinematográfico en la Universidad Complutense de Madrid.

Obra

Mundos perdidos

País

Colombia

Video sin sonido realizado con algo más de 100 fotos de gotas de lluvia. Imágenes que luego se fusionan en esta presentación.

**Autor**

Fabián Esteban Guzmán Ramírez

Maestro en Artes Plásticas de la Universidad del Cauca

Obra

Sombras, sueños, formas

País

Colombia

Este es un proyecto que consta de 3 videos-arte cuyo tema es el recuerdo.

**Autor**

Juan Carlos Pulido Amador

Maestro en Artes Visuales con énfasis en expresión Audiovisual de la Pontificia Universidad Javeriana.

Obra

Con-Faz

País

Colombia

Video-proyección interactiva en la que el espectador, es enfrentado a una nueva imagen de si mismo siendo ésta construida con partes de espectadores pasados.

**Autor**

Juliana Borinski

She studied at the Academy of Media Art Cologne (KHM) in Germany with Valie Export, Jürgen Klauke and Matthias Müller, where she graduated with a MFA in audio-visual media art and at the Villa Arson, Nice, France.

Obra

Sine / LCD

País

Alemania

URL

<http://www.julianaborinski.com>

Sine. A strip of digital videotape activated by a fan flies and snakes a theatre spotlight's cone of light. A sinuous, undulating shadow dances on the screen.

LCD. A few drops from a crystalline solution are placed on an empty slide in a customized projector. The crystallization's process and all its induced movements are projected live. Using projector's heat, the reaction's time varies from 20 min to a few hours (depending on solution's concentration and temperature or humidity in the exhibition space). Each slide is replaced after stabilization of the "image".

**Autor**

Julio Lucio Martin

Licenciatura en Física Aplicada: Especialidad en Electrónica, microelectrónica y semiconductores por la Universidad autónoma de Madrid. Ingeniería en Software: Primer curso en la Especialidad en sistemas por la UNED Madrid.

Obra

Sound Walk

País

Brasil

URL

<http://www.juliolucio.com>

El objetivo de este proyecto es crear un secuenciador virtual-humano mediante una interfaz proyectada para ser expuesta en un espacio público, con el que los visitantes interactúen con la pieza mientras se desplazan por el produciendo así diferentes combinaciones de secuencias musicales que son reproducidas en tiempo real causadas por su movimiento. El usuario juega y se divierte a la vez que está creando música con su interactividad con el espacio.

**Autor**

Keiko Takahashi

B.A. in oil painting at Joshibi Art University, Japan
Diploma in Audiovisual Media at Academy of Media Art, Cologne, Germany

Obra

Diorama Table / Footsteps Canon

País

Japón

URL

<http://www.th.jec.ac.jp/~keiko>

Diorama Table. A town emerges and interacts of the top of table, when you place daily objects.

Footsteps Canon. This is an interactive sound installation which is activated by walking action of people. When people walk on the catwalk.

**Autor**

Colectivo ReCLab

El Colectivo ReCLab está compuesto por estudiantes y profesores de artes visuales, estudios musicales y estudios culturales de la Universidad Javeriana.

Obra

Homenaje Pasajero

País

Colombia

URL

<http://reclab.blogspot.com>

Paisaje sonoro que rinde homenaje a la primera película de animación colombiana "El Pasajero de la Noche" de Carlos Santa y Mauricio García. El colectivo se apropia de la película y la interpreta en búsqueda de movimientos visuales, sonidos y acciones en vivo, intentando relatar tal como Santa lo hace 20 años atrás, los dramas del hombre contemporáneo.

**Autor**

Laura Anzola

Maestra en Artes Visuales con énfasis en expresión Audiovisual de la Pontificia Universidad Javeriana

Obra

Procesos Gestuales

País

Colombia

El propósito del proyecto es realizar una instalación interactiva en un espacio público, que permita exponer las relaciones del cuerpo como gesto con las nuevas tecnologías (extensiones informáticas), abordando una reflexión sobre la sociedad de control a través de la información, específicamente en lo que se refiere al uso de tecnologías de medición de gestos, de tal modo que se delibere sobre el cuerpo como gesto en vía a ser procesado como información digital y la afectación que produce esto en su comunicación y control, haciendo que el espectador interactúe con la obra y se re-conozca en un sistema de producción gestual.



LUNES 10 DE AGOSTO DE 2009

LaPieza*Musical >> LaPiezaSoundWare 1.4

**Autor**

Sergio Caballero

Estudiante de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Colombia.

Obra

LaPieza*Soundware 1.4

País

Colombia

URL

<http://lapiezaallstars.blogspot.com/2009/08/lapiezamusical-lapiezasoundware-14.html>

LaPieza*Soundware 1.4 es una interfaz que permite mediante el uso de tapetes de baile (dande-pad) el control de ciertos sonidos e imágenes en tiempo real.

**Autor**

Juan Carlos Pérez / Juan David Wiedman /
Diego Rodriguez

Estudiantes de Diseño de Medios Interactivos en
la Universidad ICESI.

Obra

Guileson

País

Colombia

URL

http://www.icesi.edu.co/blogs_estudiantes/guileson

Instalación interactiva en forma de narguila que por medio de sensores registra el momento en que la persona aspira el humo de la narguila, registrando el movimiento del agua y dando una retroalimentación visual y auditiva al usuario.

**Autor**

Un/loquer

Un/loquer empezó en el 2008 a integrarse por diferentes personas entusiastas con la tecnología y con sensibilidad hacia el arte que se reunían a compartir sus conocimientos.

Obra

Bios

País

Colombia

URL

<http://bios.unloquer.org>

Proviene de 'Bio' Elemento compositivo griego que nos permite pensar, usar y recombinar 40 computadores caídos en el des-uso para, experimentalmente, estudiar sus maquinicas esencias, enredarse y enredarnos en un proceso que nos deja descubrir Vida sin saber bien de dónde proviene. BIOS. ¿Será acaso la máquina misma quien nos dice cómo construirla? es entonces una infraestructura viva, activa y lista a recibir todos los afectos que queramos transferirle. Evoluciona e involuciona, crece y se reduce... nos da órdenes, habla inglés con torpe síntesis sonora.



Pero realmente ¿quién controla a quién? Es un tecno organismo que se adapta al contexto y éste parece responder, se da un quiebre y sucede lo inesperado, aparecen relaciones generativas en dominios no conectados. Pero no se trata de HAL9000, de un cyborg o de frankenstein, es algo aparentemente más simple, muy cercano al teléfono, Internet, Facebook, memoria flash o GPS...

BIOS es un proyecto para compartir la exposición de estados de "vida" de humanos y de máquinas.

**Autor**

I-WeiLi

She graduated with 1st class honour in Textile Arts from Goldsmiths College, University of London

Obra

VALU€S

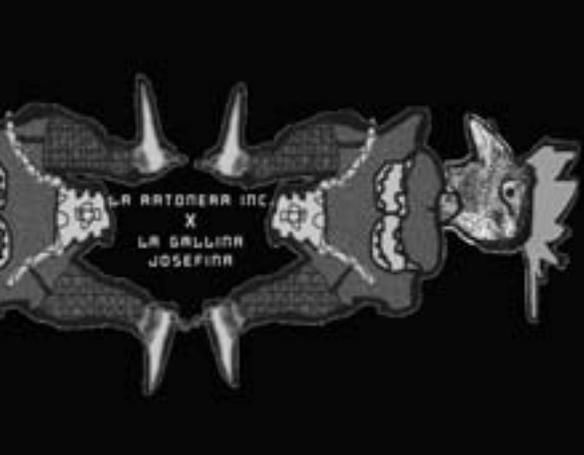
País

Alemania

URL

<http://www.sidebysidestudio.net>

The values of art and artista seem to share identical misunderstanding of the chaotic stock market: the world of art, like the world of finance, seems to obey laws are still unclear yet obliged everywhere. ¿What are the ingredients that add value to an artwork or reputation of an artis? VALU€S attempts to resolve this stressful and difficult issue by allowing each cultural worker to know exactly one's market value through real time analysis.



Sin Imagen

Autor

Colectivo La Ratonera Inc

El Colectivo Bogotano La Ratonera ha venido trabajando desde hace 5 años en la escena de las artes sonoras; nació como proyecto solista del músico Carlos Ayala.

Obra

Lado A Lado B o Paisajes domésticos

País

Colombia

URL

<http://www.myspace.com/laratoneranoize10>

Performance en el que a través de paisajes sonoros (live music, tape music) se cuentan o tejen diferentes historias; apoyados también en el teatro, los visuales y las artes plásticas.

Autor

Camila Santos

Obra

Tensión y Peregrinaje Indeterminado

País

Colombia

Recorrido por un peregrinaje indeterminado y el peso de cada cuerpo.

Autor

Ximena Alarcón

Artista e investigadora que relaciona paisaje sonoro, memoria colectiva e interactividad en su trabajo. Terminó su Doctorado en Música, Tecnología e Innovación en De Montfort University.

Obra

Interactive Sonic Environment / Sounding Underground

País

Reino Unido

URL

<http://www.ioct.dmu.ac.uk/projects/ISE.html>

Espacio multimedia para tener la experiencia de un viaje cotidiano en London Underground. Se promueve la exploración nómada, sin un lugar preciso de destinación.

Autor

Panayiotis KOKORAS

Studied composition with I.loannidi, K. Vartotsi, A. Kergomard and classical guitar with E. Asimakopoulo in Athens, Greece. Post-graduate studies where he completed his MA and PhD in composition with T. Myatt at the University of York with funds from Arts and Humanities Research Board (AHRB) and Aleksandra Trianti Music Scholarships (Society Friends of Music) among others.

Obra

Soundboarding

País

Grecia

URL

<http://www.panayiotiskokoras.com>

For amplified recorder (doubling piston flute), guitar & electronics



Sin Imagen

**Autor**

José Alberto Gallardo Arbeláez

Músico con énfasis en composición Universidad Eafit – Medellín 2008

Obra

Peñol

País

Colombia

URL

<http://www.myspace.com/musicainmobiliariav1>

La pieza está construida a partir de grabaciones ambiente realizadas en la zona del Peñol (municipio de Antioquia – Colombia), particularmente en el sector de la represa de Guatape. A partir de estas grabaciones realice algunos procesos digitales como síntesis granular, síntesis FM, modificaciones de velocidad, etc. La búsqueda en principio era realizar un ejercicio de granulaciones a partir de una misma muestra, lo cual luego se convirtió en una exploración de lenguaje, donde trato de conjugar un paisaje sonoro real, es decir tratar de retratar por medio de objetos sonoros concretos algunas situaciones de este lugar, y tratar de crear un paisaje sonoro imaginario sugerido por los objetos sonoros tratados.

Autor

Rafael Hidalgo Múgica

Licenciatura en Bellas Artes – Universidad de la Laguna

Obra

Personal Weather Sensation

País

España

Personal weather sensation es una instalación sonora que interpreta en tiempo real los datos de las condiciones medioambientales suministradas a través de internet por la red de estaciones meteorológicas personales (PWS).

Autor

Rinaldo Santos

Obra

Proyecto musicuentos

País

Brasil

URL

<http://www.coletivomadeirista.org/>

Una investigación sonora que busca la intersección entre la música y literatura, una mezcla de música y poesía o música y cuento – así, la música cuenta una historia.

Autor

Sol Irene Rezza

Como productora radiofónica su eje de trabajo más importante es el de relacionar la radio experimental y el paisaje sonoro en los espacios de las radios comunitarias

Obra

Bird migration

País

México

URL

<http://radio-arte.com/>

La migración de las aves y la tecnología. Comunicarse es igual en cualquier idioma. En esta pieza se utilizan 150 sonidos de cantos de aves modificados y 50 sonidos de cantos de aves sin modificar.

Sin Imagen

XOR
media lab

español / english



Autor

Alexander Senko / Polina Dronyaeva

Alexander Senko . Composer, sound producer, author of music for TV commercials
Polina Dronyaeva. Received BA in Journalism from the Moscow State University and MA in Arts Management from City University, London

Obra

Garbageescape

País

Rusia

This soundscape consists of 3 parts played simultaneously from loudspeakers situated in different parts of the site. Thus the resulting composition is extended in space rather than in time and only exists in listeners' minds. Quotidian sounds of flies, garbage and garbage trucks trigger dual emotions of revolt and deliverance.

Autor

Carlos Mario Rodríguez / Camilo Andrés Nemocón / Andrés Fernando García

Carlos Mario Rodríguez. Artista electrónico, diseñador industrial y diseñador gráfico.

Camilo Andrés Nemocón. Diseñador Industrial de la Universidad de los Andes, con enfoque hacia el uso y la investigación de las nuevas tecnologías como medio de desarrollo del diseño interactivo.

Andrés Fernando García. Diseñador Industrial con enfoque hacia la implementación de nuevas tecnologías a interfaces objetuales.

Obra

Mobiliario interactivo que reacciona visual y sonoramente, conforme a la energía electromagnética que las personas transmitimos a los demás seres vivos y la manera como estos sienten e interpretan nuestra energía.

URL

<http://xormedialab.org>

Autor

Iván Ortega Beltrán

Obra

País

Colombia

URL

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

Esta propuesta tiene como punto de partida la observación de paisajes industriales y espacios de construcción a través de la ciudad, que registré e intervine en varios trabajos previos. Por medio de estos espacios, aspiro a crear una suerte de resonancia en los espectadores, que de cierto modo, puedan involucrarse en estos espacios, que desprovistos de anécdotas sirvan como escenarios para recuerdos o historias que se puedan desarrollar a partir de las músicas que los acompañan.

Autor

Yolanda Spinola Elías

Doctora y licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla. Máster Internacional en Sistemas Interactivos 2005, Máster en Teoría y Práctica de las Artes Plásticas Contemporáneas. UCM. 2006 y Máster en Comunicación y Crítica de Arte.

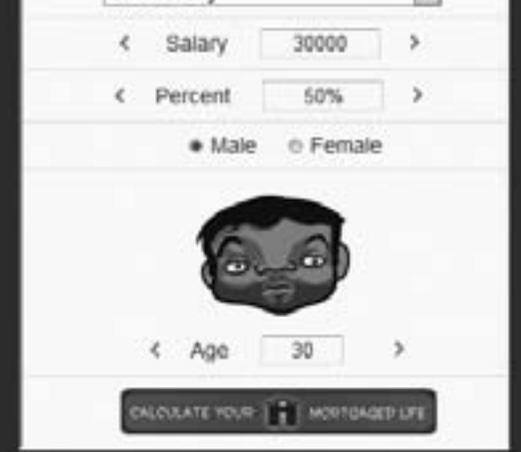
Obra

From S.H.O.A.H. (Letters to future serie)

País

España

"Estoy escribiendo esta carta para ti, que perteneces al futuro. Te envío el paisaje de una memoria que me gustaría olvidar pero que sin embargo me da una razón para vivir. Sólo es un pasaje de lo que ocurrió, un legado de los que alguna vez fueron. Estoy escribiendo esta carta para ti, para que me leas entre el susurro de la agonía y el desánimo de no poder deshacer el tiempo. A ti, a quien todavía no conozco, que tampoco podrá borrar las líneas de la Historia, ... de una mala historia."

**Autor**

Joaquín Llorca / Enrique Franco

Doctora y licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla. Máster Internacional en Sistemas Interactivos 2005, Máster en Teoría y Práctica de las Artes Plásticas Contemporáneas. UCM. 2006 y Máster en Comunicación y Crítica de Arte.

Obra

Cali paisaje sonoro

País

Colombia

URL

http://www.icesi.edu.co/cali_paisaje_sonoro

Proyecto que construye un mapa sonoro de la ciudad de cali.

Autor

Ed Osborn

Osborn has received grants and residencies from the Guggenheim Foundation, the DAAD Artists-in-Berlin Program, the Banff Centre for the Arts, STEIM (Amsterdam), and the Center for Research and Computing in the Arts at UC San Diego. He has presented his work worldwide and is on the faculty of the Visual Art Department at Brown University.

Obra

Language Master (excerpt)

País

Estados Unidos

URL

<http://www.roving.net/>

Language Master is named after an arcane language instruction device that functions as the core instrument of the piece. The device is a kind of analog sampler that records and plays back snippets of audio from cards that have recording tape embossed onto them. The speed of the cards as they run through the machine can be manipulated as they move, resulting in an analog tape counterpoint to the scratching techniques of record dj's. The audio sources heard refer both to the absorption of words from one language to another and also to the development of the syntax of recorded audio from Marinetti to Lucier. Language Master functions as a cut-and-splice tape collage that leaves the stitches intact and audible.

Autor

Oscar Darío Villota

Diseñador Visual de la Universidad de Caldas

Obra

5ta Abril

País

Colombia

DVD con propiedades inter-reactivas que busca develar los elementos constitutivos del dispositivo fílmico, para lo cual hace uso del guión y de las posibilidades tecnológicas.

Autor

Derivart (Mar Canet / Jesús Rodríguez / Daniel Beunza)

Doctora y licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla. Máster Internacional en Sistemas Interactivos 2005, Máster en Teoría y Práctica de las Artes Plásticas Contemporáneas. UCM. 2006 y Máster en Comunicación y Crítica de Arte.

Obra

Us Mortgage

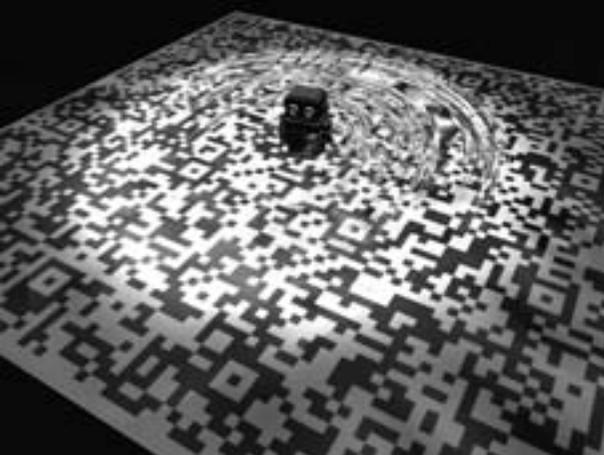
País

España

URL

<http://www.derivart.info/lab/mortgager/test.html>

Us Mortgage. Is a desktop application in Flash 8 for Windows XP. The piece introduces a critical reflection on the difficulty of accessing to houses in Spain. It confronts the user with a graphic evocation of the age she would have at the time of paying for the entire mortgage that corresponds her age, city and income.

**Autor**

Sandra López / Juan Malo

Sandra López. Artista Visual con énfasis en Expresión Plástica.
Juan Malo. Ingeniero en Multimedia de la Universidad Militar "Nueva Granada"

Obra

La solución

País

Colombia

URL

<http://www.juanmalo.com>

Lugar virtual en el que de manera interactiva el usuario se encuentra con una capa de agua que reacciona al sonido del caer de una gota. El agua es "la solución" tanto en su sentido material como conceptual.

**Autor**

Jefferson Esdcardo Martínez / Sandra López / Juan Malo.

Sandra López. Artista Visual con énfasis en Expresión Plástica. Juan Malo. Ingeniero en Multimedia de la Universidad Militar "Nueva Granada"

Obra

Fufurufo*

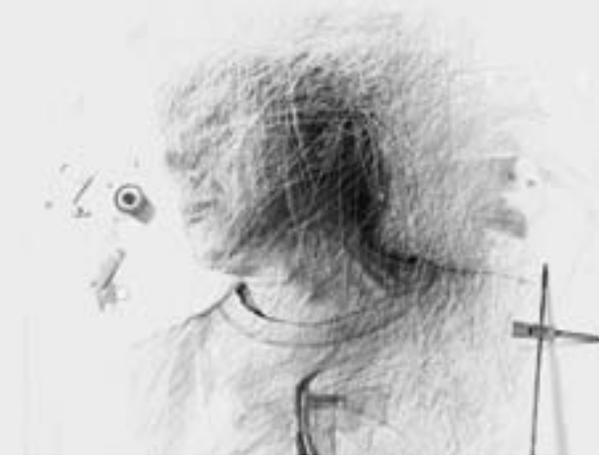
País

México

URL

<http://www.fufurufo.com.mx>

Lugar virtual en el que de manera interactiva el usuario se encuentra con una capa de agua que reacciona al sonido del caer de una gota. El agua es "la solución" tanto en su sentido material como conceptual.

**Autor**

Jesús Ernesto Palomino Mosquera

Maestro en Artes Plásticas
Universidad del Cauca

Obra

Estudio con autorretrato sobre la muerte de Caldas

País

Colombia

Es un estudio realizado con autorretrato y con intervención de objetos para interpretar el instante en que Francisco José de Caldas fue fusilado.

**Autor**

Andrés Reina Gutiérrez

Universidad del Valle. Comunicación Social Periodista. Bellas Artes Entidad Universitaria. Diseñador Gráfico. Universidad del Valle. Cursando actualmente Maestría en Filosofía.

Obra

Nexus 5 / Nexus 6 / Entreates 5

País

Colombia

Imagen sintética para la revista Nexus 5. Esta imagen corresponde a la carátula de la revista Nexus 5, de la escuela de comunicación social de la Universidad del Valle. Esta imagen sintética (por su artificialidad) alude al hombre mediatizado.

Imágenes sintéticas para la revista Nexus 6. Esta imagen corresponde a la carátula de la revista Nexus 6, de la escuela de comunicación social de la Universidad del Valle. El tema que inspira la carátula es Blade Runner, película a la que alude uno de sus artículos.

Imágenes sintéticas para la revista Entreates 5. Esta selección de 5 imágenes forma parte del trabajo de ilustración para esta publicación de la Facultad de Artes Integradas de la Universidad del Valle, correspondiente a tres de sus artículos. La manipulación digital le da propiamente su carácter sintético.

**Autor**

Juan Pablo Ulloa

Obra

Infortunios del ego

País

Colombia

URL

<http://barbatruco.blogspot.com>

Con esta serie de fotos quiero representar (utilizando el gigantismo) una de las manifestaciones más comunes del ego: el abuso de autoridad de esas personas que ostentan poder físico en la sociedad.

**Autor**

Marcelo Mejía Gaviria

Arquitecto de la Universidad Javeriana y maestro en artes plásticas de la Universidad Nacional de Colombia, en el año 2009 obtiene el título de Especialización en Fotografía otorgado por la misma universidad.

Obra

Heterotopías

País

Colombia

URL

<http://flickr.com/marcelomejiagaviria>

La serie heterotopías se compone de 8 imágenes digitales. Paisajes ficticios creados a partir de fragmentos de realidad utilizando técnicas de posproducción avanzadas.

**Autor**

Rubén Elles

Obra

Gliteh Arte

País

Colombia

URL

http://flickr.com/ruben_elles

Imágenes en forma de “desfragmentación de píxeles” tomadas desde la cámara de un celular enfocando partes de la pantalla de un televisor.

Autor

Sara Acuña Gómez

Maestra en Artes Plásticas y Visuales de la Academia Superior de Artes de Bogotá ASAB.

Obra

The show up

País

Colombia

Proyecto en pintura que interrelaciona la apropiación de medios como la televisión y la fotografía.

**Autor**

Varvara Guljajeva

Varvara Guljajeva is a new media artist from Estonia but currently living and working in Linz, Austria.

Obra

Binary society

País

Austria

URL

<http://varvarag.cdrews.de>

Photo series "binary society" is about the invisible society that lives in the information flow of the digital world. The creatures depicted on the photos have to deal with rapidly increasing amount of data and deliver bits and bytes from sender to receiver.

**Autor**

Ariana Boaventura

Obra

Del fuego y de la brisa 01, 02, 03

País

Brasil

URL

<http://www.coletivomadeirista.org>

Un ensayo fotográfico sobre las ofrendas en las religiones de matriz africana en el Brasil.

**Autor**

Edwin Andrés Toro

Estudiante de la Licenciatura en español y Literatura de la Universidad Tecnológica de Pereira, amante de las Bellas Artes y las expresiones vanguardistas.

Obra

Body

País

Colombia

Tres propuestas digitales que nos invitan a creer y a recrear el cuerpo que uno es, estimulando el eros, la pasión y obviando la belleza por la sensualidad.

**Autor**

Jessica Parra Nowajewski

Graduada de la Universidad de Chile en Ciencias Físicas, donde estudió óptica y ondas.

Obra

Jump

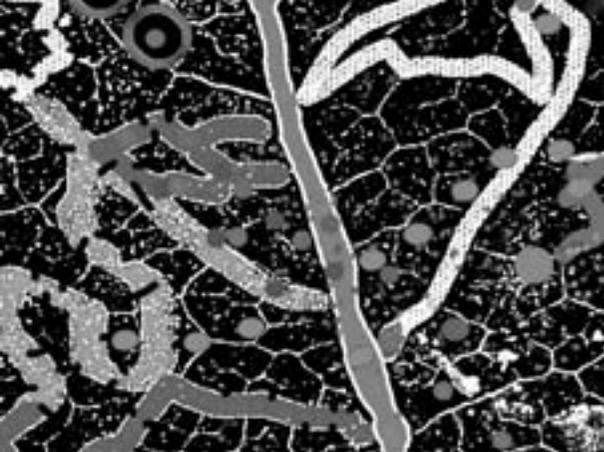
País

Chile

URL

<http://voyagers.lemonpie.cl>

Durante un viaje de 8 meses por Sudamérica iniciado en el norte de Chile he recopilado diversas imágenes. He seleccionado para esta muestra dos fotografías que contrastan tanto en colores como en su movimiento. La primera una Animita en medio del desierto de Atacama en un camino que se extiende hacia Tular. La segunda en Niteroi, Brasil, donde un pequeño se divierte en la playa enfrentando un Rio de Janeiro diverso, sin las preocupaciones de este, tan solo a 20 minutos de ferry.

**Autor**

Alberto Jiménez

Fotógrafo latinoamericano miembro de ASOFOTO.

Obra

Dimensiones 1

País

Colombia

URL

<http://www.albertojimenezphotography.com>

Las miradas del alma son varias, las creaciones del corazón infinitas, las entradas y salidas del cerebro se multiplican en ondas sonoras digitales que nos convencen o nos vencen, mi obra digital en una oda a lo nuevo a lo oculto a lo que no vemos a lo extremadamente alucinógeno sin usarlo, solo la imagen solo el corazón y los bits que me muestran nuevos universos tal vez desde hace mucho ahí para mí.

En mi obra mezclo mis pasiones, la fotografía y la pintura y la fundo en un mecanismo de locura ambiental para transmitir mis sueños e ilusiones. El arte digital está aquí para apropiarnos de él, cuando hay concepto, cuando hay vida hay arte.

**Autor**

Jhon James Echeverry Taborda

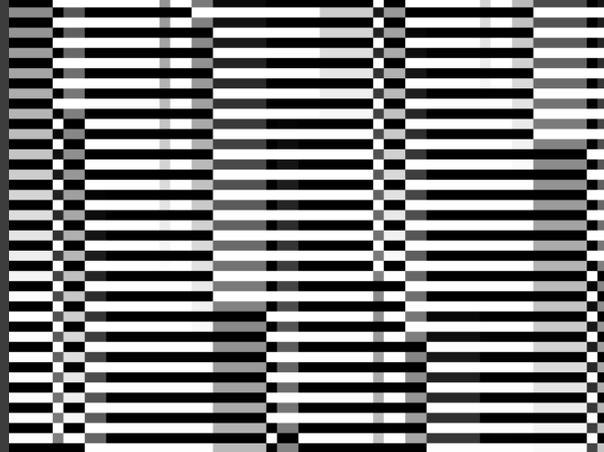
Obra

Pintura mate para comerciales y personajes

País

Colombia

Pintura mate son fondos creados para ambientar escenas realizadas en cine o video y creación de personajes para la historieta "Angela".

**Autor**

Ted Davis

University of Illinois at Chicago/FHNW HGK Basel
MFA + MAS in Visual Communication California State University, Chico. BA in Communication Design (option in Graphic Design)Minor in Studio Arts.

Obra

Text2image

País

Suiza

URL

<http://www.teddavis.org> / <http://text2image.org>

Tex2image is an online tool that demonstrates just one of the visual wonders to be discovered when we precisely mishandle our digital media. Forcing the users text to be rendered as an image, produces a wide range of stunning glitch aesthetic results.

California State University, Chico
BA in Communication Design (option in Graphic Design)
Minor in Studio Arts

**Autor**

Varvara Guljajeva / Mar Canet Sola

Obra

My name is 192.168.159.16

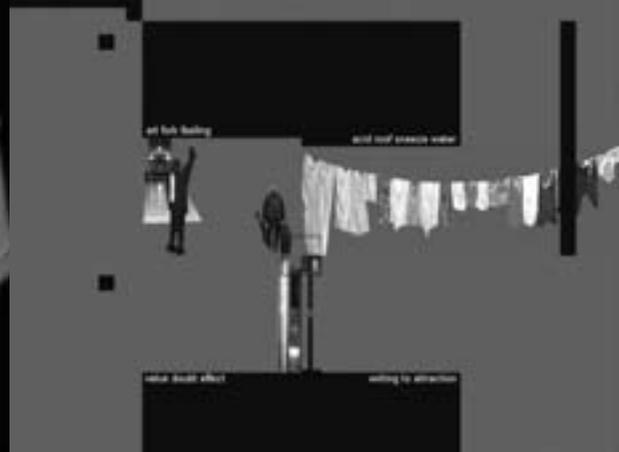
País

Austria

URL

<http://varvarag.cdrews.de/projects.htm#doll>

My name is 192.168.159.16 - is a metaphorical visualization of nowadays-human beings. In our point of view we are not bounded to one body anymore. We are extended through networks to infinity. The location does not matter, what matters is connection. Thus, at this point we totally agree with Mitchell "disconnection would be amputation. I link therefore, I am." We are becoming gradually fully equipped and totally dependent on technology cyberorgs.



Autor

Angélica Piedrahita / Camilo Cogua / Alejandro López

Angélica Piedrahita. Maestra en Artes Visual con énfasis en expresión audiovisual de la Universidad Javeriana

Camilo Cogua. Maestro en Artes Visuales con énfasis en expresión audiovisual de la Universidad Javeriana. Especialista en Estudios Culturales de la misma universidad.

José Alejandro López. Realizador de Cine y Televisión de la Universidad Nacional, con estudios de maestría en Ciencia, Arte y Tecnología de la Universidad Tecnológica de Chalmers en Suecia.

Obra

Videored

País

Colombia

URL

<http://www.videored.org/swf>

Videored es una plataforma creada con la intención de construir de manera colectiva una obra audiovisual en red, que permita el dialogo y la vinculación entre piezas visuales y sonoras generadas desde distintas perspectivas y soportes de producción. Videored parte de una reflexión sobre el cambio de la noción de autoría, la accesibilidad de los medios de producción audiovisuales y la reconfiguración de las perspectivas de participación artística a través de internet.

Autor

Evelin Stermitz

Graduated from the Academy of Fine Arts and Design, University of Ljubljana, Slovenia

Obra

ArtFem.tv

País

Austria

URL

<http://www.evelinstermitz.net/>
<http://www.artfem.tv>

ArtFem.TV is an online television programming presenting Art and Feminism. The aim of ArtFem.TV is to foster Women in the Arts, their art works and projects, to create an international online television screen for the creativity, images and voices of Women. ArtFem.TV is a non-profit artist run ITV and media art portal about Art and Feminism and has been founded by Evelin Stermitz in the year 2008. ArtFem.TV is an attempt to break with a male dominated net-culture and media landscape to highlight women's emphases in art and media works. Please find further theoretical background information about ArtFem.TV in context of art and feminism and as a cyberfeminist action online at www.artfem.tv. For inquiries please contact foundress, curator and editor Evelin Stermitz [es@mur.at].

Autor

Ubermorgen.com (Hans Bernhard)

UBERMORGEN.COM is an artist duo created in Vienna, Austria, by lizvix and Hans Bernhard. Behind UBERMORGEN.COM we can find one of the most unmatched identities – controversial and iconoclastic – of the contemporary European techno-fine-art avant-garde.

Obra

Woppow

País

Austria

URL

<http://www.woppow.net>

Somali pirates and their style designer woppow goes to Somalia to get inspired for his new collection.

Autor

Calin man

B.A. in literature, Timisoara University, Romania

Obra

</dig%it>

País

Rumania

URL

<http://revoltaire.net/digit>

Digital items of reVoltairve archive are elapsed in a pataHTTPhysical digest

**Autor**

Fernando Pertuz

El artista colombiano Fernando Pertuz ha realizado acciones plásticas o performance desde 1992 reflexionando sobre problemáticas sociales y la condición del ser humano, sensibilizando a la comunidad en busca de un mejor mañana.

Obra

Somos Estrellas

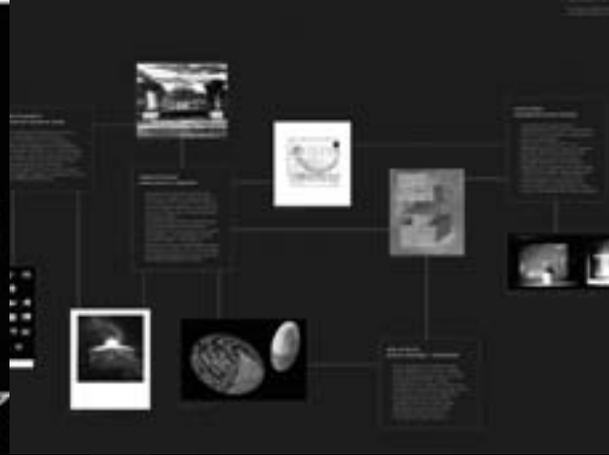
País

Colombia

URL

<http://www.fernandopertuz.com>

Somos Estrellas es una marcha por la vida, es una manifestación colectiva e interactiva donde los espectadores y cibernautas pueden ver a diversas estrellas de nuestra cotidianidad que nos iluminan manifestando su posición social y política en esquinas, manifestaciones, plazas y parques. Todos ellos son espejos de diversas problemáticas sociales las cuales hemos vinculado a investigaciones en pdf para descargar, organizaciones nacionales e internacionales que nos protegen, documentales en internet que dan a conocer otros casos, canciones con temática y reflexión social. El proyecto igualmente invita a toda persona a enviar links de internet donde encontremos más información.

**Autor**

Carlos Fadón

Graduado em Engenharia Civil pela Escola Politécnica e em Artes Plásticas pela Escola de Comunicacoes e Artes da Universidade de Sao Paulo.

Obra

Lapis/X Redux

País

Brasil

URL

<http://www.fernandopertuz.com>

Sao descritos os motivos de atualizacao e expansao de um projeto de arte eletronica com dez anos completos, acompanhado de sua concepcao, origen e contexto. Relatados os processos de elaboracao de imagens e estruturas audiovisuais até a construcao de um hipermedia, as formas de apresentacao e difusao, além de referencias e créditos.

The background features a complex abstract composition of overlapping circles and arcs. The colors used are black, white, and various shades of gray. The shapes are layered, creating a sense of depth and movement. Some circles are solid, while others are defined by thin lines. The overall aesthetic is clean, modern, and geometric.

VII Foro Académico de Diseño

PONENCIAS SELECCIONADAS

MESA A *Diseño, cognición y transmisión del conocimiento*

PONENTE

José Manuel Morelos

PONENCIA

Cartel político en México 1966 - 1996 *

PONENTES

Alejandro Mesa Betancur y

Elsie María Arbeláez Ochoa

PONENCIA

El proyecto de diseño como experiencia de aprendizaje**

PONENTE

María del Pilar Granados Castro

PONENCIA

Aprendizaje del diseño desde la motricidad

PONENTE

Myriam del Pilar Hernández Cardona

PONENCIA

Unidades de información: identificación de lineamientos y criterios de edición*

PONENTE

Liliana Villescas Guzmán

PONENCIA

El diseño como proceso creativo y de comunicación: Un enfoque y un instrumento competitivo de las organizaciones empresariales en la sociedad contemporánea

PONENTE

Paula Andrea Escandón Suárez

PONENCIA

Diseño y evaluación de interacción en videojuegos - caso Civia

PONENTE

Diego Pimentel

PONENCIA

El diseño en la complejidad. La enseñanza de las disciplinas proyectuales en el contexto de la sociedad de la información*

PONENTE

Inés Elvira Sarmiento

PONENCIA

Visibilizando comunidades a través de la Red: la interacción del mundo virtual y el mundo físico**

PONENTES

Jaime Alzate Sáenz y

Francisco Céspedes Valencia

PONENCIA

Publicidad y nuevos modelos de interacción en los entornos virtuales*

PONENTE

Isabel Cristina Restrepo Acevedo

PONENCIA

Interfaces vivenciales: espacios de inmersión y formación**

PONENTE

Miguel Ángel Otalvaro Benjumea

PONENCIA

Ser educador en la época de la cibercultura*

PONENTE

Andrés Lombana Jején

PONENCIA

Repertorio gráfico – visual de la tipografía empleada en la gráfica popular en Cali. Una visión de este universo tipográfico*

PONENTE

Germán Serventi

PONENCIA

De los objetos al espacio: problema de semántica visual*

PONENTE

Juan José Cuervo Calle

PONENCIA

Pensar el habitar desde la imagen

PONENTE

Diana Rivera Maldonado

PONENCIA

La Educación en color para una adecuada gestión del color y una alta productividad

PONENTE

Gustavo Adolfo Sevilla Cadavid

PONENCIA

Desarrollo de ayudas técnicas para el adulto mayor

PONENTES

Juan Esteban Vélez Vélez y

Andrés H. Valencia Escobar.

PONENCIA

Transformaciones geométrica un ejercicio académico para la innovación en el diseño de objetos industriales

PONENTES

Carolina Mejía, Andrés Hernando Valencia,

Juan Esteban Vélez

PONENCIA

El diseño de materiales como herramienta didáctica para la formación en diseño industrial*

PONENTE

Oscar Villota

PONENCIA

Una Interacción más completa como punto de inflexión entre la narración audiovisual y la imaginación asistida

PONENTE

Andrés Reina Gutiérrez

PONENCIA

Simulación y simulacro en el diseño de vivencias*

PONENTE

Alejandro Guzmán Ramírez

PONENCIA

¿Es la representación virtual el registro de la huella simbólica de un colectivo?

PONENTE

Wilman S. Prieto Bohórquez

PONENCIA

Experiencia estética para el desarrollo de la complejidad formal

PONENCIAS SELECCIONADAS

MESA B *Teorías del diseño y la creación, nuevas narrativas estéticas.*

PONENTE

Ricardo Rivera Berrío

PONENCIA

Tumbando tiranías: experiencias cinemáticas sin cámara y sin marco para la pantalla**

PONENTES

Alejandro Mesa Betancur y

Elsie María Arbeláez Ochoa

PONENCIA

El proyecto de diseño como experiencia de aprendizaje**

PONENTE

Sofía Suárez Bonilla

PONENCIA

Innovaciones en la retórica de lo visual. Un análisis de los contenidos audiovisuales para dispositivos móviles **

PONENTE

Adriana Cristina Ruiz Bermúdez

PONENCIA

453 palabras de misión y visión de 40 empresas colombianas de diseño*

PONENTE

Catalina Quijano Silva

PONENCIA

32 pts & ½ (treintaydospuntos ; ymedio

PONENTE

Ana María Arrieta León

PONENCIA

Narrativa Digital: Concepto y Práctica

PONENTE

Andrés Uriel Pérez Vallejo

PONENCIA

Expansión de la mirada en la cultura digital. La fotografía como dispositivo panóptico.

PONENTE

Inés Elvira Sarmiento

PONENCIA

Visibilizando comunidades a través de la Red: la interacción del mundo virtual y el mundo físico**

PONENTES

Katerina García Murillo

PONENCIA

Publicidad y nuevos modelos de interacción en los entornos virtuales*

PONENTE

Isabel Cristina Restrepo Acevedo

PONENCIA

Interfaces gráficas como cultura visual: El poder performativo de las imágenes*

PONENTE

Gerson Torres

PONENCIA

Pieles digitales estéticas virtuales

PONENTE

Bianca Liliana Suárez Puerta

PONENCIA

TYEMPO. Saul Bass Kyle kooper y TotumaTV*

PONENTE

Claudia Fernández Silva y

Ángela María Echeverry Jaramillo

PONENCIA

El vestido como metáfora visual de la identidad*

PONENTE

Carlos Gustavo Román Echeverri

PONENCIA

We are the robots: música y ciberpunk

PONENTE

Adolfo León Grisales Vargas

PONENCIA

El arte otra vez como tejido **

PONENTE

Elsie María Arbeláez Ochoa

PONENCIA

De-construcción teórica para el diseño a partir de la experiencia sensible de la racionalidad**

PONENTES

Fernando A. Álvarez y

Edgar E. Martínez

PONENCIA

Los estilos cognitivos en la dimensión sensibilidad – independencia al campo (SIC) en los procesos de diseño: resultados de investigación

PONENTES

Paola Andrea Pardo M.

PONENCIA

Papel de la dirección y la orientación en la significación visual

PONENCIAS SELECCIONADAS

MESA C *Desarrollo de productos interactivos, sistemas información y sostenibilidad*

PONENTE

William Vásquez Rodríguez y Samuel Alberto Herrera Castiblanco

PONENCIA

Sobre la condición Maquinal desde la experiencia Corpóreoconceptual*

PONENTES

James A. Delgado Giraldo

PONENCIA

Estrategias para la construcción de hipótesis y diseño de escenarios Investigativos de la interacción hombre máquina.

PONENTE

Ramón Medardo Rodríguez Mendoza

PONENCIA

Instalación de Objetos Sonoros en Ambientes Interactivos. Hacia la recuperación de la memoria sonora*

PONENTE

Maricio Galvis Fernández

PONENCIA

Web adaptable. Bases para el diseño visual en el desarrollo de sitios que responden a la personalidad y necesidades del usuario

Luz Ángela Plata Botero

PONENCIA

Formación y apropiación ciudadana en los Sistemas de Transporte Masivo de Ciudades Intermedias, mediante acciones de diseño Interactivo*

PONENTE

Hernán Felipe Silva Cerón

PONENCIA

Interfaces usables para dispositivos móviles, creadas para ayudar a tomar decisiones administrativas sobre agricultura en Colombia

PONENTE

Jaime Eduardo Álzate Sanz

PONENCIA

Relación dialógica entre el usuario y la interfaz en el ciberespacio*

PONENTE

Inés Elvira Sarmiento

PONENCIA

Visibilizando comunidades a través de la Red: la interacción del mundo virtual y el mundo físico**

PONENTES

Daniel Gómez Marín

PONENCIA

Interfaces gráficas para la síntesis de audio digital

PONENTE

Mónica Arroyave

PONENCIA

Montaje de distancias emoción e interacción*

PONENTE

Sebastián Uribe Aguilar

PONENCIA

Hipervínculo como una forma de referencia*

PONENTE

Beatriz Helena Rolón D.

PONENCIA

Importancia de los videojuegos en la sociedad contemporánea**

PONENTE

Eduardo Montilla Rz

PONENCIA

Metodología de un concierto audiovisual: sinestesia y sistemas digitales interactivos para la composición y la performance en tiempo real**

PONENTE

Luis Fernando Medina Cardona

PONENCIA

Software libre y creación abierta: interacciones y plataformas*

PONENTE

Miguel Bohorquez Nates

PONENCIA

El ícono en la construcción de sentido en los Motion Graphics**

PONENTE

Edison A. Ramos Bastidas, Fredy A. Portilla España, Ramón Ortega Enriquez

PONENCIA

ARTIKUX, Proyecto de Ilustración y Multimedia**

PONENTES

Laura Bohm Villegas, Camila Helena, Cabrera Beroiza, Diego Andrés Cantor Florez, Joan Manuel Delgado Agelvis, Juan Pablo Garavito Arango, Nicolás Santiago Gómez Corrales, Andrea Del Pilar Gutiérrez Franco, Eliana Pardo Ibarra, Juan Camilo Pineda Fernández, Gloria Amparo Rodríguez Pinzón, María Del Pilar Sagastume Acero, Paloma Eugenia Sánchez García, María Camila Santana Ortiz, Nathalie Silva Bonilla, Tatiana Vásquez Ronderos, Annie Carolina Velásquez Orjuela, Francia Villarraga Acosta.

PONENCIA

Museo Oro Azul: intercambio de experiencias

PONENCIAS COMPLETAS

MESA A *Diseño, cognición y transmisión del conocimiento*

30 años de cartel político en México 1966-1996

José Manuel Morelos

josemamorelos@yahoo.com.mx

Licenciado en Artes Plásticas con especialidad en Diseño Gráfico U. Veracruzana / Maestría en Publicidad Centro Avanzado en Comunicación Eulalio Ferrer / Maestría en Comunicación Política Centro Avanzado en Comunicación Eulalio Ferrer / Maestría en Diseño de Tipografía Escuela Gestalt de Diseño México

RESUMEN

La cartelística política es una extensión del pensamiento, de un sueño, de un anhelo de libertades conculcadas, cuyo fin es la propaganda al servicio de una causa política o social. El presente estudio es de corte visual, una recopilación de carteles políticos en México de 1966 a 1996, bajo la premisa de contar con una memoria gráfica-histórica que explique el desarrollo de los sucesos o acontecimientos importantes en la vida del país en los últimos años. Valiosos en su conjunto estos documentos gráficos, por lo diverso y representativo en las diferentes épocas en que destaca la producción gráfica; los movimientos sociales de los años 60s en México y en el mundo, las luchas guerrilleras en el país, las muestras de solidaridad a otros países en los años 70s, las muestras de apoyo como respuesta a la tragedia del sismo de 1985 y las controversiales elecciones federales de 1988; hasta llegar a 1992 con los preparativos para conmemorar "El descubrimiento o invención de América", y en 1994 con la aparición del Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN).

Esta pequeña mácula está organizada cronológicamente, fue compilada de un universo que comprendió los estados de Chiapas, Tabasco, Veracruz y el Distrito Federal, sin dejar de reconocer que en otras entidades de la república mexicana existe material gráfico igualmente valioso. Con esta recopilación pretendemos dar un esbozo del cartel político dentro de los movimientos sociales más representativos del país, y que permiten presentar no sólo el aspecto meramente histórico de los acontecimientos, sino asimilar que estos cambios también han sido producto de un desarrollo tecnológico donde los medios impresos aunados al desarrollo económico, han propiciado un cambio fundamental en su condición de materiales. De un objeto eminentemente ubicado en el clandestinaje, pasa a ser un producto comercial, en donde compite con otros productos de consumo de nuestras sociedades modernas.

CONTENIDO

A todos aquellos que guardaron celosamente ese pedacito de papel que hoy es historia.

De acuerdo con Renau "El cartelista tiene impuesta en su función social una finalidad distinta a la puramente emocional del artista libre. El de la libertad condicionada a exigencias objetivas, es decir, exteriores a su voluntad individual. Tiene la misión específica frecuentemente fuera de su voluntad electiva -de plantear o resolver en el ánimo de las masas problemas de lógica concreta".

Cartel y función social, es decir, cartel político, tema central de esta investigación que abarca de 1966 a 1996, aunque en un sentido más amplio de los 60 a los 90, y que pasa revista a momentos clave, a hitos que hacen de tal investigación un recuento histórico: 1965: movimientos guerrilleros; 1966: presos políticos; 1968: México y la masacre del 2 de octubre, los Juegos Olímpicos y, por supuesto la gráfica contestataria de ese año; Los 70: Vietnam, los exiliados en México, la intervención de los EU en Latinoamérica; los 80: apoyos a El Salvador y Nicaragua; el 85: el temblor en México, los damnificados, las organizaciones sociales; 88: elecciones presidenciales; el 92: 500 años del Descubrimiento o de la Invención de América; 1994: El Ejército Zapatista de Liberación Nacional..., todo ello reflejo de hechos en los que invariablemente se involucran posiciones antagónicas, o sea la del Poder y la de los otros, inmersos todos en una dialéctica cuyos lenguajes y recursos se despliegan conceptual y técnicamente de un modo tal que se corresponde con los medios y que en tanto piezas de comunicación son resultado del offset, la serigrafía, el grabado o el mimeógrafo y que se caracterizan por privilegiar la imagen y los tonos conminativos e imperativos, además de diversas constantes suscritas a la idea de cartel como medio de difusión, como dispositivo movilizador de masas, invariablemente con un lenguaje realista, comprensible para todos, inclusive los sectores analfabetas de la población y donde el texto es sólo el anclaje de la imagen.

Se trata de una investigación que se traduce en el acopio de alrededor de 1000 carteles buscados, encontrados, seleccionados a partir de una visión y una postura de quien, como diseñador de cartel, como cartelista, "es el artista de la libertad condicionada" -como diría Renau- cuyo interés ha sido el diseño pero también el rescate de la historia de México a través del cartel político, si bien incluye otras expresiones gráficas tales como el volante, las revistas, diarios, fotos y pintas. El recuento, por supuesto, en honor al cartel y a su naturaleza, se explica suficientemente bien por sí mismo, de modo que la premisa fundamental de esta presentación es que se trata de un acervo que merecerá investigaciones de distintos órdenes, desde el semiótico al histórico, pasando por la retórica o la antropología o de medios de producción, lo que dejaremos a los expertos. La intención de esta investigación no fue, no ha sido ni de nuestra parte será otra que lo eminentemente visual, sin prejuicios estéticos o, bien, sin determinar la selección a partir de valoraciones o criterios de una estética del diseño o del arte sino, en todo caso, de una estética del discurso, del propio del que reclama, de los desprotegidos, de los de sin voz, de los otros, asociado con la pertinencia con relación a un momento histórico específico. En consecuencia, evidentemente se trata también de un recuento de la disidencia y, por supuesto de la izquierda, esa izquierda que hasta no ser reconocida oficialmente (1977) no contaba con presupuestos para divulgar sus ideas de un modo distinto al que permitían los medios impresos, inclusive con sistemas tan precarios como el mimeógrafo o el grabado en madera. Hay que decir, por cierto, que el taller de la Gráfica Popular, tanto por su índole como por el perfil de sus miembros creo escuela y "dictó" durante algunas décadas un modo barato y eficaz para difundir ideas. Por su parte, el partido en el poder, sin competencia real alguna, contó durante mucho tiempo con la estructura y la capacidad de maniobra para controlarlo todo, desde los medios hasta el aparato electoral. Así, se interesó poco en el cartel, al tener de su lado al radio, el cine y la televisión. Hay que recordar que

“cuando el poder se afianza, una de las primeras libertades que controla es la libertad de expresión y, con ella, toda experiencia artística y visual”. El cartel pertenece a la calle y es en la calle donde el ciudadano común se encuentra con esa otra voz que es su voz, amplificada por la imagen impresa. Como diría Péter Pócs “El cartel es el vestido de la calle”. Luego, el cartel es, de alguna manera, para el hombre de a pie o, como diría Milton Glaser: “El cartel es el caballete de los pobres”.

La colección a la que nos referimos documenta hechos precisos pero, a modo de una intermitencia, como apariciones esporádicas, hace las veces de símbolos o condensadores de hechos o periodos mayores, de sentimientos generales, de sucesos que ocurren más de una vez. En esa línea, tales piezas de comunicación forman parte de una especie de familia que narra de voz en voz, de cartel a cartel historias diversas, historias vivas todas, de guerras, luchas, movimientos sindicales, movimientos estudiantiles e indígenas y campesinos, injusticias, convocatorias, celebraciones, es decir, un conjunto de acciones que, como capítulos de un libro, escriben una gran novela. Y así, en la búsqueda, en la investigación se ligan también un edicto de 1856, un cartel de 1908 que celebra el centenario de la Independencia, otro de 1916 en el que se ofrece una recompensa por Francisco Villa y algunos más sobre el fascismo y el nazismo, aunque la serie abarca fundamentalmente el periodo antes señalado y proviene de Chiapas, Ciudad de México, Tabasco y Veracruz, todos ordenados cronológicamente, salvo aquéllos no fechados que pueden corresponder con alguna imprecisión al periodo en que se estima fueron hechos. Hay también piezas que no fueron producidas en México pero que se incorporaron porque su contenido, procedencia o fecha contextualizan, matizan o permiten hallar similitudes o influencias, como, por ejemplo unos del Partido Comunista Alemán u otros italianos de la Democracia Cristiana. Si bien el acervo proviene fundamentalmente de Chiapas, Ciudad de México, Tabasco y Veracruz, no hay duda que otros estados de la República Mexicana son también interesantes para el efecto, sobre todo en los que ha habido importantes movimientos sociales: Chihuahua, Guerrero, Nuevo León, Oaxaca y Puebla, entre otros.

La gráfica y/o propaganda política no podía existir antes de las condiciones específicas e históricas del capitalismo moderno; sociológicamente, la llegada del cartel y la gráfica refleja la evolución de una economía industrializada cuya meta es el constante aumento del consumo en masa. El precedente más cercano a la gráfica política durante el siglo XIX, fue la caricatura política a principios de ese siglo en la primera década en un contexto bélico mundial.

Con características similares se distinguirá la gráfica política en México después de 1908. La crisis económica, política y social que da origen a la Revolución Mexicana permite una profusión de caricatura y gráfica política. Será la Revolución Rusa de 1917 la que exporte los modelos más difundidos de la gráfica política durante la primera parte del siglo XX, aunque en el México prerrevolucionario, en los diarios disidentes había ya muestras de ello.

Interpretamos al cartel como un termómetro de la sociedad y, en ese sentido, esa pequeña mácula que con otras hace la memoria gráfica histórica, es el objeto de este rescate que constituye nuestra identidad, identidad que compartimos con otros pueblos latinoamericanos cuyas historias se emparentan: Colonia, el exterminio y opresión de los indígenas, dictaduras, represión, pobreza y la vecindad sobre nuestros hombros de ese poderoso gobierno del norte. Si es cierto que sólo existe lo que podemos nombrar, también lo es que somos lo que somos porque somos lo que hemos vivido.



El diseño editorial: unidades de información, identificación de lineamientos y criterios de edición.

Myriam del Pilar Hernández Cardona

pilar.hernandez@upb.edu.co

Maestra en Artes Plásticas y Magíster en Docencia de la Universidad de Antioquia. Egresada de la Especialización en Hermenéutica Literaria de la Universidad Eafit. En la actualidad, adelanta estudios de Especialización en Edición de Publicaciones en la Universidad de Antioquia y se desempeña como docente de la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Universidad Pontificia Bolivariana

RESUMEN

En la actualidad, el lector frente a una página abierta no se encuentra con una escritura gótica acompañada de una ilustración elaborada a mano, sino que puede llegar a encontrarse con alrededor de doce categorías de texto. Donde cada una aborda una información diferente. El diseñador es el encargado de guiar a ese lector por esas páginas y entregarle la mayor cantidad de información posible, minimizando su esfuerzo cognitivo. Debe lograr que la información sea comprensible con el menor esfuerzo y la máxima eficacia.

El diseño de publicaciones impresas viene enfrentando nuevos retos. Se identifica que en el medio, el diseño editorial se ha centrado en los requerimientos estéticos y funcionales, sin embargo, hay un síntoma general de descuido del aspecto comunicativo. El conjunto general de nuevos diseños editoriales, que se desarrollan en el medio, no carecen de originalidad y novedad, sin embargo, dejan un interrogante en cuanto a la real ayuda que brindan al lector para descifrar los textos y los niveles de información de éstos.

Desde el punto de vista de la teoría del diseño, se identifica claramente que legibilidad, unidades de información y diseño son las dimensiones alrededor de las cuales gira el desarrollo de un proyecto editorial exitoso. La definición y caracterización de cada una de estas dimensiones está ampliamente documentada en el campo teórico, esta teorización se apoya, en unos casos, en la experticia de los autores y en otros, en las transformaciones de carácter histórico que ha sufrido el mundo editorial. Lo anterior, unido a la naturaleza pragmática de la disciplina, ha contribuido a la conformación de un cuerpo teórico disperso y fragmentado; en otras palabras, respecto a una misma dimensión o variable se encuentran diversas definiciones y sistemas de estandarización, se identifica un panorama amplio y genérico pero poco uniforme.

Desde esta perspectiva, el artículo presenta resultados generales en la exploración del campo teórico de la dimensión unidades de información, entendidas como fracción constitutiva e independiente de información diferenciada por su identidad en el diseño editorial. Tiene como propósitos, recapitular el panorama histórico e identificar criterios y lineamientos sobre esta dimensión que pueden orientar el diseño exitoso de un texto impreso. Este documento se inscribe como uno de los productos del proyecto de investigación Identificación de los lineamientos y criterios para las dimensiones de legibilidad, unidades de información y diseño de publicaciones impresas que se realiza en la Línea de Investigación en Publicaciones Editoriales de la Escuela de Arquitectura y Diseño de la Universidad Pontificia Bolivariana.

Palabras clave: diseño editorial, unidades de información, criterios de diseño, lineamientos de diseño.

CONTENIDO

¿Cómo era la dimensión unidades de información en el diseño editorial de publicaciones impresas en el pasado?

Hacia finales del siglo XV (1490), cuando la imprenta de tipos móviles ingeniada por Gutenberg ya estaba consolidada como industria naciente en Alemania. Surge en Nurember el impresor Anton Koberger (1440-1513). A él le debemos una de las empresas más florecientes de la época: contaba con 100 artesanos, 24 prensas, 16 tiendas y agentes por toda Europa. En este taller de impresión, trabajó con ilustradores y grabadores reconocidos en el medio: Michael Wogelmuth (1434-1519) y posteriormente Alberto Durerro (1471-1528), quien era su ahijado y se inició en la imprenta como ayudante de Wogelmuth. (Meggs, 1998:75)

Koberger establecía un contrato con los autores en el que se comprometía a: imprimir el libro de acuerdo con los borradores previos que presentaba y que denominó ejemplars, elaborar el libro en la misma calidad del papel en el que presentó los ejemplars y a mantener el proyecto a puerta cerrada. (78)

Los ejemplars elaborados por Wogelmuth, eran composiciones que incluían el diseño y la compaginación del libro. Sus ilustraciones y textos se realizaban a mano. El número de caracteres del texto escrito debía coincidir con el número de caracteres tipográficos para asegurar una conversión exacta al momento de imprimir. El trabajo del ilustrador era, además de diseñar los ejemplars completos del libro, el dibujo de las ilustraciones, su talla en madera y la preparación de los bloques de madera para la impresión. (76-78)

En la actualidad, se conservan los ejemplars de una de las obras maestras de Koberger: La crónica de Nuremberg, constituyen en el primer testimonio de lo que hoy se conoce, en el mundo del diseño, como maquetación o diagramación de las unidades de información del texto.

Otra de las obras maestras en la diagramación, en esa primera época de la imprenta, fue la primera Biblia políglota (1514-17) de Arñao Guillen de Brocar (1460-1523) conformada por textos correlacionados en varias lenguas. Este fue un proyecto de investigación masiva que reunió eruditos de toda Europa. El impresor debió diseñar un formato de página tal que le permitiera acomodar cinco presentaciones tipográficas simultáneas. Este texto reunió gramáticas con diferentes sentidos de escritura y por lo tanto de lectura, e implicó además, la fundición de tipos diferentes al alfabeto romano.

El advenimiento del renacimiento en Italia favoreció el desarrollo de aportes significativos a la configuración del libro como el objeto cultural que conocemos ahora. El primer aporte provino de Johannes de Spira (llamado originalmente Johann von Speyer), orfebre proveniente de Maguncia, quien abrió la primera imprenta en Venecia y produjo la primera fuente romana, basada en los manuscritos humanísticos de la región. Empezó el cambio gradual de la letra Gótica a la fuente Humanística o Romana en Europa y publicó el primer libro tipográfico con números impresos en las páginas. De Civitate Dei (El Dios comunal) escrito por Agustín de Hipona. (86)

Poco después de la muerte de Spira, llegó a Venecia, proveniente de Francia, Nicolás Jenson (1420-1480). Dedicó su experiencia de tallador de troqueles, para la Casa de la Moneda en Francia, a la elaboración de un tipo de letra romano en donde primara el interés por la legibilidad extrema. Esto lo logró centrando su atención en el diseño de los espacios entre letras y al interior de cada forma para crear un tono uniforme en toda la página que perfeccionara la belleza de los caracteres individuales. (86-87)

Hasta ese momento, la publicación de libros continuaba siendo el resultado del trabajo conjunto entre el impresor-tipográfico y el iluminador, que agregaba letras capitulares y ornamentos a la entonces llamada escritura artificial. Fue Erhard Ratdolt (1442-1528), impresor alemán, quien hizo aportes para lograr un libro totalmente impreso. Diseñó placas en madera con motivos decorativos para ahorrar con esto el trabajo del iluminador y el doble proceso que ello significaba. Diseñó con otros socios el *Calendarium*. Un libro de registro de los eclipses pronosticados para un período de tiempo, que tuvo la primera portada completa usada para identificar una publicación. (87-88)

Las guerras de invasión a Italia y posteriormente, el conflicto religioso en Francia, desplazaron el trabajo de muchos impresores a Inglaterra, Suiza y Holanda. En Holanda, nación que prosperó por su actividad mercantil, Louis Elzevir fundó una dinastía de impresores que supo leer las dinámicas comerciales de este país y diseñó "cómodos y prácticos pequeños volúmenes [con] sólidos y legibles tipos holandeses rodeados por económicos márgenes angostos y [que] presentaban portadas grabadas." (106). Esta dinastía rediseñó el formato tradicional del libro para convertirlo en un objeto comercial de amplio margen de compra.

El período inicial de la imprenta de tipos móviles con la producción de los incunables suministró la tecnología para reconfigurar un nuevo medio de comunicación, el renacimiento aportó: el formato básico del libro tipográfico tal como lo conocemos actualmente, la armonía precisa de los variados elementos (texto, iniciales mayúsculas, orillas e ilustraciones) y, la edición competente, los precios económicos y el tamaño adecuado.

Sin embargo, solamente fue hasta 1988, cuando se realizó la Primera muestra de la Sociedad de exhibición de artes y oficios, donde Emery Walker abogó por primera vez por la unidad del diseño, en su conferencia sobre los manuscritos medievales y el diseño de tipos incunables, al señalar que: "los ornamentos de cualquier clase, grabados o trabajos sobre modelos deben formar parte de la página, deben formar parte del esquema global del libro" (Walker citado por Meggs, 1998:167). "Walker consideraba el diseño de libros similar a la arquitectura, pues sólo una planeación ciudadosa de cada aspecto, el papel, la tinta, el espaciado, los márgenes, ilustraciones y ornamentos, podían dar como resultado la unidad del diseño" (Meggs, 1998:167).

¿Por qué, si el diseño editorial, oficio añoso y venerable como lo denomina Jorge de Buen, alcanzó niveles memorables de excelencia en su producción y logró reunir diversos saberes para consolidarse como disciplina, y con él las unidades de información, en la actualidad encontramos con pesadumbre, a muchos novatos y no pocos expertos cometiendo errores, desatinos y temeridades? ¿Cuáles son las razones de esta diferencia?

Como lo afirma el mismo autor (2000), desde la invención de la imprenta de tipos móviles y “hasta hace un par de décadas, [...] por lo general, los libros se editaban en casas especializadas y eran compuestos por verdaderos peritos bajo la cuidadosa supervisión del autor, el editor, y un ejército de correctores. Es verdad que siempre han existido editores chapuceros, especialmente durante los últimos dos siglos, pero lo que está sucediendo en nuestros días es alarmante: muchos libros son diseñados y compuestos por personas que no solo desconocen el oficio, sino que carecen de oportunidades y medios para aprenderlo.” (11). Esto se ha explicado desde varios puntos de vista:

Las transformaciones culturales a lo largo de los dos últimos siglos han reconfigurado el universo de saberes que la sociedad espera que un sujeto posea después del período de formación. Los impresores anteriormente mencionados se caracterizaban todos por tener un vasto campo de conocimientos, no es raro encontrar en su reseña el dominio de muchas disciplinas: edición, impresión, tipografía e ilustración y, no pocos tenía también, conocimiento en otras ciencias como: matemáticas, física, geografía e historia, entre otras. Caso contrario a lo que sucede en la actualidad, con contadas excepciones. Lo frecuente es encontrar profesionales cada vez más especializados.

La profusión de información y conocimientos llevó a la clasificación y sistematización de saberes. Esto implicó un cambio en la relación de las variables cobertura y profundidad en el conocimiento de un área fortaleciendo la especificidad y con ello, la desatención u olvido de otros elementos afines. La Era Industrial también contribuyó con esta situación al traer consigo la configuración del proceso productivo como una cadena de funciones.

El surgimiento en el medio de sistemas de desarrollo cuyo acceso y manejo no está necesariamente condicionado por la experticia en los saberes y funciones editoriales. El invento del WYSIWIG What You See Is What You Get (en español, “lo que ves es lo que obtienes”). Sistema que se aplica a los procesadores de texto que permiten escribir un documento viendo directamente el resultado final, llevó a que el usuario identificara el “yo puedo manejar el sistema” pero también lo llevó a confundir esta afirmación con el “yo sé editar un texto en este sistema”. Esta tecnología disolvió las fronteras de las funciones y los saberes tan nítidamente trazadas en la industrialización. Como lo afirma Buen Unna (2000): “el oficio de hacer libros ha dejado de ser cosa de iniciados, pues algunos estudiantes y aficionados, con sus computadoras caseras, son los actuales diseñadores editoriales. El resultado de esto es una inadmisibles cantidad de basura.” (24).

Es manifiesto además, que muchos profesionales del diseño desarrollan sus productos sin herramientas de evaluación que les permitan determinar el nivel de asertividad en su diseño.

También, la necesidad del abaratamiento de los costos de producción supone que muchas veces se contrate personal no muy calificado para realizar tal función, o que se desplace esta función a proveedores de servicios especializados en producción y no en diseño. Todo lo anterior dibuja un panorama incierto en torno a la probabilidad de éxito del diseño editorial del material impreso que se produce en el ámbito local, nacional e incluso internacional.

¿En torno a estas situaciones qué estrategias se proponen en la actualidad?

En la actualidad, se identifican diversas estrategias diseñadas para dar a conocer reglas básicas, estándares y lineamientos o prevenir errores de diseño editorial en las publicaciones. Entre ellas se encuentran:

- La publicación de manuales de diseño editorial, algunos elaborados por expertos en el tema (Buen, 2000; Zapaterra, 2008; Haslam, 2007 y Bashkaran, 2003; entre otros) que, en términos generales, exponen un recuento histórico de la transformación del diseño editorial, profundizan en los elementos del diseño y, presentan una recopilación de los estándares de diseño, entre los que se encuentran los relativos a las unidades de información.
- Manuales, métodos y guías de diseño elaborados por docentes universitarios para apoyar el aprendizaje de sus estudiantes, enfatizar en aspectos que los manuales comunes no abordan o vincular a la reflexión académica casos de estudio particulares al contexto.
- Manuales orientados al manejo de programas e incluyen nociones básicas de diseño. por ejemplo, el de Adobe.
- El desarrollo de funcionalidades adicionales o complementarias para los programas de diseño editorial.
- Las prácticas de campo ya sea en el trabajo de los estudiantes en el aula de clase sobre casos reales del contexto o mediante la práctica en empresas del medio.

Sin embargo, a pesar de todos estos esfuerzos visibles, los problemas de diseño editorial se continúan presentando de manera significativa ¿Cuáles son las razones por las cuales estas estrategias no funcionan? Estas estrategias no funcionan porque son solamente una cara de la moneda, este cuerpo de conocimientos constituyen el imaginario, el ideal del diseño editorial, el deber ser del diseño. Este cuerpo de conocimientos que recoge meritoriamente todos los hallazgos y aportes de los fundadores es indispensable pero no suficiente. ¿Qué estrategias se deberían implementar entonces para solucionar las diferencias? El problema no se resuelve solamente con identificar los estándares. Este trabajo ya está magistralmente desarrollado por expertos y se puede consultar en diversas fuentes. Es necesario poder confrontar la anatomía editorial del texto ideal, ya delineada por estos estándares históricos, con la anatomía editorial del texto real que se va a publicar. Sin embargo, la anatomía del texto real que se va a publicar solamente es posible elaborarla exitosamente a partir del reconocimiento de la estructura de otros textos similares en el medio, de la visualización comparativa de las estructuras y sin perder de vista, la visualización previa de la jerarquía de la estructura del texto final como lo recomienda Jorge de Buen al inicio de su manual. Esta visión global del estudiante mediante diferentes tipos de formato tiene el mismo efecto que sobrevolar en helicóptero 500 años de historia editorial o como mejor lo expresa Jorge de Buen: "... el mensaje hablado o escrito es una concatenación de partículas, que como las figuras de Nazca, solo se entiende cuando se le mira desde lo alto."

¿Cuál es el rol del docente en este proceso?

El rol del docente en este proceso es el de modelar al estudiante el paneo inicial, acompañarlo en su propio desarrollo, indicando los puntos neurálgicos y explicitando los vínculos importantes que no hayan sido percibidos por él, proponer desarrollos enteramente autónomos por parte del estudiante, procurar espacios de socialización de los resultados y promover procesos de auto y coevaluación entre los estudiantes.

Referencias

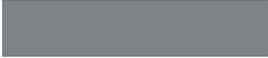
Bashkaran, Lakshmi. (2007). ¿Qué es el diseño editorial? Barcelona: Index Books.

Buen Unna, Jorge de. (2000). Manual de diseño editorial. México: Santillana.

Haslam, Andrew. (2007). Creación, diseño y producción de libros. Barcelona: Blume.

Meggs, Philip. (1998). Historia del diseño gráfico. Mexico: Prentice Hall

Zapaterra, Yolanda. (2007). Art direction+editorial design. New York: Abrams studio. (2008). Diseño editorial: periódicos y revistas. Barcelona: G. G.



Publicidad y nuevos modelos de interacción en los entornos virtuales

Jaime Álzate Sáenz

jaimealzatesanz@hotmail.com

Diseñador Visual, Estudiante de la Maestría en Diseño y Creación interactiva, Universidad de Caldas

Docente investigador de la Universidad Católica de Manizales

Francisco Céspedes

franciscojcespedes@yahoo.com

Diseñador Visual Especialista en Docencia Univesidad Docente Investigador Universidad Católica de Manizales

RESUMEN

La democratización de la información se acentúa con los nuevos medios, específicamente en la segunda generación de internet (web 2.0) Internet como herramienta colaborativa. Ésta etapa hace parte de la era de la información a la que Pierre Levy se refiere en sus investigaciones sobre inteligencia colectiva. Con todos éstos hechos comienzan a nacer las comunidades virtuales que se estructuran a partir de problemáticas comunes o áreas de conocimiento, lo cual, desemboca en la tercera generación de internet donde el usuario comienza a interactuar con el entorno virtual a través de múltiples identidades (Avatares).

Desde la Web 2.0 las marcas comerciales comienzan a hacer parte del mundo virtual y a proponer nuevas interacciones donde el sujeto como Prosumer (Consumidor proactivo) comienza a tener lazos más fuertes con la marca, no solo consumiendo el producto, sino interviniéndolo y personalizándolo. El complejo mundo de las marcas hace su aparición en los entornos virtuales como marcas vivas que hacen uso de las herramientas interactivas y persuaden por la originalidad de la interacción con el consumidor-usuario. El producto se convierte en una realidad intangible que muestra todos sus atributos y ofrece todas sus bondades de forma virtual. La publicidad comienza a experimentar y a utilizar nuevos modelos de interacción que pretenden producir una reacción en el consumidor que genere un sentimiento aspiracional constante alrededor de la marca. La web 2.0 y la Web 3.0 permiten manipular el producto sin obtenerlo de manera física; la marca puede habitar el espacio virtual y convertirse en una marca "Ávatar" término que se aplica a la personificación de una idea superior; en éste caso la marca como concepto supremo de la sociedad de consumo en los entornos virtuales

Palabras Clave: Publicidad, Comunicación, Información, Conocimiento, Ávatar, Ciberespacio, Marca, Interfaces, Interacción.

CONTENIDO

El acceso a la información y al conocimiento comienza a democratizarse desde la era Gutenberg, donde el acceso a los datos y a la información existente se daba de manera lineal; el conocimiento era exclusividad de la élite religiosa e intelectual. En la actualidad, en el llamado ciberespacio, el empleo de las interfaces - dispositivos que permiten la conexión entre sistemas independientes - ha permitido el acceso a la información de forma no lineal, hecho que tiene sus antecedentes en el "Memex" proyecto concebido por Vannevar Bush, asesor científico de Franklin Delano Roosevelt y que rompió con la linealidad del acceso al conocimiento. Un artículo escrito en 1945, y titulado "As you may think" publicado en The Atlantic Monthly, ilustra la visión de una nueva era de información y conocimiento: Bush (Citada en Girard 2009) Afirma:

"Hay cada vez más investigación, pero también es cada vez más evidente que hoy en día nos estamos atascando en medio de tanta especialización. El investigador vacila ante los hallazgos y conclusiones de miles de otros investigadores, conclusiones que él no logra estudiar a fondo, ni mucho menos recordar, cuando ya aparecen otras nuevas. Aunque la especialización se hace cada vez más necesaria para el progreso, el esfuerzo por tender puentes entre las diferentes disciplinas es así mismo superficial. Profesionalmente, nuestros métodos de transmisión y revisión de los resultados de la investigación existen hace varias generaciones y son hoy totalmente inadecuados para su propósito (...) La sumatoria de la experiencia humana se está expandiendo a un ritmo prodigioso, y los medios que usamos para orientarnos por ese laberinto hasta llegar al punto que es importante en un momento dado son los mismos que usábamos en la época de las carabelas (...) Si ha de ser útil para la ciencia, debe llevarse un registro de ella, y éste registro debe ser ampliado continuamente, debe ser almacenado y, por encima de todo, debe ser consultado. (...) Imaginemos un aparato futuro para uso individual que es una especie de biblioteca y archivo mecanizado. Necesita un nombre y, para acuñar uno al azar, llamémosle memex. Un memex es un aparato en el cual un individuo guarda todos sus libros, archivos y cartas, y lo hace de una manera mecanizada, de modo que se puede consultar con gran velocidad y flexibilidad. Es un suplemento íntimo y amplio de su memoria". (p.18,19).

En la era digital, comienzan a darse fenómenos como la mutación del conocimiento. Según Lyotard, en ésta época el conocimiento se convierte en información, lo cual incide en la globalización, fenómeno que Marshall McLuhan había pronosticado en la era de la TV, describiéndolo con la metáfora de la aldea global, haciendo con esto referencia a la fusión de culturas, y a la universalización de la información. Para algunos era una visión aterradora, y para otros romántica e integradora, lo cual Umberto Eco analiza en su exposición magistral sobre los medios masivos de comunicación Apocalípticos e integrados.

La democratización de la información se acentúa con los nuevos medios, específicamente en la segunda generación de internet (web 2.0) Internet como herramienta colaborativa. Ésta etapa hace parte de la era de la información a la que Pierre Levy se refiere en sus investigaciones sobre inteligencia colectiva. Con todos éstos hechos comienzan a nacer las comunidades virtuales que se estructuran a partir de problemáticas comunes o áreas de conocimiento, lo cual, desemboca en la tercera generación de internet donde el usuario comienza a interactuar con el entorno virtual a través de múltiples identidades (Avatares).

Desde la Web 2.0 las marcas comerciales comienzan a hacer parte del mundo virtual y a proponer nuevas interacciones donde el sujeto como Prosumer comienza a tener lazos más fuertes con la marca, no solo consumiendo el producto, sino interviniéndolo y personalizándolo. El complejo mundo de las marcas hace su aparición en los entornos virtuales, pero no como “Marcas Dato” haciendo alusión a Andrea Semprini en sus análisis semióticos: “Marca: ente teórico, conjunto de reglas y condiciones a través de las cuáles se genera significado en un objeto... [Y] marca dato: resultante mejor o peor lograda del proceso de crear y atribuir significado” (Semprini, 1995: 49-50), sino como marcas vivas que hacen uso de las herramientas interactivas y persuaden por la originalidad de la interacción con el consumidor-usuario. El producto se convierte en una realidad intangible que muestra todos sus atributos y ofrece todas sus bondades de forma virtual. La publicidad comienza a experimentar y a utilizar nuevos modelos de interacción que pretenden producir una reacción en el consumidor que genere un sentimiento aspiracional constante alrededor de la marca. La web 2.0 y la Web 3.0 permiten manipular el producto sin obtenerlo de manera física; la marca puede habitar el espacio virtual y convertirse en una marca “Ávatar” término que se aplica a la personificación de una idea superior; en éste caso la marca como concepto supremo de la sociedad de consumo en los entornos virtuales.

En el ciberespacio, la estructura de la comunicación se vuelve más integral y abierta por la retroalimentación que se genera a partir de las posibilidades tecnológicas. Desde la web 2.0 se presenta una comunicación en diferentes vías (usuario-interfaz, interfaz-usuario, usuario-usuario, interfaz-interfaz), creando puntos de encuentro donde la información es construcción colectiva. Esta forma de comunicación la describe Pierre Levy en sus investigaciones sobre la cibercultura: “Desde el más elemental al más elaborado, tres principios han orientado el crecimiento inicial del ciberespacio: la interconexión, la creación de comunidades virtuales y la inteligencia colectiva” (Levy, 2007:99). Es así como la información se encuentra en un proceso constante de transformación y se nutre de diferentes fuentes, algunas serias y otras de poca credibilidad. La interacción que se da en el ciberespacio actualmente, replantea la estructura comunicacional lineal (Emisor-receptor). El receptor ya no es el sujeto pasivo que recibe información, sino un participante activo que responde ante los estímulos del emisor que puede ser el medio o cualquier usuario.

A partir de este intercambio de información, se generan enlaces de grupos que comparten posiciones, ideologías, estilos de vida y cosmovisiones que los llevan a autorrepresentarse dentro de un universal. Estos fenómenos dan lugar a la conformación de las denominadas comunidades virtuales; en su investigación, Felipe Londoño define el papel que desempeñan estos grupos en los procesos comunicativos: “Las redes ofrecen un “espacio social” para las comunidades donde es posible interactuar con otros, aprender, discutir diversos temas de interés común o divertirse” (Londoño, 2005:93). De acuerdo a lo anterior, estos espacios permiten la interacción de los sujetos sociales con todo tipo de datos culturales relacionados con el conocimiento, el entretenimiento, la publicidad, entre otros. Actualmente la publicidad y sus estrategias comunicativas y persuasivas aprovechan las redes sociales para crear vínculos entre los consumidores y las marcas comerciales.

Las marcas han estado presentes en la sociedad del siglo XX como símbolos comerciales con alto contenido significativo, introduciendo al individuo en contextos semióticos que inciden en la creación de imaginarios colectivos y en la construcción de identidad. A finales de la última década de este siglo, el fenómeno de la cultura digital comenzó a ser un objetivo del marketing por el potencial interactivo que lleva a tener toda una experiencia de marca, en un entorno paralelo al real, el cual, propone una dinámica de participación del sujeto (usuario) transformado en prosumer (consumidor proactivo y propositivo) (McLuhan, Nevitt, 1972). De igual forma Alvin Tofler acuñó el término prosumidor refiriéndose al consumidor productor de contenido que enriquece y personaliza el valor simbólico de la marca.

Estos hechos le dieron otra dimensión a los procesos de construcción de imagen de marca y un giro a las estrategias persuasivas del mercado, donde la publicidad empieza a apropiarse de su rol en el ciberespacio. El actual contexto de la publicidad empieza a fortalecerse en la web 2.0, donde los entornos virtuales ofrecen nuevas posibilidades en la relación sujeto – información, debido a que las estructuras de las interfaces permiten interacciones más profundas.

Las interfaces por medio de la tecnología adquieren características particulares. Algunas interactúan de manera directa con el usuario, ofreciéndole la posibilidad de tener el producto de manera virtual, emulando una situación cercana a la realidad (la experiencia de familiarizarse con el producto, sin tenerlo de forma física), donde se participa de forma directa con la función del producto y sus características, sin la obligación de tomar una decisión de compra. Esta nueva forma de participación del usuario es un gran avance en la segunda generación de la web, pues mientras en la primera etapa, la relación usuario – producto se llevaba a cabo de una manera más fría, lineal, plana y poco emotiva, en la actualidad, la web 2.0 abre posibilidades sin límites para las nuevas experiencias de consumo en el ciberespacio.

Los entornos virtuales comienzan a ser invadidos por todo tipo de marcas, los avances tecnológicos permiten a los anunciantes emplear herramientas novedosas que permiten una mayor intimidad entre consumidor y marca. El denominado prosumer hace parte de la creación de un producto personalizado donde se destaca el sello individual del consumidor.

La publicidad se va adaptando a las nuevas estructuras comunicacionales, las TIC exigen la utilización de lenguajes diferentes, que requieren mayor síntesis e impacto visual en la información. Para optimizar adecuadamente los mensajes se deben tener en cuenta aspectos como el buen manejo de las estructuras visuales, la velocidad de interacción y el manejo estratégico del espacio - tiempo, como conceptos mutantes en el ciberespacio. La persuasión debe ser aplicada a la interacción y a la experiencia participativa y afectiva del consumidor con la marca.

En la actualidad la marca debe ofrecer posibilidades de conexión emocional con el individuo mediante la estructuración estratégica de la anatomía comunicacional de las interfaces. Para que esto suceda, la marca debe estar posicionada y preparada para entrar en estos nuevos espacios que manejan formas complejas de representación y relación.

Después de la experiencia y el aprendizaje vivido en la web 2.0, que planteó una relación más estrecha con el consumidor, por el alto nivel de interacción, las marcas entran a la tercera generación de internet (web 3.0), donde se enfrentan a complejos mundos virtuales, que reconstruyen la realidad agregándole componentes fantásticos y lúdicos que surgen de diferentes imaginarios. Estos espacios diseñados en tres dimensiones introducen al sujeto en una experiencia envolvente, ofreciendo posibilidades de intervención sobre el entorno. Iliana Hernández en sus investigaciones sobre los entornos virtuales dice al respecto:

“la tecnología que permite la creación de estas obras electrónicas plantea una relación individuo–máquina que es interactiva, dialógica y multimodal, así como concreta. Esta tecnología no es un simple instrumento para los seres humanos, sino que sus máquinas y artefactos se vuelven seres que interactúan de manera directa con nosotros ampliando las posibilidades de las realizaciones creativas.

Estos dispositivos virtuales donde los individuos construyen permanentemente entornos no predeterminados a medida que los va explorando sólo surgen si los individuos mismos así lo desean. La percepción e interacción del explorador de la obra electrónica genera cambios en la apariencia espacio–temporal del entorno virtual, que a su vez obtura cambios estructurales de conducta perceptual en el individuo, de manera que se instalan ciclos de comportamiento, que construyen matrices de relación entre el entorno virtual y el explorador” (2002: 151).

Estos mundos hacen parte de la evolución del ciberespacio, en los cuales, se integran las posibilidades tecnológicas con las interfaces, y las experiencias vivenciales, como lo describe la autora. Es aquí donde las marcas pueden comenzar a desarrollar estrategias de comunicación y persuasión.

Second Life es un ejemplo de la actual generación de internet (web 3.0), donde se propone interactuar por medio de un "avatar"- Del francés avatar, y este del sánscrito avatâra, descenso o encarnación de un dios (RAE) -, el cual, es una representación realizada por el usuario en el mundo virtual. La personalización de dicho avatar la lleva a cabo el usuario por medio de las herramientas que le ofrece la interfaz. De igual forma las marcas están creando sus representaciones en estos entornos (marca como avatar), para comunicar sus contenidos y significaciones.

Figura 1. Relación sujeto – marca – avatar.



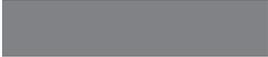
La marca en la realidad física es un objeto intangible y una representación simbólica de atributos, bondades, beneficios, ideales, estilos de vida, entre otros. En el espacio virtual la marca es una prolongación de contenidos que influyen en los sujetos avatares al igual que en los consumidores en la vida real, sin embargo, en éste entorno la relación avatar – marca adquiere otros matices, donde la imaginación suprime los límites existentes en la realidad, convirtiendo lo fantástico en un elemento más de la cotidianidad

Por lo anterior las posibilidades creativas del manejo de las marcas en el entorno virtual adquieren una dimensión que va más allá de la representación convencional, permitiendo nuevas posibilidades a las estrategias persuasivas y de posicionamiento de imagen. El manejo de marca (branding) se ha apropiado de los recursos que ofrece la web 2.0, para crear una relación más estrecha con el usuario (ver figura virtual mirror – rayban), permitiéndole interactuar sin las limitaciones del espacio – tiempo, en la realidad física. La acción de compra, que implica procesos de observación, revisión, exploración y verificación, ya no está sujeta a un tiempo preestablecido y a un espacio definido en el punto de venta.

De ésta manera, se evidencia la apropiación que han tenido las marcas en la web 2.0, donde se puede tener la experiencia de uso del producto sin adquirirlo. Las marcas en la web enriquecen los atributos del producto, y los muestra de manera virtual, dejando ver sus características. A pesar de que el producto en la web es intangible, la experiencia es envolvente e introduce al usuario en el mundo de la marca.

Bibliografía

- DONDIS, A Donis. La sintaxis de la imagen. "introducción al alfabeto visual". Editorial Gustavo Gili Diseño. Barcelona, 1992.
 - DEBRAY, Régis. Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en occidente. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica S.A., 2001
 - ECO, Umberto. Estructura ausente: Introducción a la semiótica. Editorial Lumen. Barcelona 1994. 5a. ED.
 - ECO, Umberto (2006). Apocalípticos e integrados. Barcelona: Tusquets.
 - Girard, B. (2009). El modelo Google, una revolución administrativa. Bogotá: Norma.
 - BONSIEPE, Guy. Design as Tool for Cognitive Metabolism: From Knowledge Production to Knowledge Presentation. Politecnico di Milano. 2000.
 - HERNÁNDEZ, Iliana. Mundos virtuales habitados: espacios electrónicos interactivos. Bogotá: Centro Editorial Javeriano, CEJA. 2002.
 - SEMPRINI, A. (1995). El marketing de la marca, una aproximación semiótica. Barcelona: Paidós.
 - LA FERLA, Jorge. El medio es el diseño audiovisual. Editorial Universidad de Caldas. 2007.
 - LONDOÑO, Felipe. VALENCIA, Mario. Diseño digital, metodologías, aplicación y evaluación de proyectos interactivos. Editorial Universidad de Caldas. Manizales, 2006.
 - LONDOÑO, Felipe César. Interfaces de las comunidades virtuales. Formulación de métodos de análisis y desarrollos de los espacios en las comunidades en red . Manizales: Universidad de Caldas, Editorial Universidad de Caldas.
 - MANOVICH, Lev. El lenguaje de los nuevos medios. Editorial Paidós, Barcelona 2006.
 - McLUHAN, M y POWERS, B. R. "La aldea global". (The Global Village, 1989) Editorial Gedisa S.A. España, 1996.
 - PATIÑO BARRETO. Crítica a la relación entre representación y percepción en el diseño, en: Estética de la habitabilidad y nuevas tecnologías. Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana. 2003.
 - WEIBEL, Peter. "El mundo como interfaz". En Revista El Paseante. No. 28-28. Madrid: Ediciones Siruela, S.A., 1998.
-



Ser educador en la época de la cibercultura

Miguel Ángel Otálvaro Benjumea

miguelotalvaro@hotmail.com

Maestro en Artes Plásticas de la U. Nacional de Colombia sede Medellín.

Licenciado en Formación Estética U. Pontificia Bolivariana.

Profesor Tiempo Completo Institución Educativa Pbro. Antonio José Bernal Londoño, Municipio de Medellín.

Estudiante 2ª cohorte Maestría en Diseño y Creación Interactiva Universidad de Caldas, Manizales, Colombia.

RESUMEN

Para nadie es un secreto que los viejos sistemas educativos se encuentran en la obsolescencia y una muestra de ello son las continuas peripecias a las que nos vemos abocados todos los días cuando tratamos con nuestros estudiantes. Y no es sólo el problema de la transmisión del conocimiento en el que se encontraría de forma muy profunda una relación de comunicación que ya no funciona; hay también factores comportamentales y culturales que nos impiden una relación más productiva con nuestros estudiantes. Sobre todo en términos de “educar” que es un factor determinante en la edad escolar, más que la transmisión del conocimiento. Tendría que hablar entonces desde mi propia experiencia y los intentos; fallidos unos, exitosos a medias, otros. Tener a la gran mayoría de estudiantes en un grupo con la atención vigilante o en disposición de participar de las actividades de cada día es una tarea enorme. Es un hecho que las actividades que requieren descubrir el conocimiento por parte del estudiante, despiertan un poco más su interés. Ya no quieren sentarse a escuchar lo que tenemos que decir, quieren ser partícipes más activos, no sólo de lo qué quieren saber, sino cómo y cuándo. Como en este ejercicio de fotografía estenopeica, que se desarrolló con grados 11º y dentro del currículo del área de artística y publicidad de una institución de educación pública en el año 2006. Obviamente facilitaba el trabajo varios factores asociados como eran:

- 1) el hecho de que la clase era de un bloque de dos horas a la semana.
 - 2) un espacio para tal actividad; un laboratorio de química adecuado como laboratorio de fotografía.
 - 3) la posibilidad de que la mayoría de estudiantes pudieran acceder en horarios diferentes para tal actividad y sin la presencia de ningún docente.
 - 4) el apoyo de las directivas de la institución. Sin estos aspectos sumados, esta experiencia hubiera sido improbable.
-

Otro de los ejemplos que quisiera compartirles, es el de un ejercicio de dibujo con grados 8° de la básica, en el transcurso de este año, en donde se requiere de espacio disponible para el dibujo de gran formato y de condiciones climáticas favorables para el trabajo al aire libre y con resultados muy positivos en términos de trabajo en equipo, participación masiva del grupo, adquisición de conocimiento y sobre todo, mucha diversión.

Pero, sólo por cuestiones de perspectiva; por experiencia sé que es posible hacerlo de forma efectiva en algunas ocasiones y en casos particulares. Por ejemplo; normalmente tenemos entre cinco y seis horas de clase al día, unas veintidós horas de clase a la semana, unas cuatrocientas cuarenta horas al mes. Son por lo menos entre quince y veinte grupos de cuarenta alumnos, lo que suma aproximadamente unos seiscientos ochenta estudiantes a la semana. Estos son algunos de los aspectos que ha hecho un poco lenta la transición necesaria de un modelo pedagógico ya caduco, a uno que responda a las necesidades de una cultura de lo digital y lo multimedial. No en vano los foros y discusiones que están a la orden del día en cuanto a la búsqueda de nuevas pedagogías y métodos que respondan a estos vertiginosos cambios. Lo que ha implicado también para la mayoría de docentes, en tanto no somos como "propios" de esta cultura como sí lo son nuestros estudiantes, un esfuerzo grande por tratar de estar al día cuanto a conocer y aprender estos nuevos lenguajes.

Lo exigido por las secretarías de educación, tampoco se acomoda a un modelo que obedezca o sea útil a lo que se necesita para este momento, como lo es la insistencia en planeación anual. Creo que deberíamos pensar más bien en una especie de "bitácora" de viaje al estilo de lo planteado por Michel Serres (cita de cuadernillo N°6. "Maestros Gestores de nuevos caminos". Medellín, set. de 1997. Tomado a su vez de "Doce lecciones de filosofía".

"...imagínese un campo sin mojones indicadores. ¿acaso algún campesino se equivocaría al ir a visitar la granja de al lado?. Gira a la izquierda al final del bosquecillo verde, va recto hasta el nogal, desciende por el muro de piedra, y ahí abajo, al fondo de la de la hondonada, ve el tejado rojizo del vecino casi oculto bajo los cedros. La pregunta ni se plantea. Se aprenden las respuestas al mismo tiempo que se aprende a caminar, a hablar o a ver..."

Y no se aleja de lo propuesto por Pierre Levy en el texto "cibercultura" cuando dice que se requieren dos grandes reformas de los sistemas de educación y formación.

1) La aclimatación de los dispositivos y del espíritu AAD (aprendizaje abierto y a distancia) en el día a día de la educación. Esto implica la explotación de las nuevas técnicas de la enseñanza a distancia (hipermedias, redes de comunicación interactiva y demás tecnologías intelectuales de la cibercultura). Pero que lo esencial reside en un nuevo estilo de pedagogía, que favorece a su vez los aprendizajes personalizados y los cooperativos en red.

2) Reconocimiento de las adquisiciones. Lo que la gente aprende de sus experiencias sociales y profesionales, que la universidad y las escuelas pierdan el monopolio de la creación y transmisión del conocimiento, habría un oportunidad de que los sistemas de educación públicos, se dieran a la misión de orientar los recorridos individuales en el saber y contribuir al reconocimiento del conjunto de los saberes adquiridos por las personas, incluidos los saberes no académicos.

Algunas de las actividades que se han puesto muy de moda, son las salidas pedagógicas para conocer las ciudad, que yo considero plausible, pero que no ha logrado un impacto muy contundente como el que se esperaba. Partir a estas visitas con una intención clara y sobre todo tratando de plantear preguntas en los estudiantes, donde tengan la opción de comparar sus realidades; su forma de vida, su barrio, su cultura, su medio; esto les daría espacio para reflexiones significativas en el aula de clase.

Búsquedas en torno a lo que es su patrimonio cultural, su herencia familiar, su legado cultural, ayudaría a un acercamiento de lo que cada uno es, a una "identidad" propia o por lo menos lo acercaría un reconocimiento de sí mismo y de lo que "ser" significa o de lo que puede llegar a ser; la recuperación de su historia personal y familiar, lo que es y ha sido su vida en el barrio, le daría al alumno la posibilidad de entenderse como un ser social perteneciente a algo, para atacar el desarraigo y la sensación de no pertenencia.

Que aprendan que el conocimiento no es una mercancía, sino un capital y un patrimonio personal que debe facilitar una vida plena y feliz.

La vida en sociedad es fundamental para sobrevivir en el mundo, las redes nos acercan pero como un ejercicio de simulación. Fortalecer los lazos sociales y familiares desde un punto de vista afectivo y con un sentido de la responsabilidad y de la solidaridad como un interesarse por la situación del otro, daría a los estudiantes una nueva mirada sobre los valores y la importancia de sus práctica en la vida diaria.

Con respecto a las nuevas tecnologías de la educación no podemos dar marcha atrás, sin embargo tenemos los educadores de hoy un gran reto: luego del acceso por parte de nuestros alumnos a los medios tecnológicos, tendríamos la opción de fortalecer el uso de estos dispositivos y herramientas que además adquieran una posición crítica frente a lo que ven. Coadyugarlos a ubicarse en una posición más ventajosa y que aprendan a sacar el máximo provecho de la situación actual. Enriquecer la experiencia a través de las imágenes sería una prioridad para los docentes de hoy. Ir más allá de la mediación, es algo que a través de ejercicios planteados desde lo artístico nos daría luces sobre un posible camino a seguir; nos acostumbramos a lo ya dado y perdimos la posibilidad del asombro, caminamos por falsas certidumbres y necesitamos recuperar la imaginación y la capacidad de soñar. La vida en las ciudades con horarios poco flexibles y responsabilidades civiles interminables, no nos ha dejado espacio para disfrutar de la vida, en los colegios llenamos a nuestros alumnos de contenidos sin sentido, de pura información sin fondo. Rescatar a los estudiantes de nuestras escuelas de la homogenización y de la indiferencia, es una tarea que, usadas de otra manera estas nuevas tecnologías, las podemos convertir en poderosas herramientas para tal propósito.

Lo que puede hacerse desde las artes mediales son un ejemplo de lo que podemos hacer en las instituciones educativas de básica y media , estructurando ejercicios que estén de acuerdo al nivel de los estudiantes y que les procuren un uso creativo de estos medios digitales y tecnológicos y que vayan más allá de un aprendizaje plano, de herramientas y competencias como parte de una preparación para su vida laboral y que termina dejándolos sin la posibilidad de una experiencia enriquecida de la vida.

Fomentar el diálogo en las aulas de clase, preguntarse del porqué de los diferentes hechos de la vida y estimular el hecho de que relaten lo que les pasa a diario, seguro nos traería más logros que desengaños.

Debemos rescatar lo singular que habita en cada uno de ellos, creo que la red también los homogeniza y aplana, lo artístico nos conecta nuevamente con la experiencia de lo real sin mediaciones. Demorarse ante la experiencia de la imagen es lo que se nos propone cuando se le compara al arte como fiesta. Nuestros alumnos ven todos los días una gran avalancha de imágenes y de información; pero ¿qué de todo eso es útil para su formación y para su vida? ¿Qué les queda luego de esas largas horas frente a un computador? Si todo está en la red, ¿qué papel nos queda hoy en día a los educadores? Son preguntas que cualquiera interesado en la educación de sus hijos o de sus alumnos debería estarse formulando.

Retomar conceptos como la justicia, la solidaridad, el saber y no como se hace a diario en los colegios, a través de discursos o explicaciones que ya no sirven de nada, sino de acciones que sean efectivas y ayuden a resignificar la realidad que vivimos, la escuela debe servir una vez más...para la vida.



Repertorio gráfico – visual de la tipografía empleada en la gráfica popular en Cali. Una visión de este universo tipográfico

Andrés Lombana Jején

andres.lombana@hotmail.com

Maestro en Artes Plásticas con énfasis en Diseño Gráfico, estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva U. de Caldas

RESUMEN

La tipografía como elemento básico para el desarrollo de productos de comunicación gráfica, permite crear un espacio para investigar sus orígenes, las relaciones de uso de este elemento, como es apropiado por las personas creadoras de la gráfica urbana, las imágenes populares de avisos, carteles, pendones, empaques, bolsas de compra entre otros, que contienen una riqueza visual efímera que merece ser documentadas. El legado cultural gráfico visual que existe en la calle, crea identidad cultural desde el uso de una serie de elementos gráficos ricos en soluciones, mezclas de tipografía, signos, imágenes que crean un maravilloso universo visual que merece ser estudiado.

Repertorio Grafico - Visual

Este documento es una descripción de un recorrido desarrollado entre los imaginarios de la comunicación que encontramos en los espacios comunes de nuestro hogar, nuestras calles, nuestras relaciones con el otro nuestra cotidianeidad, hablamos de una serie de encuentros con los elementos que componen un amplio universo de soluciones graficas para facilitar la comunicación, la persuasión de cada uno o de algunos de nosotros, que buscan robar una mirada, que pretenden con sus formas capturar nuestra atención, con sus estructuras, arregladas en puertas o ventanas, con alianzas silenciosas, la el contenido y el color, con estrategias sutiles, buscan saber cómo llamarnos al pasar, por donde vamos a cruzar la calle, en donde vamos a buscar en nuestras casas, en nuestras cocinas para ahí ubicarse y gritarnos que aquí! aquí! esta lo que buscamos.

Hablamos de los productos y lugares que usamos día a día que consumimos desprevenidamente y que casi ignoramos sus orígenes, su procedencia y su producción, simplemente porque no nos interesan o porque estamos tan ocupados en otras cosas que son mucho más importantes para nosotros, pero en realidad no hablamos de los productos, o de los lugares que utilizamos diariamente o de manera ocasional, por que se varo un el carro o porque debo llegar a tal o cual lugar, hacemos referencia a unos elementos más básicos aun, más sencillos que los conforman, que nos comunican, son aquellos que me ayudan a entender que es los que voy a consumir, o cual es esta lugar al cual estoy llegando, que contiene este sobre, este

paquete, hablamos de los elementos visibles de las formas del diseño gráfico, la tipografía, el color, estos sumados a recursos como ilustraciones y dibujos, si además le sumamos los soportes, el plástico, el cartón y el papel, pensemos en los sistemas de impresión, el off-set, litografía, flexografía, la serigrafía, la tipografía, pero también están materiales como tintas y pinturas que hacen parte del trabajo que presentamos para estudio.

Se preguntarán por qué no está el rotograbado o la tampografía o por qué no mencionamos la impresión digital, descartamos un amplio número de avisos, rótulos, empaques, bolsas entre otros desarrollados con sistemas digitales para concentrarnos en diseño que en un alto porcentaje son creados a mano o ven la luz por la "informalidad" aquí concentramos el análisis y lo elaboramos desde lo formal, desde la posibilidad de establecer categorías de productos gráficos, estudiar sus elementos, características como las relaciones de color y forma y superficie, por otro lado están las relaciones que establecen las personas, desde los dueños de los avisos, los propietarios de productos, los creadores de las marcas y aun más importante los creadores de las piezas objeto de estudio de esta investigación, en estos tres frentes se desarrolla y se crean los imaginarios colectivos, en las relaciones de estos y sus lugares están las diversas posibilidades de generar agentes o hechos que desencadenan formas de identificarme con el otro, sin que esto sea una forma de encasillar a las personas, puesto que existirán factores económicos, sociales o incluso momentos que llevan al uso imprevisto de estos productos o servicios.

La Calle, la forma, la función

Si damos inicio a un recorrido donde nuestro único propósito es ir a la tienda de la esquina para adquirir algún tipo de provisión y llevarla a casa, nuestro camino está en una vereda comercial, podremos ver como se transforman nuestros pasos en una ventana hacia la apropiación de la formas, una aprensión de los elementos como el color, que se mezcla de formas inesperadas, sobre materiales que responden eficientemente al tiempo, al clima, a los elementos de la naturaleza, los rótulos exteriores son uno de nuestras primeras piezas analizar, ellas son una puesta en escena de las múltiples variedades de formas y estilos, Paul Renner crea en 1927 una de las obras maestras del siglo XX la Futura, creyó acaso él, en el impacto que su propuesta iba a tener en la humanidad, hoy día esa bellísima estructura tipográfica, ha sufrido o se le han desarrollado variaciones y las vemos claramente en las propuestas de la calle, los avisos o rótulos exteriores son una exquisita mixtura de las posibilidades creativas de la mente y el talento humano, Herbert Bayer desde su impresionante búsqueda de la pureza de las formas en la Bauhaus, y su preciosa creación la Universal, entregaron a los creadores que vemos hoy en día en las calles de nuestra ciudad una poderosa herramienta de trabajo, Erik Gill, quien despreció una vida de diseño por un paraíso de el arte, lego su Gill Sans a nuestros gráficos urbanos un punto de apoyo fundamental para su trabajo.

Comunicar, anunciar, vender!

La necesidad de contarle a los usuarios que aquí consigue los mejores vidrios, los mejores espejos! o que tal el mejor desayuno! poder dar cuenta de que aquí, en este lugar del mundo las almas perdidas encontraran la solución a sus problemas de obesidad, depresión o las más bellas camacunas de la ciudad, la posibilidad de tener una fachada grande amplia para ubicar el aviso que dará cuenta de negocio, ganarle espacio a un techo a un frente, planificar como usar hasta el último centímetro de pared con que se cuente para destacar mi nombre, mis servicios, las características únicas de mi negocio! o que tal el mejor sabor del mundo, ostentar la mas deliciosa posibilidad de llenar de sabores sus sentidos, el gusto, el olfato, el alma, estas son algunas de las diversas posibilidades que los productos, servicios, objetos, cosas de consumo masivo o popular

necesitan del fundamental acto comunicativo para llegar a los consumidores, para llegar a cada usuario, a cada comensal. La razón social se convierte en la punta de lanza, no importa lo que digan el “naming” es fundamental en el momento de bautizar el negocio, fonemas, diptongos, extranjerismos, nombres en contracciones, siglas, monosílabas, bisílabas y polisílabas, el nombre de alguna hija, o de alguna mascota, el recuerdo de algún familiar que desde el pasado pueda dar su bendición para que al colocarle su nombre, este de una ayuda desde el más allá, estos son algunos de los recursos utilizado por el maravilloso equipo de creativos empresariales de los barrios o de las calles, que en alianza estratégica con los gráficos urbanos, imaginan los nombres y aportan las generosas ideas para avisos de los negocios o las marcas de sus productos.

Neotipográficos...

Cuando hablamos con propiedad de Letras negras o cuadradas, para hacer referencia a las góticas, cuando decimos geométricas humanísticas, geométricas moduladas para referirnos a aquellas que conservan el trazo caligráfico y una suave modulación, pero que no poseen serifas, lo cual las hace una alternativa que contiene una bella estructura y equilibrio en su composición para desarrollar soluciones claras y con altos niveles de legibilidad, cuando pensamos en como alterar las cartelas, las astas descendentes o que posibilidades se plantean al modificar el tracking y el kernning de una palabra en determinado tipo, sabemos que son formas de construir y deconstruir una tipografía una familia tipográfica, desarrollamos un metalenguaje, una forma de entendernos nosotros mismos, en el espacio profesional del diseño gráfico profesional, es como debemos comunicarnos a nuestros iguales, a los que has recibido algún tipo de formación académica superior.

Pero cuando se aborda al Señor Albeiro Giovanni Gómez, pensamos si Giambattista Bodoni le suena familiar? o es algún tipo de referente para él? si le preguntamos por Jhon Baskerville o Herman Zapf, nos imaginamos que tendría una respuesta tan ingeniosa! o tan recursiva para este interrogante? “Cantantes..?” devuelve magistralmente la pregunta y entendemos que aunque para el son desconocidos, para nosotros son los maestros que le entregaron las notas con las que el hoy en día don Albeiro compone sus melodías visuales, le dieron desde el silencio de la distancia una oportunidad para ser lo que él siempre presume “el ser artista”, comunicador, padre, hijo, un trabajador incansable de las altas y de las bajas, minúsculas y mayúsculas porque para él las cajas no son lo mismo que para los eruditos, (nosotros?) para él son su creaciones, sin saber que sus modelos en papel y cartón tuvieron un origen centenario, las obras maestras del los punzones de los grandes nombres y de las prestigiosas casas de fundición europeas son información valiosa pero irrelevante, es más importante, como el pincel entrega el trazo, como el lápiz marca el camino, como la acuosidad de la pintura se desliza por la pared, como esta facilita su labor, si su textura esta hoy “agradecida para trabajar” o presenta la humedad que dificulta el proceso de secado y que nunca! si pinta ahora secará y sus creaciones no perduraran ni siquiera al finalizar la semana, Albeiro, es una calígrafo sin saberlo, es uno de los mejores Neotipógrafos de 25 años de experiencia el creador de múltiples obras, es el autor de un sin número de armonías y contrastes de color, de modulaciones rectas, oblicuas, trazos que se han convertido en oro... (dinero como dirían sus contratistas) Es la persona que al igual que Miguel Ángel en la Sixtina, ha solucionado muchas necesidades de comunicación, de publicidad, de identidad, de propaganda, desde un andamio en la avenida sexta, por situar un lugar de muchos intervenidos por este personaje, el trabajo de este comunicador se ha consolidado a través del tiempo, de su constante dominio de la técnica, del conocimiento de las barrigas, las ligaduras, los ojos, los asientos y demás partes de la letra que nosotros manejamos con propiedad, estos términos que posiblemente les restregamos a nuestros clientes ignorantes de lo que hablamos, pero con los cuales los descrestamos para conseguir nuestra venta, para él son solo curvas, líneas rectas o diagonales que en unos casos suben y otros bajan, para formar palabras, para dibujar sonidos, para crear identidad, son los elementos que combinados con otro de sus maravillosos instrumentos el color, se mezclan para producir piezas únicas, apoteósicas que satisfacen de manera honesta y clara a sus clientes, que comunican la esencia de una marca, porque aunque no lo lleguemos a creer, así se hace el trabajo de la grafica popular, de las obras maestras que están en la calle, de esa comunicación grafica urbana.

Su escuela, su formación, la ilusión de ser un gran artista, de llevar a su vida el amor por los pinceles, por los colores, que llevado por otro gran amor, se convirtieron en la mayor inspiración y que finalmente no son otra cosa que la necesidad, huir del hambre y del frío pero, siempre haciéndole frente, discípulos muchos entre ellos uno nuevo yo, algunos han pasado sin dejar huella otros han aportado demasiado para bien o para mal.

El mecato

En las tiendas encontramos paquetes o bolsas con los frutos de la tierra, se puede saborear el campo, se puede sentir las personas levantándose en la madrugada, antes de que rompa el alba, dirigiéndose a sus cultivos, es la época de la cosecha, en medio de matorrales, matojos, maleza, plantas e hiervas, crecen las musáceas en el interior de la tierra los tubérculos, que llegan a la ciudad y se procesan pasan por las mandolinas, por las sartenes y a las bolsas, cuando este proceso alcanza este punto , los colores, las tipografías , las imágenes, los dibujos, entran en escena, son los elementos que embellecen los paquetes del coco calado y coloreado, de los confites de panela y azúcar, la pata de la res procesada al punto de la gelatina, aquí donde aparecen los creadores de las marcas, los hacedores del packaging de estos productos, pueden desconocer estos procesos, pero tienen claro que deben trabajar la identidad de estos en los empaques, los resultados saltan a la vista, las fuentes tipográficas, las familias mixturadas entre sí! en un incesto de letras, en un caos de imágenes y colores que se obtienen no por la magia y el talento del colorista, sino por las limitantes de la técnica, impresas en máquinas que el tiempo olvido pero se resucitan cada reparación, injerto, mutación o ajuste, naciendo de las cenizas como la mitológica “Ave Fénix” o en realidad de la mugre! de la grasa, para descargar su galope incesante de tintas y tramas sobre un plástico tranquilo, un cartón sereno, soporte que al salir de la prensa está lleno de color, de forma, de esas claras y oscuras intensiones que le han propiciado los diseñadores clandestinos, los diseñadores cuyos nombres son difíciles de conocer como si pertenecieran a una hermandad secreta y que hasta hoy poco importa como se llamen, como son, de donde vinieron y como llegaron.

Lo que si encontramos en la tienda de la esquina, mientras recorríamos esa vereda comercial es un mundo que muestra su belleza a los despistados transeúntes o los niños que van grabando en su mente la formas de los paquetes de golosinas, los colores para reclamarlos en los momentos de malicia infantil, a las mujeres que desesperadamente buscan el centro de estética o el taller de mecánica cuyo aviso está escondido en la marea de nombres pegados o pintados en la pared del barrio céntrico de nuestra ciudad, y a los hombres que con indiferencia vamos pensando en lo banal, en lo básico y que nunca imaginamos que frente al aviso estamos nosotros, detrás de él están los creadores los maestros, o los que pretenden serlo, que con una estética a veces acertada o tras veces grotesca, quien está para juzgarlo, crean y dan vida al universo tipográfico de Cali.

Así lo veo yo, así creo que se puede contar libre de las ataduras de las teorías Geztalicas, lejos de las gramáticas visuales, de las retículas, de los interlineados y los interletrajes, sin más herramientas que mis ojos y el resto de mis sentidos, más cerca de las mujeres y los hombres que hacen que la tipografía en esta ciudad sea el medio que comunica en la calle a sus gentes, que fascina a los peatones que, encontramos en a cada paso dado en las aceras, o que nos sorprenden en las tiendas, en la casa cuando la hayamos sin buscarlas y cuando nos regalán el encanto de su sutil manera de comunicar y ante todo que nos hacen sentir que estas familias son nuestras aun que hayan nacido lejos, crecieron y se han hecho grandes con nosotros. Gracias.

Preguntas

Definir quién o quienes desarrollan estos productos?

Es posible determinar el conocimiento sobre el tema de las personas que desarrollan estos materiales?

Como es la formación de las personas que desarrollan esta tipo de productos?

Se puede elaborar una clasificación de uso de los tipos en los productos analizados?

Por qué la gente busca este tipo de soluciones gráficas?

CATEGORÍAS

A continuación se plantean siete categorías de análisis de la información, desde donde se establece un punto de partida de estudio de este fenómeno grafico-visual, cada categoría esta subdivida por la razón de los elementos que estas abarcan.

Soportes

Que hacen una referencia a las aplicaciones tipográficas en productos de consumo en diversos frentes, los alimenticios como panes, dulces, o complementos como aliños, saborizantes.

Espacio Exterior

Aplicaciones tipográficas a los avisos o rótulos comerciales y la amplia variedad de estos en sectores de comercio puntuales en la ciudad.

Fuentes

Caligrafía: Propuestas desarrolladas en los soportes y espacio anteriormente mencionados y que tienen su soporte morfológico en el desarrollo de la escritura a mano.

Instrumental: Construcciones tipográficas que ostentan el uso de instrumentos mecánicos, reglas, cutters, además de pinceles o plumas para el desarrollo de sus formas.

Materiales

Diversidad de elementos que conforman la estructura base de la tipografía, punturas, plásticos, metal, icopor, maderas, estos se combinan en una amplia gama de posibilidades, de resultados de están mezclas crean ese amplio universo grafico objeto de estudio.

Color

Aspectos: significados del color aplicados a los espacios o contextos donde se ubican.

Esquemas: las diversas posibilidades de combinación del color desde su uso y su aplicación formal.

Función

Esta categoría expone los diversos usos de fenómeno comunicativo de la tipografía en los espacios donde está siendo aplicada, su propósito en la persuasión, se analiza la pertinencia, la objetividad de recurso combinado, tipo, forma, color, contexto y se hace una búsqueda alrededor de los generadores de estos productos grafico-visuales para obtener una idea de intensidad de su producción desde su lógica formal.

Imagen

Apoyo visual de la investigación, elemento fundamental en el trabajo campo que se desarrolla, la finalidad una imagotheca interactiva que provee de información grafica de primera mano y que servirá para uno de los productos finales, que busca ser nutrido por otras investigaciones e indagaciones acerca del tema, además de permitir el intercambio de conocimiento con otros proyectos similares o afines, cuyo objeto de estudio además de la tipográfica esa la búsqueda y el análisis de su importancia en las sociedades como agente generador de identidad.

Bibliografía

- MEGGS Philip. Historia del Diseño Gráfico. 1 ed. México D.F.: Mc Graw Hill, 2000. 515 p. ISBN 970-10-2672-1
- BARNICOAT John. Los carteles: Su historia y su lenguaje. 1 ed. México D.F.: Ediciones Gustavo Gili, 1998. 280p. INCLUDEPICTURE "http://www.ggili.com/images/pix_trans.gif" * MERGEFORMATINET ISBN: 978-84-252-0779-2
- BARNICOAT John. Los carteles: Su historia y su lenguaje. 1 ed. México D.F.: Ediciones Gustavo Gili, 1998. 280p. INCLUDEPICTURE "http://www.ggili.com/images/pix_trans.gif" * MERGEFORMATINET ISBN: 978-84-252-0779-2
- HELLER Eva. Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. 1 ed. México D.F.: Ediciones Gustavo Gili, 2006. 288 p. ISBN: 978-84-252-1977-1
- JURY David. ¿Qué es la tipografía?, 1 ed. México D.F.: Ediciones Gustavo Gili, 2007. Ediciones Gustavo Gili, 2006. 256 p. ISBN: 978-84-252-2143-9
- HARVEY Wilson. 1000 diseños con tipografía. 1 ed. México D.F. Ediciones Gustavo Gili, 2007. 320 p. ISBN: 978-84-252-2036-4
- MANN James (ed.). Carteles contra una guerra: Signos por la paz. 1 ed. México D.F.: Ediciones Gustavo Gili, 2006. 192 p. ISBN: 978-84-252-1546-9
- Diseñadores de la AGI. Ensayos sobre Diseño: Diseñadores Influyentes de la AGI, 1 ed. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2004. 196 p. ISBN 9879393074
- CHENG Karen. Diseñar tipografía, 1 ed. México D.F.: Ediciones Gustavo Gili, 2007. 232 p. ISBN: 978-84-252-2072-2
- BIERUT Michael. Fundamentos del Diseño Gráfico. 1 ed. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2004. 340 p. ISBN 987-9393-06-6
- LE COMTE Christian. Manual tipográfico. 1 ed. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2003. 110 p. ISBN 987-9393-35-X
- FRASCARA Jorge. Diseño gráfico para la gente: Comunicaciones de masa y cambio social, 1 ed. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2003. 276 p. ISBN 987-96370-2- X
- FRASCARA Jorge. Diseño Gráfico y Comunicación, 1 ed. Buenos Aires: Ediciones Infinito, 2000. 128 p. ISBN 987-96370-5-4
- DONDIS Donis A. La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual, 3 ed. México D.F.: Ediciones Gustavo Gili, 1998. 212 p. ISBN: 978-84-252-0609-2
- FAWCETT-TANG Roger. Diseños Tipográficos, 1 ed. Barcelona: Index Book, 2008. 192 p. ISBN: 978-84-96309-91-3
- BALIUS Andreu. Type at work: usos de la tipografía en el diseño editorial, 1 ed. Barcelona: Index Book, 2003. 220 p. ISBN: 84-89994-62-5
- JURY David. Tipos de fuentes: Regreso a las normas tipográficas, Barcelona: Index Book, 2002. 159 p. ISBN: 84-89994-80-3
- BLACKWELL Lewis. Tipografía del siglo XX, 3 ed. México D.F.: Ediciones Gustavo Gili, 2005. 216 p. ISBN: 978-84-252-1839-2
- BAINES Phil / HASLAM Andrew. Tipografía: Función, forma y diseño, 2 ed. México D.F.: Ediciones Gustavo Gili, 2007. 224 p. ISBN: 978-84-252-2067-8
- CANO Pilar / SERRATS Martha., Typosphera: Las nuevas tipografías, MAOMAO Publications, Barcelona (proyecto editorial) México D.F.: Ediciones Gustavo Gili, 2008. 192 p. ISBN: 978-84-935257-5-0
- BLANCHARD Gerard. La letra, 1 ed. Barcelona: Ediciones CEAC, 1990. 294 p. REF 745.6 L569
- SATUE, Enric. El Diseño Gráfico: desde sus orígenes hasta nuestros días, 1 ed. Madrid: Editorial Alianza Forma, 1988. 512 p. ISBN: 9788420670713
- RIVERS Charlotte. Type specific, 1 ed. Barcelona: Index Book, 2005. 160 p. ISBN: 2-88046-820-5
- SATUE Enric. Los Demiurgos del Diseño Gráfico, 1 ed. Madrid: Editorial Mondadori España S.A. 1992. 184 p. ISBN
- CAMACHO Jairo. Curso de Diseño Gráfico, 1 ed. Bogotá: Ediciones Orbis S.A. 1992. 9 tomos. ISBN
- CASTRO, Dicken. Forma Viva: El Oficio del Diseño, 1 ed. Bogotá: Escala Fondo Editorial, --. 238 p. ISBN: --
- CONSUEGRA David. En Busca del Cuadrado, Bogotá: Editorial Universidad Nacional de Colombia, 1982. 184 p. ISBN: 958-17-0088-9
- FRUTIGER Adrian. Signos, Símbolos, Marcas y Señales, 1 ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1981. 288 p. ISBN: 978-84-252-2085-2
- GONZÁLEZ RUIZ, Guillermo. Estudios de Diseño: sobre la construcción de las ideas y su aplicación a la realidad. 1 ed. Buenos Aires: Emece editores. 1994. 447 p. 950-04-1380-9
- MULLER-BROCKMANN Josef. Historia de la Comunicación Visual, 1 ed. México D.F.: Ediciones Gustavo Gili, 1998. 176 p. ISBN: 978-84-252-1936-8

Web

-HYPERLINK "http://www.unostiposduros.com"www.unostiposduros.com

-HYPERLINK "http://www.fotonostra.com/grafico/tipografia.htm"www.fotonostra.com/grafico/tipografia.htm

-HYPERLINK "http://www.planet-typography.com"www.planet-typography.com

-HYPERLINK "http://www.imageandart.com/tipografia.html"www.imageandart.com/tipografia.html letritas.blogspot.com

-HYPERLINK "http://mipagina.cantv.net/tipointeractiva/glosario.html"mipagina.cantv.net/tipointeractiva/glosario.html

-HYPERLINK "http://www.caractertipografico.com.ar/"www.caractertipografico.com.ar/

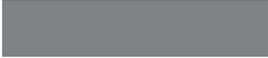
-HYPERLINK "http://www.vectoralia.com/manual/html/tipografia.html"www.vectoralia.com/manual/html/tipografia.html

-HYPERLINK "http://www.bne.es/esp/actividades/artetipoarte.htm"www.bne.es/esp/actividades/artetipoarte.htm

-HYPERLINK "http://www.fontshop.com/"www.fontshop.com/

-HYPERLINK "http://www.odedezer.com/index.html"www.odedezer.com/index.html

-HYPERLINK "http://www.criteriondg.info/wordpress/category/tipografia/"www.criteriondg.info/wordpress/category/tipografia/



De los objetos al espacio: problemas de semántica visual

Germán Serventi

german.serventi@utadeo.edu.co

Douglas Niño

ediuni01@utadeo.edu.co

RESUMEN

En la ponencia se presenta un modelo de competencia visual que es sensible a los hallazgos de las ciencias de la visión y a partir de allí se sacan una serie de consecuencias para la semiótica icónica, que se preocupa sobre todo por la representación visual de los objetos comunes, y para la semiótica plástica preocupada sobre todo por la significación de unidades plásticas como la textura, la forma y el color. Con respecto a la primera se insiste en la necesidad de contar con un modelo que explique la significación visual más allá del mero reconocimiento visual y con respecto a la segunda se propone elaborar una semiótica que tenga como base la reflexión sobre las configuraciones espaciales visuales. Al final, se ejemplifica la propuesta con un análisis de una litografía de Maurice C. Escher

CONTENIDO

Introducción

Desde la publicación del Tratado del signo visual de Groupe μ en 1992, la semiótica de los mensajes visuales ha compartimentado su objeto de estudio en dos semióticas específicas: la semiótica icónica encargada de estudiar el sistema de representación de objetos visuales y la semiótica plástica que estudia la textura visual, la forma y el color como unidades semióticas. Sin embargo, pensar que la semiótica de los mensajes visuales debe incluir una teoría de la competencia visual y que esta debería ser sensible a los hallazgos de las ciencias de la visión, como las ha denominado Stephen Palmer (1999: XVII), obliga a replantear algunas ideas generales de dicha semiótica.

La presente ponencia pretende entonces presentar por un lado, lo que entendemos por competencia visual y desde allí extraer dos consecuencias, una para la semiótica icónica, y otra para la semiótica plástica, lo que nos llevará a dar un paseo de una semiótica preocupada por los objetos visuales a otra preocupada por el espacio visual.

El modelo de la competencia visual

Aceptando un enfoque agentivo de la interpretación de mensajes visuales, según el cual la interpretación es un acto, debe aceptarse que un sujeto que realice este tipo de acción debe contar con un conjunto de competencias que le permitan realizar dicho acto interpretativo. Siguiendo la noción de competencia propuesta por la escuela de París (Greimas y Courtés, 1979) comprendida como aquellas capacidades que están presupuestas en un acto, presentamos en el siguiente cuadro el conjunto de competencias que (proponemos) teóricamente un sujeto debería poseer y poner en marcha en un acto de interpretación de un hecho visual.

COMPETENCIA VISUAL	Interpretativa	Modal procedimental	Saber judicativo alocéntrico
	Potestiva	Semántica	Alocéntrica
			Egocéntrica
	Poder ver		

Competencia visual1

La competencia visual se compone de dos subcompetencias: la competencia potestiva y la competencia interpretativa. La competencia potestiva está presupuesta por la competencia interpretativa. Esta competencia está soportada por un sistema funcional fisiológico capaz de procesar información visual en niveles, desde el más elemental (imagen retiniana) hasta el más complejo (categorización de objetos, o perceptos visuales que permiten la movilización del cuerpo en el espacio); en otras palabras la competencia potestiva corresponde al hecho de tener un cuerpo que posee una serie de sistemas fisiológicos funcionales que le permiten percibir su entorno. También se puede incluir dentro de esta competencia la situación del sujeto perceptor, es decir, las condiciones materiales y espaciotemporales de la percepción donde se incluyen, entre otros, las condiciones de luminosidad y ubicación del sujeto en el espacio, aspectos que determinan fuertemente el éxito o fracaso de una percepción.

La puesta en marcha de la competencia potestiva se debe a la competencia interpretativa que correspondería a lo que en ciencias cognitivas de la visión corresponde a los modelos del procesamiento visual. Las investigaciones cognitivas han determinado dos tipos de corrientes visuales en el cerebro humano que se han asociado a dos procesamientos visuales diferentes (Norman, 2002): a) la corriente ventral en donde se privilegia el procesamiento relativo a la cognición visual de objetos por lo que su marco de referencia es alocótrico (centrado en el objeto); y b) la corriente dorsal, encargada principalmente de procesar información sobre el espacio visual que determina la información relevante para localizar objetos y poder iniciar acciones motoras (desde los movimientos sacádicos del ojo, hasta macroacciones como coger objetos o desplazarse por el espacio), por ello su marco de referencia egocéntrico (centrado en el propio cuerpo). Inspirados en estos hallazgos, proponemos organizar la competencia interpretativa en dos subcompetencias específicas: la competencia modal procedimental y la competencia semántica.

La competencia modal procedimental está constituida por el saber judicialo alocótrico y el saber judicialo egocéntrico. El saber judicialo alocótrico, en la competencia visual, es un tipo de procedimiento para la generación de inferencias perceptivas que permiten reconocer los objetos que se presentan ante la percepción y por ello requiere de información disponible que está almacenada en la memoria. Esta información está depositada en lo que, siguiendo a Umberto Eco (1997), se denomina el tipo cognitivo, es decir, un modelo cognitivo de un objeto que se estabiliza mediante experiencia directa o indirecta y que organiza información perceptiva, proposicional, narrativa y tímica, que le permite al sujeto interactuar con esa clase de objetos en diversas situaciones. El reconocimiento de un objeto parte de la obtención en los primeros niveles de procesamiento visual de cualidades visuales que permitan hacer cálculos inferenciales reconociendo invariantes y despejando información libre para determinar con qué tipo cognitivo pasa una prueba de conformidad y así generar un juicio perceptivo de reconocimiento. El conjunto de tipos cognitivos que permiten reconocer objetos e interactuar con ellos es lo que constituye la semántica alocótrica y ésta con el saber judicialo alocótrico se asocian a la corriente visual ventral. El saber judicialo egocéntrico le permite al sujeto realizar inferencias perceptivas a partir de las cualidades visuales estabilizadas en el nivel potestivo con el objetivo de organizar la información no ya sobre los objetos que se presentan sino sobre la manera en que éstos se presentan en el espacio en el que el sujeto tiene una ubicación. El conjunto de conocimientos sobre el espacio, la profundidad y las diversas maneras en que pueden interactuar los objetos visuales (posición, oclusión, orientación, dimensión, movimiento, etc.) constituye lo que denominamos la semántica egocéntrica y todo este conjunto se relaciona con la corriente visual dorsal.

La diferencia entre los saberes judiciales y las semánticas relacionadas es que los saberes constituyen un procedimiento, una operación, mientras que en las dimensiones semánticas alo y ego están ubicados los operandos, es decir, aquella información que será utilizada en las operaciones judiciales.

Consecuencias semióticas del modelo de competencia visual

Dos consecuencias se desprenden de este modelo, una para la semiótica icónica y otra para la semiótica plástica. En cuanto a la semiótica icónica, en otro lugar se ha discutido el error de considerar que el modelo del signo icónico explica únicamente el reconocimiento de objetos visuales representados (Serventi, 2008), perspectiva que ha dominado el debate sobre el iconismo y que adopta Groupe μ en su propuesta. Un modelo así, impide el desarrollo de una semántica icónica que sea capaz de describir verdaderamente la significación icónica en la diversidad de enunciados visuales.

En el trabajo de Serventi (2008) se propone como alternativa trabajar con la noción de tipo cognitivo de Umberto Eco que permite comprender que la significación de los signos icónicos no se agota en a) el reconocimiento del objeto representado, sino que además el signo puede significar otros contenidos no perceptivos que incluyen b) información abstracta sobre el objeto (como la clases o categorías en las que ha sido incluido en un contexto cultural, la información histórica del mismo si la posee, o los esquemas metonímicos en los que se incluye, es decir, con qué otros objetos se relaciona de manera fuerte o débil), c) información narrativa (como los usos a los que normalmente se le puede someter, o los programas narrativos que es capaz de realizar o que normalmente realiza), o d) información emocional que indica qué tipo de emociones el objeto normalmente activa en sujetos de una misma comunidad.

Es necesario aclarar que la información del tipo cognitivo se estabiliza por medio de la experiencia personal con el objeto pero también por medio de negociaciones culturales que organizan cierta información que se adecua al objeto al igual que se anula o no se tiene en cuenta otra que sería igualmente adecuada. Así, el tipo cognitivo no es ni el objeto, ni una idea platónica sobre el mismo, sino un conjunto de información organizada cognitivamente relativa a un objeto que le permite a un sujeto reconocer el objeto e interactuar con él siguiendo ciertos hábitos culturales. Dado el espacio, no es posible ampliar este aspecto de la semiótica visual pero actualmente se desarrolla una propuesta que tiene como objetivo dar cuenta de la estructura interna del tipo cognitivo para los objetos comunes, propuesta que no sólo tiene un fuerte impacto en la semiótica visual sino también en una semiótica del objeto.

En lo relativo a la semiótica plástica, una teoría de la competencia visual obliga a plantearse la función de unidades plásticas tales como el color, la textura y la forma. En la propuesta de Groupe μ , dichos elementos se estructuran para dar cuenta de significaciones que no puede explicar un modelo del signo icónico, con lo cual estamos de acuerdo, pero parece que únicamente explicara fenómenos relacionados enteramente con los mensajes visuales de naturaleza estética, hecho indiscutible si se mira la propuesta que el grupo belga hace de la retórica plástica donde las desviaciones por lo general son desviaciones de normas estéticas. Esto además se revela desde el mismo momento en que la semiótica europea bautizó esta semiótica como semiótica plástica (Greimas, 1984) y a sus unidades como signos plásticos (Groupe μ , 1992).

El modelo de competencia visual inspirado en los hallazgos de las ciencias cognitivas, revela que unidades tales como el color, la textura y la forma, tienen una función fundamental en la percepción visual y particularmente en la percepción del espacio y en la constitución de escenas visuales. Como ejemplo claro está el estudio que hace James Gibson sobre los gradientes de textura en la percepción de la profundidad espacial.

Es por ello que quisiéramos aquí delinear un camino hacia la constitución de una semiótica egocéntrica del espacio visual que creemos que es el marco donde debe descansar una semiótica plástica como la entiende Groupe μ . La construcción de esta semiótica debe comenzar por definir la noción de foco lo cual permitirá comprender los demás perceptos egocéntricos. Comprendemos por foco el lugar desde donde se realiza la percepción visual, en otras palabras, el lugar donde se ubican los ojos y desde donde se captan los estímulos distales (estímulos que provienen del entorno). El foco, por lo tanto, presupone un cuerpo posicionado en dicho entorno y a partir del cual el sujeto reconstruye el espacio visual. Por ello, es necesario distinguir entre dos organizaciones espaciales visuales: una centrada en el propio cuerpo que llamamos ipsicéntrica y otra relativa a la organización espacial centrada en los objetos que constituyen una escena a la que llamamos alterocéntrica.

La organización ipsicéntrica es en la que los objetos se localizan con respecto al observador, y de donde devienen sentidos como «cerca» o «lejos», «delante» o «atrás». De hecho, es en la organización ipsicéntrica en donde tiene sentido hablar de planos (primer plano, segundo plano, etc.) pues los planos se definen siempre con respecto al observador. En la producción de mensajes visuales bidimensionales donde la tridimensionalidad es significada esta organización es fundamental dado que allí, aunque las 'manchas' se ubican efectivamente a la misma distancia del observador, la manipulación de las claves de profundidad (Palmer, 1999: 199ss) hará que el observador organice virtualmente las unidades a distancias diferentes. Es así como Don José Nieto Velázquez se percibe más lejos del observador que la infanta Margarita en Las Meninas.

En el espacio tridimensional la organización ipsicéntrica se transforma en la medida en que el observador cambia de foco pues al cambiar su posición los objetos reconfiguran nuevamente su localización con respecto a la nueva posición del cuerpo del observador.

La organización alterocéntrica en cambio es una organización egocéntrica pero en donde los objetos percibidos son el marco de referencia. En este caso, la organización del espacio no depende de la posición del observador ni del foco, pues aunque el observador cambie de posición los objetos mantendrán entre ellos las mismas relaciones espaciales salvo que éstos también se desplacen. Así, Diego Velázquez se encuentra delante del lienzo y Doña Isabel de Velasco se encuentra a la izquierda de la infanta Margarita aunque aparezca en el lado derecho del campo visual del observador.

Es importante tener en cuenta aquí que la organización alterocéntrica se determina egocéntricamente, en otras palabras, un observador no puede determinar las relaciones espaciales entre dos objetos si no las ha percibido desde una posición focal, por ello, la organización alterocéntrica, aunque su marco de referencia son los objetos, no es independiente del punto de vista de un observador, de hecho, es desde ese punto de vista desde donde se determinan tales relaciones y por ello es egocéntrica.

Además de las dos organizaciones espaciales presentadas anteriormente, es necesario tener en cuenta una tercera que denominamos organización espacial interactiva. Esta supone que tanto los observadores como los objetos no son inmóviles sino que pueden desplazarse en el espacio. Esta organización depende de las claves de movimiento de los objetos por medio de las cuales no solamente nos elaboramos configuraciones espaciales de escenas visuales estáticas sino dinámicas, mediante las cuales podemos anticipar las transformaciones en el tiempo de las organizaciones ipsicéntricas y alterocéntricas y todo ello con las consecuencias de producción de sentido.

Hasta aquí hemos esbozado muy brevemente por cuestiones de espacio tres aspectos que se deben tener en cuenta para la generación de una semiótica egocéntrica del espacio visual: a) la organización ipsicéntrica (centrada en el propio cuerpo), b) la organización alterocéntrica (centrada en los objetos que adquieren posiciones relativas entre ellos) y c) la organización interactiva (que se desprende de la posibilidad de movimiento de los sujetos y de los objetos transformando las organizaciones ipsicéntricas y alterocéntricas). Queda, por supuesto, la necesidad de construir las categorías que permiten la descripción semiótica de estas tres organizaciones espaciales que además permitirán el desarrollo tanto de una semántica como de una sintaxis visual espacial.

Referencias

Eco, Umberto. (1997). Kant y el ornitorrinco. Barcelona: Lumen. 1999

Escher, Maurits Cornelis. (1959). Estampas y dibujos. Germany: Taschen. 1994.

Greimas, A. J. (1984). "Semiótica figurativa y semiótica plástica". En Hernández Aguilar, Gabriel (Ed.). (1994). Figuras y estrategias. En torno a una semiótica de lo visual. México: Siglo XXI.

Greimas, A. Julien. & Joseph Courtés. (1979 Vol. I. 1986 Vol. II). Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje. 2 vols.. Madrid: Gredos. 1990. 1991.

Groupe µ. (1992). Tratado del signo visual. Madrid: Cátedra. 1993.

Norman, Joel. (2002). "Two visual systems and two theories of perception: An attempt to reconcile the constructivist and ecological approaches". En Behavioral And Brain Sciences No. 25, pp. 73–144.

Serventi, Germán. (2008). "El universo semántico de las funciones icónicas" (p. 152-194). En Niño, Douglas (ed.), Ensayos semióticos. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano. (2008)

Cóncavo y convexo, 1955

Para terminar tomaremos la litografía Cóncavo y convexo de 1955 de Maurice Cornelis Escher (Escher, 1959). Esta imagen consta de una ilusión óptica que juega precisamente con el foco. Hay dos maneras de organizar el espacio ipsicéntrico: una, que llamaremos organización IA según la cual estaríamos en una posición aérea mirando diagonalmente hacia abajo una edificación (que según lo que se muestra debería tener una cierta forma piramidal escalonada), y otra, que llamaremos organización IB, según la cual seríamos un observador posicionado en la parte baja de una edificación (tal vez dentro de la misma) mirando diagonalmente hacia arriba.

Los objetos representados que pueblan la imagen se pueden dividir en dos conjuntos: un conjunto lo constituyen los objetos que están en la mitad izquierda de la imagen y el otro los que están en la mitad derecha. Según la organización ipsicéntrica que se adopte, IA o IB, un conjunto de objetos se reconocerá como alterocéntricamente adecuado, es decir, la organización entre ellos, con respecto al espacio y a las constricciones de la gravedad parecerá coherente, dando un aspecto organizado y reconocible a la escena de ese lado del enunciado, mientras que la organización del otro lado no se reconocerá como adecuada y parecerá incoherente. De esta manera objetos como /hombre en barca/, /mujer con canasta/, /hombre a la izquierda subiendo una escalera/, /hombre dormitando/, /conjunto de casas vistas desde una ventana/, /hombre en ventana izquierda tocando trompeta/, /materia en ventana/, /lagartija a la izquierda/, /instalación de polea a la izquierda/ mantienen una relación alterocéntrica coherente entre ellos con la organización IA. Objetos como /hombre subiendo una escalera con libro/, /estandarte colgado/, /tela colgada/, /hombre en ventana derecha tocando trompeta/, /jarrón en ventana/, /lámpara colgando/, /instalación de polea derecha/ mantienen una organización alterocéntrica coherente con la organización IB.

Además de ello, hay ciertos objetos que a partir de ciertas claves de movimiento como la mujer con canasta que insinúa un desplazamiento, la interpretamos como que está bajando por la rampa de un puente (mientras que en la otra organización no constituye una rampa sino un arco) o que la lagartija de la izquierda está trepando hacia una superficie mientras que la lagartija derecha está colgando de un techo.

Un asunto interesante de constatar es que la lectura del aspecto de los /cubos/ del estandarte que se encuentra en el lado derecho del enunciado se verá constreñida según se adopte la organización IA (iluminados desde arriba) o IB (iluminados desde abajo), lo cual permite que, por así decirlo, este ambiguo ícono ofrezca su 'cuota de coherencia organizacional' dentro del enunciado general, también ambiguo, lo que implica que el foco afecta no sólo la manera como está dispuesta la escena, sino las representaciones icónicas al interior de ella.

Para concluir, este caso extremo de manipulación espacial muestra la manera cómo las organizaciones espaciales entre los elementos visuales determinan la coherencia global del enunciado visual.



El Diseño de Materiales como herramienta didáctica para la formación en diseño industrial

**Carolina Mejía Gómez / Andrés Hernando Valencia y
Juan Esteban Vélez**

carolina.mejia@correo.upb.edu.co / ediuni01@utadeo.edu.co

Docentes Investigadores, Grupo de Estudios en Diseño (GED) Diseño Industrial,
Universidad Pontificia Bolivariana Medellín

RESUMEN

El diseño Industrial tiene como objetivo crear o rediseñar productos con características estéticas y funcionales que le brinden satisfacción a un público objetivo. El diseño de materiales tiene como objetivo crear o modificar particularidades en los materiales con finalidades estéticas y funcionales.

Desde el proceso de formación de la Facultad de Diseño de la UPB en pregrado de diseño industrial se plantea un esquema conceptual básico en su Modelo Disciplinar (Sanín, 2009) para el proceso de diseño de objetos, y lo que se propone en este trabajo es una metodología didáctica y metodológica para diseñar materiales, que toma como referencia este esquema conceptual, pero plantea etapas por medio de las cuales un diseñador le podría dar vida a una nueva solución material.

Palabras clave: Diseño Industrial, metodología, materiales

CONTENIDO

Introducción

En la actualidad existe una tendencia a que los diseñadores industriales y los arquitectos se involucren de manera directa con el proceso de desarrollo de materiales (Ashby, 2001) (Flinn, 2003) (Johnson & Ashby, 2002) (Ashby, Probert, & E, 2005) (Ashby, Probert, & Maine, 2005) (Kandachar, Hekkert, & Karana, 2008). Lo anterior se fortalece por tres aspectos: el concepto de material híbrido (Bréchet & Ashby, 2003) como nuevo material, que ha hecho que inclusive, con procesos de baja tecnología se generen materias primas que potencializan propiedades funcionales tanto físicas como metafísicas (Edwards & Jungberg, 2003) (Bedoya, 2002), que no requieren de conocimiento científico avanzado para su diseño y fabricación.

El mejoramiento de los medios para acceder a la información de los materiales durante la última década ha permitido conocer la oferta del mercado de los materiales de manera rápida y oportuna y darse cuenta de las falencias y oportunidades que existen (Lefteri, 2008) (Lefteri, 2006) (Lefteri, 2006) (Lefteri, 2004) (Lefteri, 2002) (Addington & Schodek, 2005) (Dent, Quinn, & Beylerian, 2008). Las prácticas que los diseñadores y arquitectos han tenido con empresas fabricantes de materiales, cuando éstas los han llamado a que experimenten con sus productos y potencialicen sus aplicaciones, dentro de las cuales se puede mencionar lo que hace la empresa Dupont con su producto Corian (Dupont, 2010). Si bien existen acercamientos a metodologías para el diseño de materiales (Ashby, Bréchet, Cebon, & Salvo, 2004) (Ashby, Langdon, & Johnson, 2002) (Wagnier, Harry, Quenisset, & Kromm, 2007), estas se han planteado desde la ingeniería y la ciencia de los materiales, por lo que se alejan de alguna manera del campo de comprensión de los diseñadores y los arquitectos. Por esa razón se propone una metodología que retome los aspectos más relevantes de los trabajos realizados y los enfoque hacia las disciplinas creativas.

1. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA METODOLÓGICA

La propuesta metodológica plantea una serie de pasos a seguir donde se identifican todas las variables posibles que se presentan en el proceso de diseño de materiales.

2.1 Identificación de la necesidad funcional

Para la detección e interpretación de atributos del material como producto final en el proceso de diseño conceptual, es necesario tener en cuenta las siguientes fases:

- Identificar las propiedades que va a tener el material diseñado. Para esto se debe tener clara la teoría utilizada en ciencia e ingeniería de materiales.
 - Identificar las propiedades que se van a potencializar. Después de tener clara la teoría de propiedades de materiales, se deben analizar las propiedades que se quieran destacar del material matriz seleccionado o de las propiedades que tienen en menor medida, y se requieren incrementar y fortalecer.
 - Clasificación de propiedades. El identificar las propiedades que se van a potencializar permite categorizarlas en propiedades cuantitativas y propiedades cualitativas o también llamadas como propiedades metafísicas o sensoriales que son atributos no medibles como lo son la resistencia química, la inoxidabilidad y la sostenibilidad
 - Clasificación de propiedades según el carácter relacional. Dentro de la clasificación de propiedades cuantitativas existe una relación entre cada una de ellas y es que pueden ser directamente proporcionales o inversamente proporcionales.
 - Identificar la tipología funcional. El material a diseñar puede tener diferentes funciones, como por ejemplo: Funciones técnicas que se encargan de integrar propiedades de forma y material con el fin de alcanzar el desempeño técnico adecuado del material diseñado. Funciones de utilidad que generan responsabilidades y criterios funcionales para establecer prioridades en los factores que determinan el desempeño del material. Funciones estéticas que buscan modificar la percepción de los materiales utilizando los sentidos del diseñador y de los posibles usuarios.
-

2.2 Selección de materiales

Partiendo de la información adquirida en la fase de identificación de la necesidad funcional se procede a seleccionar él o los materiales que van a servir como matriz o como refuerzo en el diseño del nuevo material. Para seleccionar el material se debe tener en cuenta:

- Principios o leyes que rijan el comportamiento del material a diseñar. Para esto se requiere un conocimiento básico en el tema de estructura atómica de los materiales.
- Identificación de atributos de materiales cercanos. Es adoptar características cualitativas de materiales que posiblemente se adecúen a las necesidades funcionales que debe tener el material a diseñar.
- Reconocimiento de la responsabilidad funcional de la forma. Para esto se deben conocer las presentaciones comerciales en las que se pueden adquirir las materias primas tanto del material matriz como del material de refuerzo, ya que de acuerdo a esto el material a diseñar tendrá un comportamiento específico.
- Seleccionar el esquema de diseño. Se requiere conocer la teoría de materiales híbridos para identificar cuál clasificación dentro de los híbridos es la adecuada de acuerdo a las prestaciones que vaya a dar el material diseñado.

2.3 Predicción del comportamiento de los materiales

Con base en los conocimientos teóricos de los materiales se busca que el diseñador identifique el comportamiento del material de forma teórica y práctica pasando por la siguiente fase:

- Interpretar el comportamiento del material. Para esto se deben tener claras las implicaciones que tiene la estructura atómica, la materia prima, la clasificación de propiedades y el esquema de diseño seleccionado e identificado para que se vea manifestado en el material final.

2.4 Proceso de materialización

El proceso de materialización es la fase experimental que permite dar forma al material. Para esta etapa es fundamental tener en cuenta:

- Establecer la presentación formal final del material. De acuerdo a la prestación funcional requerida por el material a diseñar, se debe plantear la presentación que va a tener el material final para estar a disposición del usuario.
 - Selección de procesos productivos. Tener un conocimiento teórico de las prestaciones y restricciones en la procesabilidad que tienen cada uno de los materiales utilizados en el diseño del material final.
 - Identificación de variables. Esto implica que se debe retomar cada uno de los pasos que se muestran en la identificación de la necesidad funcional hasta el proceso de materialización.
 - Obtención de muestras. A partir de los laboratorios de experimentación almacenar ejemplares del material obtenido.
 - Regulación del proceso. Normalizar el proceso de experimentación que agilice y mejore las características de las muestras obtenidas en el laboratorio.
-

2.5 Caracterización del material

En la fase de caracterización se identifican las características físicas y metafísicas que tiene el material diseñado y se comprueba su óptimo desempeño funcional cumpliendo con las siguientes etapas:

- Identificación de las técnicas de caracterización. Reconocer la definición de las herramientas que existen para la caracterización de materiales y seleccionar las más apropiadas para el estudio del material obtenido.
- Preparación de las muestras. De acuerdo a la técnica de caracterización seleccionada, las muestras obtenidas en el laboratorio se deben manipular bajo ciertas normas para poder ser analizadas.
- Resultados y discusión. Se realiza un análisis comparativo donde se almacene la información que se obtuvo en la fase experimental y se confronte con las necesidades funcionales planteadas originalmente para el material diseñado.

3. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

La descripción de la propuesta didáctica genera alternativas de solución a la propuesta metodológica planteada en el punto anterior.

3.1 Identificación de la necesidad funcional

- Identificar las propiedades que va a tener el material diseñado. Realizar una revisión bibliográfica de libros de ciencia e ingeniería de materiales.
- Identificar las propiedades que se van a potencializar. Generar una tabla categorizando las propiedades más destacables del material matriz y de las propiedades que están en menor medida.
- Clasificación de propiedades. Realizar una tabla donde se puedan identificar cada una de las propiedades físicas, mecánicas, metafísicas del material matriz y del material de refuerzo usados en el diseño del material.
- Clasificación de propiedades según el carácter relacional. Realizar una matriz donde se encuentren las propiedades físicas, mecánicas, metafísicas de los materiales y de esta forma identificar la relación existente entre ellas, ya sea de forma directa o inversamente proporcional.
- Identificar la tipología funcional. Dentro de los requerimientos iniciales del material a diseñar, se debe especificar el tipo de función o funciones que va a cumplir el material durante su uso.

3.2 Selección de materiales

- Principios o leyes que rijan el comportamiento del material a diseñar. Plantear una lista de principios estructurales planteado por libros de ciencia e ingeniería de materiales.
 - Identificación de atributos de materiales cercanos. Aplicar la metodología de similitud y de síntesis planteadas por Ashby (Johnson & Ashby, 2002) en el proceso de selección de materiales.
-

- Reconocimiento de la responsabilidad funcional de la forma. Realizar una matriz de doble entrada donde se identifiquen las materias primas posibles en el proceso de diseño del material y las diferentes presentaciones de la materia ya sea en láminas, películas, polvos, granos, líquidos, gases, volúmenes o perfiles que posibilite relación entre ellas.

- Seleccionar el esquema de diseño. La estructura de los materiales compuestos puede ser de forma laminar o de paneles tipo sándwich. Se debe seleccionar la estructura de acuerdo a los requerimientos que debe cumplir el material a diseñar.

3.3 Predicción del comportamiento de los materiales

- Interpretar el comportamiento del material. Realizar una tabla donde se encuentren las propiedades físicas, mecánicas, metafísicas de las materias primas, la presentación de las materias primas y el esquema de diseño utilizado. Con esta información se puede diagnosticar el comportamiento específico del material diseñado.

3.4 Proceso de materialización

- Identificación de la presentación formal final del material. De acuerdo a la presentación comercial de las materias primas utilizadas en el diseño de materiales, el esquema de diseño seleccionado y las necesidades presentadas en los requerimientos del nuevo material, se predice la presentación que va a tener el material diseñado.

- Selección de procesos productivos. Revisión bibliográfica de los procesos de manufactura en materiales cerámicos y en los materiales que vayan a ser utilizados como refuerzo.

- Identificación de variables. Realizar una matriz con los pasos que se requieren en las etapas de identificación de la necesidad funcional hasta el proceso de materialización identificando en cada uno de ellos las restricciones, los objetivos y las variables libres que se tienen en cuenta para el diseño de materiales.

- Obtención de muestras. A partir de los laboratorios de experimentación almacenar ejemplares del material obtenido.

- Regulación del proceso. Generar la secuencia de pasos necesaria para optimizar la obtención de muestras del material diseñado.

3.5 Caracterización del material

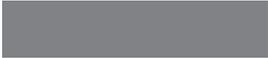
- Identificación de las técnicas de caracterización. Se debe tener fundamentación teórica en el tema de caracterización de materiales.

- Preparación de las muestras. De acuerdo a las técnicas de caracterización que se van a utilizar, se deben tener en cuenta las condiciones que requieren la muestra para ser analizadas.

- Resultados y discusión. Se realiza una matriz con las propiedades que se esperan del material diseñado, generar una segunda matriz con las propiedades de cada uno de las materias primas utilizadas en el diseño del material final y finalmente hacer un cuadro comparativo para almacenar y evaluar la información obtenida.

COMENTARIOS FINALES

La metodología para el diseño de materiales en el área del diseño industrial puede llegar a ser difícil, no solo por la básica fundamentación teórica que se tiene alrededor de la ciencia de los materiales, sino por la cantidad de variables que deben ser consideradas para desarrollar un material y las posibles combinaciones que existen entre ellas. Por esa razón la propuesta de la metodología es una alternativa que abarca todas las necesidades y los requerimientos que debe tener el material a diseñar que implica la forma, el proceso productivo y los materiales. Para comprobar la efectividad de la metodología se utilizarán estudiantes de diseño Industrial entre el cuarto y sexto semestre que ya hayan cursado el curso de fundamentación teórica en materiales que es: Materiales y Productos Industriales programado para el tercer semestre de diseño industrial.



Simulación y simulacro en el diseño de vivencias

Andrés Reina Gutiérrez

salomonreina@gmail.com

Comunicador Social y Periodista Universidad del Valle, Diseñador Gráfico Bellas Artes Entidad Universitaria, estudiante Maestría en Filosofía U. del Valle

RESUMEN

El diseño de vivencias es la especialidad de la comunicación visual donde se aborda la preparación de experiencias altamente significativas según diversos propósitos comunicacionales (didácticos, persuasivos o de entretenimiento). Sin embargo, el interés de esta reflexión es propiamente el estudio de los mecanismos que operan en la simulación y el simulacro en el diseño de vivencias, considerando la relación que se establece entre las representaciones expresivas de un sistema objetual y las representaciones perceptivas del usuario. Tanto las propiedades del sistema (aspectos de funcionalidad) como las del sujeto receptor (aspectos de usabilidad), se determinan por condiciones que pueden ser optimizadas para incrementar la vivencia. Las cuatro condiciones principales que establece el autor (cobertura sincronizada, intensidad, interacción y alternatividad) se relacionan al final con las dos plataformas tecnológicas de simulación más sobresalientes en la actualidad; la robótica y la realidad virtual, y se explican a la luz de las obras cinematográficas Blade Runner y Matrix, que exploran ambos recursos tecnológicos de forma supremamente acertada.

Palabras clave: Diseño de vivencias, sujeto de experiencias , simulación y simulacro , representaciones expresivas y perceptivas.

CONTENIDO

Introducción

En la actualidad existe una tendencia a que los diseñadores industriales y los arquitectos se involucren de manera directa con el proceso de desarrollo de materiales (Ashby, 2001) (Flinn, 2003) (Johnson & Ashby, 2002) (Ashby, Probert, & E, 2005) (Ashby, Probert, & Maine, 2005) (Kandachar, Hekkert, & Karana, 2008). Lo anterior se fortalece por tres aspectos: el concepto de material híbrido (Bréchet & Ashby, 2003) como nuevo material, que ha hecho que inclusive, con procesos de baja tecnología se generen materias primas que potencializan propiedades funcionales tanto físicas como metafísicas (Edwards & Jungberg, 2003) (Bedoya, 2002), que no requieren de conocimiento científico avanzado para su diseño y fabricación.

“- Yo sólo hago ojos. Sólo ojos... Diseño genético, sólo ojos...
¿Eres un Nexus, ah? Yo diseñé tus ojos.
- Chew, si tan solo pudieras ver lo que yo he visto con tus ojos”

**Diálogo entre el diseñador genético y el replicante fugitivo, Roy Batty
Blade Runner, 1982**

Diseño de vivencias

El diseño de experiencias, una denominación reciente dentro de las aplicaciones del diseño contemporáneo, es la especialidad de la comunicación visual donde se aborda la preparación de experiencias altamente significativas según diversos propósitos comunicacionales (didácticos, persuasivos o de entretenimiento). Sin embargo, como resultado del estudio de algunos apartes del primer tomo de Verdad y método de Hans Georg Gadamer, he querido referirme a este fenómeno como diseño de vivencias, debido a que el juicioso rastreo histórico de la noción realizado por el filósofo alemán, permite diferenciar de forma necesaria experiencia y vivencia . Partiendo de su estudio, lo sintetizo de la siguiente manera: la experiencia es el resultado de una condición de recepción de estimulación sensorial, mientras que la vivencia alude a una cierta cualificación de la experiencia, dotada de mayor impacto y sentido; almacenamos recuerdos de nuestras vivencias, no de simples experiencias.

El diseño de vivencias se ha manifestado desde las narraciones orales de las primeras colectividades en los que el orador, dotado de excepcionales habilidades creativas y elocutivas, lograba la inmersión de su auditorio en historias que suscitaban grandes emociones. En la antigua Grecia, algo similar producían los poetas, actores y relatores de historias que comenzaron a establecer las bases de la retórica. Mucho después, en la Europa barroca, en pleno apogeo de la Reforma protestante, las argucias corporativas de la Iglesia Católica configuraban la implementación de estrategias discursivas que recuperaron eficazmente a muchos feligreses con base en ingeniosas articulaciones sistémicas que involucraban la arquitectura, la escultura, la pintura, el vestuario y la oratoria . El inmenso poder simbólico de los objetos en diferentes contextos de ritualización conducían a la “oveja extraviada” de nuevo al redil, bajo la reprensiva y extenuante mirada de Dios a través de ambientes sublimes.

El diseño de vivencias se refiere a la generación estratégica de multi-estimulaciones que incrementan la interacción entre sujetos y objetos o sistemas objetuales, produciendo mayores niveles de atención y carga emocional. Esta especialidad del diseño está siendo aprovechada por las corporaciones a través de onerosas dinámicas de mercadeo estratégico para estimular nexos emocionales con los productos y sus marcas.

Las representaciones icónicas en el diseño de vivencias

El interés de este estudio es propiamente el de los mecanismos que operan en la simulación y el simulacro en el diseño de vivencias, considerando la relación que se establece entre las representaciones expresivas de un sistema objetual y las representaciones perceptivas del usuario. Esta bifurcación nos plantea dos recorridos: uno que lleva hacia el estudio de las mediaciones artificiales de la comunicación y sus diversos soportes, es decir, las consideraciones discursivas de los contenidos y los vehículos en los que se representan (desde piezas de divulgación y sistemas objetuales de uso hasta entornos arquitectónicos), y el otro, que conduce hacia los procesos psicológicos de recepción que operan en la observación de dichos contenidos, gracias a nuestras competencias biológicas y culturales. Ambos caminos propician la reflexión sobre lo representado en un aspecto expresivo y en un aspecto perceptivo, respectivamente, y ambos implican procesos de interpretación, tanto en el aspecto simbólico como en el aspecto cognitivo. En el diseño de vivencias, ambos niveles de lo representacional involucran relaciones entre los estímulos provenientes de diversas fuentes (físicas, químicas, lumínicas, etc.) y senso -

percepciones (visuales, auditivas, táctiles, olfativas y gustativas), por lo tanto, considero pertinente reducir esta parte del análisis a lo visual, por ser el sentido corporal que permite una mayor aprehensión de la información sensorial plena que recibe el cerebro (entre un 80 y 90%).

Primer camino: lo representado en tanto expresión. Se manifiesta físicamente (con o sin intención comunicativa) por medio del cuerpo o del uso de materiales. En el caso de las representaciones visuales no lingüísticas, Román Gubern argumenta que se posibilitan gracias a una destreza exclusiva del homo-pictor, pues el hombre ha desarrollado habilidades (gestualidad y expresión corporal) e instrumentales para volver a presentar lo que le rodea o lo que imagina (así mismo toda imagen mental se construye a partir de los insumos de las experiencias con el entorno real). Toda representación visual es resultado de un proceso de imitación (mímesis) de las formas del entorno natural o artificial, en alguna medida. Abraham Moles ha propuesto 12 grados para determinar el nivel de semejanza formal de cualquier representación; desde lo más parecido a lo real (figuratividad) hasta lo menos parecido (abstracción). La iconicidad es una propiedad de semejanza formal que se establece de acuerdo con el parecido; es decir, en la coincidencia de los atributos de apariencia de lo representado con su referente.

Segundo camino: lo representado en tanto percepto, se refiere a la representación mental, a las cualidades formales que percibimos del soporte físico, gracias a las habilidades de delimitación del campo que realizan nuestros fotorreceptores oculares y el córtex cerebral, configurado en nuestra mente gracias a una competencia llamada inteligencia visual. Su posterior reconocimiento o identificación ya corresponden, por supuesto, a un nivel aún más complejo: el del significado (denotativo, en una instancia inicial, y connotativo en un proceso simbólico posterior).

El signo icónico, el manifiesto sígnico que configura las imágenes debe pretender máxima iconicidad en el diseño de vivencias, pues sólo en la medida en que una representación sea casi idéntica al referente, logra estimular los sentidos para producir efectos de gran realismo. Una representación de máxima iconicidad podría constituirse en un sustituto indetectable; como ocurre de manera muy veloz con algunas estatuas de cera. Las actividades que desempeñan los sistemas interactivos de simulación por lo general se plantean dentro de los términos de disposición al simulacro, es decir, bajo una condición

de sometimiento a un relato, pero de explícita falsedad. Un video juego de última generación o un simulador de vuelo son dispositivos cuya condición mínima y necesaria es implementar imágenes de altísima iconicidad (si integra y articula sincrónicamente todos los estímulos sensoriales, también con alta iconicidad, el efecto de simulación será aún mayor) y el simulacro como el componente que articula algún ambiente narrativo. A pesar de que el usuario sea conciente de su participación en un simulacro, los altos niveles de la simulación son suficientes para afectar sus sentidos y producirle una plena sensación de realismo; los sentidos se dejan engañar ante una mímesis óptima.

De manera contraria, también se pueden producir efectos de realismo cuando se prepara un entramado diegético para una vivencia, sin ninguna clase de simulación, como ocurre en un juego de rol o cuando se participa en una representación teatral. Prácticamente, todas las actividades sociales son asumidas como roles bajo el condicionamiento de los diversos escenarios en los que participa. El complejo poder de abstracción del ser humano y su apasionado compromiso con los juegos simbólicos pueden llevarlo a vivir con especial intensidad y realismo un encanto ideológico o un proceso de interacción sentimental. Pero, los intereses de esta reflexión se ocupan, en mayor medida, del fenómeno de la simulación y sus mecanismos.

Condiciones que incrementan la eficacia de la simulación

En el diseño de un sistema multi-estimulante/sensorial, la estructura de los mecanismos de simulación se puede basar en cuatro condiciones fundamentales: cobertura sincronizada, intensidad, interacción y alternatividad. Cada una, determina un criterio clave en el sistema de representaciones expresivas y tiene, por supuesto, su correspondiente en el de las representaciones perceptivas. Por lo tanto, se lleva a cabo una relación de causa y efecto entre las características funcionales de un sistema de simulación (funcionalidad) y los efectos que produce en el usuario (usabilidad). (Ver gráfico 1)

1.Cobertura + sincronización

1.1Multi-estimulación (envolvencia del sistema funcional)

Un sistema de simulación cumple con la función de bombardear varios sentidos del usuario de manera sincronizada. Si llegase a implementar la totalidad de estímulos dirigidos hacia los sentidos (video, audio, tacto, aroma y sabor coincidentes) sería de óptima envolvencia... A mayor cantidad de estímulos (según cada sentido corporal) y mayor sincronización entre ellos, mayor será la capacidad de envolvencia del sistema. La envolvencia también está afectada por los niveles de iconicidad de los estímulos. Los estímulos simulan los eventos del mundo real; las cualidades remiten de manera precisa a los hechos de la realidad.

1.2Multi-sensorialidad (inmersión del usuario)

Un ejemplo de inmersión: cuando un niño juega con sus juguetes es capaz de abstraerse de su entorno de tal manera que no se percata de las acciones que ocurren a su alrededor; parece sordo ante el aviso de su madre para ir a comer, a pesar de que tiene hambre. Un sujeto de experiencias tiende a sumergirse en profundos estados de aislamiento mental, gracias a una actividad que le produce elevados niveles de atención.

En el caso de un sistema de simulación, la cobertura coordinada de los sentidos produce el mismo efecto. La persona no puede evitar aislarse del contexto cotidiano y sumergirse en un entorno artificial que acapara toda su atención. A mayores sentidos estimulados y mayor sensación de semejanza, mayores niveles de inmersión.

2 Intensidad

2.1 Hiper-estimulación (hiper-iconicidad del sistema funcional)

Como si no fuera suficiente que el sistema emita una mayor cantidad de estímulos según cada sentido, de manera sincronizada, la tendencia de los sistemas de simulación es a incrementar su intensidad en forma exagerada (hipérbole); cuando se incrementa el volumen de los sonidos, el tamaño de las imágenes o la iconicidad de lo representado, por ejemplo.

2.2 Hiper-sensorialidad (hiperrealismo en el usuario)

La hiper-iconicidad de las representaciones expresivas del sistema produce un efecto de hiperrealismo en el usuario. La tendencia al hiperrealismo es, por supuesto, una trasgresión de la realidad, una ruptura de la barrera del nivel máximo de iconicidad y se convierte en una saturación que genera paroxismos. Ir más allá de lo real es crear el ambiente de un mundo nuevo y diferente a la realidad conocida.

Al romperse la barrera de la mimesis, la representación se acerca a estados ideales que no existen; por lo tanto, el hiperrealismo es otra forma de fantasía. Estos grandes niveles de estimulación sensorial producen, lógicamente, elevados grados de emoción.

Los ambientes de simulación son tan emocionantes, precisamente por el desarrollo progresivo de estos dos primeros niveles; el de la multi-estimulación y la hiper-estimulación. Ambos, en condiciones óptimas de simulación para que el usuario sienta emociones desbordadas, sin embargo, cuando el sistema articula además elementos de simulacro; una historia, unos criterios discursivos y una estructura diegética, las emociones pueden llegar a ser mucho más intensas en la tercera categoría del pensamiento de Peirce; la simbolización. Este momento, como ya vimos, corresponde a la tercera condición del proceso cognitivo, la intelectual, que procesa elementos semánticos y conceptuales que permiten la comprensión de las nociones abstractas que se insertan y articulan en los géneros narrativos.

3 Interacción

3.1 Automaticidad (autonomía del sistema funcional)

El ser humano se relaciona con las cosas de diversas maneras: algunas las come, otras las usa, otras sólo las observa. Los objetos son cosas que se usan. Llevan implícita una cualidad de estatus por ser útiles. Las formas de relación que establece un sujeto de experiencias con los objetos está mediada por sus niveles de acción: ¿Qué tanto hace un objeto gracias a nosotros?, ¿Qué tanto hacemos nosotros gracias al objeto? Pues bien, las relaciones que se establecen con los objetos dependen del grado de interacción; los sistemas de simulación implementan la automaticidad en alguna medida, obteniendo mayor o menor autonomía. La automaticidad es una condición que permite la acción del sistema en razón de una programación previa o condicionada por algún tipo de estimulación (física, química o energética).

3.2 Pasividad (facilidad para el usuario)

Ante una compleja programación del sistema para que actúe de manera automática, el usuario ve minimizado el desafío por operarlo. El apagado automático de un electrodoméstico, un despertador, la nivelación de un aire acondicionado, la ecualización que hace un equipo de sonido según el tipo de música, un lanzador de pelotas de tenis, un robot ensamblador, etc. No sólo son herramientas automatizadas que hacen algo por nosotros de manera independiente, sino que su utilización implica mínimos esfuerzos físicos o intelectuales. Cuando el sistema simulador presenta mayor exploración en su automaticidad, la dificultad de su utilización disminuye ampliamente, volviéndose supremamente manejable. A este concepto se le ha llamado tradicionalmente amigabilidad o usabilidad: el sistema es bastante complejo en su configuración para que parezca muy sencillo. A mayor automaticidad, menor desafío para el usuario, por lo tanto, tiende a volverlo pasivo al reducir sustancialmente su participación.

4 Alternatividad

4.1 Disponibilidad (capacidad de oferta de respuestas del sistema funcional)

Finalmente, la condición que regula los modos de acción del sistema frente a las demandas del usuario es la alternatividad. Este es el paso siguiente a la interacción, con la que guarda una relación clave, y consiste en la variedad de respuestas y diversidad de direcciones que el sistema puede ofrecer. La interacción puede ser absolutamente plana, como la que tenemos con un televisor por medio de un control remoto, pero cuando el sistema contiene criterios de disponibilidad, significa que su programación procura tener lista una respuesta adecuada ante la multiplicidad de elecciones de un usuario. Un video-juego "prevé" todas las maniobras del jugador y presenta una reacción para cada acción. A partir de allí desarrolla la misma dinámica para las acciones siguientes, es decir, la disponibilidad es la propiedad cuantitativa del sistema de almacenar (hasta) millones de posibilidades en cadenas derivadas progresivamente. Esta noción de multi-direccionalidad permite iniciar la reflexión acerca de las consideraciones sobre la inteligencia artificial: ¿Puede un sistema decidir?... ¿Sólo con el procesamiento de cálculos basados en millones de registros de posibilidades?, ¿Acaso Deep Blue fue capaz de tomar decisiones para derrotar a Gary Kasparov, al jugador de ajedrez más grandioso de la historia ?

4.2 Elegibilidad (opción de curso del usuario)

Ante una amplia disponibilidad ofrecida por el sistema, el usuario tiene que decidir las opciones de curso que él considere. Un ser humano decide que camino tomar, escoge una dirección, pero lo hace basado en la anticipación, en el análisis de probabilidades. En cambio, la programación de un sistema ya tiene las opciones almacenadas, no crea ni visualiza su camino. Un sistema de simulación estimula la alternatividad de rutas entre él y el usuario, propiciando una enorme cantidad de desencadenamientos de acciones. Un video-juego que tiene un número bajo de niveles de avance en su historia, no ofrece mayor alternatividad cuando es superado. El jugador experto que reinicia una sesión, ha memorizado las respuestas del programa, que en las primeras instancias parecían "pensadas", pero que sencillamente se presentan cuando el jugador ha culminado una serie de variables requeridas por el sistema.

Cuando el sistema incluye mayores datos sobre acciones posibles, mayor será la elegibilidad del usuario. De esta manera, un sistema de simulación es más eficaz, pues no sólo estimula los sentidos, sino que simula un aspecto esencial de la realidad: la sensación de control. Así como la vida, sentimos que tomamos decisiones ante lo inesperado, y sentimos que enfrentamos

las consecuencias de tales decisiones.

La simbolización que se produce en la condición intelectual, conduce las sensaciones a una fruición plena y a una vivencia más verosímil, por medio de un relato, que constituye la base del simulacro. El juego de la narración implica, básicamente, la inserción del usuario en una historia, cuyas acciones son desencadenadas y llevadas a cabo por personajes. Cuando el usuario, en cualquier tipo de vivencia de simulación, asume otra identidad, participa en un simulacro y se introduce en un mundo diegético, desatando una serie de acciones que le “suceden” de acuerdo con las leyes y reglas de ese mundo.

Blade Runner y Matrix: dos relatos cinematográficos a propósito de la simulación en el diseño de vivencias

En la actualidad, los avances de la tecnología han permitido la exploración de dos complejos recursos de simulación: la robótica y la realidad virtual. La robótica ha logrado un nivel muy elevado de mimesis funcional y formal en el diseño de máquinas que desempeñan actividades eficaces por su fuerza y precisión. Los robots sociales son complejíssimos mecanismos electrónicos de sustitución cuyas acciones simulan actitudes, tan “reales” que sus efectos en el usuario pueden generar afectos especiales. La simulación, en este caso, se sustenta en la representación de acciones reales. La realidad virtual, por otra parte, emula el mundo real a través de la estimulación directa del sistema senso-perceptivo con la representación de imágenes y acciones aparentemente reales; es decir, acciones artificiales, recreadas y dramatizadas. En la simulación de un viaje espacial, por ejemplo, objetos y acciones que se proyectan cinematográficamente en pantallas IMAX de 180° se sincronizan de manera precisa con los sonidos estereofónicos y los movimientos del módulo del usuario. Ambos sistemas imitan la realidad eficazmente gracias a la implementación de condiciones básicas de simulación (cobertura sincronizada, intensidad, interacción y alternatividad) y la apropiación de las condiciones idóneas de procesos de simulacro (estrategias narrativas con personajes y acciones que forman parte de una historia). Ahora bien, si se dieran las condiciones de representación expresiva y perceptiva de manera absoluta, se establecerían los términos de un engaño total y no se tendría la conciencia de la falsedad. El usuario creería que lo que vive es completamente real por que estaría inmerso en una vivencia de simulación y simulacro óptimos.

Estas son dos posibilidades que abordó brillantemente la ciencia ficción cinematográfica: Blade Runner; simulación y simulacro con base en androides réplicas humanas con inteligencia artificial (representaciones expresivas), y Matrix; simulación y simulacro con base en mecanismos de realidad virtual introducida directamente a la mente humana por máquinas “inteligentes” (representaciones perceptivas). Ambas obras relatan con exquisita elocuencia las cercanas probabilidades de evolución tecnológica que optimizarían la robótica y la realidad virtual como máximos representantes de los sistemas de simulación.

Blade Runner (1982 - Estados Unidos - Dirigida por Ridley Scott)

Este relato cinematográfico expone con elocuencia magistral algunas de las ideas consignadas por Philip K. Dick en el cuento Do androids dream of electric sheep? (¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas? -1968-), acerca de un futuro lejano ubicado tan solo en el año 2019. La tierra está poblada por humanos decadentes que no han podido emigrar a las confortables colonias espaciales. El desarrollo de la robótica es tan avanzado que la última generación de replicantes

(androides idénticos al ser humano), los Nexus 6, se rebelan contra su inevitable mortalidad temprana y empiezan a manifestar "conductas" ambiguas debido a la necesidad de experimentar sentimientos; su drama se intensifica en el anhelo por obtener una mayor longevidad. La sustitución ocurre, pues, en el mundo real con seres "replicados".

La tierra en el 2019 ha sido seriamente afectada por un fenómeno de polvo radio-activo que ha exterminado a casi la totalidad de la fauna; tener animales reales es un verdadero lujo. Los seres humanos que aún pueblan la tierra no disponen de recursos económicos o condiciones de salud adecuadas para viajar hacia las colonias interplanetarias en donde sirven replicantes serviles y eficaces, razón por la cual la vida que se expresa en el relato es melancólica y algo depresiva. Rick Deckard es un Blade Runner, un policía cazador de replicantes furtivos que desprecia su trabajo, pues considera que el "retiro" de un replicante no se diferencia de un asesinato. Como medida de seguridad, la Tyrell Corporation diseña los poderosos seres bio-cibernéticos con un sistema de seguridad: un dispositivo de aceleración que les impide vivir más de cuatro años. Esta operación preventiva origina en ellos una incontenible angustia que alimenta su transgresión a las normas de respeto y servidumbre, y los lleva a experimentar sentimientos, o algo así, expresando tristeza, ira, miedo o incluso amor. La bella Rachel es el último avance tecnológico de Tyrell, una replicante a quien se le ha hecho creer que es humana a través del implante de recuerdos de la sobrina del creador.

Este mundo de humanos, animales y replicantes nos presenta una extraordinaria probabilidad: la imposibilidad de reconocer las diferencias entre seres vivos y replicantes. Los Blade Runners deben utilizar un sofisticado dispositivo de evaluación de reacciones emocionales para poder determinar que efectivamente van a "retirar" a un replicante. Ahí tenemos un caso espléndido de simulación. Pero lo que hace de este relato un verdadero hito de la ciencia ficción, es el planteamiento de un androide simulador que cree y siente ser humano; Rachel estaría originando en ese momento clave del relato, una innovadora línea de replicantes engañados, involucrados en una espeluznante estrategia de simulacro, amilanados bajo el lema corporativo de Tyrell: "Más humano que lo humano", sólo con el propósito de catalizar en ellos sus potencialidades emocionales. En el cuento de Dick se presentan algunos indicios que sugieren, incluso, que Deckard es también un replicante. ¿Qué puede ser más extremo que un simulacro bajo el cual la simulación se cree a sí misma real?... (Ver gráfico 2)

Matrix (1999 - Estados Unidos - Dirigida por los hermanos Wachowsky)

En este caso se plantea el concepto de la dualidad cartesiana con base en el argumento de la gran computadora como dios engañador. La sustitución de la realidad ocurre en la mente de cada ser humano, siempre dormido e incrustado en un capullo artificial desde donde comparte sus vivencias con el resto de la humanidad, por medio de conexiones a la gran máquina y a la fuente de la apariencia, la Matrix. La Matrix es una programación perfecta, desarrollada e implementada por computadoras, que reproduce en la mente humana la vida en la tierra en el año 1999, cuando en realidad la esclavización del hombre está sucediendo cientos de años después, en un contexto de devastación ocasionado por la guerra entre los humanos y las máquinas. Dentro de la Matrix, las personas creen que actúan y utilizan sus facultades físicas, pero sólo algunos son despertados de ese largo viaje onírico para descubrir la realidad de un futuro fatal. Mientras las personas "duermen", viven la ilusión de una vida como la que conocemos. El más reciente hombre recobrado del mundo de ilusión se hace llamar Neo, quien pronto aprende a dominar y superar las reglas "físicas" de la Matrix para desempeñarse de manera sobresaliente en un mundo falso, pero verdadero en las limitaciones de la lógica y la razón. Neo expande su mente con rapidez y desafía las leyes del programa, desde esquivar balas hasta volar. Su propósito es convertirse en el libertador de la humanidad para ayudarla a sortear el engaño, para guiar al hombre fuera de la caverna...

Pues bien, la simulación es óptima porque se estimula directamente el córtex cerebral, y como la persona no tiene conciencia de su ilusión, el simulacro es absolutamente efectivo... La historia que subyace a cada persona es el de una estricta cotidianidad, sus acciones son intrascendentes, comunes... ¿Quién sospecha de un sueño donde nada es excepcional ni extraordinario? (Ver gráfico 3)

ANEXOS

GRAFICO 1

Condiciones Criterios claves Efectos en el usuario	Funcionalidad Propiedades del sistema	Usabilidad
1. Cobertura/ Sincronización	1.1 Multi- estimulación (envolvencia)	1.2 Multi - sensorialidad (inmersión)
2.Intensidad	2.1 Hiper-estimulación (hiper-iconicidad)	2.2 Hiper-sensorialidad (hiper-realismo)
3. Interacción	3.1 Automaticidad (autonomía)	3.2 Pasividad (facilidad)
4 Alternatividad	4.1 Disponibilidad (capacidad de respuesta)	4.2 Elegibilidad (opciones de curso)

GRAFICO 2

Condiciones Criterios claves Efectos en el	Funcionalidad Propiedades de los replicantes	Usabilidad
1. Cobertura/Sincronización	1.1 Multi-estimulación (envolvencia) Se comunican plenamente y articulan todas sus propiedades expresivas con fluidez.	1.2 Multi-sensorialidad (inmersión) La persona no es capaz de reconocerlos, por lo tanto la inmersión es total.
2.Intensidad	2.1 Hiper-estimulación (hiper- iconicidad) Son idénticos al ser humano. Sienten necesidades sico-corporales (como el hambre). Son más fuertes, más hábiles en cualquier actividad y más veloces para el procesamiento de información.	2.2 Hiper-sensorialidad (hiper- realismo) La sensación que producen se sintetiza en el lema: "Más humano que lo humano"

3. Interacción	3.1 Automaticidad (autonomía) Son tan automatizados que requieren un mecanismo de recorte de longevidad para que dejen de funcionar. Poseen tanta autonomía que llegan a resistir las reglas de dominio.	3.2 Pasividad (facilidad) Una persona puede dejar de ejecutar muchísimas tareas, incluso no darles mayores indicaciones.
4. Alternatividad	4.1 Disponibilidad (capacidad de respuesta) Presentan millones de opciones de reacción ante las acciones humanas. Al involucrar sentimientos (o algo similar) su potencial de respuestas son todavía más variadas e impredecibles. Roy, al final de la película, no sólo deja vivir a su Blade Runner enemigo, sino que lo salva. ¿Una decisión?	4.2 Elegibilidad (opciones de curso) El ser humano puede tomar caminos impredecibles también, frente a las reacciones de un replicante; como jugar Ajedrez o sostener una conversación técnica, científica o (aparentemente) filosófica.

GRAFICO 3

Condiciones Criterios claves	Funcionalidad Propiedades de la Matrix	Usabilidad Efectos en el ser humano
1.Cobertura/Sincronización	1.1 Multi -estimulación (envolvencia) La estimulación es plena y limpia porque se produce directamente al cerebro. La calidad de los estímulos es de máxima iconicidad.	1.2 Multi -sensorialidad (inmersión) La inmersión es tan profunda que no hay opción de darse cuenta, pues no es cuestión de concentración sino de bloqueo.
2.Intensidad	2.1 Hiper -estimulación (hiper - iconicidad) La intensidad sólo se incrementa en la medida en que quienes han despertado regresan y desafían el control de la Matrix. El sistema responde con más fuerza cada vez.	2.2 Hiper -sensorialidad (hiper - realismo) En los rebeldes se producen sensaciones de enorme potencia, dado que la Matrix debe contrarrestar el desarrollo de sus sobresalientes habilidades.

3. Interacción	3.1 Automaticidad (autonomía) Es tan alta que logra invertir los roles: la máquina no sólo tiene plena autonomía en la interacción con los humanos, sino que toma el control total de las opciones.	3.2 Pasividad (facilidad) Absoluta. Los humanos que no son despertados, nunca emplean su cuerpo; ni sus músculos, ni alguno de sus sentidos... Obtienen sólo imágenes mentales, pues nunca han usado sus ojos o sus oídos.
4. Alternatividad	4.1 Disponibilidad (capacidad de respuesta) Supremamente extensa. A diferencia de los replicantes de Blade Runner, la Matrix controla las cualidades de la multi-direccionalidad expresando algo similar a sentimientos de arrogancia, frustración o displicencia, nunca de misericordia, tristeza o afecto. Por la enorme cantidad de posibles respuestas, la Matrix logra anticiparse a los acontecimientos futuros de toda la humanidad. Por este principio se argumenta la actividad de un programa que apoya a los humanos, La pitonisa.	4.2 Elegibilidad (opciones de curso) Como la Matrix logra invertir los roles, la elegibilidad se torna en un concepto esencial en el desarrollo argumental, pues así como se pueden romper las reglas que impone el programa, de la misma manera el ser humano puede elegir los caminos que la máquina aún no ha visto... Cuando calcula millones de combinaciones, no es fácil ver otro camino.

Notas (al final del documento)

Gadamer, Hans Georg. Verdad y método. Ediciones Sígueme, Salamanca, 2007 (XII edición), p. 97 y 103. Dice Gadamer: "Lo vivido (das Erlebte) es siempre lo vivido por uno mismo. Pero al mismo tiempo la forma das Erlebte se emplea también en el sentido de designar el contenido permanente de lo que ha sido vivido. Este contenido es como un resultado o efecto que ha ganado permanencia, peso y significado respecto a los otros aspectos efímeros del vivir. (...) Aquello que puede ser denominado vivencia se constituye en el recuerdo. Nos referimos con esto al contenido de significado permanente que posee una experiencia para aquel que la ha vivido".

Huyghé, René. El arte y el hombre, Ed. Planeta, Barcelona, 1977, Tomo II, Cap. XVI, p. 148.

Gubern, Román. La mirada opulenta. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1992, p. 44.

Hoffman, Donald. Inteligencia visual. Ed. Paidós, Barcelona, 2000.

Goffman, Erving. La presentación de la persona en la vida cotidiana. Amorrortu Ediciones, Argentina, 1981.

IBM desarrolló una computadora enorme a la que bautizaron Deep Blue. Como estrategia de mercadeo, la corporación retó al jugador número uno de Ajedrez de todo el mundo, Gary Kasparov. En este primer encuentro (1996), Kasparov le ganó fácilmente a la máquina. Posteriormente, IBM solicitó la revancha y él gustosamente aceptó, pero en este encuentro

desafortunado en 1997, Kasparov sucumbió ante la poderosa y renovada computadora, diezmado psicológicamente por algunos indicios que él consideró como evidencia de un fraude.

Sennett, Richard. O artífice. Editorial Record, Sao Paulo, 2009. p. 101: La herramienta espejo.

Me refiero a los asombrosos avances que ha tenido la robótica de los países altamente desarrollados como Japón, Estados Unidos e Inglaterra. Sennett expresa una diferencia clave en los propósitos que han impulsado la robótica, e incluso, hace un aporte conceptual a propósito del mundo narrativo de Blade Runner; “el replicante nos muestra como somos, el robot como queremos ser”. El replicante tiene su fundamento en el concepto de imitación, mientras que el de robot se establece sobre la noción de amplificación.

PONENCIAS COMPLETAS

MESA B *Teorías del diseño y la creación, nuevas narrativas estéticas*

Las diseñadoras y los diseñadores que habitamos nuestro tiempo: 453 palabras de misión y visión de 40 empresas colombianas de diseño

Adriana Cristina Ruiz Bermúdez

cristina.ruiz.b@gmail.com

Diseñadora Industrial U. Nacional de Colombia, estudiante Especialización en Educación Artística Integral U. Nacional de Colombia

RESUMEN

Esta ponencia muestra la reflexión sobre un ejercicio que hizo parte de mi Trabajo de Grado: Las diseñadoras y los diseñadores que habitamos nuestro tiempo, dirigido por el Maestro William Vásquez Rodríguez, que consistió en mirar los sitios de Internet de 40 empresas colombianas de diseño, y extraer de allí las palabras de “misión” y “visión” que les caracterizan, y en las cuales pueden identificarse las ideologías asociadas a la profesión del diseño en Colombia actualmente. Esta reflexión es también una de las puertas de entrada hacia el incierto plan de fuga que nos hemos propuesto el Grupo Dendrita de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia.

En busca de información que me condujera a captar la ideología presente en el diseño industrial, se me ocurrió buscar páginas Web de agencias y empresas de diseño, portafolios de diseñadores, etc., en Colombia; a una escala somera y suficiente con 40 de los registros en las búsquedas de google. Fui con la curiosidad de ver las secciones de “misión, visión, filosofía y valores” de estas organizaciones; síntesis concretas y breves en donde exponen su razón de existir y propósito central, incluyen una descripción de lo que hacen, a quiénes o a qué se dirige su esfuerzo y los valores que les diferencian y destacan. Así mismo presentan una imagen del futuro que desean, aquello que da sentido a su acción y que en teoría los proyecta a un futuro factible y compartido por otros en su contexto. De todos los textos encontrados extraje las frases que leeré a continuación, de ellas resultaron 453 palabras que componen la narrativa visual que les comparto hoy, y sobre las cuales les invito a reflexionar:

Dice así:

“Expertos diseñadores, artesanos y trabajadores manuales, publicistas, arquitectos, profesionales jóvenes, emprendedores, talento, disciplina, experiencia, pericia, intuición, esfuerzo, reconocimiento. Experiencia creativa del diseño, creación de objetos, utensilios, artefactos, bienes muebles y sistemas que satisfacen las necesidades humanas y son aptos para fabricarse industrialmente mediante un proceso sistemático de investigación, planeación, composición, representación, configuración y desarrollo. El diseño como la mejor herramienta para diferenciarse, diseño hecho a la medida de las necesidades individuales, el diseñador industrial transforma la materia y le confiere a la obra, además de su función esencial, características estéticas, culturales, emocionales y tecnológicas, acordes con el grupo social al cual se dirige, el diseño como herramienta de competitividad, diseño Web y multimedia, freelance, diseño de producto y diseño de espacios comerciales, diseño y decoración de hogares, diseño de exhibición y promoción para productos o servicios que se encuentren en cualquier etapa del ciclo de vida, diseño corporativo. Agencia, líder, organización con gran futuro, años de experiencia, gama de servicios, amplia trayectoria, amplio portafolio de productos, planta de personal pequeña y eficiente, alto nivel de compromiso y trabajo en equipo interdisciplinario, formación y capacitación de talento humano, trabajo basado en principios éticos, respeto del medio ambiente, respeto por el negocio, honestidad con la industria, aliado estratégico, creación de relaciones duraderas con nuestros clientes, vínculos empresariales de confianza, atención personalizada, trabajar incansablemente, mínimos recursos, máximo rendimiento, menor tiempo posible, máximos resultados, precios competitivos, presupuestos establecidos y márgenes de tiempo estrechos, afrontar mayores retos, capacidad de analizar y enfrentar diferentes problemas que se presenten, capacidad de adaptación al cambio, visión de negocios, visión gerencial orientada a la productividad, oportuna respuesta a sus necesidades específicas, agregar valor a su negocio o empresa, satisfacción de las necesidades comerciales, satisfacción integral de las necesidades y expectativas de diseño, satisfacción de los requerimientos específicos de cada cliente, soluciones reales a las necesidades reales actuales y futuras de su compañía, soluciones prácticas efectivas e innovadoras, responder de una manera ágil y versátil a las cambiantes necesidades del mercado exigente y altamente competitivo, nacional e internacional. Crear estilos de vida, generación de identidad propia, original, exclusiva y personalizada, posicionamiento de marca, lanzamiento de producto, cambio de imagen, asesoría integral, proyectos integrales, dinámicos, modernos, soluciones inteligentes, propuestas innovadoras, nuevos conceptos, desarrollos y aplicaciones, interpretamos sus ideas, desarrollamos sus marcas, optimizamos su tiempo y presupuesto, damos forma a sus visiones, somos la plataforma para llegar a sus clientes, hacemos de sus ideas un éxito, trabajamos para obtener la máxima integración entre forma, función, estética, y bajos costos, comunicación, masivización y extensión de cualquier concepto que requiera de cuotas grandes y creativas de difusión, adaptación de las propuestas a las necesidades de los clientes, optimizar el perfil comercial de nuestros clientes, atravesar los sentidos del consumidor, imagen impactante y concepto global que la compañía desea proyectar al mundo exterior, información atractiva y sugerente, marcas novedosas, impactantes y memorables, inspirados en los conceptos latinoamericanos, tendencias mundiales, estrategia global, desarrollo global, alcanzar el éxito, trascender en la historia, ayudar a nuestros clientes a prepararse para el futuro, incrementar la calidad de vida, mejorar el bienestar económico, crecimiento personal y profesional, espiritual y económico, fortalecimiento comercial y social, producción en serie y de grandes volúmenes, productos nuevos y diferentes, soluciones creativas y exclusivas, soluciones autóctonas y originales a las situaciones propias de la región, contribuir al progreso del sector artesanal, comercialización de artesanías colombianas, preservación del patrimonio cultural vivo con el fin de elevar su competitividad, incentivar el empresarismo artesanal, lanzar al mercado productos exitosos o renovar los existentes, incrementar la productividad y la rentabilidad, ser competitivos en el amplio mercado global, sostenibilidad del sector.

Un producto bien diseñado es con el cual se logra que: el operario quien lo produce esté contento de hacerlo, usted este orgulloso de venderlo y el consumidor este emocionado al comprarlo y satisfecho al utilizarlo”.

Reflexión:

Las personas lucen descontentas y acostumbradas, la frustración se disfraza bajo una aparente comodidad; la impotencia y el aburrimiento parecen ser sentimientos comunes de este tiempo. La realidad impregna sus vidas cotidianas de encantamiento y les convence tanto que ya no hay asco ni sorpresa, el mismo convencimiento termina por evaporarse, se vacía de todo sentido para poder multiplicarse y repetirse infectando a otros con esa cómoda realidad que les invade y somete las 24 horas cada día sin dejar lugar a inquietudes ni sospechas. Las personas han dejado su vida a la espera.

¿Por qué habríamos de vivir en un mundo que nos tiene descontentos pero encantados? ¿Por qué insistimos en seguir reproduciendo formas y contenidos que saturan este mundo al que muchas veces percibimos hostil, molesto e injusto? ¿Nos atreveríamos a transformar nuestras condiciones actuales de vida para procurarnos un tiempo digno y generoso?

Si bien la condición actual en que vivimos no llena por completo nuestras expectativas e ideales de vida; sí nos acoge en medio de una diversidad de actividades que nos consumen a diario y, sin las cuales, las posibilidades de sobrevivir serían distintas. Somos nosotros quienes damos continuidad a esa condición puesto que las ideas que la respaldan nos son atractivas y prometedoras, nos proporcionan un lugar social y cultural importante, relativo a nuestra capacidad de ser obedientes y receptivos con sus premisas e intenciones ideológicas.

Habitar un tiempo y un espacio constitutivos de nuestra experiencia como seres humanos, y reconocer que la actitud y el oficio de diseñar configuran material e ideacionalmente esa experiencia que todas y todos compartimos aunque de maneras tan distintas; implica sin lugar a dudas que la responsabilidad por la condición en que encontramos esa experiencia hoy, es en buena medida nuestra.

Observo esta condición como una especie de inercia colectiva, un estado en el que las personas permanecen ocupadas todo el tiempo y que les impide moverse del estatismo y la repetición de lo que hacen, ven y piensan a diario. Un estado de concentración en un día a día a futuro – trabajar, estudiar, comprar, transportarse etc.-, en el que la mayor parte de las actividades adquieren sentido en tanto resultan productivas y cuya continua y disciplinada ejecución les garantiza alcanzar los objetivos de sus vidas expresados en términos de progreso y éxito; que se verían materializados gracias a su capacidad de adquirir lo necesario para la satisfacción de todos sus deseos y la solución de sus problemas. Por lo tanto, toda actividad que les distraiga del objetivo (progreso) y del trabajo que ello requiere (producir), resulta contraproducente, les desconcentraría, les haría vulnerables al malestar de la realidad.

Estos estados de inercia o bien en palabras de Walter Benjamin como ensoñación o encantamiento, esconden tras sus dinámicas, estructuras discursivas en las que se soporta y justifica su operación y mantenimiento. Aunque cambian a lo largo de la historia y se transforman por las coyunturas temporales, imaginarios culturales o intereses de las estructuras dominantes; sus mecanismos y objetivos descansan justamente sobre la dominación y el control, acudiendo a recursos ideológicos aparentemente inofensivos y ampliamente aceptados por la sociedad.

La dimensión sobre la cual se mueven los discursos encantadores es ideológica y se refiere en buena parte a una mirada económica de la historia moderna, que impulsada por los desarrollos técnicos, se enfoca a las fuerzas productivas y a las dinámicas de consumo de los seres humanos. Estos discursos se valen de distintos usos del lenguaje que son controlados

estratégicamente, bien sea para legitimar o encubrir la acción de los responsables de estas representaciones ideales de bienestar. A estos mecanismos encubridores se les llama ideología y se valen fundamentalmente de una apariencia o una representación, cuyos contenidos retóricos resultan más efectivos en cuanto más ambiguos son, ya que se remiten a supuestos generalizables e ideales sobre los cuales no habría necesidad de cuestionarse; presentan verdades parciales como si fueran una gran verdad por lo que su poder radica en su capacidad para confundir, sugieren cierto enmascaramiento, distorsión u ocultamiento de la realidad en una imagen específica de cómo es o debería ser el mundo.

La aparición del Diseño Industrial en la lógica del encantamiento, supone su participación en la estructura de poder en que se soporta; su legitimación reside en los discursos que a lo largo de la historia han caracterizado su carácter productivo, industrial y progresista; su construcción ideológica empapa la teoría y justifica su práctica. A los diseñadores industriales nos forman para insertarnos en el mundo laboral, producir para el consumo y en las dinámicas del mercado, que proporcionen al sector empresarial del país un panorama más competitivo en su desarrollo económico con miras al progreso. Cada vez más nos inclinamos al diseño que finaliza en el producto y nos alejamos de las dinámicas socioculturales que posibilitan nuestra labor, nuestra relación con las personas a las que se destinan los objetos que diseñamos es distante y postiza, los aportes que hacemos a nuestros contextos no van mucho más allá de cuestiones estilísticas y formales.

Las diseñadoras y los diseñadores somos actores tremendamente influyentes sobre las relaciones sociales y culturales porque estas siempre involucran un mundo material vinculante. Los objetos que diseñamos se ven configurados por valores, intereses, contextos etc., y así mismo el comportamiento de las personas se ve configurado por los objetos a través del significado que portan. La clave radica en entender cómo toda esa variedad de objetos se moviliza en nuestras interacciones sociales cotidianas para crear, mantener o cambiar esas relaciones sociales y culturales particulares, entender que tanto personas como cosas pueden ejercer acciones políticas que posibilitan cambios o transformaciones que abordan críticamente nuestro tiempo.

Las palabras empleadas por los profesionales del diseño los comprometen y describen más de lo que quizá creen. Cuando elaboran las ideas de misión y visión de sus empresas lo que están haciendo es jugar con los recursos retóricos del lenguaje, para mostrar e invitar a los lectores o potenciales clientes, a un panorama tal, que les resulte lo suficientemente interesante, ideal, o prometedor como para adquirir sus servicios. El panorama comienza con el quiénes somos, en el que se presentan y describen a sí mismos como jóvenes profesionales del diseño industrial, y cuyo propósito se enfoca a satisfacer las necesidades humanas, mediante la creación de sistemas que involucran artículos aptos de producir industrialmente. Advierte que estos objetos deben cumplir una función esencial y que pueden incluir además, características estéticas, culturales y tecnológicas de acuerdo al grupo social al que se dirijan. Aún así, el diseño tal como nos lo presenta esta definición no incluye a la reflexión y conceptualización en su proceso sistemático de investigación, planeación, composición, representación, configuración y desarrollo.

Luego enuncian los valores que les caracterizan: liderazgo, años de experiencia, eficiencia, compromiso, talento, honestidad, fidelidad y confianza; las condiciones en que trabajan incansablemente, cobrando poco, de afán y con el máximo desempeño; las capacidades con las que cuentan al enfrentar problemas o retos que los llevan a soluciones innovadoras, creativas, o versátiles, las cuales saben comunicar, posicionar y adaptar con inspiración y originalidad. Así mismo nos hacen promesas como: alcanzar el éxito, captar clientes, trascender en la historia, ofrecer bajos costos, incrementar la rentabilidad o garantizar

exclusividad y autenticidad. Nos presentan sus intenciones por mejorar la calidad de vida y el bienestar económico, crecer profesional y espiritualmente, progresar etc.

Seguramente el diseño industrial no es el único que se vale de estas palabras “confiables” y “prometedoras”, en realidad los discursos de “misión y visión” en gran parte son confeccionados por administradores de empresas (de muchos tipos de empresas, no solo de diseño Industrial). En todo caso acuden a la repetición de palabras comunes y fáciles que por su aparente obviedad resultan siendo insulsas y carentes de sentido. Atienden al convencimiento sobre lo veloces, efectivas y productivas que pueden resultar estas empresas dentro del mercado competitivo.

Tal arbitrariedad y repetitividad en el uso de estas y muchas palabras más, da forma a un “pseudolenguaje de diseñador”, que además hoy está lleno de extranjerismos irrisorios y que finalmente se encarga de desviar su significado hacia la preocupación por la superficie, el estilo, los procesos, las tendencias y cuanta arandela surja; por lo que aquello que debería ser lo más importante, es decir, la situación de un grupo de personas en determinadas condiciones de espacio y tiempo en las que el diseño puede intervenir bien sea para evaluar, mejorar o crear tales condiciones de una manera generosa y responsable; resultan impresas en una cantidad de estereotipos, necesidades, basuras, y muchísimos otros efectos cuya responsabilidad recae en nosotros y entra a hacer parte de la experiencia que tenemos colectivamente del mundo actual. Hay que entender que son palabras cuyas connotaciones políticas y éticas así como su traducción a un lenguaje formal propositivo, implican necesariamente niveles críticos de conciencia, rigor y coherencia, por cuanto se destinan a la complejidad del ser humano, la sociedad y la cultura.

De vez en cuando y desviándonos ligeramente de esta tendencia generalizadora, hay quienes optamos por una manera distinta de estar en el mundo, una vida fuera de las encuestas homogéneas y uniformes cuyo sentido y propósito no necesite una “visión” o “misión” confeccionadas con la retórica de unas palabras sofisticadas pero vaciadas de sentido que gustan a la versión capitalista de la existencia humana. Las palabras que gusten a nuestra propia manera de habitar el mundo lo serán aquellas expresiones que surjan desde la singular y única experiencia de cada uno de nosotros, su sentido se carga de nuestras afecciones, nuestros sentimientos, nuestras maneras de relacionarnos con otros en una espacio-temporalidad compartida gracias al dialogo y su capacidad para reunir y movilizar.

Nos proponemos dialogar para tratar de entender en qué condición encontramos nuestro tiempo y abordarla críticamente con el fin de descubrir tras sus representaciones ideales de bienestar aquellas actuaciones con las que no estamos de acuerdo, bien sea porque multiplican estereotipos y exclusiones, porque van en detrimento de nuestro entorno natural, porque nos someten a vivir ocupados en algo que no nos apasiona, o porque no encontramos en esas ellas un carácter humanitario o siquiera colectivo, sino una estructura jerárquica y cerrada que nuestras iniciativas no logran penetrar. Abrimos un espacio de encuentro en el que podamos expresar y exponer colectivamente tanto nuestros malestares como nuestras pasiones y sueños, un espacio para imaginar acciones y aventurarnos a realizarlas. Iniciativas que discretamente y dentro de la misma condición en que vivimos -que por mucho tiempo seguirá siendo en esencia la misma-, generen pequeños pero significativos cambios que procuren para el mundo un aspecto presentable.

Es decir, podemos aprovecharnos de todas las bondades que ofrecen la tecnología, la composición, los medios de comunicación, el mercado de consumo masivo, etc., como espacios, materias o herramientas de expresión estética y política

con las que generemos acciones que se fuguen del movimiento constante y sonso al que nos hemos visto avocados, que interrumpan las rutinas, que vinculen y hagan partícipes a más personas entorno a este propósito, que reconsideren los límites y las jerarquías explorando otros modos de organización social cuya trama esté constituida por la convicción en la libertad de actuar por sí mismos y en el lugar de cada otro.

Semejante empresa se hace posible gracias a una auto-formación estética, crítica y política que contempla las relaciones que establecen las personas entre sí, con la materialidad, con el territorio y con el tiempo, que se propone generar formas y acciones realmente cargadas de relevancia cultural, que evoquen significados, que posibiliten encuentros y que además en sí mismos y en su proceso de creación produzcan conocimiento y posibilidades de cambio.

La invitación a emprender estas acciones que subviertan el orden establecido que no satisface los ideales que nos hemos hecho de la vida, no pueden resultarnos de ninguna manera ajenas. En otras palabras, habremos de hacer lo que queremos y como lo queremos, acudiremos a nuestra imaginación, a nuestra propia experiencia, a nuestras convicciones, a las relaciones que construimos con otras personas, en fin, a nuestra vida misma que ya no está a la espera sino que la protagonizamos a diario. Habremos de re-pensar y re-valorar esas palabras y esos espacios que hoy carecen de sentido pero que son fundamentales para reconocer humanidad en todo lo que hacemos: libertad, conciencia, despertar del encantamiento, dignidad, respeto; son algunas de las ideas que moviliza una acción ¿se les ocurre alguna? tómense su tiempo para hacerla, cuéntensela a otros, imagínense como llevarla a cabo y no esperen tener la certeza de lo que suceda después.



Interfaces gráficas como cultura visual: El poder performativo de las imágenes

Katerina García Murillo

katerina.garcia@parqueexplora.org

Antropóloga Visual y Diseñadora Multimedia, estudiante Maestría en Estética de la Universidad Nacional de Colombia
Actualmente trabaja como diseñadora web del Parque Explora.

RESUMEN

Las interfaces gráficas han sido estudiadas desde distintos horizontes, los más comunes referidos a su calidad de metáforas del mundo real. Las GUI (Graphical User Interface), por su nombre en inglés, constituyen el principal elemento mediador entre el lenguaje humano y el lenguaje de la máquina (en ese sentido, los hackers defienden la primera forma de interacción, la pantalla de comandos, que requiere un nivel de conocimientos de lenguaje de máquina avanzado pero, a la vez, un mayor control sobre esa máquina). En los noventa, autores como Brenda Laurel propusieron nuevos enfoques que involucraban la estructura teatral del software y la realidad virtual, donde por primera vez se ponía en discusión el papel del cuerpo y las experiencias corporales derivadas de ese contacto con la interface gráfica, que abarca desde los sistemas operativos hasta las experiencias interactivas de pantalla de la publicidad, el arte y los museos en el presente, pasando por la cotidianidad de los videojuegos y por supuesto los sitios de Internet. Me parece fundamental retomar el estudio de la mirada propuesta por Laurel y su difunta compañía fabricante de videojuegos para niñas Purple Moon, para mostrar cómo han evolucionado nuestras preguntas sobre la traducción del lenguaje de máquina al lenguaje humano, desde el punto de vista del concepto de cultura visual.

“No todo invento técnico ha supuesto una nueva percepción. A veces, por el contrario, ésta fue resultado de un cambio en el modo de mirar: para ello se procuró un medio nuevo.”

(Hans Belting. Antropología de la Imagen)

En los noventa, Brenda Laurel una investigadora proveniente del teatro, dedicada al estudio de la relación entre tecnología y cultura en empresas de Silicon Valley, algunas tan conocidas como Atari y Apple, se perfilaba como una de las más importantes

teóricas de la relación humano-máquina. Su planteamiento partía de la comprensión de la Interface de Usuario como un concepto estrechamente relacionado con la poética y con uno de sus principios fundamentales: la imitación de la vida. Tomando esa dirección, Laurel analizó la pertinencia de conceptos Aristotélicos para el desarrollo de narrativas interactivas en su libro *Computers as Theatre* (1993). Para Laurel, tanto en el teatro como en el diseño de interfaces se plantea la cuestión de representar una acción. Ha diferencia de otros géneros literarios, el drama se define por el papel que cumple la performance, es decir la puesta en acción de un texto o una idea.

En 1992, siguiendo los postulados de su investigación doctoral, Laurel inicia un proyecto de cuatro años con la empresa Interval Research, planteando preguntas sobre la relación entre género y tecnología. Esta propuesta llevaría al surgimiento en 1996 de la compañía Purple Moon, dedicada a la producción de videojuegos y otros productos digitales dirigidos a un público objetivo de niñas preadolescentes. Laurel partía de la pregunta ¿por qué nadie se ha ocupado del mercado de videojuegos para niñas, teniendo en cuenta que su potencial es de varios billones de dólares? ¿Por dónde empezar a entender las evidentes diferencias en las aproximaciones al juego de niños y niñas, y sus consecuencias en el mercado digital? Para esa época, existía un sentimiento generalizado de que las niñas no se sentían tan atraídas como los niños hacia los videojuegos, algo que se aceptaba como una verdad popular basada en el desinterés general que mostraban hacia la tecnología. Las intenciones de su investigación estaban encaminadas a poner a prueba esa afirmación, planteando que tal vez el problema radicaba en que, la mayor parte de los videojuegos exitosos de la época, estaban enfocados a las experiencias lúdicas asociadas al género masculino. Laurel y compañía desarrollaron durante varios años una investigación a gran escala recogiendo información de primera mano que permitiera entender cuales eran esas diferencias de género existentes en las experiencias del juego y cuáles eran sus particularidades específicas en norteamérica. Atravesando disciplinas tan variadas como la Psicología Cognitiva, los Estudios de Género, la Teoría de Juegos, la Sociología, la Paleoantropología, y la Primatología entre otros, Laurel consiguió que su investigación se catapultara como un exitoso estudio de mercado que daría como resultado un plan de negocios enfocado a un segmento de mercado de niñas entre 7 y 12 años.

Entre los resultados obtenidos en la investigación, se encontraban varias claves importantes, entre ellas que las niñas se interesaban más por un tipo de juego abierto y libre en el que todo gira alrededor de la narrativa, la posibilidad de construir y contar una historia, tratar de entenderla e involucrarse en ella de diferentes maneras. Las explicaciones sobre el por qué las niñas no se interesaban en los juegos de acción de aquellos días, llegaron incluso a rastrearse en el terreno de la biología: según datos estadísticos habría una diferencia de género significativa en el dominio de lo que se ha llamado “rotación mental”: imaginar un objeto en una orientación diferente a la habitual. Un desarrollo popular en los videojuegos a finales de los noventa era el uso de controles laterales que representaban mapas de recorrido. Cuando se mira un control lateral de este tipo en un juego de acción en primera persona, se requiere que el usuario opere una constante rotación mental de 90 grados para verse a si mismo desde dos puntos de vista diferentes, pero ortogonales y simultáneos: el mapa y la vista de horizonte. Al parecer, las niñas tienden a ser más centradas en la experiencia del propio cuerpo y se interesan más en dejar marcas sobre el terreno como herramienta de navegación, mientras que a los niños se les da más fácil ubicarse en planos del ambiente que recorren. Surgió rápidamente una objeción a esta hipótesis: a las niñas les iba muy bien en Tetris y aparentemente Tetris sería un juego de rotación mental. La objeción sin embargo no derribó la hipótesis inicial, sino que determinó una nueva pista. Las niñas enfrentaban el problema de este juego no como un asunto de rotación de imágenes con respecto al eje del propio cuerpo sino como un caso de reconocimiento y acoplamiento de patrones formales, cosa para la cual estaban mejor

dispuestas. Esto llevó al equipo de investigación a observar que una persona podía tener un mejor desempeño para el mismo problema, la navegación por ejemplo, a través de una variación en la construcción del marco de referencia que usaba para enfrentarlo. La diferencia de género implicaría, bajo esta mirada, una cuestión de cambio en el encuadre. Lo que me interesa resaltar aquí es como esa diferencia tiene consecuencias en los matices del diseño metafórico de la GUI.

Rockett's New School

El producto más exitoso en ventas de Purple Moon fue Rockett's New School (ver anexo), un videojuego para niñas entre 8 y 12 años, lanzado al mercado en 1997, que narraba la aventura de Rockett una niña que acaba de trasladarse a un nuevo colegio y que con ayuda de otras niñas conseguirá lidiar con su primer día de clases. La estructura del juego está basada en una especie de narrativa emocional, en la que Rockett se enfrenta constantemente a la necesidad de tomar una decisión (en muchos casos la decisión de cómo sentirse frente a un acontecimiento), y esto genera cambios en el plot de la historia. El otro elemento importante es el énfasis en una especie de investigación detectivesca. Rockett puede hurgar los lockers y maletas de sus compañeros para responder a sus dudas sociales y entender mejor de qué se trata todo y que papel asumir. También puede usar una cámara fotográfica para registrar posible evidencia y conversar con varios personajes para indagar en sus preguntas y tener datos con lo cuales tomar sus decisiones. El juego comprende aproximadamente 20 personajes, 45 giros posibles de la historia y cerca de 100 ítems personales para investigar.

Interfaces gráficas y cultura visual

La mirada puesta sobre la cuestión de los marcos de referencia de los usuarios propone un tipo de acercamiento emparentado con la definición de cultura visual, en la que el régimen óptico se cuestiona y se complejiza su relación con los otros sentidos. A su vez, la visualidad entendida en su dimensión cultural, permite ver las imágenes por fuera de un plano jerárquico, como el que sin duda establecía una historia del arte (que no es más que la historia de las culturas visuales dominantes en Occidente). Toda época tiene su visualidad y esta se transluce en cualquier expresión o creación que se ejerce sobre un entorno determinado.

Igualmente, la relación entre imágenes y medios, que aparece como las dos caras de una misma moneda, que no pueden separarse pero identificamos en su diferencia, ha sido sólo medianamente entendida en tanto hemos olvidado que el cuerpo también es medio y fabricante de imágenes. Aunque algunas imágenes den la impresión de circular sin cuerpo, incluso las imágenes de las ideas y del recuerdo ocupan nuestro propio cuerpo, tal como nos lo recuerda Hans Belting en su Antropología de la Imagen. En esa dirección, el asunto de la cultura visual es ante todo un problema que atraviesa la corporalidad, lo que en palabras de Laurel sería el poder performativo, dramático de las imágenes. El parentesco entre la idea de la interface como teatro y la definición de visualidad como una articulación de tecnologías e imaginarios de la mirada es clara, si tomamos en cuenta que cualquier uso retórico siempre implica una puesta en escena, lo que podemos llamar un espectáculo, es decir, una elaboración visual, y que toda construcción de la cultura está amparada en esa visualidad. Lo que se establece es entonces una analogía entre la imagen política, la imagen del cosmos y la forma de operar del logos. Para ejemplificarlo podemos referirnos a la visión de Anaximandro, filósofo jonio, nacido en los años 610 antes de la era cristiana, que antepone una concepción esférica del universo, que engendra un juego metafórico imperante hasta hoy, basado en un modelo espacial geométrico y geocéntrico que sólo sería cuestionado después de Copérnico. Este ideal tiene consecuencias

en las concepciones políticas, ya que el ejercicio dialéctico y retórico a través del uso público de la palabra, se entenderá como la búsqueda de un centro, que podemos llamar verdad. Esta concepción astronómica (una imagen) que es ante todo estrategia de visualidad, y único camino posible para la comprensión humana del espacio-tiempo. Dentro de la concepción griega de la esfericidad del universo se plantea no sólo una geometría, sino también una creencia en el carácter reversible de todas las relaciones espaciales y temporales. En ese sentido no habría temor al devenir trágico humano porque siempre es posible que tanto el espacio como el tiempo giren en el sentido opuesto.

Volviendo a la idea de la imagen y el medio como dos caras de la misma moneda, entendiendo que no existen imágenes sin medios y que además, siguiendo a W.J.T. Mitchell no podemos hablar estrictamente de medios visuales, ya que todo medio es mixto y la dominancia del sentido de la vista no excluye la participación de un cuerpo completo en la percepción, quiero referirme a esa relación corporal que establecemos con la historia de la tecnología. Como dice Hans Belting, en el ya citado libro:

“La historia de los medio portadores no es más que una historia de las técnicas simbólicas en las que se crean imágenes. Y en consecuencia también es una historia de aquellas prácticas simbólicas a las que llamamos percepciones en el sentido de su comportamiento cultural colectivo.” Belting (2007) , 63

La pregunta por los medios es la pregunta por el cómo: a veces no podemos precisar con claridad dónde empieza la imagen y dónde acaba el medio. No es una pregunta relevante en realidad. Lo que debemos preguntarnos, desde las disciplinas del diseño es por una historia, una etnografía, una psicología de nuestra visualidad, como estudio de las técnicas y los medios involucrados en la construcción del mundo. Las imágenes que recorren una historia de los videojuegos, sin duda son referentes de experiencias corporales del mundo (geometrías, espacialidades, temporalidades, relaciones real/imaginario) y deben ser complejizadas más allá de su dimensión técnica, porque tal como lo demuestra Laurel con su investigación, las posibilidades de aprehensión del mundo a través de una interface involucran desde el particular funcionamiento de nuestro cerebro y nuestros sentidos (ya lo sabía la teoría de la Gestalt) hasta la experiencia corporal entendida en su dimensión orgánica, que es además mediación y producción de imágenes. Todos construimos imágenes en los sueños.

El diseño cada vez más orientado a objetos de las interfaces del presente y la expansión de cuestiones como el emotional design, que no gratuitamente fueron conceptualizaciones de un colega de Laurel, Donald Norman, ponen el énfasis en esta dimensión que no pertenece a ninguna disciplina en particular, pero que en su sentido más literal podríamos llamar antropológica.

Epílogo

No sobra decir que Laurel y su equipo dieron buenas batallas sobretodo con aquellos que se oponían a la idea de un videojuego para niñas. Según lo cuenta Laurel en su conferencia de 1998 para Ted Talks, sus opositores eran dos extraños compañeros de cama: por un lado, algunos hombres que creían conocer lo suficiente el mercado como para afirmar que algo tan cursi como un videojuego sobre la experiencia del primer día de colegio jamás tendría éxito comercial. Del otro lado se encontraban algunas declaradas feministas que consideraban que la propuesta de Laurel sólo conseguía reforzar los estereotipos sobre lo femenino.

Infelizmente, estas dos posturas de oposición no fueron las peores crisis que enfrentaría Purple Moon. A pesar de su pertinencia social y su éxito comercial que radicaba en el interés y la dedicación por comprender globalmente el escenario

en el que las niñas preadolescentes norteamericanas se enfrentaban a la tecnología, hacia 1999, en el proceso de búsqueda de mayor inversión para su propio desarrollo, e intentando aterrizar esta posibilidad con Mattel, la misma junta directiva de Purple Moon cerró todo horizonte. El equipo de Laurel vivió la venta de su empresa, como una más de las adquisiciones de empresas en el sector de los juegos para niñas que Mattel llevó a cabo entre 1998 y 2000 como estrategia defensiva para proteger su propiedad más preciada, la Barbie.

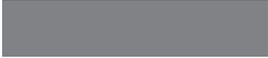
De toda esta experiencia quedan, en todo caso, importantes lecciones para el mejoramiento de la práctica del diseño que tienen poco o nada que ver con la cuestión de la habilidad y que Brenda Laurel sintetiza del siguiente modo: el diseño es activismo, está por defecto vinculado con la cultura popular y la cultura global y a diferencia del arte, donde hay una búsqueda de expresión de la experiencia interior y la comprensión de si mismo, en el diseño hay una estrecha vinculación con el mundo que es en últimas estrategia de modelación, y este poder radica en su vínculo con las culturas visuales. La pregunta por las tecnologías involucradas (de los medios, de la cultura, del cuerpo, de las imágenes) y por la forma cómo opera la transformación, permite que los diseñadores entablen una relación con el mundo, más como agentes activistas y como fuente de poder y cambio que como mediadores de las apropiaciones dominantes del imaginario.

A diferencia de la figura del estilista, que se entrona cada vez más en el mercado, en los realities de la disciplina, buscamos más bien la figura del inventor, de Proteo. Una corriente de pensamiento muscular que refresque la escena de la Interacción Computador-Humano.

Bibliografía

Belting, Hans. (2007). Antropología de la Imagen. Madrid : Ed. Katz.

Laurel, Brenda (1993). Computers as Theatre. Reading (Mass.) : Addison-Wesley



El vestido como metáfora visual de la identidad

Claudia Fernández Silva

rosaholografica@yahoo.com

Diseñadora Industrial U. Pontificia Bolivariana, Master in Arts of Design Milán Italia

Ángela María Echeverri Jaramillo

angelamej@gmail.com

Diseñadora de Vestuario U. Pontificia Bolivariana

RESUMEN

Hablando de vestidos, vestiduras o vestimentas nos resulta común escuchar la vieja teoría sobre la aparición del acto de vestir en la historia de la humanidad, la cual parte del imaginario que tenemos de los antepasados primitivos domando a las fieras, comiendo su carne y usando su piel para protegerse de un clima extremo y entorno adverso. Esta historia sin embargo, es tan sólo una más de las variadas teorías sugeridas acerca de los orígenes del vestir, siendo incluso rebatida con la puesta en evidencia de comunidades humanas que habitan regiones con condiciones climáticas extremas y no hacen uso de prendas de vestir como protección o dicho de una mejor manera, la función de proteger no es el fin último al momento de cubrirse: el adorno, la sexualidad, la modestia y la ostentación, la distinción de clase, oficio, la pertenencia y la exclusión, entre otras, constituyen las múltiples razones de ser del vestido y en términos semióticos lo sitúan como signo, cuyo significante está ligado a infinitos significados determinados por el contexto y la cultura donde aparecen en escena.

En esta ponencia indagaremos acerca del acto de vestirse como manifestación de nuestra naturaleza más íntima, al mismo tiempo que declaración de comunión con otros, estudiaremos la ropa como agente que conforma y define nuestras identidades, revelando aspectos de nuestra historia personal y herencia cultural, mediada por una serie de imaginarios colectivos, muchos de ellos mediáticos que nos diferencian pero a la vez nos encasillan y clasifican. Pero nuestro interés, debemos previamente aclarar, se sitúa sólo en los terrenos del vestir como acto de cubrir el cuerpo y por ende cuando a él nos referimos incluimos también el maquillaje, los accesorios y peinados, distinto de la moda propiamente dicha, la cual trae consigo otras implicaciones y cuya principal relación con la identidad radica en tomar los estilos juveniles propuestos en la calle y darles una dimensión de consumo.

Palabras claves: vestuario, identidad, comunidades de práctica, imaginarios, estéticas juveniles.

CONTENIDO

Hablando de vestidos, vestiduras o vestimentas nos resulta común escuchar la vieja teoría sobre la aparición del acto de vestir en la historia de la humanidad, la cual parte del imaginario que tenemos de los antepasados primitivos domando a las fieras, comiendo su carne y usando su piel para protegerse de un clima extremo y entorno adverso. Esta historia sin embargo, es tan sólo una más de las variadas teorías sugeridas acerca de los orígenes del vestir, siendo incluso rebatida con la puesta en evidencia de comunidades humanas que habitan regiones con condiciones climáticas extremas y no hacen uso de prendas de vestir como protección o dicho de una mejor manera, la función de proteger no es el fin último al momento de cubrirse: el adorno, la sexualidad, la modestia y la ostentación, la distinción de clase, oficio, la pertenencia y la exclusión, entre otras, constituyen las múltiples razones de ser del vestido y en términos semióticos lo sitúan como signo, cuyo significante está ligado a infinitos significados determinados por el contexto y la cultura donde aparecen en escena.

Al vestirnos, preparamos nuestro cuerpo para el mundo social; por medio de la ropa que elegimos y su combinación creamos discursos sobre el cuerpo: aceptable, respetable, deseable, violento o abyecto. Nuestro modo de vestir denota indefectiblemente una toma de posición, tanto en un sentido de inclusión (a un grupo, una identificación con un género musical), de exclusión o diferenciación frente a un referente establecido (familia, compañeros de estudio, otros jóvenes del barrio). De esta manera, como artefactos culturales, el vestuario y los diferentes elementos de decorado corporal se convierten en vehículos de expresión, símbolos de identidad y declaraciones de una preferencia estética, nuestros cuerpos vestidos hablan y revelan una cantidad de información sin mediación de las palabras.

En esta ponencia indagaremos acerca del acto de vestirse como manifestación de nuestra naturaleza más íntima, al mismo tiempo que declaración de comunión con otros, estudiaremos la ropa como agente que conforma y define nuestras identidades, revelando aspectos de nuestra historia personal y herencia cultural, mediada por una serie de imaginarios colectivos, muchos de ellos mediáticos que nos diferencian pero a la vez nos encasillan y clasifican. Pero nuestro interés, debemos previamente aclarar, se sitúa sólo en los terrenos del vestir como acto de cubrir el cuerpo y por ende cuando a él nos referimos incluimos también el maquillaje, los accesorios y peinados, distinto de la moda propiamente dicha, la cual trae consigo otras implicaciones y cuya principal relación con la identidad radica en tomar los estilos juveniles propuestos en la calle y darles una dimensión de consumo.

Rastreo del concepto de identidad

Caminar por la calle, recorrer lugares ajenos a la intimidad de la casa, trasladarse de un espacio a otro nos coloca frente a un devenir de incontables imágenes del mundo y de los otros. A diferencia de los entornos rurales o las localidades de poblaciones pequeñas, la ciudad es el escenario por donde desfilan infinidad de rostros, de individuos extraños, itinerantes, pasajeros; no sabemos sus nombres ni su historia personal, ni su proveniencia y mucho menos sus intenciones, sin embargo pueden encantar, intimidar o hacernos cambiar de acera; muchos de ellos nos darán una historia para contar, historias de maravilla o de terror, sus cuerpos han hablado por ellos sin que les hayamos si quiera conocido su voz.

Si la vestimenta o el estilo corporal definen en realidad quien somos no es algo en lo que podamos apostar, los rasgos de la personalidad inscritos en nuestras decisiones vestimentarias se presentan como certezas para nosotros y ambigüedades para los otros, lo contradictorio de esta disparidad de teorías es que en general la mayoría piensa que la apariencia es una construcción y que por tanto no podemos fiarnos de ella, pero aun así continuamos leyendo a los demás por su aspecto exterior y con ello por su manera de vestir. Si intentáramos hacer un rastreo de esta situación encontraríamos que no siempre

fue así y que la forma en que creemos hallar la verdad íntima del otro a través de la interpretación de sus maneras más externas, es una condición heredada de un tiempo precedente como muchos de los valores que rigen la actualidad de cualquier sociedad. Desde su misma etimología la palabra persona proveniente de un término latín personare que referido desde el teatro griego significa “aquellos a través de lo cual llega el sonido”; es decir, la máscara de un actor. Esta es la raíz de “personalidad”, categoría que utilizamos para hacer público lo que define nuestra subjetividad, para interpretar nuestro rol social; dado que las identidades no surgen desde la individualidad o el aislamiento sino desde la interacción con el otro, de las experiencias colectivas, del contacto directo con otros cuerpos, sumado al contexto, los valores de época y la herencia histórica y cultural, de allí que el papel del vestido en la construcción de la identidad sea tan decisivo como metáfora visual de la personalidad.

A lo largo del tiempo han surgido diferentes narrativas que vinculan la imagen con la identidad, pero como hablábamos anteriormente, no siempre fue así: para los hombres y mujeres del siglo XVIII, los trajes, las pelucas y el maquillaje no estaban destinados a expresar un Yo íntimo, solo asistían al simple goce de la imagen por la imagen, la idea de un sujeto dividido en un afuera y un adentro no era siquiera contemplada. Sería el siglo XIX, con el advenimiento del romanticismo, quien sentaría la base de nuestra actual visión del mundo frente a la lectura del otro, un ser interior que se revela en el aspecto exterior, una verdad interna que debe ser develada mediante la observación e interpretación de los rasgos de la cara, las posturas y las vestiduras. Discursos científicos como la frenología exacerbaron esta convicción, ya que su fin último era establecer una relación entre los rasgos de la cara y el cráneo con la personalidad, el desarrollo intelectual y la criminalidad, arrojando como consecuencia crudos estereotipos. Sin embargo, esta idea de un interior oculto, constituiría también una de las razones por las cuales la psicología y el psicoanálisis vieron su origen.

Como consecuencia del crecimiento de la urbe y el abandono de las maneras rurales que ponían al hombre cara a cara con un número limitado de personas, los individuos de la metrópoli deben convivir diariamente con el desconocido, con hordas de extraños que se cruzan en su camino y con los cuales debe relacionarse por segundos o minutos; la única certeza de sus intenciones es aquella que ofrece su kinesia y su vestir. Una serie de códigos culturalmente establecidos unidos a un imaginario social, serán los encargados de brindar esa conciencia anticipadora que nos permite enfrentar el presente.

Como consecuencia, el Yo moderno está extremadamente interesado en la impresión que de él tengan los demás, usando su apariencia como una suerte de propaganda de sí mismo, una tarjeta de presentación que pone en evidencia no solo una distinción de clase u oficio, sino nuestras más profundas aspiraciones. Los estudios de mercadeo apuntan a una clasificación de las personas a partir de diferentes niveles, fácilmente discernibles e identificables, como son los estilos de vida, donde rituales y hábitos cotidianos se convierten en filosofía personal y facilitan agrupaciones a partir de similitudes y diferencias asociadas a descripciones verbales.

En contraposición a este síntoma de clasificación, estereotipo y definición de límites radicales, encontramos el concepto de supermercado del estilo promovido por Ted Polhemus, antropólogo, investigador y asesor, experto en culturas emergentes, para él, el momento contemporáneo, caracterizado por la confusión, la diversidad y el eclecticismo promueve la posibilidad de surfear entre la geografía y la historia para hallar nuevas realidades en la mezcla de ambas, mestizaje y reciclaje abren un abanico de posibilidades difíciles de acotar en categorías. En el supermercado del estilo, afirma Polhemus, toda la historia de los estilos callejeros, desde los zooties a los Beatniks, de los Hippies a los Punks, están alineados en multiplicidad de opciones como si fueran latas de sopa en los estantes de un supermercado. En este punto, lo ideológico queda relegado a un segundo plano frente a la oferta estética, facilitando así la elección y recombinación, una promiscuidad estilística sin profundos cuestionamientos.

Las identidades grupales ampliamente difundidas en la segunda mitad del siglo XX y comúnmente asociadas a géneros musicales, fanatismos literarios o cinematográficos, prácticas sexuales, nostalgias del pasado y fantasías del futuro, posturas reflexivas, inconformistas o satíricas frente al presente casi siempre de carácter marginal, frente a la cultura dominante, se conjugan hoy en día en un nuevo lenguaje. Los escurridizos términos que les define como contracultura, subcultura o tribu urbana (para no cazarnos con ningún término, ya que todos tienen sus validaciones y sus imprecisiones) se reducen a simples adjetivos, donde el cabello, las prendas, los accesorios y el maquillaje pueden aludir a identidades tan disímiles como el punk, el hipismo y el pop mas comercial dentro la gramática vestimentaria de un solo individuo, mezclados y sampleados para generar otras melodías y por supuesto otros significados.

La disolución de las identidades radicales.

En nuestras sociedades cada vez más heterogéneas aparecen diferentes maneras de relacionarse con los otros, alejándose de la idea de un grupo social compacto e impermeable, que respondía a construcciones identitarias radicales, como lo fueron en su momento los punks, los mods, los skinheads; estas múltiples maneras de relacionarse sólo son consecuentes con la experiencia de la vida pública de la ciudad contemporánea, en esta, como lo manifiesta Manuel Delgado en su texto Disoluciones urbanas, el espacio público funciona como una suerte de comarca donde los extraños, provisionalmente, devienen semejantes. Con esta premisa, se intuye que la naturaleza de los grupos sociales actuales que nada tienen que ver con ideologías y revoluciones, sino más bien con el azar y el acontecimiento, y funcionan de manera intermitente y circunstancial.

Esos semejantes, tantas veces desconocidos, conforman un grupo social y sus dinámicas relacionales giran en torno a una actividad o a un acontecimiento, donde pocas veces o nunca se extrapolan a otros ámbitos de la vida pública o privada. Un ejemplo de esto son los eventos que reúnen multitudes en el espacio público como la calle, la cual pertenece a todos y hace sentir bienvenidos a participar de un gran grupo social:

¡hibrido absolutamente caótico! Todos alguna vez distintos, ahora son iguales en sus maneras, y en medio de semejante simulacro hasta los códigos vestimentarios, por momentos, parecen disolverse. De esto se trata las interacciones con desconocidos, de suspender quienes somos por un instante para poder pertenecer a la masa, al grupo y disfrutar de lo que acontece. Es el simulacro una regla social que se convierte en el ingrediente principal de las relaciones en el espacio público; a todo esto se le suma la sensación de ser desconocidos, del anonimato; no es en vano entonces que en estos eventos las personas accedan a llevar a cabo actos que comúnmente no realizan, por la idea de ser reconocidos o señalados en la vida cotidiana. Estos son simples actos de comunicación y no de vinculación, que no se dilatan más allá del momento vivido. En eventos como "Rock al parque" (Bogotá) y el "Anti mili" (Medellín) se viven de manera exacerbada las dinámicas relacionales expuestas anteriormente, pero cabe anotar que también aparecen en otros ámbitos sociales donde lo que tienen en común es el espacio en el que se desenvuelve, la calle.

Los códigos vestimentarios y las maneras en que se actúa bajo la ropa ya no son huellas o pistas certeras de identidad, como tampoco lo son las maneras de habitar la ciudad: territorio desterritorializado y reterritorializado, condición efímera del espacio público. El que comprenda estas manifestaciones de lo ingobernable y lo caótico de la ciudad contemporánea y sus habitantes, comprenderá entonces que cualquier código se disuelve en la urbe y es esta la razón por la que se deben

buscar maneras alternativas para la observación y comprensión de estos fenómenos, que se alejen de los estereotipos y los clichés que apelan al supuesto análisis de cómo se viste la gente, intentando, a partir de una foto, suponer un más allá del otro, imagen que no se acerca al reportaje y mucho menos al documental, pues se pide permiso para tomarla, ósea permiso para posar y después es etiquetada con un nombre y una descripción; como sucede con los estudios de Cool Hunting. ¿Qué análisis se hace entonces cuando no existe unainteracción, una experiencia que involucre al que observa y al observado? esto se asemeja más bien a la experiencia de la observación en un zoológico, donde hay un espectador que identifica su objetivo a fotografiar y este, sacado de su hábitat y escenificado, no actúa de manera natural, por el contrario posa para generar una impresión a ojos del que observa. La imagen recreada no arroja información para hacer lecturas de contexto, pues no se está capturando la verdadera naturaleza del acontecimiento y mucho menos las dinámicas que se hacen y deshacen en el espacio público.

Los transeúntes, el espacio público y la ciudad en general han sido temas abordados de manera obsesiva en la literatura, la sociología, la antropología, en las artes plásticas, el cine, por mencionar algunos, y sus autores, a través de sus obras, han arrojado maneras de hacer lecturas de la ciudad en general, esto incluye obviamente a las personas, su relación con el espacio público, con su ropa como espacio íntimo, la manera en que esta es usada como código social y con sus semejantes, como la manera de reconocerse a sí mismos como propios o diferentes. Las identidades que construimos a través de nuestro vestuario nos dotan de sentido frente a los otros, nuestro estilo personal habla de nosotros revelando, tal vez si o tal vez no, una realidad interior, deseada, fantaseada o sugerente, eso es lo menos relevante.

Bibliografía

ENTWISTLE, Joanne. El cuerpo y la moda. Barcelona: Paidós. 2002.

Ted Polhemus website: <http://www.tedpolhemus.com>

TURKLE, Sherry. La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era del internet. Barcelona: Paidós. 1997.

DELGADO, Manuel. Disoluciones urbanas. Medellín: Editorial universidad de Antioquia. 2002.

PONENCIAS COMPLETAS

MESA C *Desarrollo de productos interactivos, sistemas información y sostenibilidad*

Sobre la Condición Maquinal desde la experiencia Corpóreooperceptual 1

William Vásquez Rodríguez

wvasquezr@unal.edu.co

Diseñador Industrial U. Nacional, Maestro en Artes Plásticas Universidad Distrital Francisco José de Caldas ESAB, Magister en Historia y Teoría del Arte y la Arquitectura U. Nacional.

Samuel Herrera Castiblanco

saherrerac@unal.edu.co

Diseñador Industrial U. Nacional, Magister en Ingeniería de Sistemas U. Nacional

RESUMEN

La no – indiferencia hacia el mundo y hacia las cosas que lo constituyen, genera una preocupación en torno a la construcción de nuevas realidades narrativas alrededor de problemas contemporáneos, relativos a la marcada deshumanización, alienación, taylorización; causados, quizás, por una desmedida “dispositivización” o maquinización. Ahondando en las culturas, la crisis de valores, el pensamiento calculador y el afán de lucro, entre otros. Maquinas, experiencia, corporeidad, dispositivos, DISPOSITIVOS, son algunos de los términos sobre los cuales se instala la siguiente presentación. Centrando la atención en el DISPOSITIVO, pero no solo entendido desde el diseño sino desde la pedagogía, se procura realizar un recorrido problemático hasta lo fundacional del DISPOSITIVO, para comprender actitudes y acciones presentes. Por último se boceta una alternativa de abordaje al problema planteado, instalada en el dispositivo desde la condición maquinal, a partir de la experiencia Corpóreooperceptual. Surgen las siguientes inquietudes orientadoras ¿Cómo convertir el DISPOSITIVO, en objeto de investigación? ¿Es necesario seguir llenando la cultura material de más dispositivos inútiles? ¿Podemos hablar de una corporeidad del dispositivo? O ¿Cuerpo como dispositivo? ¿DISPOSITIVO o máquina? ¿Cómo es que el dispositivo caracteriza, pero a la vez vicia el abordaje metodológico? ¿Se puede hablar del dispositivo pedagógico?

Aproximación

Al consultar el termino dispositivo en el diccionario de la Real Academia Española se encuentra que Dispositivo (Del lat. dispositus, dispuesto). 1. adj. Que dispone. 2. m. Mecanismo o artificio para producir una acción prevista. 3. m. Organización para acometer una acción. Pero los diccionarios, en particular los que no tienen un carácter histórico-etimológico, funcionan

dividiendo y separando los varios sentidos del término. Ese carácter posiblemente influenció diversos abordajes, en torno al dispositivo. Hace algunos días haciendo la revisión bibliográfica del número de documentos que involucraban el término “dispositivo” se referenció la base de datos del sistema nacional de bibliotecas de la Universidad Nacional de Colombia, encontramos 130 trabajos. De los 130 más del 95 % eran trabajos de grado, al detallar un poco más los títulos estaban relacionados con mecanismos o artificios para producir una acción prevista. En el mismo sentido, recorrimos Google Scholar y al filtrar las palabras diseño y dispositivo, la búsqueda encontró 48.700, de igual manera que en la búsqueda anterior en un gran porcentaje, los títulos referían a mecanismos o artificio para producir una acción previa.

El problema como dispositivo

El objeto y la imagen como dispositivos modernos

La Escuela de Diseño de Ulm en Alemania de los años 60 instauró para las ciencias del diseño la concreción material de la función práctica de los productos, e imágenes de diseño como dispositivos. Desde allí todo objeto o imagen diseñados fueron considerados como “dispositivos para el servicio de algo” y reconocidos en la potencia contenida de servicio que cada útil posee. Esta potencia en espera de ser utilizada, da nombres a múltiples nuevos objetos e imágenes, que de manera novedosa ofrecen un nuevo servicio que no había sido considerado con anterioridad. De alguna manera un dispositivo plantea una fractura con el pasado, y anuncia la existencia de un nuevo artilugio para la posesión de alguien. La novedad como dispositivo que aun no ha sido catalogada, presta esta denominación a aquello aun sin nombre, así por ejemplo aparecen todo el tiempo nuevos dispositivos informáticos, dispositivos de interfase interactiva para georeferenciación, dispositivos para ayudar al picado de alimentos, dispositivos para guiar a la gente en un centro comercial, dispositivos para la emisión de servicios de emergencia, dispositivos para medir la grasa corporal, etc.

El dis-poner del dispositivo moderno

El dispositivo no significa nada para el usuario en sí mismo, tan solo vehicula, soporta, transfiere, traspasa, permite, aumenta, reduce, embellece, etc., a otra entidad o contenido necesario, que a su vez puede ser vehiculado, soportado, transferido, permitido, aumentado, reducido en “otro” dispositivo. El dispositivo es en cada caso un “mecanismo” o una “herramienta”, una “caja de herramientas” o una “imagen funcional” que facilita una actividad, soporta información o se concreta en una superficie por la que aparece una imagen para la estética contemplativa o un contenedor y exhibidor de información etc., o cualquier otro objeto técnico material que haga posible efectivamente que aquello que está previsto como contenido suceda. Foucault hace una reflexión interesante entorno al dispositivo (Deleuze G. , 1999)

“Los dispositivos tienen, como componentes líneas de visibilidad, de enunciación, líneas de fuerzas, líneas de subjetivación, líneas de ruptura, de fisura, de fractura que se entrecruzan y se mezclan mientras unas suscitan otras a través de variaciones o hasta de mutaciones de disposición”

Más adelante (Deleuze G. , 1999) comparte con nosotros:

“¿Qué es un dispositivo? En primer lugar, es una especie de ovillo o madeja, un conjunto multilineal. Está compuesto de líneas de diferente naturaleza y esas líneas del dispositivo no abarcan ni rodean sistemas cada uno de los cuales sería homogéneo por su cuenta (el objeto, el sujeto, el lenguaje), sino que siguen direcciones diferentes, forman procesos siempre en desequilibrio

y esas líneas tanto se acercan unas a otras como se alejan unas de otras. Cada línea está quebrada y sometida a variaciones de dirección (bifurcada, ahorquillada), sometida a derivaciones. Los objetos visibles, las enunciaciones formulables, las fuerzas en ejercicio, los sujetos en posición son como vectores o tensores (...) Hay líneas de sedimentación, dice Foucault, pero también líneas de "fisura", de "fractura". Desenmarañar las líneas de un dispositivo es en cada caso levantar un mapa, cartografiar, recorrer tierras desconocidas, y eso es lo que Foucault llama el "trabajo en el terreno". (...) Las dos primeras dimensiones de un dispositivo, o las que Foucault distingue en primer término, son curvas de visibilidad y curvas de enunciación. Son máquinas para hacer ver y para hacer hablar. La visibilidad no se refiere a una luz en general que iluminara objetos preexistentes; está hecha de líneas de luz que forman figuras variables e inseparables de este o aquel dispositivo. Cada dispositivo tiene su régimen de luz, la manera en que ésta cae, se esfuma, se difunde, al distribuir lo visible y lo invisible, al hacer nacer o desaparecer el objeto que no existe sin ella. En tercer lugar, un dispositivo implica líneas de fuerzas. Parecería que éstas fueran de un punto singular a otro situado en las líneas precedentes; de alguna manera "rectifican" las curvas anteriores, trazan tangentes, envuelven los trayectos de una línea con otra, operan idas y venidas, desde el ver al decir e inversamente, actuando como flechas que no cesan de penetrar las cosas y las palabras, que no cesan de librar una batalla. La línea de fuerzas se produce "en toda relación de un punto con otro" y pasa por todos los lugares de un dispositivo. Invisible e indecible, esa línea está estrechamente mezclada con las otras y sin embargo no se la puede distinguir. Se trata de la "dimensión del poder"; y el poder es la tercera dimensión del espacio interno del dispositivo, espacio variable con los dispositivos. Esta dimensión se compone, como el poder, con el saber."

La fractura interna del dispositivo

Esta escisión entre forma del dispositivo y contenido del dispositivo se establece en el diseño moderno, como un enfrentamiento entre sujeto y objeto, entre forma y función, entre soporte y tarea o entre producto y servicio. Así diseñar dispositivos prevé tener listos los contenidos diseñados por otros y generar alternativas formales para ser valoradas con indicadores de lectura, rapidez, eficiencia, etc., y el diseñador profesional se reconoce a sí mismo como aquel capaz de inventar y llevar a la realidad cualquier dispositivo sin importar su contenido. Es decir, el diseño industrial y el diseño gráfico en especial sometidos a un contenido sin valoración, ni reflexión, ni intervención creativa.

El dispositivo como problema de investigación

El dispositivo-objeto y el dispositivo-imagen

Es común que la tarea que asumen rutinariamente los diseñadores sea la de diseñar dispositivos, utilizando para ello su propia estructura metodológica y su sentido innovador. Pero en procesos de investigación sobre dispositivos, independientemente que el alcance del proyecto sea un resultado de producto o una imagen final como dispositivo este debe ser pensado autónomamente y por ello convertido en objeto de estudio.

Surge aquí la pregunta por el dispositivo que debe acompañar todo proceso investigativo, en la medida que este debe ser configurado conceptualmente. Esta pregunta ¿Que es un dispositivo? debe afinarse al sentido del contenido de cada investigación que a su vez tendrá como propósito. La investigación no será en tanto el diseño del dispositivo como resultado perceptible, sino en tanto que es una nueva realidad posible por llegar, es decir el proceso de ser concretada. Si lo relevante que no es el dispositivo en cuanto soporte de otra entidad en sí, sino lo es la reflexión que se haga sobre las tramas sociales

que este permite, la relación entre personas que son posibles, su sentido calorífico social o cualquier otra estrategia que se geste en vía de restablecer la condición humana.

El Contenido del dispositivo1

El dispositivo responde además de su naturaleza perceptual a un ¿para qué sirve? Sobre el cual es posible detenerse a reflexionar. Diferenciamos aquí la utilidad inmediata, denotativa del dispositivo en cuanto instrumento, herramienta, posibilitador, medio, etc. de su propósito final en términos sociales y/o estéticos.

Esta liberación del dispositivo como simple aparato satisfactor de necesidades o de imagen resolutive de problemas de información, nos pone frente a pensar el propósito social de esta como el verdadero objeto de investigación, nos obliga a detenernos por lo menos en algunos problemas gruesos que son:

1. La aparición de la imagen que se sustenta sobre el dispositivo en cuanto medio ella es como una nueva realidad para el mundo. No es la imagen que genera el dispositivo y que un usuario utiliza sin conciencia, aquella que surge como fenómeno y se fija en la percepción y la mente de quien se ve afectado por ella. Esta imagen por lo nueva en cuanto es para experiencia rompe la rutina y la cotidianidad del espectador y tal como nos lo dice Tomas Maldonado (Maldonado, 1994), se hace presente para el mundo en su condición de nueva realidad, como una fantasmagoría, una teatralización, un relato-discurso, una configuración simbólica, una metáfora, etc., conformándose nuevos lugares enriquecidos para la presencia de un revelado "quien" y que permite la existencia del "ser". El dispositivo es un lugar para la permanencia del hombre en relación con los otros, para el decir y el escuchar de aquello que sea pertinente, para encontrar lo que allí se podría cuidar, para encontrar-se a sí mismo, y para poder desplegar las potencias intelectuales, inventivas y afectivas del hombre.

2. El dispositivo como lugar de encuentro y cruce de fuerzas, para ello se puede referenciar a Joseph Beuys (Mennekes, 1997), quien plantea rupturas serias en el hombre moderno, tanto en su dimensión horizontal, en cuanto ser terrestre que se entiende y depende del horizonte para reconocerse en él, los hombres entre sí están incomunicados, pese a ser la época de los grandes avances tecnológicos. La perspectiva posee muros, murallas y fracturas, aparentemente infranqueables, detectar la fractura, que generalmente va acompañada de confusión y dolor es la tarea que Beuys le propone como tarea al investigador que en cada hombre está latente.

3. El dispositivo y el repudio de los universales. El universal, en efecto, no explica nada, sino que lo que hay que explicar es el universal mismo. Todas las líneas son líneas de variación que no tienen ni siquiera coordenadas constantes. Lo uno, el todo, lo verdadero, el objeto, el sujeto no son universales, sino que son procesos singulares de unificación, de totalización, de verificación, de objetivación, de subjetivación, procesos inmanentes a un determinado dispositivo. Y cada dispositivo es también una multiplicidad en la que operan esos procesos en marcha, distintos de aquellos procesos que operan en otro dispositivo. (Deleuze G. , 1999)

4. Los dispositivos y el cambio de orientación que se aparta de lo eterno para aprehender lo nuevo. Lo nuevo no designa la supuesta moda, sino que por el contrario se refiere a la creatividad variable según los dispositivos: de conformidad con la interrogación que comenzó a nacer en el siglo XX, ¿cómo es posible en el mundo la producción de algo nuevo? Verdad es que en toda su teoría de la enunciación, Foucault rechaza explícitamente la "originalidad" de una enunciación como criterio

poco pertinente, poco interesante. Lo que quiere es considerar únicamente la “regularidad” de las enunciaciones. Pero lo que Foucault entiende por regularidad es la marcha de la curva que pasa por los puntos singulares o los valores diferenciales del conjunto enunciativo (así como definirá las relaciones de fuerza por distribuciones de singularidades dentro de un campo social). (Deleuze G. , 1999)

Una fractura del eje vertical, la que asume como un abandono de la tierra de parte de fuerzas espirituales y dadoras, quedando la materia tierra como un simple útil mercantilizado y sin sentido humano, es la ruptura con la experiencia interior de sí mismo. El DISPOSITIVO, es ese espacio central que va de camino a restituirse y a ser el lugar de cruce y evento de fuerzas, energías, ideas, proyectos, expectativas, que de manera local resignifican un territorio poblado de seres humanos. Cada “quien” puede llegar a ser dispositivo de su propia existencia, puede disponer de lo que le ha sido dado y consumir lo que haya cosechado. Podemos ser un dispositivo colectivo para esta tierra y para los otros, un lugar poderoso donde se recupera y se vive el pasado, se hace una historia con la vida presente y se fortalecen las expectativas presentes sobre el futuro posible .

El puente como DISPOSITIVO y la reparación

El DISPOSITIVO en cuanto lugar de encuentro y desenvolvimiento entre hombres, es un lugar político, pues permite un centro como si fuera el ágora griega para pensar conjuntamente lo que les es pertinente para el cuidado de su condición humana y el territorio producto de ello. En el DISPOSITIVO se configuran nodos afectivos, espirituales e intelectuales de conexiones de transmisión por donde fluyen el discurso y la imagen de “cada quien” (Arendt, 1993). Es en este fluir de encuentros y des-encuentros que acontecen en el DISPOSITIVO que se tejen las relaciones humanas, que acontece la revelación de quien no se había hecho presente, que se suscitan mediante la imaginación y la inventiva de nuevas jugadas la cura contra la indiferenciación, la homogenización, la rigidez de los sistemas deshumanizantes, la codificación del ser humano o el desplazamiento y/o el olvido de lo heredado, la tradición.

El DISPOSITIVO se instala como puente erigiéndose por sobre la niebla de los abismos existentes entre los hombres y los pueblos permitiendo reducir la distancia que el mundo moderno ha abierto entre ellas. Es el DISPOSITIVO un puente frágil, hecho de pequeños fragmentos de sentido y colgado de cuerdas de preguntas simples que entretejidas entre si dan su flexibilidad y efemeridad, esta estrategia que va mas allá de lo formal, permite el emplazamiento temporal de asuntos de vecinos de un hombre en el otro y viceversa, como en una visita a la que llevo cosas y traigo cosas y finalmente al final de la tarde me repliego a mi propia existencia en mi comarca.

El DISPOSITIVO como experiencia Mitológica

Preocupados por la muerte de muchos mitos en la modernidad y por la caída de los grandes metarrelatos, la Sociedad procura rescatar desde el dispositivo, desde lo maquinal, la potencial experiencia mitológica de los DISPOSITIVOS; donde el manejo del detalle permite la tolerancia del encuentro de maquinas orgánicas. Mitos que serán mediados como maquinas constitutivas de la máquina de las maquinas. Maquinas integradas por órganos constituyentes tomando en consideración los agenciamientos maquínicos de Deleuze y Guattari (Deleuze G. y., 2000):

“Ya que hay líneas de articulación o de segmentaridad, estratos, territorialidades; pero también líneas de fuga, movimientos de desterritorialización y de desestratificación. Un agenciamiento maquínico está orientado hacia los estratos, que sin duda lo convierten en una especie de organismo, o bien de una totalidad significativa, o bien en una determinación atribuible a un sujeto”.

DISPOSITIVOS cuya experiencia mítica, en palabras de Mircea Eliade, (Mircea, 1994):

“El mito tiene “vida”, en el sentido de proporcionar modelos a la conducta humana y conferir por eso mismo significación y valor a la existencia (...) Conocer el mito, es aprender el secreto del origen de las cosas; se aprende no solo como las cosas han llegado a la existencia, sino también dónde encontrarlas y como hacerlas reaparecer cuando desaparecen”.

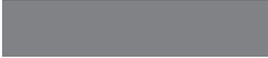
Constitución del laboratorio de diseño como DISPOSITIVO:

En la línea de Basil Bernstein (Bernstein, 2001) las reglas distributivas, de recontextualización y de evaluación pueden ordenar internamente el laboratorio de diseño, como DISPOSITIVO siempre y cuando se cumplan las condiciones de producción, reproducción y transformación cultural. El laboratorio de diseño, es un espacio experimental de formación en el nuevo plan curricular, donde se confrontan experiencias, hábitos y actitudes de los estudiantes. Su finalidad es entender la naturaleza de un proyecto con sentido resolutivo, a través de la conceptualización y materialización. El laboratorio media para que cada estudiante desarrolle habilidades y capacidades de: proyectar productos industriales, comprender la forma como respuesta procesos de producción industrial, tener sensibilidad ante la forma repetible y comprender el desarrollo de cada objeto industrial como respuesta de un evento antro-po-tecnológico.

Por otra parte, se planteó la Sociedad Criptomaquinoantropomórfica de Bogotá, como espacio colectivo para compartir las experiencias del laboratorio en torno al ser humano como cuerpo que transita por lo físico, emocional (sensible), ritual y mitológico. Dicha sociedad es una estrategia pedagógica que enuncia los elementos metodológicos, establece la relación profesor - alumnos y propone los productos académicos. La membresía a la sociedad se establece a partir de inscribir un proyecto, resultado de una exploración previa desde la dimensión de la experiencia. La experiencia puede ser explorada a partir de sus vivencias o a partir de la reflexión e interiorización de la experiencia social e histórica. Dicha sociedad permite que, quienes ingresen al laboratorio, tengan ya una actitud abierta a la exploración desde su propio cuerpo y curiosa frente al conocimiento de los lenguajes visuales, narrativos o mediáticos.

Bibliografía

1. Arendt, H. (1993). La condición humana. Barcelona: Ediciones Paidós.
 2. Berstein, B. (2001). La estructura del discurso pedagógico. Madrid, España: Morata.
 3. Bonsiepe, G. (1999). Del objeto a la interfase: mutaciones del diseño. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.
 4. Deleuze, G. (1999). Michel Foucault, filósofo. Barcelona, España: Gedisa.
 5. Deleuze, G. y. (2000). Mil mesetas: capitalismo y esquizofrenia. España: Pre-textos.
 6. Heidegger, M. (1993). El ser y el tiempo (2a Ed.). Mexico D.F. Mexico: Fondo de Cultura Economica.
 7. Lyotard, J. F. (1987). La condición postmoderna. Madrid, España: Cátedra.
 8. Maldonado, T. (1994). Lo real y lo virtual. Barcelona, España: Gedisa.
 9. Maldonado, T. (1977). Vanguardia y racionalidad. Barcelona, España: Gustavo Gili.
 10. Mennekes, F. (1997). Joseph Beuys: pensar cristo. Barcelona, España: Herder.
 11. Mircea, E. (1994). Mito y realidad. Bogotá, Colombia: Labor.
 12. Real academia española. (s.f.). Diccionario real academia española. Recuperado el 22 de marzo de 2010, de [http:// buscon.rae.es/drae/](http://buscon.rae.es/drae/)
 13. Schlemmer, O. (1961). The theater of Bauhaus. Connecticut, EE.UU.: Wesleyan University Press.
 14. Vasquez, R. W. (2000). El sistema relacional: hombre, maquina, entorno. Bogota, Colombia: Facultad de Artes, Universidad Nacional de Colombia.
 15. URL: <http://www.flickr.com/photos/sociedadcriptomaquinoantropomorfica/>
 16. URL: <http://www.flickr.com/cermicatallertresdiun/>
 17. URL: <http://vimeo.com/10221961>
-



Instalación de Objetos Sonoros en Ambientes Interactivos. Hacia la recuperación de la memoria sonora

Ramón Medardo Rodríguez Mendoza

ramon_medardo@yahoo.com

Diseñador Industrial, estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva U. de Caldas
Docente a distancia de la Fundación Universitaria , docente del Centro de Capacitación y de Promoción

RESUMEN

La manera como aprehendemos la realidad esta fuertemente influenciada por las tecnologías que utilizamos, así la tecnología del alfabeto, como lo ha demostrado Mc Luhan, nos ha condicionado a relacionarnos con el mundo en una forma altamente visual y abstracta. El trabajo pretende estudiar de una parte los cambios en nuestra percepción y construcciones cognitivas que conllevan las nuevas tecnologías y de otra el desarrollo en el diseño de interfaces físicas.

Palabras clave: Memoria, sonido, paisaje sonoro, espacio, aural, tiempo, percepción, interacción, imagen.

Aproximación

Al consultar el termino dispositivo en el diccionario de la Real Academia Española se encuentra que Dispositivo (Del lat. dispositus, dispuesto). 1. adj. Que dispone. 2. m. Mecanismo o artificio para producir una acción prevista. 3. m. Organización para acometer una acción. Pero los diccionarios, en particular los que no tienen un carácter histórico-etimológico, funcionan

Contenido:

El espacio-tiempo que experimentamos es lineal, secuencial, nos movemos dentro de estructuras determinadas por los tres vectores espaciales acotados por Descartes, nuestro tiempo está determinado por un ritmo exacto que es la fracción de una rotación de la tierra sobre su eje.

Está rígida estructura nos permite vivir con la seguridad de lo finito, reversible y determinista, podemos hacer predicciones sobre nuestro futuro pues en apariencia el mundo es un "objeto" inmutable que se rige por las consideraciones geométricas que formalizará Euclides y por las leyes dictadas en los "Principios" de Newton.

Podríamos plantearnos sí la intuición de estos grandes científicos y la forma de percibir la realidad que tenemos, esta determinada por lo que Mc Luhan denomina la "interiorización de la tecnología del alfabeto".

En su texto "La Galaxia Gutenberg" explora la influencia que ha tenido la imprenta en la cultura y por consiguiente en la forma como los hombres percibimos el mundo, y enfrenta las visiones de las sociedades analfabetas que consideramos primitivas con las sociedades altamente alfabetizadas o civilizadas y comenta: "en cualquier medio occidental, el niño está rodeado por una tecnología visual, abstracta y explícita de tiempo uniforme y espacio continuo, en los que la causa es eficiente y trascendente, y en los que las cosas se mueven y ocurren, por orden sucesivo, en planos únicos. Pero el niño africano vive en el mundo implícito y mágico de la resonante palabra hablada. No encuentra causas eficientes, sino causas formales en un campo configurativo del tipo de los que elabora cualquier sociedad analfabeta", y citando al siquiatra J. C. Carothers de su texto Culture, Psychiatry and the written world: "el africano rural vive primordialmente en un mundo de sonidos – un mundo cargado de significado directo y personal para el oyente – en tanto que el europeo occidental vive, en mayor grado, en un mundo visual que, en conjunto, le es indiferente" las sociedades analfabetas o primitivas viven dentro de lo que McLuhan denomina el "poder" mágico de las palabras y hace un análisis de cómo sus acciones están estrechamente relacionadas con la "mágica resonancia de los vocablos y de su fuerza para imponer inexorablemente lo que significan". Esta fuerza mágica la podemos observar hoy en la utilización que hacen las religiones o los movimientos espirituales de las palabras o cantos como forma de entrar en comunión con el ser supremo o la fuerza creadora, así, las oraciones de la tradición católica, la fuerza retórica y teatral a la que recurren los oradores de tradición protestante, los mantras o sonidos básicos del alfabeto sánscrito como forma de aquietar la mente en la tradición yoga o los cantos sobre los héroes míticos de las comunidades Kogis en la Sierra Nevada de Santa Marta. Para McLuhan el mundo dominado por lo visual es indiferente, las personas disocian pensamiento y acción, este hecho es perpetuado por el acto de la lectura silenciosa e individual.

Pero ¿Los ciudadanos de este siglo continúan comportándose así? ¿Los niños nacidos en la era del Internet y las personas que han crecido viendo televisión y escuchando radio, mantienen un comportamiento basado simplemente en las relaciones visuales?, o cómo lo comenta Mc Luhan esta noosfera electrónica nos lleva a un retorno hacia el mundo audio-táctil de las culturas analfabetas, es un hecho que los niños de las últimas generaciones no pueden mantener la atención concentrada en una sola cosa durante mucho tiempo, además pueden mantener múltiples diálogos al tiempo, y de manera casi generalizada aborrecen los productos de la tecnología de la imprenta.

Teniendo como base este panorama, el interés como tema de estudio es la percepción del espacio-tiempo dentro de un ambiente inmersivo e interactivo, una instalación tipo Cave, teniendo como referencia no ya objetos o cuerpos visibles sino "objetos" sonoros.

La propuesta es una construcción teórico-práctica que plantea como problema fundamental el tipo de cognición del espacio-tiempo que harán las personas al interactuar con sonidos dentro de esta instalación, y si durante ese tiempo de inmersión los interactores logran acercarse al espacio mágico audio-táctil del que hablan los investigadores de las culturas primitivas. La instalación funciona como una "maquina teatral" en el que se interrelacionan diversos elementos formando un sistema. Estos componentes son : escenario, escenografía, coreografía e interacción.

Las interacciones que se dan entre los elementos llevan a la construcción de un ambiente plurisensorial, en el que se privilegia la audición y se apoya en referentes sensibles de mayor respuesta espacio - temporal : visión y propiocepción, lográndose la "integración sensorial".

El escenario constituye el medio físico dentro del que se concentra la atención, en él están dispuestos los dispositivos a través de los cuales se ejecuta la interacción. Sobre su superficie interior se desarrollan las escenografías, su piel se muestra como una cáscara morfosintáctica dinámica que se transforma en el espacio y el tiempo.

La escenografía se refiere a los aspectos comunicativos de la forma, que afectan los sentidos del espectador. El gesto es controlado por la materia física del dispositivo pero la interacción es conducida, comprendida, por la escenografía, esta es la que permite la relación cognitiva que se entabla entre objeto y sujeto. Las disposiciones escenográficas evidencian las relaciones espacio-temporales a partir de las cuales los "actores" realizan las construcciones cognitivas.

La coreografía es el gesto, el acto motor del sujeto y fundamento de la instalación.

La interacción se establece entre la acción del usuario (coreografía) y el objeto que emite estímulos auditivos y visuales (escenografía).

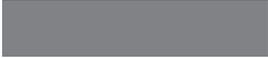
La interacción está regulada por los objetos y el gesto, es decir por el grado técnico y la cualidad motora del ser que interactúa. "la técnica es a la vez gesto y útil".

La Interacción viene a condensar el nivel comunicativo de la instalación.

Podemos hablar de Objeto sonoro, desde el momento en que el sonido ha sido capturado (cinta magnética, cilindros de cera, surcos de vinilo, punto óptico).

La estabilización del material sonoro en un soporte lo hace un ente físico por excelencia, que permite observar sus cualidades básicas y hacerlo un hecho inteligible. Nuestra premisa en la utilización del sonido son sus posibilidades espaciales al ser proyectado y la posible manipulación de sus cualidades : tono, intensidad y ubicación ; así, los usuarios llegan a la comprensión de estas características que manipulan indirectamente con su gesto y también pueden construir una percepción propia del espacio-tiempo. El sonido se proyecta como ente morfológico, pudiéndose observar en él formas, colores, tamaños, duraciones, movimiento, lugar, volúmenes, densidades,...lo que permite asociaciones espaciales muy variadas.

El concepto central es permitir a las personas manipular diversos sonidos y controlar su movimiento en las 3 dimensiones con el movimiento de su cuerpo dentro de la instalación.



Formación y apropiación ciudadana en los Sistemas de Transporte Masivo de Ciudades Intermedias, mediante acciones de diseño Interactivo.

Luz Ángela Plata Botero

luzangelaplata@yahoo.com

Estudiante de Maestría de Diseño y Creación Interactiva Universidad de Caldas.

Diseñadora Visual, actualmente hace parte del equipo de comunicaciones del Sistema Integrado de Transporte Masivo de Pereira Dosquebradas y La Virginia.

RESUMEN

Las ciudades intermedias en Colombia con poblaciones mayores a 600.000 habitantes están siendo objeto de cambio en su sistemas de movilidad, replicándose en ciudades más pequeñas para generar Sistemas Integrados de Transporte Público, estos cambios tienen grandes componentes urbanos en infraestructura, tecnología y comportamiento. En los SITM (Sistemas Integrados de Transporte Masivo llamados así en Colombia) confluyen numerosas disciplinas, en sus etapas de planeación, operación y sostenimiento. La apropiación ciudadana y la formación que se inician desde su construcción son claves para que la implementación de estos sistemas sean exitosos o traumáticos. La transformación urbanística, el nuevo sistema de movilidad y pago y las nuevas formas de comportamiento generan una nueva cultura para la cual el ciudadano usuario debe estar preparado garantizando que el funcionamiento de estos sistemas sean exitosos, el trabajo interdisciplinario es clave, y el diseño visual una disciplina que aporta transversalmente todos estos procesos y aprovechando las nuevas tecnologías como herramientas para formar ciudadanos y facilitar la implementación y puesta en marcha de estos SITM.

Palabras clave: cultura ciudadana, comportamientos ciudadanos, comunicación visual diseño visual, diseño estratégico, espacio público, interacción urbana, identidad, ley, moral y cultura, legalidad, normas de convivencia, pedagogía, imaginarios urbanos, pertenencia y simbología.

Introducción

Los SITM (Sistemas Integrados de Transporte Masivo), en Colombia, específicamente en ciudades intermedias: Pereira con más de tres años de operación, Cali con más de seis meses de haber empezado, Bucaramanga que inicio su etapa de prueba en enero del 2011, Barranquilla preparándose para comenzar en mayo de 2011 y ciudades como Cartagena y Medellín que están en proceso de construcción para empezar operación en el 2012, y la preparación de la mayoría de ciudades Colombianas para integrar el transporte público, son el universo perfecto para aplicar herramientas de diseño interactivo que contribuyan a formar y mejorar comportamientos ciudadanos, de los cuales dependen el correcto uso de estos sistemas. La pretensión es utilizar el SITM de Pereira MEGABÚS, como modelo de experimentación para realizar acciones de diseño interactivo para formar usuarios y contribuir a mejorar comportamientos y normas básicas de convivencia. El Diseño visual, las nuevas tecnologías, los sistemas de información y las TICS son de gran ayuda en el desarrollo y socialización de estos sistemas de transporte; si bién no son los responsables de la apropiación, formación, aceptación y buen uso de estos sistemas, sus herramientas hacen parte de un engranaje que con otras disciplinas, evitando problemas en su implementación y se pueda generar un vínculo de apropiación más fuerte en la etapa de sostenimiento. Un diseñador Visual interactua desde la etapa de planeación de los SITM en desarrollo de estrategias de comunicación, para afrontar los nuevos cambios y concepción de la movilidad de la ciudad, la comunicación estratégica y la Identidad corporativa son claves pues estos sistemas se convierten en referentes de identidad urbana. En la etapa de construcción con el manejo de los sistemas de información, Infografías, y señalética, y en la etapa de operación: diseño de manuales de usuario, diseño de herramientas para la enseñanza del manejo del nuevo sistema de pago, y socialización de normas de usuario evitando conflictos, mejorando la operación de los sistemas y por lo tanto la movilidad de la ciudades, los SITM son espacios educadores que por sus condiciones físicas necesitan una armonización de la ley, la moral y la cultura, Mockus Antanas (1999) permitiendo esta condición, evitar accidentes y mejorar la calidad de vida de los ciudadanos. Según los sondeos realizados por el Fondo de prevención vial en 2004, en Colombia el 18% de los peatones no utilizan los puentes peatonales, el 95% de los motociclistas infringen las normas, un porcentaje grande no toma como deber ciudadano ayudar a las personas socialmente vulnerables (ancianos, niños, discapacitados) El 24.7% no cruza las calles por la zonas demarcadas . En cuanto accidentes de transito En el año 2003, en promedio los países del América latina aumentaron su accidentalidad en un 14%, sobresalen los datos de Perú y Argentina, países que aumentaron su accidentalidad en un 48% y 54% respectivamente, y Colombia, que la disminuyó en un 28% en relación al año 1996. El Porcentaje de personas que justifican desobedecer la ley cuando es la única manera de alcanzar los propios objetivos en Colombia es de el 24.1 % .

La infracción de estas normas básicas de convivencia generan conflictos interpersonales, crean ambientes y situaciones inadecuadas produciendo en algunos casos muertes, lesiones y destrucción; existe una "cultura del atajo" "Cabra Efraín - Castro Carolina 2006 Fomentar Cultura ciudadana p. 6" en la que la motivación principal del individuo es tener resultados a corto plazo sin reparar en los riesgos o las consecuencias a mediano y largo plazo, como ejemplo simple es el cruzar la calle por un sitio no permitido, la meta inmediata es alcanzar el lado opuesto de la vía lo más rápido posible, evitando caminar hasta la esquina o usar el semáforo peatonal más próximo. Estos problemas contribuyen al bajo sentido de pertenencia por su territorio.

En los SITM existen unas normas de cultura ciudadana determinadas aplicadas a todos los Sistemas de Transporte Masivo, en las cuales se pretenden actuar con acciones de diseño interactivo escogiendo las normas más quebrantadas de acuerdo

a mediciones realizadas por MEGABÚS, realizar la acción y medir nuevamente los resultados, Teniendo en cuenta siempre la relación espacio, cuerpo, ciudad y cibercultura, y suscitando la participación ciudadana como elemento de transformación y apropiación.

La interactividad, la multimedia, los nuevos dispositivos y los espacios virtuales nos muestran una nueva forma de ver las ciudades, modifican los conceptos del espacio real generando nuevas realidades, la ciudad se transforma surgiendo un nuevo espacio llamado por Castells "espacio de los flujos" Castells, Manuel (1997)", un espacio donde se organizan prácticas sociales que tiene que ver con flujos de capital, de información, de tecnología e interacción.

Las transformaciones digitales generan realidades espaciales que Josep Maria Montaner, en La Modernidad Superada. Arte, Arquitectura y Pensamiento del Siglo XX. Clasifica de la siguiente manera:

Los espacios mediáticos:

Ya no predomina el espacio físico y la arquitectura se vuelve un contenedor neutro con sistemas de objetos, máquinas e imágenes, ejemplo de esto son los museos, donde confluyen una mezcla de información, experimentación e interacción.

Los no lugares: Espacios que el etnólogo francés Marc Augé ha bautizado, como espacios del anonimato, espacios organizados para olvidar y perder la identidad, espacios de transitoriedad: ejemplos los aeropuertos y centros Comerciales y nuestros sistemas de transporte masivo podrían enmarcarse dentro de esta categoría por su transitoriedad y uniformidad aunque en cada ciudad han tratado de darles identidad adaptándolos a la cultura de la región.

Los espacios virtuales o el ciberespacio: Espacio proyectado a través del ordenador, construidos con información y tecnologías digitales y electrónicas.

Claude Lévy –Strauss consideró la ciudad como la máxima creación del hombre, ahora afirma que el ciberespacio no solo es la máxima creación de la inteligencia y la ciencia sino también de la imaginación y la ficción, de la capacidad del hombre para soñar y crear.

Los espacios virtuales se transforman gracias a la interacción con el visitante, la mirada del espectador se vuelve activa, existe un cambio en la representación, que a través del ordenador permite animar un objeto-imagen perteneciente a un mundo virtual, pero interactuando con una situación real. Mundos virtuales como Second Life son herramientas que permitirían formar una parte de los usuarios de los SITM.

Una acción interactiva en los SITM podría ser intervenir el espacio público con nuevos modelos tecnológicos y unir lo virtual al espacio real y crear un entorno inmersivo donde el espectador haga parte del mismo, lo transforme y proponga nuevos lenguajes y nuevas creaciones, propiciando también el acercamiento de los ciudadanos a las TICs, teniendo en cuenta que la mayor parte de los usuarios de los SITM son de estratos 1, 2 y 3. Descontextualizar los objetos y pasarlos a otra dimensión tiene como antecedentes a Duchamp con sus ready mades o Eduardo Kac mezclando Arte, ciencia y tecnología usando disciplinas como la genética descontextualizándola y usándola para crear arte vida una nueva dimensión del arte "Arte transgénico", mostrándo que todo puede ser posible cuando incrustó en 1995 en su tobillo una memoria, que hoy se usa

en biometría, y según Arlindo Machado habla de dos interpretaciones una: leer “el significado del implante como una alerta sobre las formas de vigilancia y control sobre el ser humano que podrían adoptarse en el futuro” y la otra positiva como “un síntoma de una mutación biológica que podría acontecer próximamente, cuando memorias digitales fueran implantadas en nuestros cuerpos para complementar o sustituir a nuestras propias memorias”. (MACHADO 1998), o ¿para agilizar procesos de aprendizaje o cambios de comportamiento?, o que el medio de pago de los SITM implantados en nuestro cuerpo y se cargara vía escáner.

Pero es Jeffrey Shaw con Movie –Movie (video) (1967) donde trasmuta la pantalla de cine convencional en una pantalla de proyección en tres dimensiones del espacio arquitectónico, Las múltiples superficies permite la proyección de imágenes a materializarse en muchas capas, y los cuerpos de los artistas y luego de la audiencia interactúa convirtiéndose en parte del espectáculo.

The Legible City (1.989-91) de Jeffrey Shaw, descrita anteriormente, el artista concibe el rol del cuerpo integrado a la representación de la ciudad. La ciudad es mostrada como lugar de experimentación del cuerpo.

En Waterwalk donde un tetraedro transparente (y a veces de color) de plástico. permite a la gente entrar y ser sellado su interior. Este tetraedro es inflado por aire, una o más personas pueden “caminar sobre el agua” y el espectador es inmerso en la obra; el mismo es la obra de arte. Aquí el espectador se apropia del lugar y crea una nueva obra.

Esta visión del arte la tecnología y la ciencia crea un espacio político, las nuevas tecnologías hacen que el ciudadano pueda participar más activamente de los procesos de cambio de la ciudades posibilitando la interacción de las personas con el espacio público y que definiendo nuevos modelos de comunicación, además generando sentido de pertenencia porque lo que el ciudadano construye o ayuda a construir es lo que cuida.

Ejemplos de esto es:

Connected Cities

Proyecto de articulación entre redes de comunicación y redes de transporte público, cofinanciado por la Union Europea para el mejoramiento de la calidad de vida de los ciudadanos.

Graffiti Research Lab

Obras realizadas con laser que se proyectan sobre las superficie de los edificios, haciendo del graffiti una forma de expresión utilizando las nuevas tecnologías.

Bit.falls, de Julius Popp, una cascada de palabras que se forman con gotas de agua, una pieza que visualiza los ciclos del agua y de la información, combinando una tecnología sofisticada con democratizando la información para que todos podamos ser artistas.

Urban digital media

En Zaragoza están implementando un Campus; Milla Digital un espacio urbano de creación e innovación que tiene los siguientes proyectos:

Cortina de agua: Sistema interactivo de fuente por el cual los chorros de agua pueden ser controlados por medios digitales. La pantalla tendrá una escala urbana, a modo de canal que recorre la ciudad, pero sinuoso en el plano vertical, para que pueda ser observado desde la distancia.

Parada de autobús digital: modelo interactivo que proporcionará información y mapas sobre el trayecto que cada ciudadano quiera realizar, permitirá utilizar pantallas de visualización activadas de forma táctil o con el teléfono móvil y proporcionará conectividad inalámbrica. Además tiene una arquitectura variable, que permitirá que la forma y la posición de algunos de los elementos de la marquesina cambien de acuerdo con las necesidades climatológicas del momento y del número de usuarios en el lugar, que puede ser incorporado tanto a edificios fijos como a estructuras temporales. Colocado en una serie de fachadas servirá para señalar el área de Milla Digital dentro de la ciudad.

Pavimento con memoria: Registra el movimiento de los peatones al pasar por un espacio determinado, mediante el uso de una superficie digitalmente sensible.

Fachadas y pantallas digitales: Será posible combinar los diferentes efectos de la emisión de luz. Permitirá producir efectos teatrales variando el nivel de transparencia y reflectividad de las capas y de la luz, sea esta ambiental o proyectada, por delante o por detrás de las capas.

Toldos digitales: Son pantallas de estructura móvil colocadas en los edificios colindantes con el espacio digital y el paseo del Portillo. El movimiento de los toldos podrá ser controlado digitalmente.

Parqueadero inteligente: Búsqueda de parqueadero mediante el uso de la tecnología digital.

Cuando hablamos de espacio público no podemos dejar de pensar en la relación cuerpo y espacio. Richard Sennet concluye que "los espacios urbanos cobran forma en buena medida a partir de la manera en que las personas experimentan su cuerpo". Estamos hablando de una simbiosis entre el cuerpo y la tecnología, personajes como Orlan que modifica su cuerpo a través de cirugías; esta artista francesa que se ha sometido desde 1990 a cirugías para transformar su rostro de acuerdo a los cánones estéticos de las obras clásicas del arte, o Stelarc intentando demostrar lo obsoleto del cuerpo ante la máquina fusionando estos dos elementos en su propio cuerpo convirtiéndose en un verdadero cyborg en obras como Stomach sculptures, donde insertó en su estómago escultura en acrílico, después de haberlo inflado y haber extraído los jugos gástricos, obra que solo era posible ver a través de una endoscopia. Fractal Fleh en donde Stelarc estaba en Luxemburgo conectado a través de sensores a Internet, su cuerpo recibía desde París impulsos que lo obligaban a hacer gestos involuntarios. Convirtiéndose en una web humana.

Marceli Antunez Roca con su pieza epizoo en 1994 El actor se ofrecía a los espectadores para que éstos, por medio de un terminal informático que activaba determinados mecanismos sujetos al cuerpo del actor, pudieran manipular a voluntad su carne: abrir las fosas nasales, golpear sus nalgas, elevar su pecho, estirar los labios... Y así el inventor del mecanismo cedía el pensamiento al espectador y se reducía a sí mismo a carne.

La relación cuerpo y tecnología se evidencia en los vestidos electrónicos y los bodynet, que funcionan como un sistema integrado conectado al mundo digital en red.

El papel del arte en la ciudad hoy ha cambiado, estamos enfrentados a una nueva estética, una estética dada por la creación del artista y la participación activa del espectador que se convierte en coautor y se ve enfrentado a asumir un papel protagonista. El arte sale de los museos para integrarse al ambiente urbano para integrarse más a la sociedad y contribuir en la formación de ciudadanos, para las nuevas urbes que se avecinan.

Palabras clave: Cultura ciudadana, Comportamientos ciudadanos, Comunicación visual Diseño Visual, Diseño estratégico, Espacio Público, Interacción urbana, Identidad, Ley, moral y cultura, Legalidad. Normas de convivencia, Pedagogía, Imaginarios Urbanos, Pertenencia y Simbología.

Bibliografía

- Hernandez, Iliana. Mundos Virtuales Habitados. Universidad Javeriana. Bogota.
- Castells, Manuel (1997) La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol. 1 La sociedad red / Alianza / Capítulo 6: El espacio de los flujos pp:409-462 Augé, Marc, Los no-lugares. Espacios del anonimato, Gedisa, Barcelona, 1996.
- Montaner, Joseph María, Modernidad Superada. Arte, Arquitectura y Pensamiento del Siglo XX, Barcelona, Gustavo Gili, 1997, Pag 45.
- Canclinni, Nestor (1995). Consumidores y Ciudadanos. Conflictos Multiculturales de Globalización. Mexico: Editorial Grijalbo S.A.
- Costa joan. (1987)Imagen Global. Evolución del diseño de identidad. Barcelona. Ediciones ceac s.a
- Delgado, Monica (2007) Tesis de grado. Análisis de la filosofía simbólica Mockusiana como una propuesta pedagógica para una nueva forma de hacer política en el Contexto Colombiano. Bogotá. Universidad colegio Mayor de Nuestra Señora del Rosario Facultad de Ciencia Política y Gobierno.
- Mockus Antanas (1999) Cambio cultural Voluntario para la La Paz. En Ospina Hector Fabio y Alvarado Sara Victoria y Lopez Moreno Ligia Educación Para La Paz. . Bogotá: Editorial Magisterio.
- MUÑOZ, JAIRO Y JULIAN ARTURO Y BROMBERG ROBERTO. (2003): Reflexiones sobre Cultura Ciudadana en Bogota: Bogotá Editorial Observatorio de Cultura ciudadana.
- SILVA, ARMANDO (1986) Una ciudad imaginada, Graffiti/Expresión urbana. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- SILVA, ARMANDO (1992) Imaginarios Urbanos. Bogota: Tercer Mundo Editores.
- SILVA, ARMANDO (1986) Bogota Imaginada. Bogota
- VILLA , MARTHA Y MONCADA, RAMON (1999) CIUDAD EDUCADORA ESTADO DEL ARTE EN COLOMBIA .
- UNDAIÓN TERPEL (2005), Conocimientos, actitudes y percepciones sobre cultura ciudadana en Bucaramanga. Bucaramanga. Fondo de Prevención Vial Diagnóstico De La Movilidad Y La Cultura Ciudadana en Ciudades con SITM, Bogotá, Medellín, Cali, Barranquilla, Cartagena, Bucaramanga y Pereira. (Agosto de 2006).



Relación dialógica entre el usuario y la interfaz en el ciberespacio.

Jaime Eduardo Álzate Sanz

jaimealzatesanz@hotmail.com.

Diseñador Visual, Universidad de Caldas.

Especialista en video y tecnologías inline offline, MECAD.

Estudiante de la Maestría en Diseño y Creación interactiva, Universidad de Caldas.

Docente investigador de la Universidad Católica de Manizales. Programa de Publicidad.

Integrante del grupo de investigación "DICOVI", Universidad de Caldas.

Integrante del grupo de investigación "ALTAMIRA", Universidad Católica de Manizales

RESUMEN

Resumen: Las interfaces en el ciberespacio han cambiado la forma como se relacionan los sujetos al interior de la sociedad, generando grandes cambios en la cotidianidad y los procesos comunicativos, los cuales empiezan a evolucionar notablemente con la aparición de los nuevos medios o internet. En éste mundo virtual – el ciberespacio – se generan lazos mediados por las interfaces que posibilitan la interacción entre los individuos, dando lugar a grandes redes y comunidades virtuales que se crean alrededor de intereses comunes, por ejemplo, el conocimiento que junto con la información y los intereses económicos generan globalización.

De esta manera las interfaces y los avances tecnológicos replantean la condición del sujeto que puede ir más allá de sus posibilidades físicas, gracias a la reconstrucción de su entorno – ciberespacio –, el cual deja de ser paralelo al real, convirtiéndose así en una proyección de la realidad, donde los conceptos espacio y tiempo adquieren otra dimensión. La reconfiguración del espacio – tiempo hace que los sujetos vayan más allá de sus límites físicos, posibilitando de esta forma el acceso a lugares donde se ofrecen nuevas y enriquecedoras situaciones. Los entornos virtuales son esos espacios que ofrecen estas posibilidades, sin embargo, para el funcionamiento adecuado de las relaciones en estos entornos, es necesaria la participación de disciplinas como el diseño visual, para crear espacios funcionales que permitan interacciones fluidas, optimizando así la comunicación. Además el apoyo de otras disciplinas, la ciencia y la investigación, hacen que las interfaces implementadas en el ciberespacio abarquen de forma holística todos los elementos que intervienen en las interrelaciones de los sujetos, teniendo en cuenta la tecnología.

Contenido.

Las interfaces son herramientas, dispositivos o aplicaciones indispensables en la actualidad, debido a las posibilidades que ofrecen en la comunicación y la interacción con la información. Desde mediados del siglo XX, éstos elementos empezaron a desarrollarse paulatinamente, gracias a la aparición de los primeros ordenadores y a los avances de la tecnología, aspectos que han sido fundamentales en la evolución de la comunicación.

Desde sus inicios, las interfaces han tenido una estrecha relación con el conocimiento, el cual se empezó a democratizar en la era Gutenberg. Ésta época fue un hito en el cambio de la relación sujeto – información, sin embargo, éste hecho se dio también con la aparición de las interfaces, aunque de forma diferente, pues éstos dispositivos rompieron con la linealidad existente en el acceso a la información. Precisamente el memex fue el invento que rompió con el acceso lineal a la información – existente desde la era gutenberg –, pero con la aparición y evolución de las interfaces, la no linealidad en el acceso del sujeto a la información se ha acentuado con mayor proporción. Esta relación de las interfaces con la información y el conocimiento es mencionada por Manovich en sus investigaciones sobre los nuevos medios, donde se refiere a las interfaces como dispositivos que permiten el acceso a los datos culturales (Manovich, 2001), asunto que tiene gran incidencia en la sociedad y las relaciones de los sujetos al interior y exterior de las culturas, lo cual lleva a la globalización, fenómeno que se viene dando desde la aparición de medios como la televisión y el cine. De esta forma, las culturas empezaron a fusionarse, pues al compartir costumbres ideologías, políticas, etc., los límites y distinciones se perdieron en gran parte, hecho que sucede en la actualidad con la internet, debido a la facilidad de acceso a información y a la facilidad de comunicación entre sitios ubicados a grandes distancias. McLuhan con su metáfora de la aldea global ya había pronosticado éste fenómeno que se da en la actualidad (McLuhan, 1969). Éste asunto tiene dos posiciones, por una parte el beneficio que ofrece la democratización en el acceso a la información y por otra parte, la pérdida de pureza en las diferentes culturas (Eco, 1968).

En cuanto a la relación de la información con las interfaces, es de gran importancia el aporte del diseño visual junto con la investigación, la ciencia y otras disciplinas. El aporte del diseño es fundamental en el manejo de la información y el acceso al conocimiento, pues las características de esta disciplina permite crear vínculos más fuertes entre los usuarios y el mundo de la información. El diseño debe estar en todo el proceso de implementación de las interfaces, integrando todos los elementos que hacen parte de la estructura comunicacional. Aspectos como el color, la forma, las relaciones entre significantes y significados, se encuentran inmersos en la estructura de la sintaxis de la imagen, y ésta a su vez depende de factores psicológicos perceptuales y culturales; el diseño organiza de forma estratégica estos aspectos y los relaciona con un contexto determinado, el cual plantea unos condicionantes que deben ser tenidos en cuenta. A través del enlace adecuado de los aspectos anteriores se empiezan a generar modelos de representación que conecten los significantes con los significados. El diseño de esta forma diagnostica el problema comunicacional, organizando estructuras visuales funcionales mediante una serie de pasos que se proyectan hacia la representación. Dichos pasos parten de la información del problema – ubicada en el contexto –, la cual es organizada, sintetizada y categorizada para posteriormente crear estructuras visuales que lleven hacia la representación.

La representación es el resultado final de todo el proceso de diseño, además está vinculada a un significado que responde al carácter funcional y a un referente determinado. Esto se puede ver en las metáforas que se utilizan en las interfaces, por ejemplo, el escritorio del ordenador parte del referente real (escritorio que se utiliza en la realidad normalmente para el

trabajo u oficina) conectado a un significado, que es la función del escritorio en la realidad o cotidianidad. Según Manovich, ésta clase de metáforas ayudan a la comunicación visual, factor fundamental en el lenguaje de los nuevos medios, y por consiguiente, en la relación usuario – interfaz (Manovich, 2001). Estas formas de representación ayudan a que los vínculos de los usuarios con la información o el conocimiento, sean más estrechos, permitiendo así una interacción más fluida.

Por lo anterior se deduce que la representación es determinante en la relación dialógica del usuario y la interfaz en el ciberespacio, pues ésta es el resultado final de todo un proceso de análisis, planeación y estructuración del diseño en la conexión de diferentes nodos al interior de los eventos comunicacionales llevados a cabo en contextos determinados. Estos contextos deben ser manejados de acuerdo a categorías que responden a modelos de comunicación condicionados por aspectos como: la interacción, el diseño, la representación, la tecnología, la percepción, la cultura, etc. El tratamiento adecuado de estos aspectos facilita llevar a cabo una comunicación fluida y funcional.

Cada aspecto depende de los otros, es un conjunto integrado de valores que hacen parte de la estructura del evento comunicacional, donde la tecnología participa activamente, permitiendo el movimiento de información y la conexión de sistemas diferentes, en los cuales se encuentran inmersos los individuos que ya no están sujetos a las condiciones del espacio – tiempo, pues estos conceptos son cambiantes, no son dominantes, son dominados por los usuarios en el ciberespacio gracias a la tecnología. Es así como las estructuras comunicacionales actuales permiten establecer la relación dialógica entre el usuario y la interfaz en el ciberespacio, pues la posibilidad de retroalimentación que se genera a través de las nuevas propuestas de interacción, generan diálogos al interior de la enorme cantidad de redes existentes en la internet. En este espacio virtual se encuentran mundos paralelos al real, en los cuales a través de las interfaces se pueden crear vínculos que rompen con las barreras del tiempo y el espacio, permitiendo al sujeto recorrer grandes distancias y estar en diferentes partes al mismo tiempo. Esta forma de multipresencia dada en el ciberespacio, posibilita la proyección del mundo real a una gran velocidad, con la fluidez suficiente para generar interconexión entre los diferentes sistemas y comunidades virtuales.

La fluidez de la comunicación en el ciberespacio depende de las estructuras de las interfaces y las posibilidades de interacción que éstas ofrecen, asunto que como se dijo anteriormente, tiene una relación directa con la tecnología, los procesos comunicativos, el diseño, la investigación, la ciencia, la psicología, la sociología, la economía, etc. El manejo adecuado del conjunto de elementos relacionados con la implementación de las interfaces en el ciberespacio, posibilita la funcionalidad y el dinamismo en la interacción del usuario con el entorno y con otros usuarios, a través de diferentes identidades que el sujeto utiliza como representación para la reconstrucción de su yo adaptado a diversos entornos.

En éste punto vuelve a incidir el asunto de la representación, pero de una forma diferente, aquí el usuario tiene la facultad de escoger su imagen gráfica con la cual va a ser identificado, motivado por referentes que fueron tenidos en cuenta por el diseñador en la implementación de la interfaz. La conexión que existe entre el usuario y su representación o avatar, crea vínculos más fuertes, por la adaptación e identificación con el entorno, generando así interacción y comunicación fluida, donde constantemente se cambian los roles de los individuos, debido a la retroalimentación constante establecida por los modelos estructurales diseñados mediante procesos tecnológicos y procesos de diseño que tienen en cuenta los diferentes

factores que condicionan las relaciones (sujeto – sujeto, sujeto – interfaz, interfaz – interfaz) en el ciberespacio.

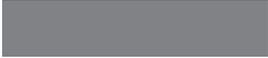
La representación posibilita la comunicación y genera vínculos entre los diferentes nodos por medio de asociaciones o ideas que se refieren a contextos determinados, por ejemplo, el color es un aspecto que se debe manejar adecuadamente, su alto contenido simbólico evoca aspectos significacionales bastante importantes. No es lo mismo el manejo del color en el entorno gráfico de una interfaz para una página web de una empresa de alimentos, que para una empresa de corredores de seguros, además las imágenes también contienen significados que expresan o se adecúan a entornos determinados. Por ejemplo, las formas circulares tienen aspectos simbólicos diferentes a las formas rectilíneas, mientras las primeras evocan movimiento, dinamismo, fluidez, las segundas pueden evocar violencia, agresividad o fuerza. El contenido simbólico de la imagen representa un referente o realidad, por esto el sentido de la representación es volver a presentar la realidad o el hecho que lleve al usuario a identificar la relación significativa – significado, lo cual es clave en la interacción.

Por otra parte, además de los procesos de diseño que llevan al resultado final – la representación –, el aspecto tecnológico, como ya se dijo, es otro elemento fundamental en la implementación de interfaces funcionales. Los avances tecnológicos facilitan la evolución de la comunicación y optimizan los procesos de diseño, dando lugar a óptimos resultados, siempre y cuando se maneje un equilibrio adecuado en cada uno de los factores que intervienen en los desarrollos de interfaces, pues cada uno de éstos factores es tan importante como los otros.

La tecnología permite romper las barreras del espacio – tiempo, posibilita la reconstrucción de la realidad, donde se plantean otros condicionantes que llevan al sujeto a asumir otra relación con el entorno. A través de herramientas que ofrece la tecnología, el diseño abre nuevas posibilidades en sus procesos, combinando equilibradamente las necesidades de comunicación con la técnica en el desarrollo de interfaces. Estos aspectos afectan directamente a la cultura, pues la incidencia de la tecnología en los procesos de diseño y las relaciones sociales, reconfiguran la dinámica cultural; Pierre Levy dice al respecto que “una técnica se produce en una cultura, y una sociedad se encuentra condicionada por sus técnicas (Levy, 2007:10). De acuerdo a lo anterior, el aspecto tecnológico es un elemento constitutivo de la estructura social y los procesos de desarrollo de interfaces que permiten la interacción al interior y exterior de las culturas en el ciberespacio, por ésta razón, la tecnología no puede ser vista solo como parte inherente a la técnica, al contrario, debe asumirse de forma holística, como un concepto integral, unido a la constante evolución de la ciencia y las diferentes disciplinas.

Bibliografía

- ARNHEIM, Rudolf. Arte y percepción visual. "Psicología del ojo creador". Alianza Editorial. Madrid, 1994.
 - HERNÁNDEZ, Iliana. Mundos virtuales habitados: espacios electrónicos interactivos. Bogotá: Centro Editorial Javeriano, CEJA. 2002.
 - DONDIS, A Donis. La sintaxis de la imagen. "Introducción al alfabeto visual". Editorial Gustavo Gili Diseño. Barcelona, 1992.
 - DEBRAY, Régis. Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en occidente. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica S.A., 2001
 - ECO, Umberto. Estructura ausente: Introducción a la semiótica. Editorial Lumen. Barcelona 1994. 5a. ED.
 - ECO, Umberto (2006). Apocalípticos e integrados. Barcelona: Tusquets.
 - GUI BONSIEP. Design as Tool for Cognitive Metabolism: From Knowledge Production to Knowledge Presentation. Politecnico di Milano. 2000.
 - LA FERLA, Jorge. El medio es el diseño audiovisual. Editorial Universidad de Caldas. 2007.
 - LONDOÑO, Felipe. VALENCIA, Mario. Diseño digital, metodologías, aplicación y evaluación de proyectos interactivos. Editorial Universidad de Caldas. Manizales, 2006.
 - LONDOÑO, Felipe César. Interfaces de las comunidades virtuales. Formulación de métodos de análisis y desarrollos de los espacios en las comunidades en red. Manizales: Universidad de Caldas, Editorial Universidad de Caldas.
 - MANOVICH, Lev. El lenguaje de los nuevos medios. Editorial Paidós, Barcelona 2006.
 - McLUHAN, M y POWERS, B. R. "La aldea global". (The Global Village, 1989) Editorial Gedisa S.A. España, 1996.
 - MUNARI, Bruno. Diseño y comunicación visual. Editorial Gustavo Gili Diseño. Barcelona, 1980.
 - PATIÑO BARRETO. Crítica a la relación entre representación y percepción en el diseño, en: Estética de la habitabilidad y nuevas tecnologías. Bogotá, Pontificia Universidad Javeriana. 2003.
 - NIELSEN, Jacob. Usabilidad. Diseño de sitios web. Madrid: Pearson Educación, S.A. 2000. (Título original: Design Web Usability. New Riders, 2000).
 - ORIHUELA, José Luis. "Internet: nuevos paradigmas de la comunicación". Chasqui. Revista Latinoamericana de comunicación. No. 77, 2002
 - SEBEOK, Thomas a. Signos: una introducción a la semiótica. ED Paidós. Barcelona, 1996.
 - SOLSO, Robert L. Cognition and the Visual Arts. Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, 1994.
 - WEIBEL, Peter. "El mundo como interfaz". En Revista El Paseante. No. 28-28. Madrid: Ediciones Siruela, S.A., 1998.
- Palabras clave: Interfaz, usuario, diseño, tecnología, comunicación, ciberespacio, representación.
-



Montaje de distancias, emoción e interacción (Investigación realizada para tesis de grado Universidad Pompeu Fabra – Barcelona)

Mónica Arroyave

monica@do3s.com

Comunicadora Social y Periodista U. del Valle, Master en Sistemas Cognitivos y Medios Interactivos Universidad Pompeu Fabra, Barcelona España

RESUMEN

El presente documento, expone los encuentros, que, desde la experimentación científica tradicional fueron obtenidos para ayudar a un entendimiento preliminar de la conexión entre imagen y sonido al momento de producir emociones en la audiencia a través de un montaje cinematográfico denominado: montaje de distancias. El objetivo de esta investigación era proveer información relevante para diseñadores de sistemas narrativos asistidos por bases de datos para la creación de dichos sistemas.

Palabras Clave: Interactividad, Montaje de distancias, Pelechian, Respuestas Emocionales, Medidas biométricas, Sistemas narrativos asistidos por bases de datos.

Introducción

Montaje de distancias, emoción e interacción es una investigación realizada en el marco del Master en Sistemas Cognitivos y Medios Interactivos de la Universidad Pompeu Fabra. Apoyada por Specs (Synthetic Perceptive, Emotive and Cognitive Systems Group) y su fisiolaboratorio dirigido por el Doctor Aleksander Valjemaie y la colaboración del artista Canadiense Matei Glass.

Haciendo uso del más clásico de los métodos científicos, la experimentación condicionada, con la investigación se pretendía determinar cómo se afectaba la percepción de los espectadores frente a un contenido audiovisual, usando el montaje de distancias -técnica cinematográfica acuñada por el director soviético Artavazd Pelechian

Siendo el montaje la clave del arte cinematográfico, es un instrumento que permite su organización espacio-temporal, la teoría de distancias de Pelechian, rompe con el montaje continuo tradicional, que sigue un orden racional y lógico, que permite deducir el encadenamiento de las escenas, unos planos después de otros. La propuesta de Pelechian, consiste en crear distancia entre planos, es decir su separación a lo largo de la secuencia, para evocar emociones. Como mecanismo, crea unidades entre imagen, sonido y emoción, y después usa el sonido para reiterar la emoción al desplazar su posición en la secuencia, creando así un efecto visual o más bien mental en el espectador, que termina por la sensación de conjunto, que da sentido y expresividad.

Dos tipos de mediciones fueron usadas para realizar el experimento: Respuestas subjetivas y mediciones biométricas. Las primeras, eran obtenidas usando la escala SAM (Medición Autoevaluada) (ver figura 1), a través de la cual el participante daba un puntaje a la emoción sentida, en dos rangos, de feliz a triste y de emocionado a adormecido.

Las mediciones biométricas eran tomadas usando el equipo g.mobilab+, que monitoreaba los más mínimos cambios de ritmo cardíaco a través de un electrocardiógrafo, así como las más sutiles reacciones en la actividad electrodérmica de la piel. Fue en la búsqueda de una aplicación interactiva, para la más reciente obra audiovisual y autobiográfica del artista canadiense Matei Glass: "Elsewhere", que surgió la pregunta sobre cómo simular interactividad usando el video arte del artista.

Glass aceptó introducir una aplicación interactiva a la producción de su obra, bajo la condición de conservar el control sobre el significado conceptual y el tipo de emoción que la interacción debía producir en los espectadores.

Durante el proceso de producción, los dilemas y dificultades para garantizar tal control no se hicieron esperar, sin embargo fue durante el proceso de edición de su obra, que se hizo evidente que la relación entre emoción, imagen y sonido, que se crea dependiendo del tipo de montaje cinematográfico que se use, siendo determinante para producir un tipo de interacción que a él puede interesarle.

La diferencia entre el efecto emocional que produce el montaje tradicional de Eisenstein versus el montaje de distancias de Pelechian, abre un camino. Sin embargo en el estudio del artista, no deja de ser un conocimiento intuitivo, de modo que se toma la decisión de pasar de la simple suposición, a realizar un análisis experimental en el laboratorio, que permita determinar con datos concretos usando el ancla de imagen-sonido-emoción del montaje de distancias, funciona para conducir las reacciones emocionales en los espectadores.

La investigación se sustenta entonces, en la idea de que la información a obtener en el laboratorio, podría resultar útil para diseñadores de sistemas narrativos asistidos por computador. En caso de que el condicionamiento funcionase, este podría ayudar a construir un algoritmo basado en este tipo de montaje, permitiendo anclar imagen, sonido y emoción, como herramienta de control para el autor del contenido.

En este punto del proceso, el trabajo de la investigadora Pia Tikka, se convierte en inspiración para enfocar y dar forma al diseño del experimento. El trabajo de Tikka, tiene el valor de construir el concepto de "Enactive Cinema"[1], como un género del cine interactivo, a través del cual construye narrativas que se desdobl原因, cambian de ritmo y paisajes sonoros según la relación que experimente el espectador frente a la dinámica emocional entre los personajes de un film.

Lo que esta artista propone, es un tipo de interacción del inconciente, pues no es la parte racional del espectador la que toma las decisiones y manipula la narrativa, sino sus reacciones emocionales medidas a través de sistemas biométricos. Esta teoría, es aplicada en su obra interactiva "Obsesión" en la cual, es el espectador, conectado a un sistema de sensores que registran sus estados fisio-sicológicos, a su vez integrado a una base de datos, quien afecta el flujo de la historia.

La obra de Tikka está estrechamente relacionada con el montaje de contrapunto de Einsenstein, de modo que bajo la luz de este avance conceptual y tecnológico, el objetivo de la investigación desarrollada en el Fisiolaboratorio de la Universidad Pompeu Fabra, consistía dar un paso adelante, poniendo énfasis en un tipo de montaje cinematográfico distinto: el de distancias.

Como se dijo anteriormente, el montaje de distancias, va en contraposición al montaje de colisión de Einsenstein, que se produce poniendo los planos de interés de una secuencia juntos; mientras que Pelechian afirma que su montaje se produce creando distancia entre los planos y dándoles unidad a través del sonido, creando un campo emocional alrededor de la secuencia. Para Pelechian "la imagen y el sonido se cruzan, se interceptan, cambian territorios. El sonido entra en el territorio de la imagen y la imagen en el territorio del sonido, de modo que uno empieza a ver el sonido y a escuchar la imagen. Físicamente una imagen particular o sonido puede no ser percibido, pero debido a la memoria y al montaje de distancias, sigue allí" [2]

2. Metodología

Una re-edición sobre la obra de Glass fue realizada, para ajustarse a las necesidades experimentales en el laboratorio. 8 planos fueron seleccionados para conformar una secuencia de 271 segundos conformada por el siguiente grupo de planos: Primero, toro sangrando; segundo, joven jugador de hockey; tercero, un hombre que se hace un retrato en un máquina automatizada; cuarto, un hombre sentado al lado de una tumba en un cementerio; quinto, una vela sobre una tumba; sexto, una calle con nieve cayendo; séptimo, despedida en una estación de tren; octavo, mujer en bicicleta con alas de ángel. (ver figura 2)

4 copias idénticas visualmente fueron realizadas, la diferencia entre ellas, consistía en el desplazamiento de un sonido clave a lo largo de la película. La secuencia master, era aquella en la que se generaba el ancla entre una imagen de fuerte impacto emocional -un toro sangrando- y el sonido de una jota española (música folclórica). Esta secuencia funcionaba como control, así que fue llamada (V0).

Las otras 3 secuencias (Va, Vb, Vc), el sonido de la jota se desplazaba a otros planos claves marcado para cada uno de ellos. En VideoA (Va), el sonido se desplazaba al plano clave #8, donde se veía una mujer con alas de ángel. En el VideoB (Vb), al plano clave #6 donde se veía una calle con nieve cayendo y por último en el VideoC (Vc), al plano clave # 4, donde se veía un hombre en un cementerio. (ver figura 3).

En el laboratorio, la hipótesis experimental que sustentaba el experimento era: H1 = La repetición de un sonido relacionado con una imagen específica afecta la respuesta emocional del participante que mira la secuencia de una película. Si esta hipótesis era comprobada se evaluaría entonces una segunda, H2 = La distancia entre los sonidos claves en el montaje afecta la respuesta emocional del participante.

Para tratar de demostrar las hipótesis, 18 participantes de distintas edades fueron invitados a participar del experimento -9 hombres y 9 mujeres- y fueron divididos en 3 grupos: A, B y C. La automatización del experimento se desarrolló a través del software E-prime para evitar interacción del participante con personas mientras se realizaba el experimento.

Aprovechando la tecnología g.mobilab+ que permite grabar bioseñales multimodales de manera portátil, era posible investigar las reacciones del corazón y la piel ante señales multisensoriales, como estímulos visuales y auditivos. De modo que se escogió el ECG (electrocardiograma) y el EDA (actividad electrodérmica de la piel), para analizar las reacciones de los participantes, información que era almacenada en Matlab.

Sumado a ello, en orden de identificar las respuestas subjetivas, los participantes calificaban sus emociones usando la escala SAM (Medición autoevaluada).

Al iniciar el experimento, los participantes eran conectados al G.mobilab+ y puestos en un estado de relajación a través de un video especialmente preparado para ese fin.

Cada participante, veía el video de control y cuando este finalizaba el sistema E-prime les solicitaba dar un puntaje a la emoción sentida en cada plano, 8 calificaciones en total, usando la escala de SAM. Esta información se contrastaba con la medición de los sensores de ECG y EDA monitoreados durante el tiempo que observaban el video.

Este ejercicio era repetido de manera idéntica, con el segundo video correspondiente a cada grupo: VideoA (Va), para el grupo A, VideoB (Vb), para el grupo B y VideoC (Vc) para el grupo C. La comparación los datos obtenidos durante las dos visualizaciones, permitiría determinar si el ancla generada entre emoción, imagen y sonido en el video de control, era reiterada cuando el sonido se desplazaba a otro plano de la secuencia. Es decir, si la emoción que se generaba al asociar la imagen del toro y la jota se mantenía en el tiempo y era reiterada en el participante cuando se repetía el sonido de la jota sobre una imagen distinta, bien fuese la mujer con alas de ángel, la nieve en la calle o el hombre en el cementerio, carente por cierto, de la misma carga emocional del toro.

3. Resultados

De acuerdo con los resultados preliminares del experimento se pudo comprobar la hipótesis uno, es decir que la repetición de un sonido relacionado con una imagen específica afecta la respuesta emocional del participante que mira la secuencia de una película. La evidencia de este estudio sugiere que la repetición de la jota española que fue enlazada con la imagen del toro sangrando afectó las respuestas emocionales de los participantes.

Esta hipótesis fue probada a través del análisis estadístico de los datos resultantes del experimento. Inicialmente fueron realizados T-test para determinar los cambios en las puntuaciones subjetivas de los participantes en el tipo de emoción (Arousal=A) y la intensidad (Valence=V).

Recordemos que para cada grupo había una imagen, o plano clave. Para el grupo a= plano 8, mujer con alas en bicicleta. Para el grupo b = nieve en Canadá y para el grupo c= hombre en cementerio. Por ende el t-test se realizaba comparando la

puntuación ingresada por el participante al ver la imagen del plano clave, en la primera secuencia de control, versus la segunda vez, cuando aparecía la música como nuevo elemento. Es decir, que en el grupo A, se comparaba el tipo de emoción (Arousal), usando la siguiente nomenclatura: A28 versus A38 y la intensidad de la emoción (Valence) V28 versus V38. Los test fueron realizados para todos los grupos así: Grupo B = A26 versus A36 y la intensidad V26 versus V36. Grupo C = A24 versus A34 y la intensidad V24 versus V34. Como fue dicho anteriormente, los t-test revelaron que la repetición de la jota española que fue enlazada con la imagen del toro sangrando afectó las respuestas emocionales de los participantes.

Posterior a esta comparación, se hizo un análisis de correlación preliminar utilizando Anova, para las escalas de Emoción (A1 vs A2) e intensidad (V1 vs V2). Los resultados pueden observarse detalladamente en el anexo, figuras 4 y 5.

Como puede observarse en el gráficos 6 y 7, la emoción de la música jota fue transferida a los planos claves: 4, 6 y 8 de la secuencia. En estos planos se mostró un incremento en el tipo de emoción de los participantes, que pasaron de sentirse felices a tristes, mientras que disminuyó la intensidad de la emoción, es decir pasaron de emocionados a adormecidos. Adicionalmente se realizaron representaciones gráficas para comparar los datos obtenidos de hombre y mujeres, que pueden observarse en las figuras 8, 9, 10,

para el tipo de emoción y en las figuras 11, 12, 13 para la intensidad de la misma.

En estas gráficas se muestra la correlación entre la primera y la segunda vez que el video fue visto. En el eje X, los números de 1 a 8 equivalen a cada plano de la secuencia. Mientras que el eje Y representa el puntaje de tipo de emoción (Arousal) en la escala de 1 a 9, es decir de adormecido a excitado.

En estos resultados resulta interesante analizar cómo el sonido de la jota asociada al toro sangrando es el que produce una emoción de marcada tristeza en todos los grupos.

Y otra correlación interesante es encontrada en el grupo C de las mujeres, como puede observarse en la gráfica 13, donde el sonido aparentemente afecta la percepción general de la película. Aún cuando hay una tendencia clara, no podemos afirmar que es el sonido el que está afectando dicho cambio, pero resulta interesante para analizar en próximos experimentos.

Según los datos obtenidos en el experimento, la segunda hipótesis propuesta, es decir: H2= la distancia entre los sonidos clave en el montaje afecta las respuesta emocionales del participante, no pudo ser probada con este diseño experimental. Los resultados no muestran fuerte evidencia para determinar que así sea.

4. Discusión y conclusión

Al finalizar el experimento, se encontraron una serie de limitaciones que deberán ser ajustadas en versiones posteriores del experimento.

El primer ajuste consiste en realizar un experimento adicional que permita determinar la carga emocional que contiene cada una de las imágenes del video, como la música jota española independientemente, pues indudablemente hay componentes sociopolíticos, culturales, religiosos que permiten distintas lecturas de las imágenes usadas en el experimento. El siguiente paso, sería hacer una nueva selección de imágenes y música, y a través de mediciones autoevaluadas y biométricas usando participantes distintos a los del experimento principal, determinar el tipo de carga que estas contienen.

Con este filtro se podría hacer una re-edición del video, en el que todos los planos usados en la secuencia tengan la misma carga emocional.

Uno de los errores más incómodos de este experimento, es que las imágenes usadas contienen cargas emocionales distintas, positivas, negativas y neutras, que además varía de acuerdo al contexto social de quien mira. No significa lo mismo para un taurino la imagen del toro sangrando, que para un antitaurino, de modo que no se puede determinar a priori que está tiene una carga negativa. Lo mismo ocurre con la música, no es lo mismo para un español que reconoce la jota como parte de su identidad que para un rumano o un japonés que no tienen esa referencia cultural.

La unificación de carga emocional de las imágenes y del sonido, permitiría un mayor control acerca del efecto del mismo al desplazarse en la secuencia y eliminar así el margen de error que pueda generar estas variables en el orden determinado.

Por último, y siendo el más importante de los pasos a seguir, el desarrollo de un algoritmo que use el concepto de montaje de distancias, para permitirle al autor de contenido una herramienta, de control para guiar las emociones del espectador de acuerdo a su intención, útil para procesos de creación como el de Glass o para los diseñadores de sistemas narrativos asistidos por computador, que deseen aventurarse en proyectos similares al módulo "Obsesión" de Pia Tikka. Pues a la luz de que la carga emocional de las imágenes puede ser modificada desplazando un sonido a lo largo de una secuencia, puede ser un buen comienzo al momento de crear prototipos de sistemas interactivos.

Referencias

[1] Tikka P. 2008, Enactive Cinema. Simulatorium Eisensteinense. University of Art and Design Helsinki A89.

[2] MacDonald, Scott. 1998. A critical cinema: interviews with independent filmmakers, University of California Press.

[3] Bardzell, J. and Bardzell, S. 2008. Interaction criticism: a proposal and framework for a new discipline of HCI. CHI '08 extended abstracts on Human factors in computing systems.



Hipervínculo como forma de referencia: Reflexión sobre las rutinas visuales que surgen cuando el hipervínculo es usado en relaciones referenciales.

Sebastián Uribe

eseuribe@yahoo.com / sebastian.uribe@upb.edu.co

Diseñador gráfico

Docente Investigador de la Universidad Pontificia Bolivariana

Aspirante a Doctor de la Universidad de Barcelona

RESUMEN

Cualquier libro o texto tiene en su interior una infinita variedad de relaciones, citas y referencias que forman un mundo, un relato, un universo de historias entrelazadas. Este mundo está lleno de personas, animales y cosas que hacen y tienen vínculos, relaciones y referencias entre sí, como las de los libros. Ese universo de vínculos, relaciones y referencias es muy parecido a lo que hoy se conoce como web. Los sitios web llevan a una navegación por un mar de texto, imagen y sonido. Esto debería ser divertido, si se tiene buen viento y buena mar... un cielo estrellado o una brújula, un punto de referencia... ¡una luz en el puerto!

El trabajo propuesto consiste en un análisis comparativo entre la tipología de la cita propuesta por Goodman y el hipervínculo en las páginas web. En él se intenta responder al interés que surge, como diseñador de páginas web, por el uso que se hace del hipervínculo para citar, representar, ejemplificar o simplemente vincular un texto con otro. Es un intento por aprender a leer las rutinas visuales más comunes, trasladarlas a recorridos estructurados con cierta lógica y convertirlos en relatos interactivos a partir de la experiencia vivida.

Palabras clave: diseño, referencia, cita, Nelson Goodman

Introducción

El estudio sobre las formas de referencia juega un papel importante para el diseño, la representación y la interpretación de la web. Un método de vinculación como el hipervínculo que posee los medios para enlazar sus propios símbolos e incluso, normalmente, tiene la capacidad de relacionar otros sistemas que conviven en la red como el textual, el visual y el auditivo

contiene en él mismo todas las formas de referencia necesarias para ser estudiado y comprender la red. En este sentido, se propone comprender el hipervínculo como un sistema de presentación y organización de la información donde determinadas palabras, imágenes o sonidos pueden ser explorados para obtener información adicional referente a ellos mismos, bien sea dentro del mismo documento que permite visualizarlos (percibirlos) o fuera de él (expandirlos). La relación generada entre todos estos sistemas exige un alto y complejo nivel de representación e interpretación porque dependen, en gran medida, del contexto para ser definidos o relacionados. Esta investigación se inicia con el proceso de clasificación del hipervínculo cuando es usado en relaciones referenciales y para lo cual realiza un análisis comparativo entre la tipología de la cita propuesta por Nelson Goodman y el hipervínculo en las páginas web, a través de la escogencia de varios sitios web como casos de estudio. Se trata de encontrar las similitudes y las diferencias entre ellos y descubrir el proceso adecuado en el manejo del hipervínculo cuando se emplea en relaciones referenciales.

Marco teórico y conceptual

A partir de un enlace se puede relacionar una imagen, un texto o un sonido con otra imagen, texto o sonido. Incluso ahora se experimenta ampliamente con enlaces activados a través del gesto. Se pueden hacer hipervínculos que cumplan las condiciones necesarias para convertirse en cualquier forma de referencia como lo son la cita, la ejemplificación, la alusión, la muestra, entre otras. Este trabajo de investigación es resultado de una fase preliminar, de un estudio más completo, para una tesis doctoral que aún está en curso. Por lo tanto, se tratan solo aquí las relaciones existentes y posibles entre las maneras de hacer vínculos en los libros como -las citas- y en los ordenadores -los hipervínculos-. Para entender la cita mejor, hay que comprender primero la referencia. Goodman dice: “-Referencia- tal como yo la utilizo, es un término muy general y primitivo, que comprende todos los tipos de simbolización, todos los casos de estar por.” La recomendación del autor es que ésta debe ser entendida como si fuera una relación primitiva o meronimia, es decir, una relación semántica no-simétrica entre los significados de dos palabras, por ejemplo, existe una relación dentro del mismo campo semántico para el significado de azul y el significado de color. Es de difícil definición, pero se comprende mejor, al distinguir y comparar sus múltiples formas, como son: la referencia literal elemental, la referencia elemental no literal y la referencia compleja (Goodman, 1984: 93-110). Visto de esta forma, se aclara el porqué un ícono tiene la posibilidad de estar por o referirse a su objeto y que cualquier representación gráfica está por, es una etiqueta de o se refiere a lo que intenta hacer perceptible o comprensible.

Metodología

En múltiples ocasiones, el hombre ha imaginado un sistema que permita visualizar los pensamientos y para acercarse a este ideal ha utilizado diversas herramientas y medios de expresión. Dentro de las disciplinas que se han sumado a esa búsqueda está el arte, la educación y el diseño. Ahora, se tiene al hipervínculo como un instrumento de expresión que ha dejado de ser paradigmático para convertirse en el método de construcción de ámbitos concretos de información y conocimiento, versiones del mundo.

Teniendo en cuenta lo siguiente, se diseñó una ficha de evaluación apoyada en las condiciones necesarias, planteadas por Goodman, para realizar una cita directa o indirecta (Goodman, 1978: 73):

A. Que lo que se cita, alguna de sus paráfrasis o una réplica suya se contenga o incluya en esa cita.

B. Que exista una referencia a lo que se cita nombrándolo, expresándolo, predicándolo

Además, se estudiaron las teorías para el análisis del poder denotativo, expresivo y alusivo de las imágenes y su composición estructural, desarrolladas por Marcé i Puig (1983); y el trabajo realizado por el Groupe μ (1992) con el propósito de considerar la retórica del discurso verbal superpuesta a la imagen visual.

Se estructuró la ficha en tres partes: una primera, enfocada en los niveles de organización textual y las unidades significativas de representación; la segunda, para establecer los tipos de enlaces y su correspondiente ubicación en los sistemas textual, visual y auditivo, esto tanto para los hipervínculos como para lo vinculado; y una tercera, para comprobar si el hipervínculo cumplía con las condiciones necesarias para ser considerado como cita.

Esta ficha se aplicó a 12 casos de estudio categorizados en tres grupos de acuerdo con las rutinas visuales sugeridas a través del hipervínculo en cada uno de ellos.

Casos de estudio

El primer grupo seleccionado se enfocó en páginas web dedicadas a espacios de representación a través del hipertexto, que sirven para mostrar las posibilidades que se tienen solamente con vínculos de texto. Los sitios analizados fueron:

- Esferas (<http://moebio.com/spheres/espanol.html>): presenta una serie de superficies esféricas de diálogo, conformadas por palabras, cuya riqueza se encuentra en la forma en cómo se relacionan unas con otras.
- Bestiario (<http://www.bestiario.org/bestiario.php>), a través de una experiencia sensorial e interactiva se presentan proyectos propios que permiten visualizar contenidos complejos y convierten la información, su estructura y sus relaciones en un entorno espacial navegable de forma no lineal y escalable.
- Gramatrama (<http://moebio.com/santiago/gramatrama/index.html>): un texto en red que puede ser leído linealmente o a través del cambio de sub-textos con los vínculos internos.
- 6pli (<http://6pli.com/moebio>): una herramienta experimental que permite visualizar en un mapa 3D, los marcadores que se tienen en del.icio.us

El segundo grupo presenta versiones del mundo en las rutas del hipervínculo. Se trata principalmente de sitios comerciales o temáticos que, a partir del uso del hipervínculo, desarrollan y promueven la consolidación de comunidades virtuales de intereses muy específicos.

- **Imdb** (<http://www.imdb.com/>): es el portal de cine y películas con la base de datos, más grande y con la mayor relación de referencias entre actores, directores y productores.
- **Allmusic** (<http://www.allmusic.com/>): es la referencia más completa de géneros y estilos musicales, extendiéndose desde lo más comercial y popular a lo más underground.
- **Anyfilms** (<http://www.anyfilms.net/>): una experiencia de entretenimiento innovadora donde a través de películas interactivas los usuarios combinan los contenidos y construyen sus propias tramas.
- **Sawmovie** (<http://www.sawmovie.com/site.html>): Un ejercicio narrativo que evidencia la capacidad de relato, inmersión e interacciones posibles en una historia presentada a partir de vínculos, sucesivos e intuitivos llenos de expresión y lógica.

El tercer grupo se dedica al enlace como narración de un mundo, sitios web que se basan en la aplicación de metáforas gráficas a partir del vínculo, para la descripción de mundos.

- **10x10** (<http://www.tenbyten.org/10x10.html>): Es una exploración interactiva de las palabras y las imágenes que definen el tiempo. Cada hora, 10x10 recoge las 100 palabras e imágenes más importantes a escala global y los presenta como una imagen única para encapsular ese momento en el tiempo.
 - **Phylotaxis** (<http://phylotaxis.com/phylotaxis.html>): ilustra el equilibrio delicado entre la ciencia y la cultura a través de un programa autónomo que grafica las noticias relacionadas con estos dos mundos.
 - **We Feel Fine** (<http://www.wefeelfine.org/>): un motor de búsqueda que cada cinco minutos analiza todos los blogs del mundo de habla inglesa con el fin de encontrar la frase "I feel", de este modo recibe todo tipo de impulsos emocionales que luego muestra y dispone en una superficie interactiva.
 - **Universe** (<http://universe.daylife.com/>): un sistema que le permite a cada persona encontrar sus propias constelaciones de intereses y curiosidades, a partir de un cielo nocturno interactivo como metáfora.
-

Resultados del análisis

En el primer grupo de casos de estudio, espacios de representación a través del hipertexto, el tipo de vínculo predominante es texto que enlaza a texto. En ellos se permiten procesos de vinculación principalmente de pensamientos y conceptos, aunque también, con las personas que los expresaron y los presentaron. En otras ocasiones relaciona a las personas por sus pensamientos y conceptos para agruparlos y clasificarlos de acuerdo con sus intereses comunes. En conclusión: El hipertexto vincula pensamientos de personas y a personas con pensamientos comunes.

En las web estudiadas como versiones del mundo en las rutas del hipervínculo, los tipos de vinculación utilizados son el texto y la imagen que vinculan texto, imagen y sonido. Se reconocen claramente dos tipos de estructuras: una compuesta por cajas de texto agrupadas por temáticas a la manera clásica de las enciclopedias y otra por el ejercicio experimental con temáticas comunes expresadas a partir de secuencias lógicas interactivas y navegables, en forma de juegos de rol. Son dos formas de representar el uso comercial del hipervínculo para la consolidación de comunidades virtuales, en un afán por conseguir reproducir las experiencias y sensaciones que se viven a través de las rutas y recorridos cotidianos por mundos de interés. En conclusión: El hipervínculo asocia grupos de personas en torno a sus intereses.

En el tercer grupo de sitios web el tipo de hipervínculo predominante es el de imágenes que vinculan imagen y texto. Las estructuras entre ellos son similares, siempre es un mundo o universo representado por múltiples elementos geométricos o formas simples que reunidos, móviles o dispersos, simbolizan personas, pensamientos, sentimientos, noticias o hechos que conforman el mundo. Dichos elementos son vínculos que amplían la información visual o textual de acontecimientos sucedidos en un tiempo y un espacio definidos. Estos ejercicios son rutas de la referencia para la narración de un mundo a través del enlace. En conclusión: El hipervínculo es el enlace a la metáfora visual de un mundo.

Conclusiones

En definitiva puede decirse que un hipervínculo está por o se refiere a su objeto y también que su representación visual está por, es una etiqueta de o se refiere a lo que representa. Así el hipervínculo como forma de referencia debe contener o incluir en sí mismo una réplica de lo vinculado, bien sea nombrándolo, predicándolo o expresándolo y, al mismo tiempo, la relación propuesta en él debe estar contextualizada con el significado o con la referencia. No obstante, aunque se cumplan estas condiciones el éxito del hipervínculo depende más de lo vinculado y de su contexto que de él mismo. Si lo enlazado no conduce a aquello que se supone que enlazaría, se tendría un vínculo errado o vacío, sin nexos. El vínculo no es un hecho por sí mismo, es un método a través del cual se relaciona, se referencia o se alude a algo. Si ese algo no coincide con lo esperado, es un enlace nulo.

Ahora, si se toma lo que se vincula solamente como una expresión o una inscripción se establece una relación de réplica sintáctica, es decir, de deletreo idéntico. Por otro lado, si la relación que establece el hipervínculo es una especie de equivalencia en el significado o en la referencia, se trata de una relación semántica.

Como conclusión final, se propone que para formalizar el trabajo con el hipervínculo cuando se intenta hacer una cita de algún tipo y considerar sus implicaciones semánticas, el cumplimiento de las siguientes condiciones:

- A. Que lo que se vincule contenga o incluya una réplica en el hipervínculo
- B. Que exista una referencia a lo vinculado nombrándolo, predicándolo o expresándolo.
- C. Que la relación que se proponga en el hipervínculo contextualice con el significado o con la referencia.

Para aclarar conceptualmente la adición de esta nueva condición se sugiere el siguiente ejemplo: si se tiene un enlace que contiene la palabra «Francia» vinculado a la imagen de la bandera de ese país, podría considerarse que se trata de una cita indirecta por denotación. Pero si al contrario, se habla de la Revolución Francesa y se dice que "... fue un proceso social y político que se desarrolló en Francia entre 1789 y 1799..." y el vínculo sobre la palabra «Francia» se enlaza a una página sobre ese país pero que no está contextualizada en el mismo tiempo en el que ocurren estos hechos, entonces el hipervínculo cita a Francia pero rompe con el contexto de la revolución. Por esto se propone que la relación que se establezca en el hipervínculo se debe contextualizar con el significado o con la referencia. Es decir, cumplir con la tercera condición es fundamental para la construcción correcta de los vínculos (referencias) y de las unidades significativas de representación en ámbitos específicos (mundos). Así se configuran universos más coherentes que permiten el reconocimiento en sí mismos, facilitando el desplazamiento y el diálogo entre las diferentes voces que interactúan en él.

El hipervínculo se puede considerar como sistema, siempre y cuando se entienda sistema como la organización racional de un conjunto de objetos. De lo anterior queda pendiente una gran pregunta: Si se toma el sistema lingüístico como un modelo de referencia respecto del cual se pueden medir el resto de los sistemas sociales de significación y si consideramos el "hipervínculo" como un sistema, ¿podría pensarse como posible el establecimiento de "una gramática del enlace" para la navegación de la web, que permita organizar sus significantes, sus aspectos formales o expresivos e incluso que se utilice desde el diseño como una herramienta para la creación de ámbitos específicos (mundos)?

Aquí queda la inquietud, queda el camino, queda la ruta, queda el vínculo... destacado o subrayado, para lo que siga a continuación.

Bibliografía

- GOODMAN, Nelson (1978): Maneras de hacer mundos. Madrid, Editorial Visor. 1990.
- GOODMAN, Nelson (1984): De la mente y otras materias. Madrid, Editorial Visor. 1995.
- GROUPE μ (1992): Tratado del signo visual. Para una retórica de la imagen. Madrid: Editorial Cátedra. 1993.
- MARCÉ, Francesc (1983): Teoría y análisis de las imágenes. Barcelona, Ediciones de la Universidad de Barcelona.

RESÚMENES DE PONENCIAS PUBLICADAS EN LA REVISTA KEPES

MESA A *Diseño, cognición y transmisión del conocimiento.*

El proyecto de diseño como experiencia de aprendizaje. Institución a la que pertenece: Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín

Alejandro Mesa Betancur

alejandromesa@upb.edu.co

Arquitecto.

Elsie María Arbeláez Ochoa

elsie.arbelaez@correo.upb.edu.co

Diseñadora Gráfica, Magíster en Gerencia para el Desarrollo.

RESUMEN

En el marco del proyecto académico “Revisión del Modelo curricular de la Facultad de Diseño Industrial” (Universidad Pontificia Bolivariana) identificamos diferentes aspectos del aprendizaje del diseño como experiencia pedagógica. Entre otros observamos que los actores no hacen diferencia entre la naturaleza del objeto producto del diseño y la idea que produce el diseño mismo. Esto constituye la principal dificultad en este proceso de aprendizaje. Que la idea y el objeto representado en el proyecto, aunque de naturaleza diferente son simultáneos e inseparables, lo que lleva a esta confusión. Esta diferencia que parece contradictorio es la esencia misma del diseño.

En esta ponencia se presenta el diseño como un flujo de información permanente, que exige como estrategia pedagógica un proceso de objetivación de la idea que se materializa como resultado del vínculo, o contrato pedagógico que ese establece entre el dicente y el docente en una zona de desarrollo proximal. Zona en la cual se realiza una transferencia de trabajo y da como resultado un producto final transitorio. Finalmente enunciamos las etapas y momentos en torno a los cuales se construyeron las competencias que consideramos pertinentes para favorecer en los estudiantes el aprendizaje del diseño por medio del proyecto.

Palabras clave: diseño, idea, producto, pedagogía, proyectación, experiencia de aprendizaje, Modelo pedagógico, iterestructurante, objetivación, auto evaluación y co evaluación.



El diseño en la complejidad. La enseñanza de las disciplinas proyectuales en el contexto de la sociedad de la información.

Diego Pimentel

d.pimentel@iuna.edu.ar

Licenciatura en Artes Multimediales, Instituto Universitario Nacional del Arte

RESUMEN

La presente reflexión es parte del proyecto de investigación “Aplicabilidad de los sistemas multimediales en la enseñanza de los lenguajes visuales y la producción de imágenes”, del Área Transdepartamental de Artes Multimediales del IUNA. El mismo se relaciona con la enseñanza de las disciplinas proyectuales, especialmente en el área del arte y el diseño multimedial. En la actualidad, la figura del docente se reconfigura, como así también la forma de trabajo de una cátedra, volcando ejercicios a la red, donde muchas veces la propia red es el objeto de estudio. En este contexto nos proponemos reflexionar acerca de qué enseñar. Cómo llevar adelante la construcción colectiva entre estudiantes y docentes, de las disciplinas artísticas y proyectuales, en la sociedad de la información. En primer lugar, acudiremos a cuatro conceptos, a los cuales nos vamos a referir en profundidad: complejidad creciente, aceleración tecnológica, globalización y virtualización.

Palabras clave: Conocimiento, complejidad, enseñanza, diseño, arte.



Visibilizando comunidades a través de la Red: la interacción del mundo virtual y el mundo físico.

Institución a la que pertenece: Universidad ICESI, Cali

Inés Elvira Sarmiento

inesar730@hotmail.com

Diseñadora Gráfica, estudiante de Maestría en Diseño y Creación Interactiva U. de Caldas

RESUMEN

En la sociedad moderna, el concepto de comunidad se está transformando y por su puesto las prácticas de las comunidades gracias al fenómeno de la virtualidad. Con el intercambio y la transmisión de datos digitales a través de la interacción, siendo facilitados por las interfaces que permiten la comunicación y la acción sobre los usuarios y los ordenadores, las comunidades dejan de lado su territorio geográfico para establecerse dentro de un mundo virtual donde el espacio físico que las representa se encuentra mediado por las interfaces y las metáforas gráficas. Este texto pretende hacer visible la necesidad de tener en cuenta que, aunque el fenómeno tecnológico empodera campos como la ingeniería, las comunidades deben empoderarse del fenómeno digital de manera que se puedan representar con su estilo de vida, su cultura, y sus costumbres a través de las interfaces en la gran red de redes que es la Internet.

Palabras claves: Interfaces, comunidades virtuales, metáforas, identidad, cultura en internet.



Interfaces vivenciales: espacios de inmersión y formación.

Institución a la que pertenece: Universidad de Antioquia, Medellín

Isabel Cristina Restrepo Acevedo

irestrepo@artes.udea.edu.co

Maestra en Artes Plásticas U. Nacional de Colombia, Diploma en Pedagogía Contemporánea U. Autónoma Latinoamericana, Master of Fine Arts in Art, énfasis en Multimedia. San Diego State University San Diego, CA, USA

RESUMEN

El actual estado de avance tecnológico facilita la inserción de propuestas interactivas y multimediales en procesos de formación y enseñanza a partir de la construcción de espacios-lenguajes, altamente vivenciales y didácticos. De manera específica, el diseño de espacios interactivos y multimediales genera procesos de reflexión y aprendizaje basados en la experiencia directa que el individuo tenga, durante la inmersión y simulación, con una serie de contenidos concretos. En general, dichas propuestas buscan crear una disposición mental que facilite la interacción entre el individuo y el sistema. Para facilitar una participación de este tipo se requiere desarrollar una interfaz humano-computador (IHCS) que integre el análisis de: las posibilidades tecnológicas disponibles, el hardware y el software; el estudio de los aspectos fundamentales del objeto de reflexión; y el contexto sociocultural del interactor. Para ejemplificar los aspectos señalados anteriormente, el presente texto muestra los avances conceptuales y formales realizados durante el desarrollo de la investigación titulada Interactividad y Realidad Aumentada (investigación aprobada por el Comité para el Desarrollo de la Investigación de la Universidad de Antioquia, CODI, en el año 2008, y realizada por los grupos de investigación de la Universidad de Antioquia Hipertrópico y Gear). En el texto se analiza el proceso requerido para la realización de una propuesta interactiva y multimedial sobre las problemáticas asociadas a la alta circulación de motociclistas en la ciudad de Medellín. A través de ejemplos concretos insertos en la investigación se analiza la relación entre los componentes artísticos y las posibilidades tecnológicas en la construcción de un guión que sea significativo para el interactor. Así mismo, el texto da cuenta de algunos referentes que utilizan elementos tecnológicos en el diseño de espacios propicios para el aprendizaje interactivo o simulado.

Palabras clave: Interfaz, formación, inmersión, simulación, e interactividad

RESÚMENES DE PONENCIAS PUBLICADAS EN LA REVISTA KEPES

MESA B *Teorías del diseño y la creación, nuevas narrativas estéticas.*

Tumbando tiranías: experiencias cinemáticas sin cámara y sin marco para la pantalla

Institución a la que pertenece: Consultor independiente, Gerente Nolineal Ltda. Bogotá, Universidad de Caldas, Manizales

Ricardo Rivera Berrío

ricardo@nolineal.com

Comunicador Social con énfasis en Comunicación Educativa Pontificia
Universidad Javeriana, estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva U. de Caldas

RESUMEN

Peter Greenaway se refirió en la versión XXV del Festival de Cine de Bogotá a “las tiranías que están destruyendo al cine”. Estas son: a) El texto b) el marco de la pantalla de proyección, c) los actores, y d) la cámara. En esta ponencia se desarrollan dos de esas cuatro tiranías: la ausencia de la cámara y la superación del marco, con el fin de verificar que una nueva forma de cine, o mejor, de experiencia cinemática, ya se está desarrollando.

En cuanto a la ausencia de la cámara, encontramos cuatro maneras de producir imágenes sin necesidad de cámara: 1) la generación de imágenes por computador, 2) los trabajos de artistas que construyen mundos virtuales inmersivos, 3) la aparición amplia de dispositivos que podríamos llamar “cámaras que no son cámaras”, y 4) la aparición de dispositivos que capturan señales, datos y/o coordenadas, cuyo procesamiento produce imagen digital en movimiento.

Con respecto a la superación del marco, nos aproximaremos a ello desde 3 perspectivas: 1) desde el video digital, 2) a través de proyecciones que rompen con el tradicional marco renacentista, 3) los espacios inmersivos y la realidad aumentada, que migran hacia interfases envolventes y no rectangulares.

Palabras clave: cine, experiencias cinemáticas, imagen, cámara, marco, video digital, dispositivos, proyecciones, realidad virtual, realidad aumentada



Innovaciones en la retórica de lo visual Un análisis de los contenidos audiovisuales para dispositivos móviles

Institución a la que pertenece: Universidad del Valle, Cali

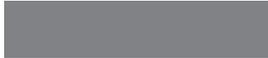
Sofía Suárez Bonilla

sofiasua@gmail.com

Comunicadora Social y Periodista, estudiante Maestría en Diseño y Creación Interactiva U. de Caldas

RESUMEN

Hoy en día con 4000 mil millones de dispositivos móviles en el mundo y con la expansión de las redes de transmisión 3G y 4G, la presencia de los dispositivos móviles con cámara integrada y conectados a Internet en el son un nuevo medio tecnológico. A la antigua ruta de navegación donde ya se podían identificar una serie de operaciones que surgían en el acto de producir, recibir, transmitir e interactuar con las imágenes, generados por los medios modernos y los nuevos medios, aparecen las dislocaciones recientes producidas por dispositivo móvil en el escenario visual, generando varias preguntas: ¿Cuáles son las nuevas prácticas estéticas que aporta el dispositivo celular? ¿Cuáles son las rupturas con respecto a los lenguajes audiovisuales tradicionales que inaugura? ¿Qué elementos de los lenguajes audiovisuales ya conocidos retomará?, ¿Qué nuevas formas de producción y recepción se harán visibles?



El arte otra vez como teje

Institución a la que pertenece: Universidad de Caldas, Manizales

Adolfo León Grisales Vargas

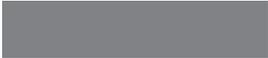
adolfo.grisales@ucaldas.edu.co

Filósofo y Magíster en Filosofía, Doctor en Filosofía Universidad Javeriana

RESUMEN

Lo que intento mostrar es que ese paréntesis de la cultura occidental llamado historia del arte, que va desde el Renacimiento hasta el arte conceptual se caracteriza por el intento de proponer o de pensar un tipo de creación o de producción humana completamente desgajado y opuesto a la producción técnica, algo cualitativamente diferente de ella. Simbólicamente, el acto fundacional de esa historia es la decisión de Miguel Ángel de abandonar la casa del maestro artesano para comprenderse a sí mismo como mucho más que un artesano, y el punto culminante de tal historia, es el arte conceptual, donde el artista se libera definitivamente de toda relación con la técnica. El “después” de esa historia, en cuyos todavía difusos albores nos encontramos, sería el del retorno tranquilo del arte al terreno más amplio de la técnica, lo que no significa la liquidación del arte, así como no podemos decir que no había arte previo a la decisión de diferenciar arte y técnica. En suma, lo que sostengo es que ya el arte no puede seguir sustrayéndose al ámbito de la técnica, lo que significa que hasta cierto punto, hoy vuelve a ser posible pensar el arte como teje.

Palabras clave: arte contemporáneo, nuevos medios, técnica, historia del arte, Heidegger, Hans Belting.



Importancia de los videojuegos en la sociedad contemporánea

Institución a la que pertenece: Fundación Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Beatriz Helena Rolón D

brolon@gmail.com

Licenciada en Bellas Artes U. de la Sabana, Especialista en Creación Multimedia U. de Los Andes

RESUMEN

En menos de una década se han presentado grandes transformaciones tecnológicas en los campos de la informática y de las telecomunicaciones que modifican las formas de trabajo, las formas de interacción y de comunicación de amplios sectores de la sociedad impactando, de manera fundamental, los ámbitos científico, económico, educativo y de información.

Estas nuevas formas comunicacionales, muchas de ellas centradas en el diseño y la interactividad, hacen necesario que se genere una reflexión que conlleve a dilucidar los cambios que se han reflejado en las transformaciones sociales y educativas que implican el uso de tecnologías, maneras de diseñar y de producir, transmitir y utilizar el conocimiento. Esta realidad ha sido concebida por diversos autores como el cambio social más trascendente después de la revolución industrial y es hoy tema de estudio de múltiples especialidades.

La irrupción de los videojuegos en la sociedad actual es un campo de investigación que entra en vigencia no solo por ser un sector económico en crecimiento, sino por ser estos objetos culturales considerados formas estéticas en las que confluyen diversos medios como la televisión, el cine, la música y la literatura, convirtiéndose en objetos culturales en los que convergen diferentes tecnologías, haciéndolos más atractivos para los usuarios, (en su gran mayoría jóvenes y niños), ya que responden a las expectativas que ellos tienen de los medios

Palabras clave: videojuegos, objetos culturales, tecnologías, gamers, diseño.



Metodología de un concierto audiovisual: sinestesia y sistemas digitales interactivos para la composición y la performance en tiempo real

Institución a la que pertenece:

Universidad Nacional de Colombia, Bogotá

Eduardo Montilla Rz

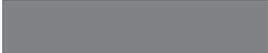
eduardomontillarz@gmail.com

Músico con énfasis en Composición Electroacústica U. de los Andes, estudiante Maestría en Diseño de Multimedia U. Nacional de Colombia

RESUMEN

El trabajo expone una muestra del seguimiento histórico y teórico que se realiza a la idea de sensaciones conjuntas en la investigación que se desarrolla actualmente. A partir de la introducción de ciertas perspectivas fenomenológicas de las neurociencias, el rastreo conceptual y referentes del arte se contextualiza la noción de sinestesia artificial como metáfora de integración visual - sonora y experiencia sensorial mediante el uso de tecnologías digitales.

Palabras clave: Sinestesia, audiovisual, medios digitales, integración visual sonora, mapeo, arte sinestésico



El ícono en la construcción de sentido en los Motion Graphics

Institución a la que pertenece: Universidad del Valle, Cali

Miguel Bohorquez Nates

manojov@gmail.com

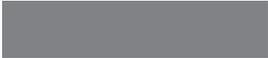
Diseñador Gráfico Instituto Departamental de Bellas Artes, Especialización en Prácticas Audiovisuales con énfasis en escrituras U. del Valle, estudiante Maestría en Filosofía U. del Valle

RESUMEN

En el estudio de los motion graphics como manifestación estética encontramos que su característica principal es la diversidad de los recursos formales para la configuración estética de los contenidos que proyecta. Este estudio está apoyado en diferentes planteamientos teóricos desde diferentes áreas que se han preocupado por la reflexión alrededor de la representación.

El primer área que encontramos es la propia de los motion graphics. Aquí encontramos temas como el análisis del lenguaje del grafismo televisivo de Christian Hervás Ivars, el estudio de los elementos constitutivos del diseño audiovisual hecho por Rafael Raffols y Antoni Colomer y la propuesta de una especie de gramática de la tipografía en pantalla de Jeff Bellantoni y Matt Woolman. Por otro lado acercándose a los terrenos de la semiótica con el ánimo de detectar los conceptos básicos de carácter general, complejo e irreductible que pueden fundamentar la idea de diversidad formal encontrada en el marco teórico de los motion graphics, se recurre a la definición del signo icónico de Charles Sanders Peirce. Al final se procura establecer el inicio de lo que sería el análisis de los elementos icónicos en los motion graphics.

Palabras clave: motion graphics, imagen icónica, significación, grados de iconicidad, metáfora.



ARTIKUX, Proyecto de Ilustración y Multimedia

Programa de Diseño Gráfico Universidad de Nariño /

Programa de Diseño Gráfico Institución Universitaria CESMAG, Pasto

**Edison A. Ramos Bastidas, Fredy A. Portilla España,
Ramón Ortega Enriquez**

imbi666@hotmail.com / fredy720@hotmail.com / ramonenri72@yahoo.es

Diseñadores Gráficos de la Universidad de Nariño

RESUMEN

El texto ofrece una mirada sobre la ilustración vista como una metodología que permite encarar y presentar alternativas de solución a problemas de comunicación mediante un proceso que articula la investigación, el diseño y el pensamiento creativo.

Se inicia con un planteamiento acerca de la ilustración como disciplina para ahondar en una estrategia metodológica que a manera de tips traza un posible camino para abordar proyectos de ilustración desde la generación de ideas hasta la promoción de resultados de ilustración a través de lo multimedial. Finalmente se confronta y valida la teoría expuesta con un caso de ilustración denominado "proyecto ARTIKUX".

Palabras clave: ilustración, investigación, pensamiento creativo, método, imagen



**Paisajes
sonoros**



El advenimiento del castillo mujer

Meridian Brothers Colombia

www.meridianbrothers.com / www.ladistritofonica.com

<http://www.myspace.com/meridianbrothers>

DESCRIPCIÓN

Explora sonidos que extrae de las músicas populares, pero los combina en texturas inexploradas, desdobladas.

El advenimiento del Castillo-Mujer, primer disco de la agrupación Meridian Brothers, explora sonidos que extrae de las músicas populares, pero los combina en texturas inexploradas, desdobladas. El proyecto Meridian Brothers, liderado por Eblis Álvarez, compositor bogotano residente en Dinamarca cuyas obras para percusión y vientos han sido grabadas por ensambles de música contemporánea, es su intento de incursionar en la música popular. Su manera de escribir letras se basa en una técnica que Eblis llama 'perspectiva imposible': "Voy guiando al escucha por una aparente sucesión de hechos que podrían tener lógica, pero que son incoherentes".

Meridian Brothers es un colectivo que funciona bajo la premisa de la intersección de los estilos y la desfachatez sonora. No tiene reparo en conjuntar -y es aquí la médula de su trabajo- la escuela de la música contemporánea y electroacústica con músicas populares

y de tradición oral, como el vallenato y la cumbia de su país, además de incorporar a la fiesta otros estilos como el rock y el pop.

Con una sólida formación en diferentes áreas del sonido, estos colombianos llevan al escucha por la cuerda floja. Lo saben bien y gozan con ello. Esta música se va descubriendo como una realidad paralela donde todo es terreno inestable y, al mismo tiempo, con referentes muy claros de donde asirse, esa sensación de perder el equilibrio y caer al vacío es la constante. *(Texto tomado del blog <http://voodooonise.wordpress.com/>)*

INTEGRANTES DEL PROYECTO

- Alejandro Forero / *Electrónica*
- María Angélica Valencia / *Sintetizadores, Clarinete y Percusión*
- Damián Ponce De León Castaño / *Percusión y electrónica*
- Alexánder Báez Buitrago / *Ingeniero de Sonido*
- Cesar A. Quevedo / *Bajo*
- Eblis Javier Álvarez / *Guitarra, voz y electrónica*



Ópera

Héctor Fabio Torres Cardona

Camilo Benavides *Colombia*

Héctor Fabio Torres Cardona. Guitarrista, compositor. Estudiante de la maestría en diseño y creación interactiva de la Universidad de Caldas (en proceso de tesis). El proyecto ópera nace de la composición de 3 óperas y al tesis sobre el diseño de ópera. profesor del Departamento de Música de la Universidad de Caldas.

Camilo Benavides. Primer violonchelo de la Orquesta Filarmónica de Bogotá. Estudió violonchelo en la Universidad Nacional de Colombia con el maestro Fred Hood y su carrera en Chelo y maestría en la Universidad de North Texas en estados Unidos. Su trabajo tiene que ver con la experimentación en técnicas extendidas con el violonchelo Jordan.

DESCRIPCIÓN

En “ópera” se busca una narrativa elástica que permita la búsqueda de la no linealidad, ausencia de personajes, transformación de espacios, evolución sonora y la transfiguración en el terreno postmedial. El montaje basado en la obra “María” de Isaacs posee dos momentos: el recorrido por un paisaje sonoro y un concierto que sintetiza lo descrito por el autor entre líneas. Los espacios del recorrido acuden a las expresiones del texto, al

ámbito de la naturaleza, el concepto romántico y el origen sonoro. El concierto se presenta en 5 movimientos:

1. Lucha por el retorno (Camilo Benavides. Violonchelo).
 2. Nay (Camilo Benavides. Violonchelo).
 3. Vente (Camilo Benavides: Violonchelo, Yuli Fernanda Gómez: Voz, Víctor Hugo Castrillón: sintex).
 4. Agua (Camilo Benavides. Violonchelo).
 5. Epilepsia y muerte (Camilo Benavides. Violonchelo).
- Asesoría: Juan Reyes

COLABORADORES:

Producción técnico artística: Mario Humberto Valencia

Violonchelo: Camilo Benavides

Voz: Yuli Fernanda Gómez

Sintex: Víctor Hugo Castrillón

Composición: Héctor Fabio Torres Cardona

Recorrido: Taller instrumental I. Departamento de Música. Universidad de Caldas



Obras electroacústicas y Audiovisuales Creadas en Renania del Norte-Westfalia

Concierto curado por: Claudia Robles *Colombia*

Invitado especial: Javier Alejandro Garavaglia
Argentina - Alemania

Claudia Robles / Colombia / www.claudearobles.de

Nació en Bogotá (Colombia) y actualmente vive y trabaja en Colonia (Alemania).
Obtuvo su título de Maestro en Bellas Artes en la Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá en 1990. Ha realizado estudios de Postgrado tales como: Cine de Animación (1992-1993) en el Centro per la Técnica Cine televisiva (Milano-Italia); Master en Artes Visuales (1993-1995) en la École Supérieure d'Art Visuel (Ginebra-Suiza) y Sound Design / Composición Electrónica en el ICEM (Institute for Computer Music and Electronic Media) Folkwang Hochschule Essen (Alemania).

Su nueva performance Interactiva: INsideOUT, en la cual utiliza una interfaz EEG (electroencefalograma) y media en tiempo real, fué creada durante una residencia artística en la KHM de Colonia y su estreno mundial tuvo lugar durante el Festival Internacional de la Imagen Manizales 2009. Esta obra fue recientemente presentada en la conferencia Internacional: SIGGRAPH Asia 2009 en Yokohama, Japón.

Javier Alejandro Garavaglia / Argentina / <http://icem.folkwang-hochschule.de/~gara/>
Compositor, violista y docente argentino radicado en el Reino Unido (Londres). Director de la carrera BA (Hons) Music technology (Sound for Media) en London Metropolitan University y de los estudios de la misma institución.

Realizó estudios de composición musical en la Facultad de Arte y Ciencias musicales de la Universidad Católica Argentina, egresado con medalla de oro (1980-1986). Además, finalizó estudios de postgrado en la Folkwang Hochschule Essen (Alemania) bajo la supervisión de los Profesores Dirk Reith y Nicolaus A. Huber (1990-1995). Estudios de viola con Tomás Tichauer (Buenos Aires - 1982-1990). Su tesis de doctorado trata sobre el impacto de la dramaturgia musical en sus composiciones.

Su música es frecuentemente ejecutada en las Américas, Europa y Asia e incluye obras para instrumentos solista, ensambles y orquesta. Desde principios de la década del '90 especialización en música electroacústica (mixta-interactiva y acusmática). Además posee numerosas publicaciones, las más recientes sobre el impacto de la tecnología musical en la dramaturgia de la música y sobre procesos automáticos en electrónica en tiempo real.

PROGRAMA

La segunda versión de MEDIA ART NRW nos ofrece una serie de obras realizadas en los últimos 15 años por compositores alemanes y suramericanos residentes en NRW.



- Overture (im memoriam t.A.T.) (1997)) 10'30" Javier a. Garavaglia
- Fremde erinnerungen (2000/01) 16' música: peter gahn / video: fuyuki yamakawa
- Los amantes (1993) 10'15" eduardo flores
- Travelog#1- nuit bleue- (2008) 10' claudia robles
- Nested loops v" (2007) 7'10" dirk reith
- Color code (1998) 20' gruppe animato / música: javier a. Garavaglia
- 5 Kleine stücke uber die kleinen laute eines kleinen menschen (1997 6'48" thomas neuhaus
- Zhong (2005) 6'

DESCRIPCIÓN

La imagen óptica y la imagen sonora que se presentan simultáneamente en la obra Audiovisual de Claudia Robles, son abordadas como dos entidades individuales, donde cada parte se desarrolla en forma individual y autónoma.

El sonido no hace referencia a la imagen y viceversa: ambas están separadas, disociadas. En cada obra, ambas imágenes están compuestas en contrapunto.

Dado que el sonido no es sincrónico con la imagen visual, el espectador-oyente es llevado durante el transcurso de la composición a un estado de duda permanente, donde cada instante lo obliga a decidirse cual imagen seguir: la óptica o la sonora.

Sin embargo, la imagen y el sonido confluyen en ciertos momentos, lo cual lleva al público a un estado de percepciones mixtas. De esta manera las composiciones alcanzan una cualidad sinestésica.



Dizzy Kinetics

Marek Choloniewski - Lukasz Szalankiewicz

Polonia

Con el apoyo del Adam Mickiewicz Institute / <http://www.iam.pl/pl>

Marek Chołowiecki / <http://www.studiomch.art.pl> Estudió órgano, teoría y composición musical en la Academia de Música de Cracovia. Desde el año 2000 es director del Estudio de Música Electroacústica de esa institución. En 1977 fundó la Sociedad Central de Arte Musical dedicada a la organización de conciertos; es integrante además del Cracovian Group Art Association. Choloniewski ha escrito música instrumental, electroacústica, música para teatro, cine y radio. También es autor de instalaciones de audio, video y de piezas de net art. Ha realizado conciertos, talleres y conferencias en distintos países de Europa, América y Asia. Es director de diversos proyectos entre los que destaca el Audio Art Festival (<http://www.audio.art.pl>). En el año 2006 recibió distinciones de la Unión de Compositores Polacos y del Ministerio de Cultura de Polonia.

Lukasz Szalankiewicz (aka Zenial) / <http://www.zenial.audiotong.net> Historiador, diseñador de sonido y compositor de música electrónica. Es miembro de la Sociedad Polaca de Música Electroacústica (PSeME). Ha presentado su obra en festivales internacionales en Polonia, Austria, Rusia, Bulgaria, Alemania, Holanda, República Checa, Eslovenia, Ucrania, Francia, China, Hungría, Bielorusia, Rumania, Lituania, Israel y Perú. También tiene obra en el campo de las instalaciones audiovisuales e interactivas. Es director del sello Audiotong.

DESCRIPCIÓN

Este proyecto mezcla diferentes formas de arte sonoro incluyendo además live electronics, interacción y video. Los conciertos de Dizzy Kinetics se basan en la tensión entre lo similar y lo opuesto: común-extraordinario, corto-largo, cerca-lejos, brillante-opaco, etc., integrando instrumentos electrónicos, manipulación de objetos sonoros, sinestesia audiovisual y teatro desde una perspectiva multiestilística.



DNA-Live

Patricio Proverbio *Argentina*

<http://www.pank.tv/ers>

DESCRIPCIÓN

DNA LIVE is an Audio Visual performance, where sound and image are generated from DNA, mRNA and Protein sequences. By translating the DNA, mRNA and Protein sequences of different Genes into MIDI (Musical Instrument Digital Interface), I create MIDI files that are used to generate the sound and control the image variables in a real time environment.

The Genes that I use for the live performance are Genes involved in the production, transport and reception of human neurotransmitters. DNA and mRNA are composed of four acids each, and their sequences are translated into four MIDI notes each, one note for each acid.

Proteins are composed of twenty amino acids, and the sequences are translated into twenty MIDI notes, one note for each amino acid. DNA and mRNA sequences are used to create the rhythm, drums and bass scales. It also controls the image variables.

Protein sequences are used to create the melodies. In addition, when performed live a MIDI controller is used to control both, sound and image.

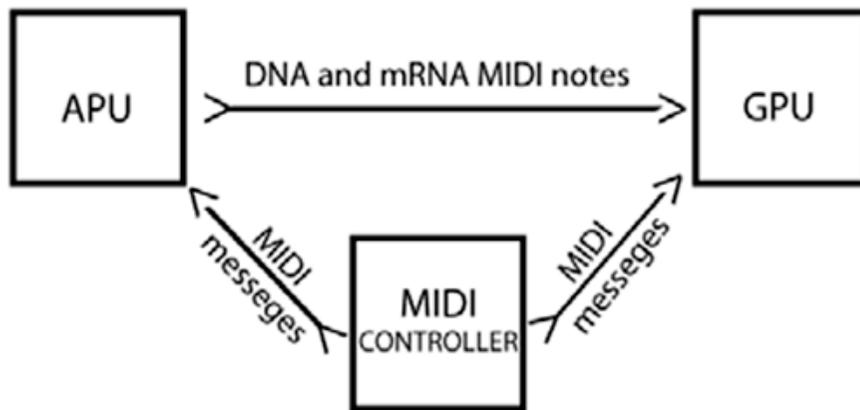
Example of translations

Acid	MIDI note	Drum pad	Image variable
G	>> C2	>> Kick	>> Image rotation
A	>> E2	>> Snare	>> Red image
C	>> G2	>> Tom	>> Blue image
T	>> B2	>> Crash	>> Negative image

Acid	MIDI note	Drum pad	Image variable
G	C2	Kick	Image rotation
A	E2	Snare	Red image
C	G2	Tom	Blue image
T	B2	Crash	Negative image

Proteins are translated into four pentatonic scales, based on the dominant note of the bass scale.

C2, D2, F2, G2, A#2, C3, D3, F3, G3, A#3, C4, D4, F4, G4, A#4, C5, D5, F5, G5, A#5



The Audio Processing Unit (APU) process the MIDI files and generates the sound, on the fly exports the MIDI messages to the Graphics Processing Unit (GPU), where those MIDI messages are used to control the image variables in real time.

The MIDI controller used to perform live, control both the APU and the GPU.

*Patricio Proverbio. Artista argentino residente en Berlín, es el creador de "DNA Live", un proyecto en el que secuencias de ADN y proteínas de distintos genes son pasadas a MIDI, para generar sonido y controlar las variables de la imagen en tiempo real.



Resurrección

Jaime César Espinosa Bonilla Colombia

<http://corto-resurreccion.blogspot.com>

Jaime César Espinosa Bonilla / Colombia / <http://corto-resurreccion.blogspot.com>
Comunicador social – Periodista. Universidad del Valle 1995. Realizador de Televisión Educativa Centro de Producción de Materiales educativos. Vicerrectoría de Extensión Universidad del Valle (1995 - 1997). Finalista Concurso Nacional de Documental Colcultura con “Vida de Estrella, o la historia de una mujer común y corriente” (1996). Estudios de postgrado Especialización de Prácticas Audiovisuales. Universidad del Valle (1997). Ganador “Premio Jorge Isaacs de autores vallecaucanos” categoría guión con “Sin mi pregunta a ciegas, sin mi respuesta rota” (1997). Director cortometraje “Pinceladas de una obsesión carmín”.

Director documental “Profesión peligro” para la serie “Te veo joven” (1997). Guionista, productor, director y editor del medimetraje “Sin mi pregunta a ciegas, sin mi respuesta rota”. 1997. Director asistente, Serie documental “Tierra Posible”. Ministerio de educación y arquidiócesis de Cali (1997).

Docente y Director del estudio de televisión. Universidad de Manizales (1998 a 1999). Docente y Coordinador del Centro de Medios. Universidad Católica Popular del Risaralda (1999-2001). Asesor en sistemas de Edición No Lineal Apple. Microtrón Ltda. (Desde 1999). Guionista, productor, director y editor del largometraje “Helena”. (2002). Profesor de tiempo completo

núcleo de Imagen Móvil. Departamento de Diseño Visual de la Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de Caldas. (Desde 2002). Catedrático de Medios Audiovisuales. Programa de gestión cultural y comunicativa. Universidad Nacional de Colombia sede Manizales. (Desde 2004). Coordinador académico regional, tallerista de Producción y Montaje taller de formación cinematográfica Imaginando Nuestra Imagen Manizales. Dirección de Cinematografía, Ministerio de Cultura (2003, 2004 y 2005)

DESCRIPCIÓN

Sinopsis:

Resurrección es la historia de el encuentro de Ezequiel (Edgardo Román) un predicador que recorre la ciudad en busca de nuevos fieles para el rebaño del señor y de Sebastián (Daniel Ariza) un incrédulo filósofo, profesor de colegio, cuyo mayor entretenimiento es soñar despierto con sus alumnas e intentar hacer dudar a los predicadores que tocan a su puerta. ¿En verdad usted cree? ¿Jugamos a probarlo? le dice a Ezequiel cuando este llega a su puerta. Es una historia sobre el eterno enfrentamiento entre la fe y la razón

Ficha técnica:

Duración: 23 min
16 mm + Rotoscopia + Fotografía Digital
Proyecto ganador de la convocatoria 2005 del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico
Producción: MediaLab Audiovisual Departamento de Diseño Visual de la Facultad de Artes y



Humanidades de la Universidad de Caldas en Coproducción Con TELECAFÉ

Protagonistas: Edgardo Román, Daniel Ariza, Liliana Hurtado
Dirección y Producción General: Jaime César Espinosa Bonilla
Guión y asistencia de dirección: Andrés Galeano Rodríguez
Dirección de Fotografía: John Reyes Calderón
Sonido directo: Mario Humberto Valencia - Juan David Mejía
Música Original: Jaime Jaramillo Arias
Dirección de Animación: José Gerardo Arce



Proyecto “Noish”

Oscar Martin España

<http://noconventions.mobi/noish/>

Con el apoyo de la Embajada de España en Colombia Y AECID <http://www.aecid.es/>

Oscar Martin. Explorador sonoro, su trabajo está en la deconstrucción de grabaciones de campo y en el uso creativo de los errores de la tecnología. Luthier-digital con el entorno de programación “pure data”, con el que desarrolla sus propias herramientas para el procesado y la composición algorítmica y generativa en tiempo real.

Toda su obra sonora se encuentra publicada bajo licencias creative commons. Ha publicado en sellos como DroneRecords, TecnoNucleo o Costellam.

DESCRIPCIÓN

Noish::> es una exploración sonora ubicada en algún lugar entre la “Computer Music”, la “Estética del Error Post-digital” y el “Noise generativo”. Basado en la deconstrucción granular de grabaciones de campo de distinta índole y en la improvisación y composición generativa en tiempo real. Propuesta de un marcado carácter inmersivo que busca la creación de universos sonoros virtuales, paisajes imaginarios, que sugieran una escucha activa y una sensibilidad diferente hacia la percepción del fenómeno sonoro.

Este proyecto, realizado bajo el paradigma “opensource”: distribución Linux “ubuntu”, DiY-software con Pure Data, Audacity, Ardour, etc, es un “Work in progres” acumulativo y evolutivo, trabajando bajo parámetros conceptuales. La

posibilidad de que una vez que algo está codificado en 0 y 1 puede ser trasvasado a otra forma o incluso lenguaje (el audio puede pasar a ser imagen, la información del ADN de una coliflor a una composición sonora, etc.), encontrando en el un retrogusto de poética absurdo dAdA, alguna que otra desviación situacionista, o tal vez algún brote de conexión con el deseo de la máquina.



ASCII

Alejandro Vélez *Colombia*

<http://www.myspace.com/velezmusik>

Alejandro Vélez. Bajo el seudónimo: Vélez A/V. Alejandro Vélez presenta sus proyectos audiovisuales desarrollados en vivo, inspirados en los "mass media", el "networking", la globalización y la forma de interactuar entre los humanos y las maquinas de hoy día.

DESCRIPCIÓN

ASCII, obra basada en este legendario código estadounidense para el intercambio de información. Pronunciado generalmente (áski), fue creado en 1963 como un tipo de "refundición" o evolución de los códigos antes usados en la telegrafía. Como las computadoras solamente entienden números, el código ASCII es una representación numérica de un carácter como "a" o "@". Actualmente casi todos los sistemas informáticos utilizan este código para representar textos y para el control de dispositivos que manejan textos.



Las Ondas Cortas

Daniel Gómez *Colombia*

(*Mami Sound*) www.myspace.com/mamisounds

Daniel Gómez. Ingeniero, Maestro en Arte Digital (UPF, Barcelona, 2003). Daniel trabaja actualmente como investigador y docente en las áreas de síntesis de audio, procesamiento de audio, diseño de sistemas de audio interactivos. Algunos de sus trabajos relevantes son

Módulos y Sistemas: Herramientas para síntesis de audio modular en PD, 2009-2010.

PD tools: Desarrollo de herramientas para el trabajo de síntesis y procesamiento de audio en PD, 2009-2010. Wii Convolución

SIMTE: Instrumento / software para composición electroacústica, Medellín 2007. videos: 1,2

mami: Proyecto musical en curso 2005 a la fecha.

Ballroom: Instalación interactiva, Barcelona 2003.

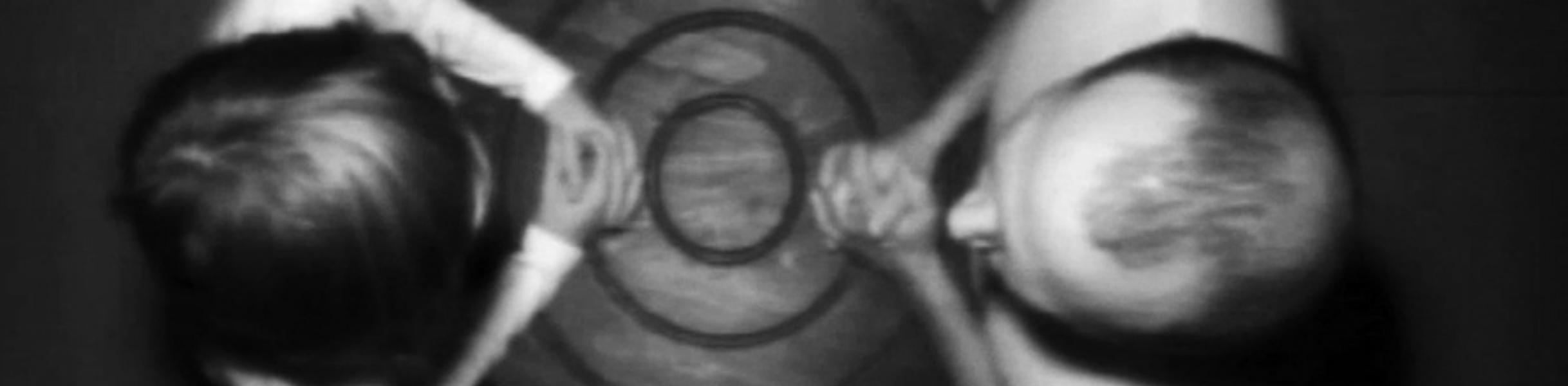
DESCRIPCIÓN

Concierto de música electroacústica interpretada en tiempo real que conjuga varios géneros de la música electrónica popular con un trabajo particular de improvisación y experimentación ofreciendo nuevas perspectivas sonoras.

El concierto se desarrolla en 7 piezas que van desde la abstracción ambiental hasta el space disco más movido y oscuro todo con una gran dosis de improvisación y manipulación electrónica en vivo.

El software para interpretar todas las piezas ha sido diseñado por el en PureData utilizando síntesis Aditiva/sustractiva, FM y granular. El diseño está inspirado en la modularidad del AbletonLive, pero con toda la versatilidad y no linealidad en los procesos sonoros y la secuenciación que ofrece la programación en PureData. La presentación está acompañada de imágenes retro proyectadas que hacen las veces de escenografía para la puesta en escena.

Este concierto ya fue presentado el 13 de noviembre pasado en el marco de la inauguración del nuevo Museo de Arte Moderno de Medellín. En las horas de la tarde de ese día realicé una conferencia a algunos interesados en el desarrollo de software sonoro y de la concepción de la música de la presentación.



Cuentos de un Manatí

Etienne de France Francia

Con el apoyo de

Alianza Francesa de Medellín / <http://medellin.alianzafrancesa.org.co/>

Alianza Francesa de Manizales / <http://manizales.alianzafrancesa.org.co/>

DESCRIPCIÓN

Contado en forma de parábola, Cuentos de un Manatí es una presentación audiovisual que describe investigación científica reciente que revela nuevos descubrimientos hechos después de la primera traducción del pensamiento animal: aquél del ahora extinto Manatí Steller. La primera decodificación de comunicación animal –una de un extracto de 22 minutos de canciones subacuáticas- en palabras e imágenes ha revelado un análisis asombroso de la sociedad humana a través de nuestra evolución técnica. Observando la expansión de los mundos reales y virtuales, la canción del manatí es presentada como testimonio.

Observamos que los mundos virtuales son una interfaz, una vista alternativa de aquellos elementos cruciales que se combinan para crear una sociedad basada en el consumismo, la publicidad, los medios masivos, la seguridad social y el mejoramiento para sí mismos.

EN VIVO.

En esta presentación audiovisual, se reproducen en vivo sonido y video durante un lapso de 25 minutos, mezclando sonidos orgánicos y electrónicos, ruido y bajos (guitarra) con imágenes cinematográficas. El video se controla en vivo y ofrece estructuras que también pueden ser improvisadas: estas diferentes secuencias de video, que pueden considerarse como “circuitos”, construyen diferentes narraciones que interactúan con el sonido. Adicionar nuevas secuencias e improvisar no constituyen una remezcla en video del trabajo original; es mejor un cuestionamiento a las estructuras narrativas del video y una manera de mostrar este trabajo metafórico en una presentación aumentada, en el contexto de performance.



Naturalezas Muertas

Colectivo Individual Colombia

www.myspace.com/laautomatica

Grupo audiovisual electrónico experimental conformado en el 2001 con la idea de hacer música automática con una intencionalidad plástica, el colectivo individual tiene una trayectoria en espacios públicos artísticos como Auditorios y espacios Abiertos donde la propuesta es un montaje sonoro y visual realizado en vivo a manera de performance interactivo donde se involucra directamente a los espectadores, también a participado en diversos festivales de artes electrónicas como artronica, el 2º festival de sonidos e industriales del Gaitán, el 6 y 7 festival internacional de la imagen de Manizales, el 3 salón internacional de arte digital, el festival internacional de performance y artes vivas Tremor3 y tremor 4, Frisol Festival Latinoamericano de Software Libre y en todas la versiones Experimenta Colombia entre otros proyectos.

DESCRIPCIÓN

Ésta obra pretende representar por medio del sonido electrónico y la imagen digital: la Naturaleza, como si ésta fuera prácticamente real; está compuesta por una serie de paisajes que remontan a la pintura de finales de siglo XIX y principios del siglo XX en Colombia como los paisajistas de la sabana, la diferencia radica en las imágenes, las cuales son extraídas de video juegos de la actualidad "naturalezas digitales", el sonido es realizado en vivo de forma digital y de igual forma representa los sonidos de la naturaleza.



Poliedro

Adina Izarra *Venezuela*

<http://prof.usb.ve/aizarra>

<http://www.myspace.com/adinaizarra>

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

Argentina Daniel Schachter 1953 broad-A-broad

Adina Izarra. Compositora Venezolana. Estudió composición con el Maestro Alfredo del Mónaco, en Caracas y en Inglaterra con el compositor inglés Vic Hoyland, obteniendo un PhD en Composición de la Universidad de York en 1989.

Adina Izarra vive en Caracas y enseña en la Universidad Simón Bolívar, donde es actualmente Profesor Titular y Jefa del Laboratorio Digital de Música.

Ha escrito para artistas Venezolanos como Rubén Riera, Marisela González, Luis Julio Toro y Elena Riú, e Internacionales como Luis Rossi, Manuela Wiesler, la Orquesta de Cámara de Uppsala, Suecia, 1999 ; El Ensemble Neos de México, (Festival Cervantino, 1998 y Foro Internacional de Música Contemporánea 1997, 1998), y para el Festival Instrumenta Verano, de México, quienes han incluido sus obras en recitales, discos y giras nacionales e internacionales.

En el año 2002 Adina fue elegida miembro de número del Colegio de Compositores Latinoamericanos de Música de Arte. Es miembro activo de la RedAsla Red de Arte Sonoro Latinoamericano.

DESCRIPCIÓN

Composiciones electrónicas colectivas vía internet, un modelo de colaboración creativa. En los últimos años los compositores han disfrutado de la posibilidad de compartir materiales para realizar obras e común. Presentamos algunos ejemplos de obras del proyecto Norte-Sur realizado entre compositores sur americanos y compositores Nórdicos. <http://nortesouth.blogspot.com/>

Cada compositor recopiló materiales del ambiente de su área y los intercambió. Cada compositor elaboró y reelaboró digitalmente materiales del otro lado del mundo y se presentaron diversas obras.

El proyecto Poliedro consiste en una grupo de compositores latinoamericanos que escogen de común acuerdo un material del ambiente de uno de los países participantes y proceden a elaborarlo digitalmente, en una suerte de cadáver exquisito musical. Las obras resultantes son realmente composiciones colectivas, donde cada autor ha aportado secciones y transformaciones parciales del mismo material.

INTEGRANTES DEL PROYECTO

England-Norway Natasha Barrett 1972 Rite-3/18

Venezuela Adina Izarra 1959 10-29 'N

Faroe Islands Heðin Ziska Davidsen 1977 When Sheep Go South

Iceland Rikhardur H. Fridriksson Postcards from North and South



Laboratorio Iquitos

Jaime Cerón Silva *Colombia*

Con el apoyo del Goethe Institut / <http://www.goethe.de/bogota>

Jaime Cerón Silva. Es egresado de la carrera de artes plásticas en la Universidad Nacional de Colombia y allí mismo cursó la Maestría en Historia y Teoría del Arte. Su trabajo se ha centrado en cinco frentes: la docencia, la crítica, la curaduría, la investigación teórica y la gestión cultural. Ha sido docente de las facultades de arte, de las universidades: Jorge Tadeo Lozano, Los Andes, la Academia Superior de Artes de Bogotá, Javeriana y Nacional. En 1997 se vinculó al Instituto Distrital de Cultura y Turismo, en donde se desempeñó como Gerente de Artes Plásticas hasta julio de 2007. Actualmente trabaja como crítico de arte y curador independiente y es parte del comité editorial de la revista Arcadia y el periódico Arteria, en donde escribe regularmente.

DESCRIPCIÓN

Laboratorio Iquitos es un proyecto de Instituto Goethe de Perú, Instituto Goethe de Colombia, el Centro Goethe de Quito y Centro Experimental Oído Salvaje con el apoyo de la Radio Voz de la Selva 93.9 FM y su director Oraldo Reatgui Segura.

El proyecto Laboratorio Iquitos fue concebido y desarrollado por Mayra Estévez Trujillo artista sonora, gestora cultura e investigadora del Centro Experimental Oído Salvaje;

Jaime Cerón curador y crítico de arte; Kristiane Zapell gestora cultural. El CD Laboratorio Iquitos Masterización: Fabiano Kueva – Centro Experimental Oído Salvaje y Sabine Breitsameter. fotografía: Ricardo Espinosa de los Monteros; diseño: Verónica Maldonado Dávila. traducción: Marta Kovacsics M.

En septiembre de 2008, durante dos semanas, se encontraron artistas sonoros de Colombia, Ecuador y Perú, para explorar, junto con Sabine Breitsameter (guionista de radio y profesora de Diseño y Producción de Sonido), paisajes sonoros, fronteras e interculturalidad.

De este encuentro, en el Laboratorio de Iquitos se produjo un CD con composiciones individuales y conjuntas de los artistas. En el proyecto tomaron parte los siguientes artistas sonoros:

Colombia: Carlos Bonil y Wayra Jacanamijoy Mutumbajoy

Perú: Francisco Andía Pérez, Edwin Mafaldo Gastelú, Rubén Meza Santillán, Luis Pinche Moreno, Alan Poma, Salvador Lavado

Ecuador: Iván Chávez Montero y Ricardo Trujillo Espinosa de los Monteros

Texto tomado de <http://antenas-intervenciones.blogspot.com/>



Cine y
Digital



Carlos Santa

(Colombia)

<http://www.colarte.arts.co/recuentos/S/SantaCarlosEduardo/recuento.htm?nomartista=Carlos+Eduardo+Santa&idartista=5469>

Bogotano, artista, pintor y escultor que ha realizado múltiples exposiciones como: Los vecinos del planeta 1991, Anima 1993, El Circo 1998, Imágenes desde la retaguardia 2004, Otros tiempos 2009 entre otras.

Realizador de películas de cine animado basado en las artes plásticas, tales como El pasajero de la noche 1990, La selva Oscura 1994, Fragmentos 2000 y el largometraje Los extraños presagios de León Prozak 2009. Estas han sido vistas y reconocidas en diferentes museos y festivales de animación en el mundo. Fue homenajeado en el 19 Festival de Cine Experimental en Madrid, donde expuso sus últimas obras de manivela. Su trabajo y el de su grupo Moebius Animación, ha llevado a Mauricio Durán y otros investigadores, a realizar trabajos sobre estas obras.

“Los extraños presagios de León Prozak”

SINOPSIS

León Prozak alquila a Mefistófeles su cabeza para proponerle algunos números de Circo. Estas escenas, animaciones realizadas por diversos artistas plásticos, son el centro de la película, el placer de la pintura en movimiento. Finalmente Prozak se niega a vender su cabeza y luego de cobrar el alquiler, se dirige a cumplir una cita de amor.

Las pinturas animadas tocan diversos temas que caracterizan a sus autores, como la política, en el caso de Zalamea o Adriana Espinoza quien hace retratos de desaparecidos. Rafael Dussan y Daniel Winograd se preguntan por el erotismo. Hay también arte abstracto con Edgar Álvarez, el raro humor expresionista con Loochkartt, o bien un tema místico como en los casos de Carlos Santa y David Manzur. Una variada paleta de autores que expresan su visión del mundo desde la pintura y el dibujo en el cine.

Laura Baigorri

(España)

<http://www.gabrielagolder.com/LALOGICA.html>

Las obras de Videoarde se insertan en el campo de la mediación y transformación del espacio social, unas veces mostrando las peculiares formas de afrontar la cotidianeidad y otras reflexionando sobre aspectos críticos -más autóctonos o más globales- que se dan en diferentes países de Latinoamérica y Caribe: cuestiones que tienen que ver con la política, la historia/memoria, la identidad, la crisis social, la violencia, el machismo, el sexo, la religión, la frontera y la emigración, el espacio urbano y el arte. La muestra está compuesta por 32 vídeos realizados por artistas de México, Nicaragua, Honduras, El Salvador, Panamá, Costa Rica, Guatemala, Puerto Rico, República Dominicana, Cuba, Ecuador, Bolivia, Venezuela, Colombia, Perú, Brasil, Chile, Argentina, Paraguay, Uruguay, EEUU y España. Todos ellas entablan un diálogo fluido a través de tres programas específicos: Hombres, lobos y hombres, Espacio vital y A mi manera: lecciones de supervivencia local.

“Vídeo crítico en Latinoamérica y Caribe”

SINOPSIS

León Prozak alquila a Mefistófeles su cabeza para proponerle algunos números de Circo. Estas escenas, animaciones realizadas por diversos artistas plásticos, son el centro de la película, el placer de la pintura en movimiento. Finalmente Prozak se niega a vender su cabeza y luego de cobrar el alquiler, se dirige a cumplir una cita de amor.

Las pinturas animadas tocan diversos temas que caracterizan a sus autores, como la política, en el caso de Zalamea o Adriana Espinoza quien hace retratos de desaparecidos. Rafael Dussan y Daniel Winograd se preguntan por el erotismo. Hay también arte abstracto con Edgar Álvarez, el raro humor expresionista con Loochkartt, o bien un tema místico como en los casos de Carlos Santa y David Manzur. Una variada paleta de autores que expresan su visión del mundo desde la pintura y el dibujo en el cine.



“Hombres, Lobos y hombres ”

SINOPSIS

gravita en torno a los sentimientos de decepción, desaliento e impotencia; se trata de obras que operan en los ángulos ciegos de la ética humana, ya sea a escala general -a través de cuestiones trascendentes y simbólicas-, o a escala particular -cuando aluden a hechos concretos o a agentes sociales específicos-. Algunas inciden en los vínculos entre política, memoria y violencia o entre representación de la violencia y espectáculo massmediático, otras evidencian la corrupción y sordidez del poder, o el profundo arraigamiento social de los prejuicios machistas y su minimización política; todas nos fuerzan a reflexionar sobre la trascendencia del comportamiento personal y colectivo y sobre los límites de la impotencia.

“Espacio Vitals”

SINOPSIS

hace referencia directa tanto al espacio físico -arquitectónico y urbanístico, territorial y fronterizo- como al espacio identitario en dos subprogramas bien diferenciados Urbanos, “islados” y trasplantados y Latinos en el mercado del arte. Los vídeos del primero critican las políticas de desarrollo en el espacio arquitectónico de las ciudades planteando los contrastes entre prosperidad urbanística y aplastante subdesarrollo; también la vigilancia y el control, el usufructo de territorios ajenos y la contaminación tóxica y militar por parte de los ejércitos imperialistas. Otras obras tratan las consecuencias del desarraigo, las contradicciones de las políticas fronterizas, la condición de extranjero y la resistencia a la pérdida de identidad.

Latinos en el mercado del arte hace referencia a ese otro tipo de espacio vital necesario en el mundo del arte para la supervivencia o visibilidad: al tensionado equilibrio entre los condicionantes de sus mediadores (mercado, instituciones, críticos y curadores) y las decisiones personales de los artistas.

“A mi manera. Lecciones de supervivencia local”

SINOPSIS

está basado en la experiencia testimonial y se resuelve formalmente en la entrevista o el retrato (personal o colectivo) y conceptualmente en la noción de resistencia. En la parte I (pantalla), los artistas proponen los retratos de las personas con quienes comparten su cotidianidad desde las perspectivas más diversas; desde la descripción fidedigna de un lugar específico, un nombre propio y una acción habitual, a la ficcionalización de una vida que consigue explicarnos más que la propia realidad; es la cámara intersectando el contexto inmediato de los artistas.

La parte II (Comunidades) está compuesta por tres videos de carácter documental que se toman su tiempo para sumergirnos en la vida diaria de tres grupos sociales con perfiles muy distintos; el retrato de los universos particulares que conforman estas comunidades pasa siempre por la superación de los límites que impone el día a día y por la proyección de deseos y sueños; en definitiva, por la esperanza.

Finalmente, la muestra pivota en torno a un clásico del cine experimental colombiano, Agarrando pueblo. Los

vampiros de la miseria (1978), de Luis Ospina y Carlos Mayolo. Se trata de una película de ficción que simula ser un documental sobre los cineastas que explotan la miseria con fines mercantilistas y sobre el consumo de imágenes de la marginalidad que hace el público del primer mundo. Estos cineastas del Grupo de Cali la concibieron como una crítica mordaz a la pornomiseria, representada en el oportunismo de los documentalistas deshonestos que en los 70 hacían “documentales socio-políticos” en el tercer mundo con el objeto de venderlos en Europa y ganar premios.



Gabriela Golder

(Argentina)

<http://www.gabrielagolder.com/LALOGICA.html>

“La lógica de la supervivencia (2008)5’17”

SINOPSIS

El dolor está en otro lado. Reveo las imágenes. La distribución está en otro lado. La Lógica de la Supervivencia no tiene que ver con el hambre, sino con el miedo y la desesperación. Es una especie de carnaval custodiado, dónde los pobres descargan su tensión acumulada en un territorio habitado por desesperados. Sólo tres escenas conforman este video. 1. El gesto de la masa: una multitud se abalanza sobre comida. Es tiempo de saqueos. Ante el temor de ver destruido su negocio, algún comerciante arroja comida a la calle y una multitud desesperada se arroja sobre ella. 2. Un joven es brutalmente reprimido. El límite exhibido por la fuerza contra un hombre separado del conjunto. La policía lo arrastra y el joven intenta escapar, resistir ante la represión. Sobrevivir. Esta escena es repetida ininidad de veces y es en esta repetición donde se construye el sentido de la acción: El sin sentido. 3. El poder invisible

que se transfiere por un rato a las manos de algunos elegidos (Los Otros. Los Mismos). Grotesca distribución de la riqueza: Algunos arrojan bolsas con comida desde camiones. Son otros pero son los mismos.

El epílogo es muy corto, la historia es circular. (Escribo este texto mientras oigo a lo lejos los cacorlazos de “la gente” concentrada en apoyo “al campo”, en los nuevos escenarios de protesta que se ubican en los barrios elegantes de Buenos Aires, las avenidas Santa Fe, Callao, Libertador. Dueños de campos y afines que claman sus derechos de acumular, acumular y seguir acumulando tierras, ganado, soja.)



Regina José Galindo 10'32"

(Guatemala)

<http://www.reginajosegalindo.com/xx.html>

<http://madc.ac.cr/galerias/videos/galindo/index.html>

"XX II y párvulos (2007) 7'32" + 2'57"

SINOPSIS

Performance de Regina José Galindo en la que se colocan 52 lápidas a los individuos desconocidos (XX) que se entierran en el Cementerio La Verbena de Guatemala. "La muerte es un tema tabú para la mayoría de los seres humanos, en todas partes del mundo, en cualquier cultura, aún mayor para la cultura occidental actual. La muerte es el viaje último, nuestro destino inevitable. Tomar conciencia de ella, puede servirnos como estimulante para la vida. La contemplación de la muerte y la superación del miedo a ella nos llevan a enfrentar nuestra existencia de mejor manera. En países donde la violencia extrema es parte de la cotidianidad, se vive la muerte de distinta manera. Sin conciencia, ni ningún tipo de respeto, la muerte se ha convertido en un acto de suma frialdad, es reflejo de la decadencia de nuestra sociedad y consecuencia de la pérdida absoluta de los valores básicos y esenciales del ser humano. En

Guatemala la muerte es vista como una nota roja, como un titular de prensa. Diariamente son asesinadas, solo en la ciudad capital, entre 10 y 15 personas; y diariamente son enterrados como XX entre 2 a 4 personas. Con picos extremos como el sucedido el viernes 22 de julio, que fueron enterradas 14 personas como XX. El momento de la muerte es igual para todos, sin importar edad, condición social ni género. Sin embargo, todos le tememos a la muerte y más aún, a la idea de morir sin que nadie nos llore, en absoluta soledad, sin ningún tipo de ritual, más cercana a la muerte de un perro. Pasar por la vida y culminarla sin dejar ningún rastro. El acto de colocar lápidas se hizo con la intención de darle un lugar, en la muerte, a estos seres humanos. Se colocaron un total de 52 lápidas en el cementerio La Verbena de Guatemala modificando, en parte, el espacio. Baja cada lápida hay un cuerpo, un cuerpo que fue vida. Nadie sabe su nombre, nadie conoce su rostro, pero nadie podrá negar su existencia. Sus restos no se los tragará la tierra por completo, alguien fue, alguien existió..."



Claudia Aravena

(Chile)

<http://www.continentevideo.com.ar/ejercicios/claudiaes.html>
<http://www.secsp.org.br/secc/videobrasil/site/dossier024/obras.asp>

“11 de septiembre (2002) 5’30”

SINOPSIS

11 de septiembre de 1973, golpe militar en Chile. El video explora sobre la transtextualidad de la memoria, mediante una implícita crítica a los medios de masa y su representación de la violencia. La fisura entre estos dos aspectos y la fractura memoria presente y pasado histórico son el punto de encuentro de este video. Textos de Marguerite Duras (de Hiroshima mon amour), Salvador Allende “Ultimo comunicado” (11 de septiembre de 1973, Radio Magallanes), y Claudia Aravena.

Luz María Bedoya

(Chile)

<http://www.luzmariabedoya.com/web%20ESP%20ING/proyectos/superheroes/super%20texto.htm>

“Superhéroes (2004) 1’42”

SINOPSIS

Video filmado en Ollantaytambo, pequeña ciudad Inka en los Andes del sur peruano, durante la celebración del Año Nuevo 2003-2004. Mientras se escuchan las voces de los representantes recién elegidos del nuevo gobierno municipal haciendo la juramentación de rigor en la Plaza de Armas del pueblo, se ve a niños jugando el “tiro al blanco” utilizando antiguas armas del ejército convertidas en armas de juguete para disparar a muñecos de superhéroes.



José Alejandro Restrepo

(Colombia)

http://www.cambio.com.co/culturacambio/775/ARTICULO-WEB-NOTA_INTERIOR_CAMBIO-4149550.html

<http://projects.design.ucla.edu/freewaves/freewaves02/restrepoicomonia.mov>

“Soldados de Cristo (2004) 6’ ”

SINOPSIS

Imágenes apropiadas que muestran los siniestros vínculos entre la curia y el ejército; entre el catolicismo y la violencia, entre la religión y la guerra. “Nuestra cultura, nuestra violencia, todo tiene mucho que ver con la religión. Mi trabajo no intenta provocar sino poner atención en los procesos influenciados por la Iglesia y por la imagería religiosa, presente en nuestra sociedad”. José Alejandro Restrepo.

Yoshua Okón

(Mexico/Eeuu)

http://www.freewaves.org/festival_2002/artists/okon_y.htm

http://www.yoshuaokon.com/works/orillese_orilla/video/poli2.html

http://www.yoshuaokon.com/works/orillese_orilla/video/

“Poli II (1999) 1’26” ”

SINOPSIS

“Orillese a la orilla” es una serie de seis videos donde los policías de la Ciudad de México son documentados en diferentes situaciones y con un grado de manipulación. En Poli II, con la ayuda de un walkie-talkie, Okón intercepta una conversación por radio entre dos policías mientras, sentados en sus patrullas estacionadas, discuten sus planes para invitar a unas mujeres con el objetivo de tener sexo..



Gonzalo Lebrija

(Mexico)

http://www.ikon-gallery.co.uk/programme/past/event/3/selected_works//

“Aranjuez (2003) 4’ ”

SINOPSIS

Aranjuez tuvo lugar durante la Copa del Mundo de 2002 en una plaza pública de la Ciudad de México. A primera vista, se trata de una escena simultáneamente festiva y de disturbio que transmite el sentido de celebración con un cierto tono de tensión subyacente. Pero si nos fijamos más, vemos a una chica intentando caminar entre una multitud de jóvenes seguidores que la avasallan, transformando la situación en un juego muy desagradable. El artista ha grabado desde una azotea esta situación en principio confusa y luego aterradora: la multitud que celebra un partido de fútbol termina agrediendo físicamente a varias adolescentes. El vídeo está ambientado con “El Concierto de Aranjuez” del maestro Joaquín Rodrigo, una música tradicionalmente asociada a España que caricaturiza la tierra de toros bravos y corridas y que añade un tono inquietante a la obra. Los espacios sociales, físicos y psicológicos entran en colisión, mientras que el potencial para violencia aparece implícito en el comportamiento colectivo.

Javier Castro, Luís Gárciga y Grethell Rasúa

(Cuba)

<http://www.trianglearts.org/batiscafo/catalogo.php?id=17>
http://salonkritik.net/06-07/2008/03/ni_bolivianos_ni_cubanos_simpl.php

“Body Art (2008) 8’ ”

SINOPSIS

Por las calles de La Habana se realiza una venta ambulante e ilegal de píldoras de Viagra, un fuerte estimulante para el aumento de la potencia viril. Este negocio sirve como eje para la colecta documental que los realizadores del audiovisual se han propuesto. Una exploración del subconsciente colectivo cubano actual a través del contrapunteo entre realidad sexual y la dimensión mítica de la misma es llevada a cabo el Día de San Valentín, conocido en la isla como Día de los Enamorados..

Valeria Andrade y Pedro Cagigal (2006)

(Ecuador)

<http://www.experimentosculturales.com/practicassuicidas/09.html>

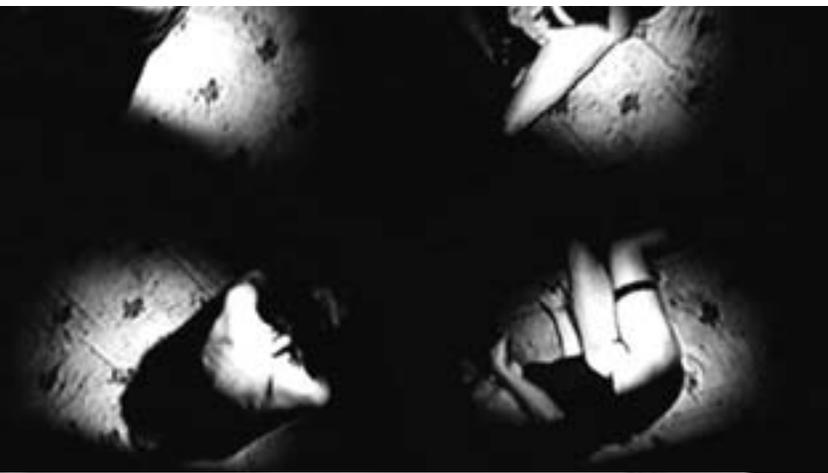
<http://www.experimentosculturales.com/practicassuicidas/home.html>

*“Cañón de carne 4’ Serie Prácticas
Suicidas (2006)”*

SINOPSIS

Una joven camina imperturbable por la calle entre los piropos y obscenidades que le lanzan los hombres a su paso. El sonido reproduce la llamada de una chica al “teléfono de la esperanza” quiteño y la asombrosa conversación sostenida con su interlocutor. “La dinámica de realidad invertida nace de nuestro constante carnaval -el juarasjuasjuas-, donde el orden no está puesto ni del derecho ni del revés. El principio y el luego son caos, que es el punto de partida de todos los mundos posibles e imaginarios. Todas las posibilidades de producción que aparecen en el desorden y el juego, relajan y divierten, atufan y encolerizan a la

vez, sin que por esto se deje de obtener procesos y resultados substanciosos. Es entonces que retomando la carnavalesca liturgia iniciática de muerte y resurrección, extremos inseparables e imprescindibles, practico la franca desobediencia y liberación de deseo. Me apego a la ruptura de las barreras del yo en afirmación de una estricta monomanía e intervengo en el espacio conflictivo con la voluntad de traspasar líneas con mi propio cuerpo. Retomo hábitos corporales urbanos para asaltar el espacio público y penetrar sin aviso sus tramas en forma de metáfora, juego o queja; tomándome, como un suicida, todos los riesgos hasta sus últimas consecuencias”. Valeria Andradene.



Programa Espacio Vital

1. Urbanos "islados" y trasplantados

Valentina Serrati

(Paraguay)

<http://www.valentinaserratisisa.blogspot.com/>

"Body Art (2008) 8"

SINOPSIS

Inicialmente inspirada en el libro La Hora de la Estrella de Clarice Lispector la pieza de video CELESTE explora un estado mental alienado provocado por el aislamiento físico y emocional. Mediante actos performáticos se intervienen y registran espacios, específicamente en altura, de Santiago Centro. El vestuario con referencias latinoamericanas, motivos florales y acumulación de capas muy habitual en el campo paraguayo, personifica la figura de CELESTE como la extranjera. La composición de planos exploran nociones de escala entre cuerpo y paisaje-ciudad, la monumentalidad de las construcciones elegidas determina las posiciones del cuerpo y el estudio de la pose. El tratamiento del

tiempo se utiliza como medio expresivo para reflejar estados de contemplación, impenetrabilidad y aparente incompatibilidad también reflejados en el uso de prótesis "como si no tuviera ojos". CELESTE refiere no solo al nombre del personaje sino también hace referencia a la bóveda celeste, construcciones dentro de las iglesias cuyo carácter simbólico reside en conectar lo terrenal con lo divino.

Alexander Apóstol

(Venezuela)

<http://homepage.mac.com/apostoladas/Menu9.html>

<http://caribe.arteldia.com.ar/content/view/full/33435>

<http://www.analitica.com/va/entrevistas/3703663.asp>

“Documental (2005) 2”

SINOPSIS

La enorme riqueza petrolera de Venezuela impulsó un acelerado crecimiento económico y urbano de la ciudad de Caracas a partir de la década de 1950. La ciudad se desarrolló siguiendo los lineamientos de la arquitectura moderna internacional. Su gran crecimiento generó importantes corrientes migratorias: por una parte hubo un flujo considerable de inmigrantes europeos que se establecen en ella y contribuyen notablemente en el desarrollo de la urbe; por otra, se produjo un gran flujo de habitantes pobres venidos desde el interior del país, ellos se establecen en chabolas construidas sobre las colinas que rodean el estrecho valle donde se asienta la ciudad. Hoy en día, estas comunidades de chabolas conforman un anillo de miseria que circunda por completo la ciudad formal, su número de habitantes iguala o supera el del resto de la capital. Un grupo

familiar en una de estas chabolas de la periferia de Caracas observa por televisión un documental histórico hecho en los '50s en el que se describe el nacimiento de un nuevo país y de una nueva sociedad en Venezuela, innumerables escenas de construcciones modernas ilustran este proceso. El documental está narrado por Renny Ottolina, un famosísimo presentador de televisión, hijo de inmigrantes europeos, cuya enorme popularidad se mantuvo durante casi tres décadas hasta el punto de llegar a ser candidato presidencial en la década de 1970. Renny Ottolina muere en un accidente aéreo durante su campaña electoral para la presidencia, las causas de este accidente nunca fueron esclarecidas del todo.



Jonathan Harker

(Ecuador/Panamá)

: <http://www.jonathanharker.com/videos-esp>

<http://www.jonathanharker.com/wp-content/videos/destablishing2.mpg>

“Destablishing Shots (2007) 4’9”

SINOPSIS

Destablishing Shots, cuyo título fue derivado del término cinematográfico establishing shot (una toma que inicia y establece en qué lugar y tiempo ocurre una secuencia narrativa), originalmente consistió de una serie de 23 planos fijos de diversos inmuebles de la ciudad de Panamá. A primera vista, las tomas no parecen involucrar más que encuadres cuidadosos de casas y edificios, pero gradualmente su simetría imposible (aunque no absoluta) se va haciendo cada vez más evidente. El resultado es un retrato perturbante de una ciudad intervenida y alterada (una referencia directa al boom de construcción que se está dando actualmente en Panamá, causado principalmente por especulación inmobiliaria estadounidense y española, que está transformando la ciudad de manera drástica, rápida, y caótica). El sonido

ambiente, extrañamente desprovisto de vehículos y personas, combinado con una versión Muzak de la canción clásica Panamá Viejo (cuyas líricas meditan sobre los sentimientos generados por las ruinas de la antigua ciudad colonial de Panamá, fundada por conquistadores españoles en 1519, y saqueada y destruida por piratas ingleses en 1671), también contribuye a la atmósfera onírica del video. Esta segunda versión del video (exhibida por vez primera en la 52a Bienal de Venecia) cuenta con un nuevo inicio, en el que una voz femenina de computadora recita las líricas de Panamá Viejo. Para lograr que la computadora angloparlante recite el texto, tuve que traducirlo fonéticamente (esta traducción va apareciendo en pantalla a medida que la voz de computadora va recitando el texto). Como resultado, las letras nostálgicas de la canción son pronunciadas con un acento gringo muy marcado.o.

Edgar Endress

(Chile/Eeuu)

"Prelude for meditation (2006) 1'40" "

SINOPSIS

Una torre de vigilancia como símbolo del poder. Un guardia ejecuta su ritual. Esta pieza se estructura bajo la composición de John Cage, que reflexiona sobre la cualidad de trascendencia de la música. Este vídeo toma estos elementos para crear un gesto de subversión poética al ritual del poder; forzando una segunda mirada a través la música del gesto/ritual y el espacio/torre de vigilancia.



David Pérez (Karmadavis)

(Republica Dominicana)

<http://performancelogia.blogspot.com/2007/08/david-prez- isla-abierta.html>

"Isla abierta (2006) "

SINOPSIS

Karmadavis se canalizó ambas venas dejando los catéteres abiertos y caminó toda la calle peatonal "El Conde" de Santo Domingo. Un catéter en cada uno de los brazos dejando fluir la sangre. El cuerpo representa a la isla dividida en dos, siendo el brazo izquierdo la República de Haití y el brazo derecho la República Dominicana.



Jennifer Allora Guillermo Calzadilla

(Chile/Eeuu /Puerto Rico/ Cuba)

<http://www.pbs.org/art21/artists/alloracalzadilla/clip2.html>

http://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/infinite_island/highlight.php?a=EL51.56

“Under discussion (2005), 6’14””

SINOPSIS

Bajo debate (under discussion) es el actual estado del territorio de Vieques, Puerto Rico, una isla que el ejército estadounidense y las fuerzas de la OTAN han utilizado para maniobras militares durante 60 años. Cuando el movimiento de desobediencia civil echó al ejército estadounidense de la isla en 2003, el territorio cambió de propietario transfiriéndose su gestión al Departamento de Interior, Pesca y Fauna de Estados Unidos. Este cambio de gestión dejó en punto muerto las iniciativas de las organizaciones civiles de la isla que habían solicitado que el territorio fuese primero descontaminado de todas las sustancias tóxicas y de los explosivos sin denotar que asolan este amplio tramo de costa, y que volviera a estar

en manos de la autoridad y jurisdicción municipal. Este vídeo sigue a Carlos Zenón (un pescador local que dirige el Movimiento de Pescadores, un movimiento clave en los 70 que inició el movimiento de desobediencia civil en la isla de Vieques) quien ha convertido la mesa de debate en una barca, poniéndola boca abajo, conduciéndola a lo largo de las áreas costeras de la isla donde el status del territorio todavía está bajo concurso. Movilizando la mesa de debate y convirtiéndola en barca de pescador, Zenón lleva el debate hacia nuevas direcciones insospechadas.



Alex Rivera

(Eeuu)

<http://www.invisibleamerica.com/borders.html>

http://www.freewaves.org/artists/a_rivera/

<http://www.sixthsection.com/page-video.html>

“The Borders Trilogy (2002)

*Part 1: Love on the Line 2’11”. Part 2:
Container City 3’. Part 3: A Visible Border
2’30”*

SINOPSIS

La trilogía de la Frontera cuenta tres pequeñas historias para ilustrar mejor una más grande: las consecuencias de un orden mundial donde los productos atraviesan libremente las fronteras que la gente no puede cruzar. La primera historia sucede en la frontera de la playa donde el Océano Pacífico reúne a Estados Unidos y a México. En la sombra de un surrealista muro de metal que separa los dos estados, unas cuantas familias separadas por la política de inmigración se reúnen alrededor del muro manteniendo un picnic transnacional. La segunda historia tiene lugar en una ciudad fronteriza completamente distinta: Newark, New Jersey. Aquí

el cruce de fronteras está desbordado. Y este cruce de fronteras tiene cincuenta pies de distancia. Son contenedores de metal que traen productos a Estados Unidos desde las fábricas de todo el mundo. Esta historia demuestra la consecuencia visible de una frontera abierta al comercio. La historia final gravita sobre una singular y fascinante imagen de rayos X que muestra la manera en que los inmigrantes del siglo XXI son tratados por unas fronteras que están abiertas a los productos que se producen en el tercer mundo, pero no a ellos. La Trilogía de la Frontera (Love on the Line, Container City y A Visible Border) es una sucinta meditación sobre las contradicciones de la política fronteriza de los Estados Unidos.



Christian Bermúdez

(Eeuu)

<http://madc.ac.cr/galerias/videos/bermudez/index.html>
http://www.youtube.com/watch?v=8TO_0GUWTQA

“Estimados vecinos (2006) 7’ ”

SINOPSIS

Oslo, Noruega. Una casa ordinaria, en un vecindario ordinario, fue pintada a rayas fucsias y blancas. Un año después una carta fue enviada a los vecinos explicando las razones por tal decisión. La misma fue usada como guión para esta película que trata temas de identidad, inmigración y el uso del arte de manera novedosa, fuera de la galería convencional. “La pieza no ha sido traducida con subtítulos al español deliberadamente. El motivo es que se busca un espacio de negociación también desde el lenguaje. El inglés no es mi idioma materno, ni lo es en Noruega. Sin embargo al emplearlo se establece un vínculo en un terreno neutral, aspecto intrínseco de la pieza. Se ofrece una versión en español de la carta que fue utilizada para la producción de la pieza. La carta bien podría utilizarse en una eventual exhibición”. Christian Bermúdez

Martín Sastre

(Uruguay)

<http://www.musac.es/index.php?obr=290>
<http://www.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/site/dossier033/obras.asp>

2. Latinos en el mercado del arte.

Videoart: The Iberoamerican Legend (2002), 13’32”, The Iberoamerican Trilogy (Parte I)

SINOPSIS

Videoart: The Iberoamerican Legend comienza en el año 2492 cuando un artista congelado se despierta de un sueño profundo para contarnos cómo el Videoarte Iberoamericano salvó a la humanidad de la “Crisis Mundial de Sueños” y cómo la era del “Entretenimiento Ultrareal” provocó la caída de Hollywood.



Diego Lama

(Peru)

<http://www.youtube.com/watch?v=SPYhKw96D2c>

<http://www.videobrasil.org.br/ffdossier/ffdossier006/ind.htm>

No-Latin Party (2003) 2'16"

SINOPSIS

Partiendo de una de las escenas simbólicamente más importantes de la película "El Padrino", ésta es subvertida colocando el emblema de la Bienal de Venecia sobre el pastel que se reparten los personajes. La banda sonora elegida - Carmen Miranda "South America Way" - remite al espectador irónicamente a un entorno latinoamericano, creando así una crítica a la poca importancia que este evento les da a los países periféricos. Actualmente, con la moda en el mundo del arte por "el exotismo de la periferia", la lectura sigue siendo crítica pero da un giro drástico: ahora todos se reparten el pastel de Latinoamérica.

Douglas Rodrigo Rada

(Bolivia)

<http://bloque0.blogspot.com/2008/03/douglas-rodrigo-rada-batiscafo-cuba.html>

3. Epílogo. Pelota (2003) 9"

SINOPSIS

Vídeo en blanco y negro de 9 segundos donde una persona patea una pelota hacia un muro y al rebotar ésta, le pega en la cabeza a otra persona..



Valeria Andrade y Pedro Cagigal

(Ecuador)

<http://www.experimentosculturales.com/practicas-suicidas/06.html>

<http://www.experimentosculturales.com/practicas-suicidas/home.html>

Programa A mi manera.

Lecciones de supervivencia local.

Parte I.

La Torera (2006) 3'. Serie Prácticas Suicidas (2006)

SINOPSIS

Una joven vestida de torera torea los vehículos de una concurrida vía pública poniendo en peligro su vida. Se trata de la apropiación de una práctica corporal urbana en las ciudades de Ecuador. Torear los carros es cruzar las calles a como se pueda, torear los carros es una experiencia común en Quito donde el transeúnte va esquivando los autos o buses hasta conseguir llegar a la acera. El vídeo tiene que ver con el juego y con ese peligro constante de atropello en una sociedad de pocas regulaciones. Pero también alude a los toros, a la feria de Quito y a Anita Bermeo, más conocida como "La Torera", figura emblemática de la sociedad quiteña de los 60.

Nicolás Testoni

(Argentina)

<http://www.undocumentalenvivo.blogspot.com/>

Serie El Puerto (2004-2005) (5')

1. Chito Pereyra. Cortador. 1'40

2. Pedro Quinter. 2'

3. Buque tanque pasa cargando 500 toneladas de combustible (2004) 1'18"

SINOPSIS

"El Puerto" es una serie de cortos que trata sobre la vida de los vecinos de Ingeniero White. Fundado a fines del siglo XIX por la empresa inglesa "Ferrocarril del Sud" para la exportación de granos, el puerto de Bahía Blanca ha sufrido en los últimos años un proceso de acelerado cambio, a partir de la instalación en sus costas de compañías petroquímicas y cerealeras de origen trasnacional. Se trata de un fenómeno al que usualmente se hace referencia mediante números: "se invirtieron en el puerto", se dice, "tantos millones y millones de dólares".

embargo, la ostentación de esos millones tiene que ver con la precarización o la pérdida del trabajo, con desechar los “músculos” (almejas) de la dieta o con el hecho de que cada día se hace más difícil, sino imposible, usar la costa como espacio de recreo o descanso. Organizado en episodios de uno o dos minutos de duración, “El Puerto” se propone hacer circular experiencias que dan cuenta de los modos varios de vivir, día a día, esa transformación violenta. La mayor parte de estos videos supone un lugar específico, un nombre propio, una acción cotidiana.

Colectivo Shampoo

(República Dominicana)

<http://www.youtube.com/watch?v=dSLMffCrWbo>

<http://www.cielonaranja.com/menashampoo.htm>

Programa A mi manera.

Lecciones de supervivencia local.

Parte I.

La Torera (2006) 3'. Serie Prácticas Suicidas (2006)

SINOPSIS

El Colectivo Shampoo, junto a SHAMPOO Ediciones, promueve la obra de distintos creadores de República Dominicana. El primer volumen, lanzado en marzo del 2006, fue el libro SUMMERTIME de Juan Dicent, integrante del equipo creativo de Shampoo Comunicaciones. De este volumen Shampoo realizó el cortometraje “Entrevista con el Taxista”, un paseo nocturno por la ciudad de Santo Domingo de la mano de un particular y entrañable taxista.

En la vida cotidiana de los habitantes del puerto, sin





Hugo Ochoa

(Honduras)

http://madc.ac.cr/galerias/videos/ochoa/kung_fu.html

Kung Fu (2005) 7:52

SINOPSIS

Kung Fu es una obra producto de la lectura o interpretación personal de la totalidad de expresiones espontáneas encontradas durante el proceso de grabación de alcohólicos de las calles de San José, Heredia y Tegucigalpa. Héroe que han sido inmersos dentro de un universo simbólico, un espacio donde coexiste el naturalismo con el idealismo, lo terrenal con lo divino y lo profano con lo sagrado. La sabiduría del Kung Fu nos dice que cuando tenemos un contrincante más fuerte que nosotros debemos aprovechar su fuerza a favor nuestro, canalizando la fuerza del golpe del contrario para después si lo requiere el momento, contragolpear. Es la idea del contragolpe la que utilizo en esta obra. Kung Fu es un arma mental que resignifica nuestros mecanismos de resistencia. Caligrafía corporal de personajes callejeros para el desarrollo de nuestros reflejos sociopolíticos.

Ernesto Salmerón

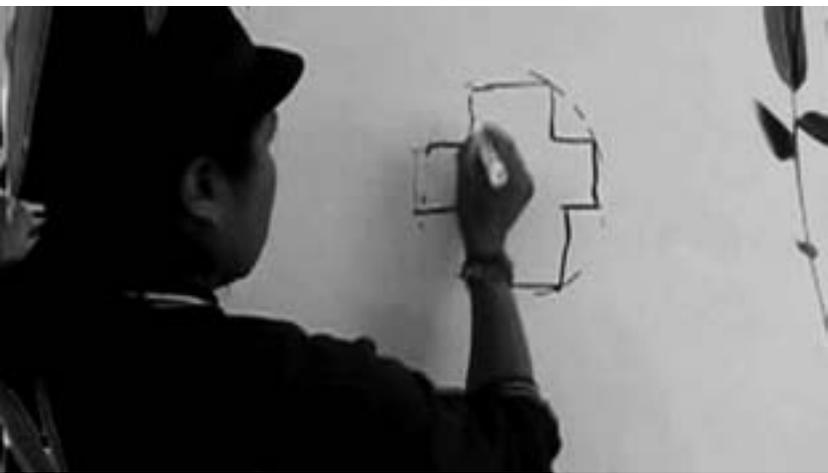
(Nicaragua)

<http://www.ernestosalmeron.com>

Verdadero falso (2007) 5'42"

SINOPSIS

Mientras unos amigos almuerzan en una gasolinera, unos niños se acercan a pedir las sobras y entablan una conversación con ellos. Lo que aparentemente es una inocua charla entre un adulto y un niño, desencadena en el espectador una serie de posicionamientos y prejuicios sobre lo verdadero y lo falso, sobre las imágenes susceptibles de ser mostradas y las que no, evidenciando la complejidad de un mundo donde colisionan distintas percepciones éticas de la pobreza.



Xavi Hurtado

(España/Colombia)

<http://www.hamacaonline.net/autor.php?id=89>

<http://www.mediatecaonline.net/Obert/EP00066/cas/>

Nawpa (0.1) (2004-2007) 13'

SINOPSIS

El movimiento indígena de Ecuador cuenta con una de las tradiciones de resistencia más largas e intensas de Latinoamérica. César Pilataxi, indígena kichwa residente en Quito, explica lo que es el "Nawpa"; un concepto de desarrollo y progreso diferente al de occidente que contempla de forma inseparable el aspecto espiritual, el político, el económico y el educativo. César: "ellos quieren decir que los países subdesarrollados son países que viven atrás, en el pasado, primitivos..."

Kasia Badach y Alfredo Ramos

(Cuba)

<http://www.ernestosalmeron.com>

Surfing Buena Vista (2008) 3'30"

SINOPSIS

Surfing Buena Vista es un video originalmente concebido como loop de 3 minutos Grabado en una avenida que limita Buenavista, un barrio habanero. A pesar de ser éste un lugar apartado y aparentemente casi campestre, sus más jóvenes habitantes quieren vivir una vida urbana y a gran velocidad. Muchos de ellos son de origen negro, no tienen dinero ni la perspectiva de tenerlo, pero sí tiempo y como hobby un deporte extremo; el guaguasurfing o coger cajitas como también lo llaman. Este hobby no cuesta nada y emociona. Se practica después de las lluvias y consiste en surfear agarrándose de los buses que pasan por las avenidas inundadas que limitan el barrio. Hasta que les crezcan las alas según los muchachos...



Lucas Bambozzi

(Brasil)

http://www.comum.com/lucas/video/oiapoque/oiapoque_sv3.mov

http://www.comum.com/lucas/video/oiapoque/info_oiapoque_eng_port.pdf

Parte II. Comunidades.

Oiapoque/Oyopock (1998) 12'

SINOPSIS

Futuro y desilusión en la frontera entre Brasil y la Guayana francesa. Registro del proceso de incursión en la región fronteriza entre Brasil y la Guayana Francesa, con una narrativa predominantemente documental que revela puntos de encuentro entre pequeñas historias y existencias: la insatisfacción con el estado presente, el eterno ir, el vagar, el apego a un sueño de oro y de felicidad. Ubicado en la región de Oiapoque y proyectando obsesivamente aquello que las personas pueden llegar a ser más allá de la frontera. Vídeo producido para el evento Fronteiras realizado en Itaú Cultural en 1998.

Alexia Miranda

(El Salvador)

<http://alexiamiranda.blogspot.com/2007/09/entre-nudos-calaches-y-otras-cosas.html>

Entre nudos, calaches y otras cosas (2006) 18'

SINOPSIS

“Entre Nudos Calaches y Otras Cosas”, surge como resultado de varias acciones llevadas a cabo en el espacio público del Centro Histórico de San Salvador a finales del año 2006, acciones centradas en la necesidad cultural de resignificar espacios dentro de un contexto híbrido de identidad nacional que tuvieron como objetivo dialogar a su vez con la cotidianidad popular de los habitantes de una localidad: por medio del intercambio: de valores de uso y valores de cambio entre el ejecutante de la obra, y el entorno del área metropolitana: fuente del comercio callejero de mayor importancia mercantil del gran San Salvador. La propuesta basó su intención primaria en la metodología del “TRUEQUE”, como legado prehispánico que nuestras sociedades implementaron para satisfacer sus necesidades, y diversidad de intereses.



Un valor únicamente puede ser determinado por la necesidad personal que exista en relación al deseo de posesión o utilidad de un objeto, alimento, animal, servicio o cosa específica. La dinámica constató en proponer a la gente de los puestos de la zona: intercambiar las piezas nuevas hechas en serie made in china, (objetos sin memoria histórica que nunca han sido importantes para nadie pero con un alto atractivo visual): por objetos y calaches viejos en deterioro por su vida útil y su carga anecdótica. Bajo esta dinámica se construyó una pieza de instalación con los objetos intercambiados por los comerciantes con los que se montó un tendedero público sobre la Antigua Fachada del Histórico Cine Libertad.

Patrícia Morán

(Brasil)

<http://www.kinoforum.org.br/curtas/2007/detalhe.php?c=12254&idioma=1>

http://www.filmespolvo.com.br/site/artigos/fora_de_quadro/93

À Plenos Pulmões (2006) 15' - 35mm. '

SINOPSIS

Una vía de tránsito. Una vena que atraviesa el centro de la ciudad de Sao Paulo. Al atravesar la ciudad, el hormigón evidente de Minhocão divide opiniones sobre su validez. Divide ricos y pobres verticalmente, unos en las aceras, otros en los edificios. Minhocão es el palco donde se encuentran sueños, deseos, proyectos y personas provenientes de todo Brasil, incluso paulistas. Minhocão es el lugar de la diversidad, es un retrato de la persistencia de la esperanza de la gente de un país llamado Brasil.

Luís Ospina y Carlos Mayolo (1945-2007)

(Colombia)

http://www.comum.com/lucas/video/oiapoque/oiapoque_sv3.mov

http://www.comum.com/lucas/video/oiapoque/info_oiapoque_eng_port.pdf

Agarrando pueblo (Los vampiros de la miseria) (1978) 28' 35"

SINOPSIS

Película de ficción que simula ser un documental sobre los cineastas que explotan la miseria con fines mercantilistas. Es una crítica mordaz a la "pornomiseria" y al oportunismo de los documentalistas deshonestos que hacen "documentales socio-políticos" en el Tercer Mundo con el objeto de venderlos en Europa y ganar premios. "Cuando la crítica de cine escrita no fue suficiente, Mayolo y yo decidimos llevarla a la praxis en el cine mismo. Por eso hicimos Agarrando pueblo en 1977, como respuesta a la proliferación de cine de pornomiseria en nuestro

medio y en el tercer mundo. Esto fue como un escupitajo en la sopa del cine tercermundista, y por ello fuimos criticados y marginados de los festivales europeos y latinoamericanos, acostumbrados a consumir la miseria en lata para tranquilidad de sus malas conciencias. Pero a la larga tuvimos razón porque después de la polémica la situación se volvió apremiante y comenzamos a cosechar premios en los mismos festivales que nos habían excluido. Agarrando pueblo fue una ruptura en todo sentido. Fue la última película que co-realizamos Carlos Mayolo y yo, después de cuatro codirecciones".
Luís Ospina.

DIRECCION: Carlos Mayolo, Luís Ospina

GUION: Carlos Mayolo, Luís Ospina

PRODUCCION: Carlos Mayolo, Luís Ospina

FOTOGRAFIA: Blanco y negro: Fernando Vélez, Enrique Forero, Oswaldo López. Color: Eduardo Carvajal y Jacques Marchal



MONTAJE: Luís Ospina

SONIDO: Luís Ospina

REPARTO: Luís Alfonso Londoño, Carlos Mayolo, Ramiro Arbeláez, Eduardo Carvajal, Javier Villa, Fabián Ramírez, Astrid Orozco, Jaime Cevallos

PRODUCIDA POR: SATUPLE (Sociedad de artistas unidos para la liberación eterna), Colombia, 1978

DURACION: 28'

FORMATO: 16mm Color / Blanco y negro

FILMADA EN: Cali y Bogotá, Colombia, 1977
AÑO: 1978

producido para el evento Fronteiras realizado en Itaú Cultural en 1998.



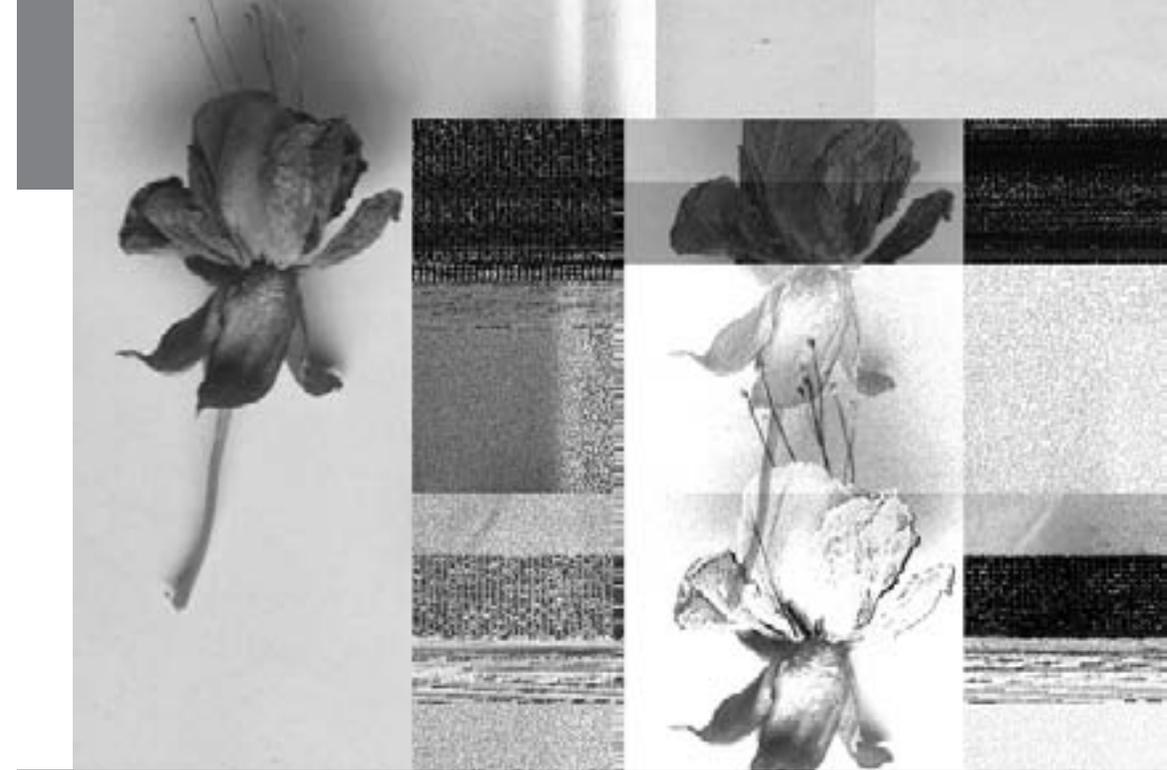
**Nuevos
lenguajes Exposiciones**

Carlos Fadón

(Brasil)

Lapis/x Redux

Lapis/x Redux es un hipermedia resultado de la actualización y expansión de un trabajo de investigación y creación en arte electrónico. El proyecto Lapis/x está compuesto por cinco obras independientes: Ad finem, LAPIS/X, Lumina, SC, Tharsis, derivadas de la misma matriz conceptual y operacional, pero en distintos términos de formulación y diseño, formando en conjunto una completa malla con cerca de 120 estructuras audiovisuales y 1800 imágenes. El objetivo central de esta iniciativa es dar continuidad al proyecto para establecer un nuevo planteamiento de formulación estética y accesibilidad.



Nelson Vergara

(Colombia) <http://www.nelsonvergara.com/>

Paisaje Desmembrado

Nominada al V Premio Luis Caballero, Paisaje Desmembrado logra reflexionar plásticamente sobre la frágil relación que se establece entre el ser humano y la naturaleza. En conversaciones con el artista, él manifiesta tener dos referentes importantes en su obra: la pintura de Caspar David Friedrich, pintor romántico quien en una búsqueda de cierta espiritualidad muestra al ser humano en una especie de soledad e intimidad, donde se realiza un diálogo perfecto con y en la naturaleza.



Susana Pérez Tort Daniel Miró

(Argentina) <http://www.susanaperezort.com.ar/>

La Cámara Oscura

El discurso estético de la obra, remite a la poética de lo embrionario, a un tiempo en el que la captura de la imagen guardaba un umbral que invocaba a la magia más que a la tecnología. Homenaje a los orígenes del cine, a las letras que imaginaron sistemas fantásticos de captura de la imagen, a la generosidad de la electrónica en función del arte, La cámara oscura propone meditar sobre los primitivos medios de captura de imagen, en los albores de una nueva cultura visual..

Clemencia Echeverri

(Colombia) <http://www.clemenciaecheverri.com>

Treno (Videoinstalación)

Obra ganadora del Premio Bienal de Artes Plásticas y Visuales Bogotá 2010 de la Fundación Gilberto Álzate Avendaño

Del griego trenos, lamento, y oide, canto, Treno es precisamente un canto fúnebre, una trenodia audiovisual. Cometeríamos, un error si intentáramos interpretar esta obra como representación de un duelo, símbolo de una determinada violencia y su padecimiento, o como si ella tendiera un puente entre el sufrimiento abominable y la experiencia propiciatoria del arte; en ambos casos, no obtendríamos otra cosa que la dramatización y estetización de la víctima. Esta obra nace de la impotencia experimentada, del abismo infranqueable, frente al acontecimiento de la violencia, de la desaparición forzada.



Marcelo Mejía Gaviria

(Colombia) <http://www.flickr.com/photos/marcelomejiagaviria/>

Heterotopías

El sistema que habitamos en nuestra contemporaneidad es cada día en mayor medida productor de No Lugares, espacios carentes de identidad e historia así como de carácter relacional; espacios de tránsito sin referentes de memoria, los cuales en vez de integrar el espacio urbano y las actividades que allí se desarrollan, se convierten en segregadores del esquema territorial y social. Son espacios de control, con la propiedad de imponer sus propias reglas al estar aislados y proponer sistemas de apertura y cierre específicos.

Tercer Salón de Estudiantes Diseño Visual

(Colombia)

Tercer Salón de Estudiantes Diseño Visual

El salón de estudiantes nace como una iniciativa por parte de un grupo de estudiantes de Diseño Visual en el marco del 7° Festival Internacional de la Imagen realizado en el 2008 y cuyo objetivo principal es brindar un espacio donde los estudiantes pueden exponer sus trabajos académicos y profesionales realizados durante la carrera, en las tipologías de imagen fija, móvil, ambiental y digital.



Wilfredo Amaya

(Colombia)

Realidades Difusas

“REALIDADES DIFUSAS, no al photoshop, sí a la calle” es una serie fotográfica que nace de la curiosidad por explorar técnicas análogas de la fotografía aplicadas a los dispositivos digitales, para evitar las manipulaciones como las que pueden ofrecer programas como photoshop entre otros, para distorsionar la imagen capturada por una cámara digital.

Semillero de Investigación No Edit Diseño Visual

(Colombia)

RGB

RGB muestra los diferentes puntos de vista de objetos cotidianos o no tan cotidianos, desde tres tonalidades R(Red) G(Green) B(Blue).

Pedacitos de Cielo / Felipe Álvarez, Carolina Gutiérrez, Ricardo Quintero / Colombia

El proyecto Pedacitos de Cielo es una obra de arte participativo que espera llevarse a cabo gracias al uso de las nuevas tecnologías y redes sociales, principalmente Facebook. La idea es crear en un mosaico la fotografía del cielo más grande del mundo, hecha con fotos de pedacitos de cielo de todos los países y regiones. Los participantes envían fotos del cielo del lugar donde estén, sin importar la hora, o si es un amanecer, atardecer, si está nublado, lloviendo, o soleado.



Colectivo Rec Lab

(Colombia) <http://www.flickr.com/photos/reclab/>

Rec-order

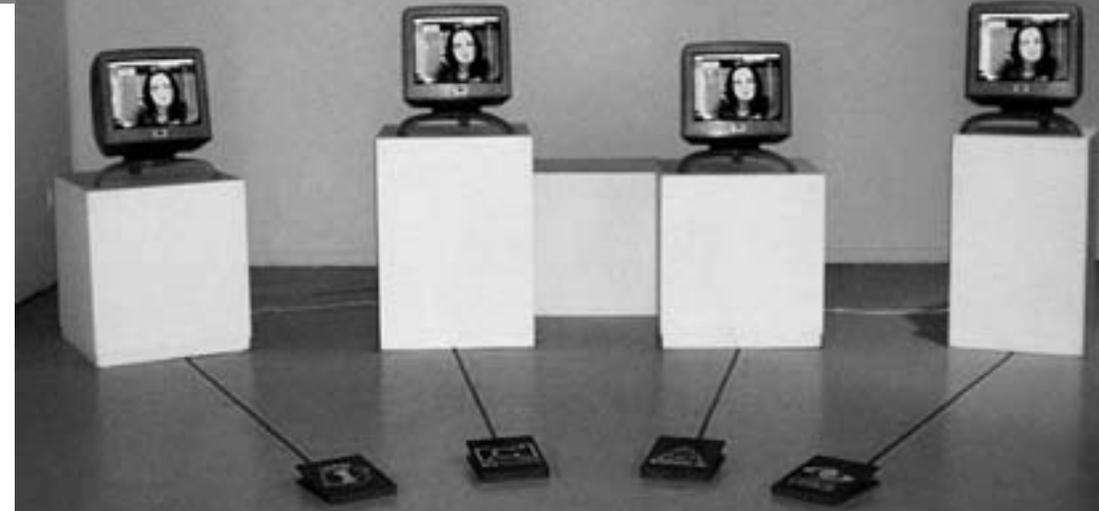
Rec-order es una videoinstalación interactiva, programada en processing, que reflexiona sobre la memoria y los desaparecidos en Colombia, desarrollada en 4 televisores conectados a computadores y pedales que invitan al público a participar. Esta videoinstalación estará a cargo del Colectivo RecLab el cual está compuesto por estudiantes y profesores de Artes Visuales, Estudios Musicales y Estudios Culturales de la Universidad Javeriana.

Andrés Felipe Castaño

(Colombia) <http://www.flickr.com/photos/andresfelipecasta/>

Una Vuelta por Colombia

Desde el mar Caribe hasta los nevados andinos, pasando por la selva y el llano, Una vuelta por Colombia, es una muestra fotográfica que refleja la forma de vida en diferentes regiones del país a partir de situaciones que a simple vista pasan de largo, pero que cobran importancia al analizar sus características plásticas, compositivas y lumínicas, y que al ser captadas por la cámara despliegan una mirada más profunda y revelan momentos irrepetibles de una cultura determinada.



Javier Valencia

(Usa – Colombia) <http://www.hatemedi.net/>

The Poison Affair

The Poison Affair es una muestra parcial de trabajos realizados y en los que ha participado Javier Valencia durante los dos últimos años en diferentes áreas tanto artísticas como comerciales. Las fotografías fueron tomadas durante el 'Murder Fest 2008' en la ciudad de Hollywood, California, así como en Berlín y Stockholm. Los PSA para PETA fueron rodados en locaciones de Los Ángeles y Santa Clarita, California, como parte de una campaña en contra de KFC y a favor del tratamiento ético de los animales.

Mónica Naranjo Ruiz

(Colombia- España) <http://www.flickr.com/photos/taronger/>

Mitosis de Neuronoise

Mitosis de Neuronoise, es un espectáculo audiovisual interactivo, inspirado visual y acústicamente por las texturas orgánicas de microorganismos y macrocosmos, con sonidos de la tradición electroacústica; el espectáculo fué presentado en el Caixa Forum, en la ciudad de Barcelona, en Octubre del 2008.



Germán Gómez

(Colombia)

Bosques Vírgenes

Es un proyecto de imagen 3D fundamentado en tres pilares. 1. La transmisión de información, eje fundamental del proceso de comunicación y de paso de conocimiento entre los hombres. 2. La escultura tradicional, elemento creador de volúmenes, conformador de espacios, citador de eventos y valuarte fundamental de la comunicación visual y 3. Las nuevas tecnologías, elementos de punta en la comunicación postmoderna, flujos electrónicos de representaciones digitales a distancia, no presenciales, asincrónicas, globales y bisensoriales, que se desarrollan a velocidades desenfrenadas llegando a tocar casi los ritmos comunicativos de la luz.

Juan Felipe Olave

(Colombia) <http://www.flickr.com/photos/joleva/>

Manizales, un domingo en bicicleta

Manizales, un domingo en bicicleta, es una serie de fotografías urbanas en blanco y negro que retratan el escape de las presiones cotidianas, en un recorrido por lugares aleatorios de la ciudad.

Reseña: Fotógrafo autodidacta, ha realizado retratos de la realidad, cuestionando momentos históricos y vivencias temporales casi fugaces, dejando huella de vidas y rastros del tiempo; explora lugares donde las grietas físicas expresan el paso del tiempo, donde las noches alejadas reflejan el ruido de una ciudad curva, que se abstrae en un oscuro atardecer para darle fin a su camino. Juan Felipe Olave recorre Manizales en bicicleta para descubrir lugares donde su alma siente la luz como forma de expresión.



Bios - Hackerspace

(Colombia) <http://bios.unloquer.org/>
<http://www.flickr.com/photos/37012247@N06/>

Un Locker (Instalación)

BIOS: Proviene de 'Bio' Elemento compositivo griego que nos permite pensar, usar y recombinar 40 computadores caídos en el des-uso para, experimentalmente, estudiar sus maquinaicas esencias, enredarse y enredarnos en un proceso que nos deja descubrir Vida sin saber bien de dónde proviene. BIOS. ¿Será acaso la máquina misma quien nos dice cómo construirla? es entonces una infraestructura viva, activa y lista a recibir todos lo afectos que queramos transferirle. Evolucionan e involucionan, crece y se reduce... nos da órdenes, habla inglés con torpe síntesis sonora

Pero realmente ¿quién controla a quién?

Es un tecno organismo que se adapta al contexto y éste parece responder, se da un quiebre y sucede lo inesperado, aparecen relaciones generativas en dominios no conectados. Pero no se trata de HAL9000, de un cyborg o de frankenstein, es algo aparentemente más simple, muy cercano al teléfono, Internet, Facebook, memoria flash o GPS... BIOS es un proyecto para compartir la exposición de estados de "vida" de humanos y de máquinas.

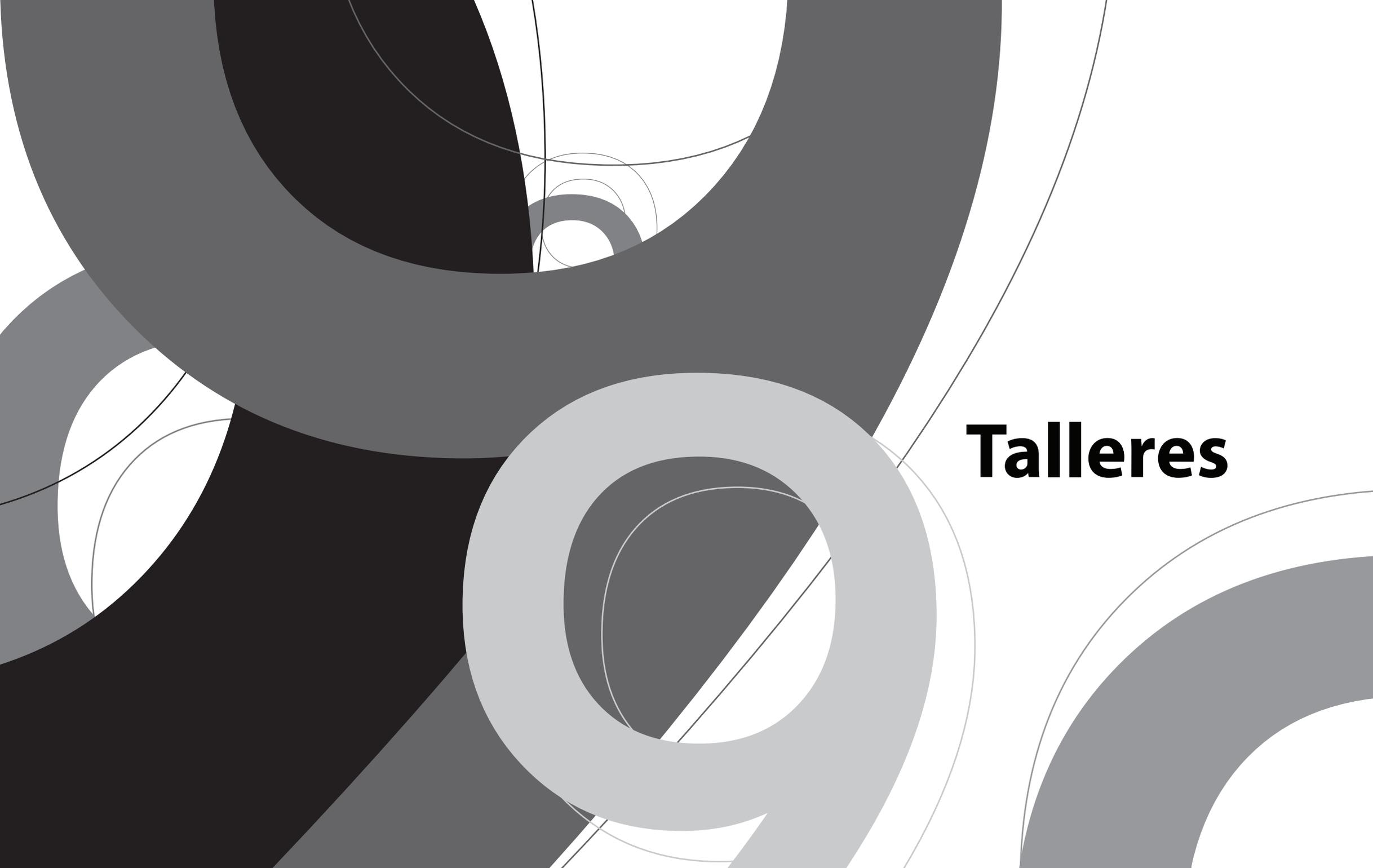
Felipe Álvarez / Carolina Gutiérrez / Ricardo Quintero /

Pedacitos de Cielo

(Colombia)

El proyecto Pedacitos de Cielo es una obra de arte participativo que espera llevarse a cabo gracias al uso de las nuevas tecnologías y redes sociales, principalmente Facebook. La idea es crear en un mosaico la fotografía del cielo más grande del mundo, hecha con fotos de pedacitos de cielo de todos los países y regiones. Los participantes envían fotos del cielo del lugar donde estén, sin importar la hora, o si es un amanecer, atardecer, si está nublado, lloviendo, o soleado.





Talleres



Marco Maria Gazzano

(Italia) Con el apoyo del Instituto Italiano de Cultura
http://www.iicbogota.esteri.it/IIC_Bogota

El “Laboratorio” Italia en el panorama internacional de las artes electrónicas y de las relaciones entre las artes.

Las artes electrónicas -y su extensión más creativa, la intermedialidad- delinear la forma específica, si bien la dirección, del arte en el siglo XXI. Crecieron en los años '60 de el '90 entre las formas expresivas de una tradición más antigua (pintura y escultura, música, danza, teatro, cine) y en el extremismo, tan expresivas cuanto políticas, realizadas por artistas alrededor de las nuevas tecnologías electrónicas (democratizar, humanizar, personalizar la televisión, video, computadores y - desde los años '90 - web y digital). Las artes electrónicas representan la experiencia de la investigación expresiva que mucho aportó de una manera original - además ampliando el concepto mismo de arte - reinventando los modos, formas y lenguajes de los medios de comunicación: de la TV a la red, a través de la publicidad, los videojuegos, la música y el cine en la época de su fabricación electrónica.

En esta experiencia internacional, Italia ha sido - desde los años 50 - un importante “taller” en el que se han elaborado propuestas teóricas y una modalidad productiva, se han experimentado formas de expresión inéditas y relaciones insospechadas de las artes electrónicas con otras modalidades de espectáculo y creaciones tales como teatro, música, fotografía, cine, performance, web. Un “taller” mejor conocido en el exterior que en Italia, patrimonio de los artistas y de los teóricos de todo el mundo pero no de la cultura ni de la acción política de las instituciones italianas.

METODOLOGÍA

En el curso del taller estas tesis se ilustraron con fragmentos de obras electrónicas de artistas italianos de diferentes generaciones desde los años '60 hasta hoy, incluyendo en particular: Amaducci, Amodei, D'Urbano, Eshetu, Gerosa, Marangoni, Nero, Patella, Mauri, Plessi, Quartucci, Kunellis, Sasso, Strangis, Studio Azzurro, Toti, Verde.





José Manuel Morelos

(México) Con el apoyo del Instituto Italiano de Cultura

Artista plástico y diseñador gráfico con Maestrías en Publicidad y Comunicación Política; su trabajo ha sido seleccionado en las bienales y trienales mas importantes en el mundo del diseño. En 2004 fue galardonado con el "Premio Carlos Lozano" en la Octava Bienal Internacional de Cartel de México, también ha participado en diferentes exposiciones colectivas en Latinoamérica e individualmente ha hecho muestras en Cuba, Argentina, Venezuela y Canadá.

Analogías y metáforas en el cartel

Construir metáforas visuales a partir de analogías y experimentación con los convencionalismos y similitudes de los objetos a fin de generar discursos visuales.

Selección de los objetos y diseño desde su periferia (forma, textura, color).

Descontextualización y/o intervención de los objetos (significado-significante).

Creación de conceptos e interacción tipográfica y quirografía (cartel).

METODOLOGÍA

La dinámica del taller se sustento en el sentido lúdico, la observación y la experimentación, se utilizaron los siguientes materiales:

- Cachivaches, chácharas, cacharros, triques, "Chécheres o trastes viejos" (elementos, utensilios de desecho, en desuso, objetos viejos, partes de un todo, fierros, herramientas, maderas, piedras, cartones, etc.).

- Cámara fotográfica, celular.

- Herramientas de trabajo (pinceles, pinturas, gises, instrumentos de corte, otros).



Marek Cholonieski - Lukasz Szalankiewicz

(Polonia) Con el apoyo del Adam Mickiewicz Institute

<http://www.iam.pl/pl>

Audio Art / www.audio.art.pl

Dizzy Kinetics.

“Audio Art” es un arte experimental y posmodernista de finales del siglo XX y comienzos del siglo XXI. El Audio Art es una integración de arte sonoro y visual. La presentación del Audio Art es en forma de concierto, ejecución e instalación. El Audio Art crea un nuevo concepto de la fuente de sonido, como un objeto e instrumento musical en cierto espacio y tiempo. El Audio Art es un “arte individual”: el compositor, el diseñador y el ejecutante unifican todo el proceso de la creación artística. El Audio Art utiliza baja y alta tecnología. El festival de udi Art presenta artistas individuales de todo el mundo. El festival también presenta otros eventos no Audio-Art que extienden la imagen del arte basado en el sonido. Dark&lightZone

Control gestual de cuatro fotoceldas que determinan estructuras sonoras compuestas en vivo de formas diferentes. “Dark&lightZone” es un instrumento y el nombre de una serie de presentaciones que incluyen la presentación original del Arditti Quartett (1999), la Stanislaw Wisniewski Compagne (1999) (el grupo de danza moderna de Lyon), así como diferentes presentaciones de conjuntos de cámara (2000-2005). “Dark&lightZone” apareció recientemente como una instalación interactiva en la IMT Gallery en Londres (Septiembre 2006).

El objetivo principal de la Sociedad Polaca de Música Electroacústica (PSeME, por sus siglas en inglés) es la promoción del arte polaco electroacústico (música electrónica, video art, instalaciones de sonido, arte audiovisual e interactivo) en el exterior, dentro de las redes de festivales, series de conciertos y otros proyectos de arte electroacústico coordinados por la Confederación Internacional de Música Electroacústica (CIME/ICEM) en Burgos (apoyado por la UNESCO).



La Sociedad Polaca de Música Electroacústica organiza conciertos de música electrónica desde la segunda mitad del siglo XX, con las más modernas y avanzadas formas de arte electrónico. La Sociedad Polaca de Música Electroacústica fue iniciada por Józef Patkowski, Ryszard Szeremeta, El bieta Sikora, Krzysztof Szlifirski y Marek Chołoniewski; la Sociedad se estableció el 7 de mayo de 2005 en la Academia de Música de Cracovia. La organización fue fundada por 16 autoridades importantes, iniciadores y directores de los centros principales de música electroacústica en Polonia: el Estudio Experimental de Radio Polaca, estudios académicos de Cracovia, Warsaw, Wrocław, Łódź, Poznań, Gdańsk y Katowice: Andrzej Bauer, Marek Chołoniewski, Piotr Kleczkowski, Krzysztof Knittel, Włodzimierz Kotoński, Stanisław Krupowicz, Jarosław Mamczarski, Józef Patkowski, Mariusz Pdziałek, Bogusław Schaef er, El bieta Sikora, Krzysztof Szlifirski, Maciej Szybist, Marcin Wierzbicki, Lidia Zielińska, Marek Zwyrzykowski. La primera Asamblea General de la PSeME, en mayo 8 de 2005, escogió la mesa directiva: Marek Chołoniewski (presidente), El bieta Sikora (vicepresidente), Lidia Zielińska (secretaria), Marcin Wierzbicki (tesorero).

MaWe

Ambientes Multipropósito AudioWave (2003/2009).
Diseño, concepto y programación: Marcin Wierzbicki.
Idea original, distribución y aplicaciones: Marek Choloniewski.
MaWe es un complemento exclusivo, independiente y libre de costo diseñado para ambientes Max/MSP.
MaWe necesita el programa Max/MSP en versión completa o gratuita (runtime).

MaWe ha sido diseñado como una herramienta para composición y ejecución, para propósitos de audio y video en vivo.
MaWe en su forma modular puede ser usado en máquinas más lentas o más rápidas que trabajan diferentes sistemas operativos incluyendo MacOS X, Windows XP y MacOS 9 (para versiones menores de MaWe).

AudioTong es un sello discográfico independiente y promotor de conciertos que opera en Cracovia desde el 2005. Somos "musico-entusiastas" quienes decidieron poner tanto esfuerzo como fuera posible para promover la música contemporánea de todas clases y géneros, variando desde la electrónica experimental hasta la improvisación y los clásicos modernos.
Solía ser una organización sin ánimo de lucro; sin embargo, la cantidad de ideas y de retroalimentación positiva del público y las críticas nos hicieron decidir empezar una fundación y volvernos una institución cultural regular.



A través de los años hemos estado promoviendo la música inusual, lanzando álbumes en un formato mp3 gratuito para descargar, disponible en nuestro sitio web. Hasta ahora hemos cumplido con lanzar más de 40 trabajos de artistas de Polonia, Alemania, Reino Unido, Estados Unidos, aunque también de países más exóticos o despreciados como China, Bielorusia, Uzbekistán, Kazajstán, etc. Creemos que promover dichas artes es especialmente importante en la era de la globalización de la cultura, lo que se prueba con el hecho de que la mayor parte de nuestros lanzamientos han sido descargados por miles de personas a nivel mundial.

El segundo objetivo que encontramos en nuestras actividades es el promover la llamada “nueva música” en Polonia y en la misma ciudad de Cracovia. Lo estamos haciendo a través de la organización de conciertos, conferencias y talleres dirigidos por reconocidos y experimentados artistas de sonido de todo el mundo. Desde 2005 hemos organizado aproximadamente 30 eventos en Cracovia, que incluyen presentaciones y conferencias de artistas como Phill Niblock (Estados Unidos), Tetuzi Akiyama (Japón), el outfit Alemán de avant-garde Fausto y muchos otros. La lista completa de eventos que hemos organizado por nosotros mismos y en cooperación puede ser encontrada en www.audiotong.net



Carlos Fadón Vicente

(Brasil)

“El autorretrato Fotográfico/digital: entre lo real y lo inmediato”.

El taller aborda la cuestión del autorretrato en la fotografía que se profundiza sobre todo con los medios electrónicos de creación de imágenes. El temario es acerca del embate entre la escenificación de la auto-representación y la temporalidad de la imagen digital. Comprende la presentación de un breve recorrido de su presencia contemporánea, el análisis de sus fundamentos, de las estrategias de construcción de la imagen y de los procesos de difusión, ilustrada por una serie de ejemplos. Se concluye con un ejercicio de autorretrato con el empleo de la fotografía digital. .



Encuentros Urbanos 'Diferentes Miradas / Different Views'

(Unión Europea) Con el apoyo de Unión Europea, Urban Edge,
Urban Encounters Goldsmith's
http://www.iicbogota.esteri.it/IIC_Bogota

Caroline Knowles
Gabrielle Bendiner - viani.
Paul Halliday
David Killeen
Inglaterra

Rebecca Locke
Lanis Levy
Estados Unidos

Danilo Murru
Italia

Gonzalo Olmos
Perú

Manuel Vásquez
Carlos Pineda
Santiago Escobar
Colombia



URBAN ENCOUNTERS



Coordinado por Santiago Escobar Jaramillo

Taller participativo y práctico donde 4 grupos divididos en igual número de recorridos caminaron por la ciudad de Manizales. Cada grupo estaba acompañado de 4 miembros de Goldsmiths - Londres (fotógrafos-sociólogos) y un traductor quienes, en compañía de los participantes, registraron sus experiencias en fotografía, video, texto y/o sonido. Cada recorrido hizo énfasis en los componentes sociales, culturales, arquitectónicos, urbanísticos, paisajísticos, artísticos y estéticos de la ciudad.

Cada recorrido se hizo en medios de transporte típicos de la región como Willys, Cable Aéreo, Chiva y buseta.

Inscripción en los RECORRIDOS 'GIPT'

1. Plaza de Toros - Parque Los Fundadores - Galería - (Willys) - Clínica de la Presentación - Universidad Católica - Torre de El Cable

2. Monumento a lo Colonizadores - Mirador de Chipre - Catedral - Liceo Isabel La Católica - (Buseta) - Estadio Palogrande - Torre de El Cable

3. Campus 'La Nubia' UNAL - (Buseta) - Terminal de Transportes - (Cable Aéreo) - Puente de la Cra. 20 - Universidad Autónoma - (Buseta) - Glorieta de San Rafael - Torre de El Cable.

4. Recinto del Pensamiento - (Chiva) - Comfamiliares - Bosque Popular - Expoferias - Batallón Ayacucho - Torre de El Cable

Al día siguiente los participantes se reunieron y cada participante expuso el registro realizado durante el recorrido, narro sus experiencias y se hicieron comentarios por parte del grupo.

*Los RECORRIDOS 'GIPT' están diseñados por el GIPT (Grupo de Investigación en Paisaje y Territorio de la UNAL-Manizales) y el arquitecto Carlos Laverde.

**El TALLER 'Diferentes Miradas' / WORKSHOP 'Different Views' es de la autoría de Santiago Escobar y cuenta con la participación exclusiva de 10 miembros de Goldsmiths - Londres, traductores y arquitectos del GIPT.



Laura Baigorri

(España) Con el apoyo de AECID / <http://www.aecid.org.co/>
http://www.iicbogota.esteri.it/IIC_Bogota

Taller Game art, the new old art.

En estos últimos años, la exploración de la cultura del videojuego por parte de los artistas ha dado lugar a una nueva forma de expresión artística denominada game art. El objetivo del taller es propiciar el debate y el intercambio de experiencias en torno a este tema a partir de tres planteamientos de análisis distintos. En primer lugar, la propuesta de una visión panorámica de sus peculiaridades y el repaso de su espectro formal, temático y estructural. Continuaremos con la presentación de la exposición Homo Ludens Ludens (2008, LABoral Centro de Arte de Gijón) que examinaba el juego como elemento vital en nuestra vida cotidiana y como una especulación de la emergencia del Homo Ludens Ludens, el hombre jugador contemporáneo. Y finalizaremos con la conferencia I will not make any more boring art. Subvirtiendo elitismo y banalidad donde se revisarán las conexiones entre este “nuevo arte” y algunos presupuestos conceptuales de las vanguardias artísticas.



Felix Larreta*

(Argentina/España/Alemania)
<http://www.derivative.ca/>

Artista argentino con más de 20 años de experiencia en el campo de la imagen digital y el 3D. En los últimos años se encuentra desarrollando 'Spherescent', escultura visual interactiva desarrollada con TouchDesigner. www.spherescent.com

Producción de arte interactivo con Touch Designer.

Su interfaz de programación visual de última generación transforma a TouchDesigner en una de las herramientas de autoría más completas para la creación de arte interactivo en 3D, visualizaciones, prototipos e interfaces. En este taller se mostraron las principales funciones y posibilidades que brinda este programa, familiarizándose con su interfaz para que puedan explorar la herramienta por cuenta propia. .



Wolfgang Schaeffner

(Alemania) Con el apoyo del Instituto Italiano de Cultura
http://www.iicbogota.esteri.it/IIC_Bogota

The Design Turn: Elementos para un laboratorio del diseño interdisciplinario

The Design Turn: El proyecto de un laboratorio para el diseño interdisciplinario del saber intenta manifestar el giro al diseño que ocurre actualmente en las ciencias naturales como una nueva revolución científica. Con este objetivo se retoman también experiencias de la escuela Bauhaus, de la escuela de Ulm y de los medios analógicos y digitales para ubicar el diseño como fuerza integrativa en el centro de las diferentes disciplinas. En el taller intentamos a desarrollar algunos elementos básicos para tal laboratorio que nos permiten transformar el diseño interdisciplinario en un campo de investigación básica. De tal modo, el diseñador individual se transformará en un laboratorio y una red de actores, y la imagen como superficie pasiva de visualización del saber se convertirá en una superficie gráfica activa que reúne no sólo circuitos eléctricos, estructuras espaciales y operaciones geométricas sino también la mesa como unidad básica operativa del laboratorio.



Aniara Rodado Guillermo Casado OscarMartin*

(España) Con el apoyo de la Embajada Española y AECID

<http://www.aecid.es/>

Son un colectivo transmedia Hispano-colombiano que trabaja en el ámbito de las artes escénicas y las nuevas tecnologías. Desarrollan su trabajo en España, trabajan con software libre y desean construir puentes con creadores latinoamericanos.

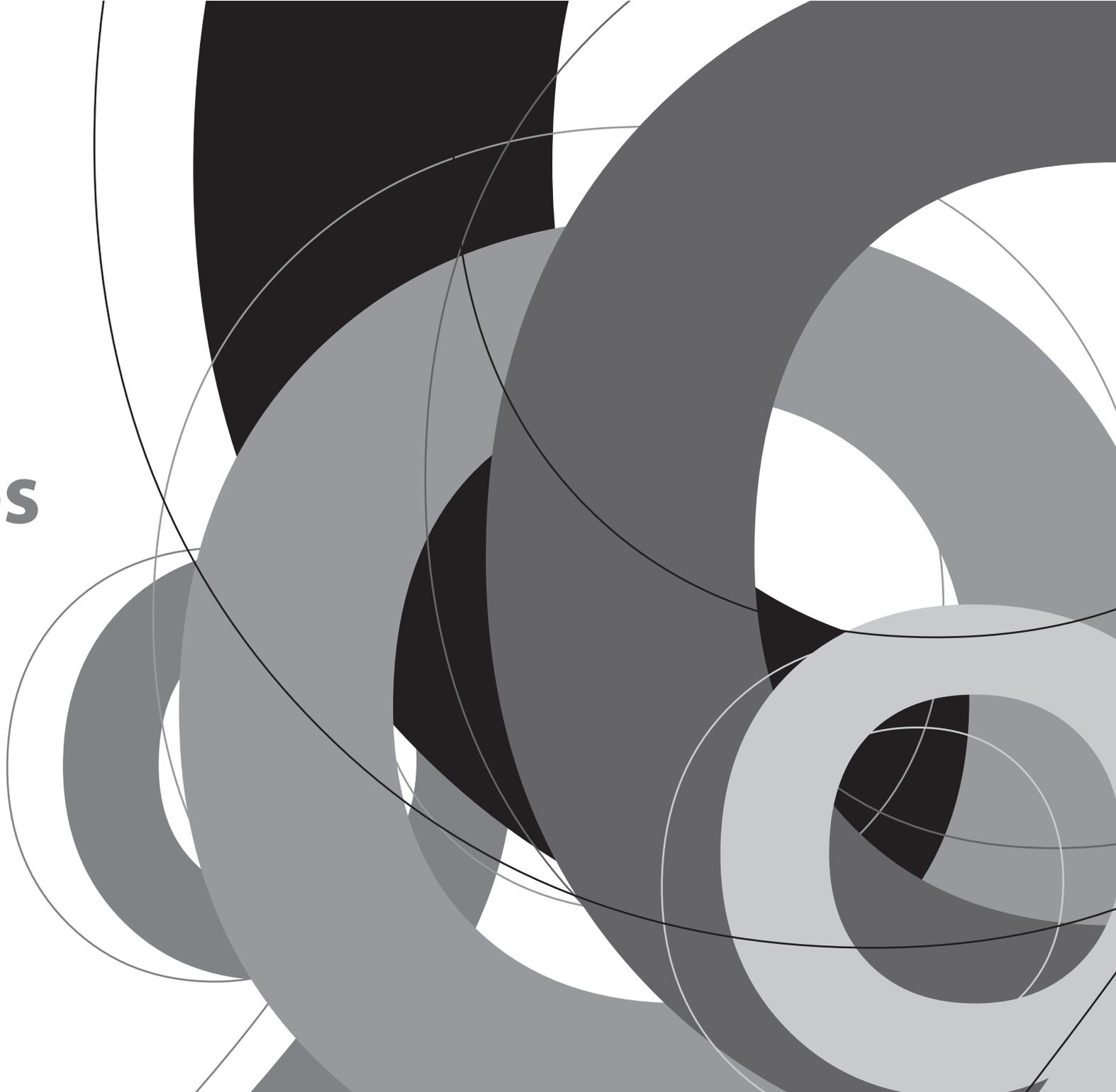
OpenCV-Pure Data: Herramientas digitales interactivas open source para la escena

Las artes escénicas se nutren desde siempre de todas y cada una de las nuevas tecnologías, (maquinarias, iluminación, música, cine, videoarte, ambientación sonora, interactividad, robótica, etc...) investigando los lazos que unen arte y tecnología, y al mismo tiempo descubriendo nuevas dimensiones de expresión mediante el cruce de lenguajes, códigos y disciplinas. Este taller se presenta, más allá de una introducción a la interactividad en las artes escénicas, como un espacio para la experimentación, en un sentido eminentemente práctico.

Las técnicas de Visión por Computador nos ofrece una fórmula sencilla y barata (son suficientes una cámara y un ordenador) para trabajar con la interactividad. El hecho de que el montaje y la preparación sea mucho más simple hacen de la visión por computador una técnica ideal para empezar a experimentar.

La puesta en escena final de pequeñas piezas desarrolladas por los asistentes será uno de los objetivos prioritarios, ya que supone un elemento motivador para el trabajo en equipo y para la creación artística.

Eventos. especiales



Alejandro Martín Maldonado

(Colombia)

www.monadas.net/amartin - <http://www.flickr.com/photos/alemartin/>

Actualmente se desempeña como coordinador de la Biblioteca Virtual de la Biblioteca Luis Ángel Arango del Banco de la República. Ha sido profesor universitario en los departamentos de matemáticas, filosofía y artes, de la Universidad de los Andes y la Universidad Nacional. Estudió pregrado en matemáticas y mientras tanto fue parte del cine-club universitario y su revista. Luego de realizar un posgrado en filosofía, a partir del 2004 trabajó como editor de la revista piedepágina durante sus 12 números de existencia hasta el 2007. Ha colaborado intensamente (como reseñista y editor) con la revista web de cine ochoymedio.info. Hace parte del grupo de investigación CSP (Centro de Sistemática Peirceana).

Mentiras verdaderas: Dos cartas explosivas

Carta 1: Un envío a Esfera Pública, a la vez página web y cadena de correos, de un grupo atribuyéndose el robo del cuadro de Goya en la Fundación Alzate Avendaño.

Carta 2: Una carta manuscrita firmada por una lavandera, dirigida a Beatriz González y depositada en su galería, a propósito de su obra Ondas de rancho grande.

Ambas cartas, con múltiples pistas de su falsedad, fueron leídas en un comienzo como verídicas, desencadenando así una serie de interpretaciones y malinterpretaciones, que al atravesar los muy distintos medios y sus híbridos (correspondencia, internet, televisión, prensa), nos darán pistas para reflexionar sobre la ilusión, la representación, la verosimilitud, la puesta en escena, la autoría, la responsabilidad, la intervención, la política, la ironía y la ingenuidad, categorías todas claves para mirar el arte y la imagen hoy.

Colectivo Individual

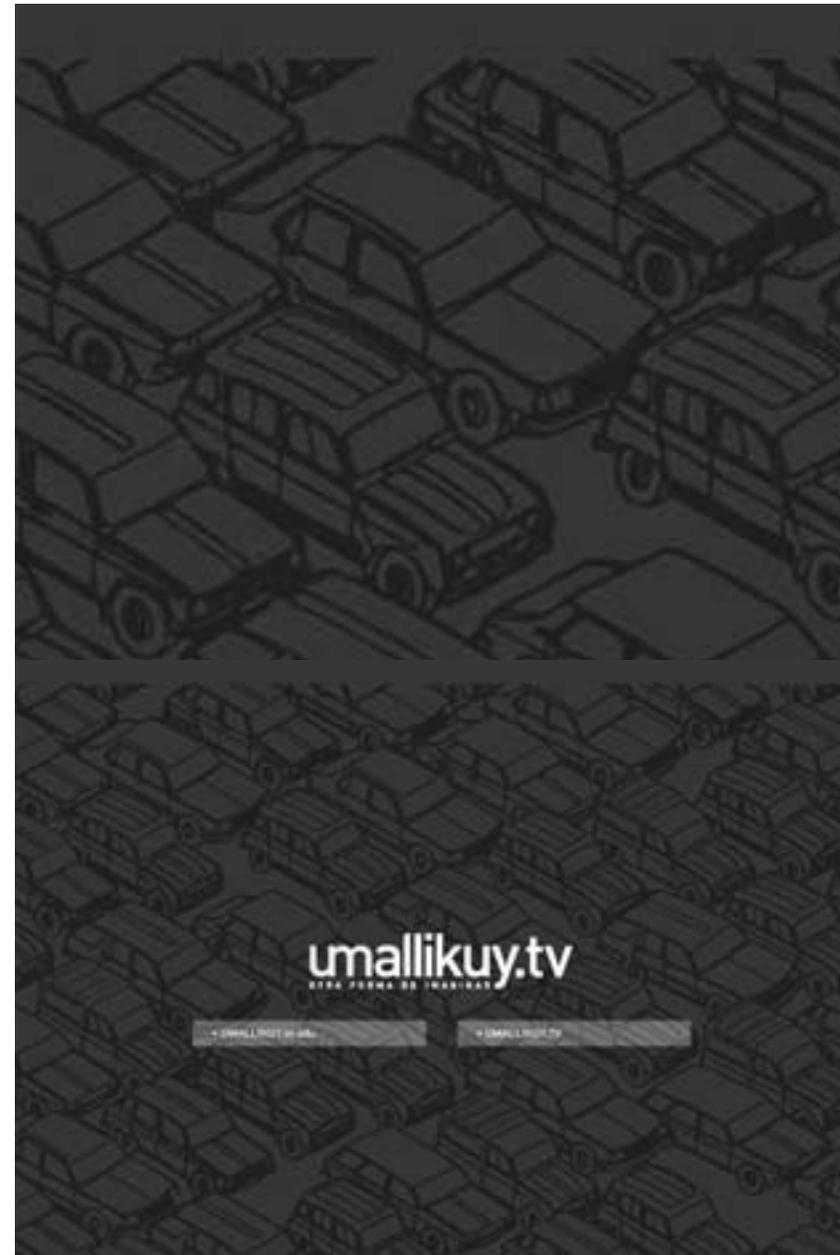
(Colombia)

www.Umallikuy.tv

Umallikuy.tv

Umallikuy.tv "Otra forma de imaginar" es un espacio para el intercambio de proyectos artísticos, culturales y noticiosos donde se reúnan diferentes narrativas, posiciones y nuevas formas de imaginar.

Es un canal de producción de video por internet con una mirada narrativa, plástica y dislocada de nuestro entorno, un canal aparte de los medios y procesos tradicionales en el audiovisual, dónde se le de espacio y apoyo a proyectos realizados en diferentes medios y técnicas nacional e internacionalmente.

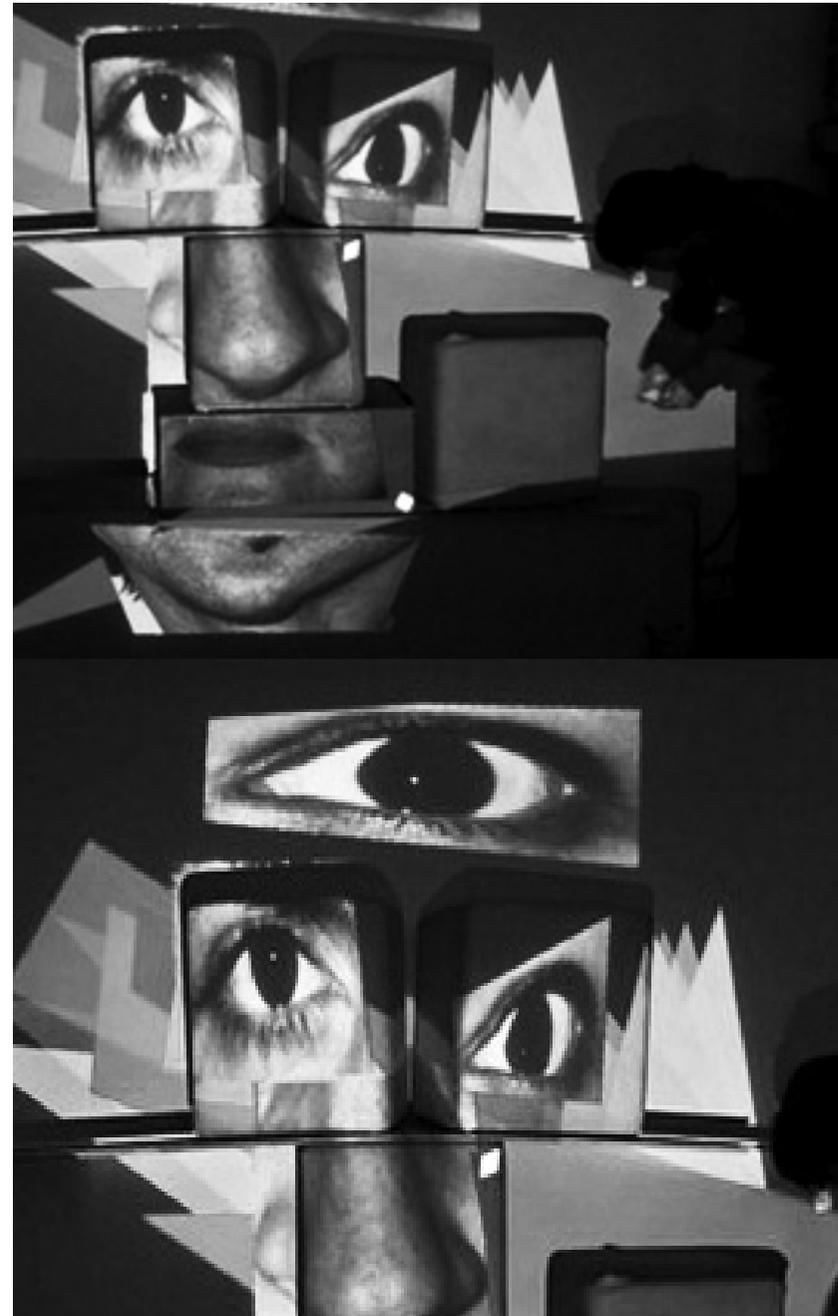


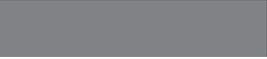
Guillermo Casado

(España)

Proyecciones Adaptables

Proyecciones Adaptables es un proyecto desarrollado en el taller de creación escénica Hello World!, en Medialab-Prado (Madrid). Se trata de un software basado en código libre que permite interactuar con un escenario virtual, construirlo, darle forma durante la acción. El sistema permite proyectar escenas de forma que tanto la zona de proyección como su contenido se adapte a superficies que pueden cambiar de posición y orientación.





José David Cuartas

(Colombia)

Tecnologías emergentes y software libre, en el ámbito del diseño.

Tecnologías emergentes basadas en software libre, -especialmente en el área de interfaces tangibles y Post-WIMP-, las cuales tienen un enorme potencial en el ámbito de diseño, identificando algunas de las principales y como estas tecnologías, están siendo promovidas y desarrolladas por una comunidad global de usuarios y desarrolladores, quienes están haciendo las cosas de una forma radicalmente diferente. Se pretende así, que los diseñadores se interesen e involucren en las dinámicas del Diseño Libre, mediante el uso de Software Libre y Contenidos Libres.

Javier Alejandro Garavaglia

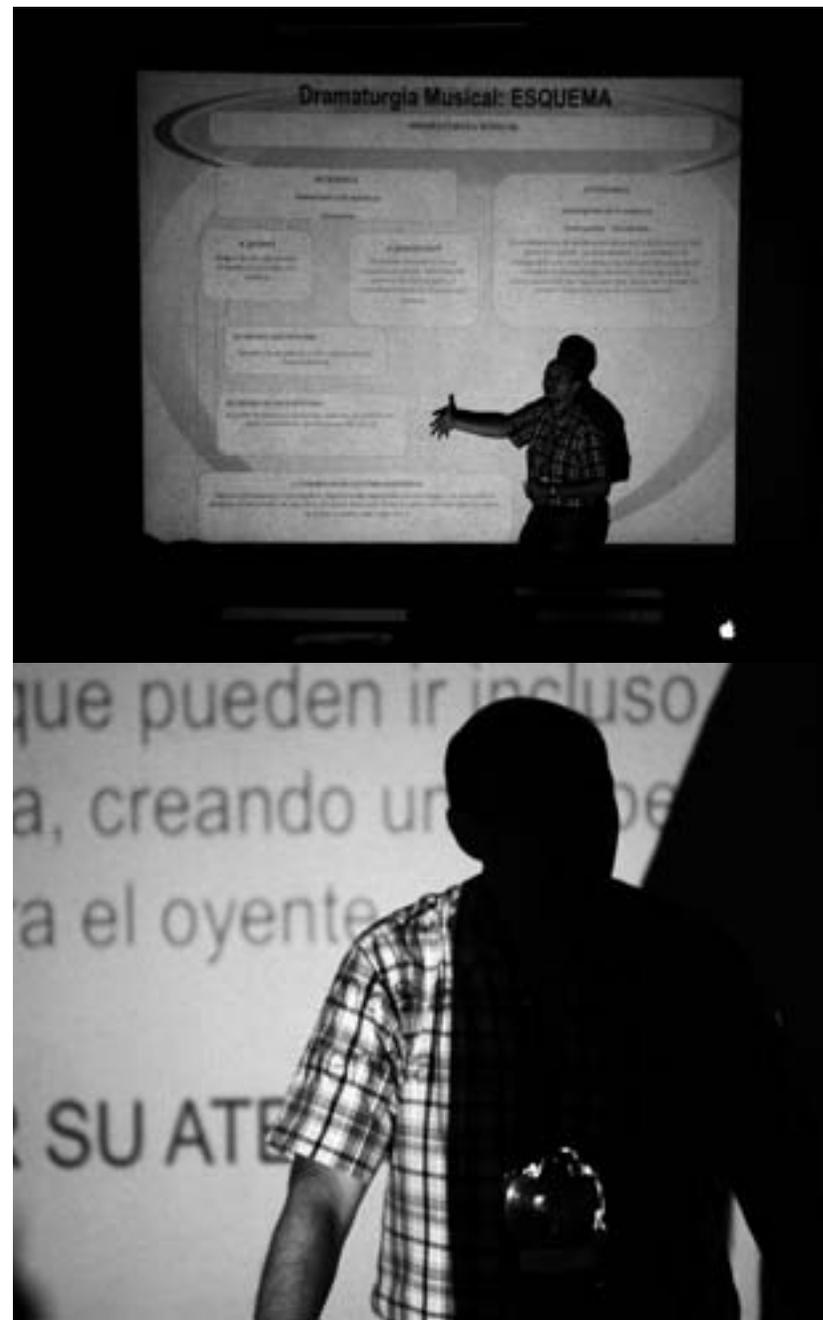
(Argentina - Alemania)

Música y tecnología: ¿Cuál es el impacto de la tecnología en la dramaturgia musical?

Esta presentación es una reflexión desde una perspectiva filosófica de cómo la tecnología vigente hoy en día puede impactar en la dramaturgia musical. La idea es proponer una nueva categorización para el concepto de la dramaturgia musical e investigar, a partir de ello, el impacto de la tecnología en la percepción de la dramaturgia de las obras que incorporan elementos electroacústicos, desde la perspectiva del lector de las obras, del ejecutante y principalmente, de la audiencia.

Considerando el punto de vista del oyente, se hará referencia al artículo de Delalande "Music Analysis and Reception Behaviours: Sommeil by Pierre Henry". Éste artículo presenta seis "conductas" de apreciación, (tres principales y tres subsidiarias). A lo largo de ésta presentación, se agrega una séptima conducta y también intenta responder algunas preguntas básicas sobre la percepción de la música, cuando ésta está a cargo de la tecnología para su realización. El acento está puesto en la recepción por parte de los oyentes y que sucede en sus mentes durante y luego de la ejecución de una obra musical que incluya en un porcentaje elevado tecnologías modernas.

Esta perspectiva se aleja de ciertas investigaciones en el campo, como por ejemplo, las de Landy/Weale en el I/R Project (Intention/Reception Project) en cuanto que no se basa en los resultados de tests a sujetos sometidos a audiciones en experimentos, sino en una reflexión filosófica basada en mi larga experiencia en el campo.



Susana Perez Tort

(Argentina)

Multimedia antes de la Multimedia “La invención de Morel”

En este texto exploro el uso de estrategias para crear ilusión de realidad y cómo la interacción con simulacros tecnológicos impacta en la conciencia humana. El objeto estudiado es un particular sistema, descrito en una novela, que interpreto como una “multimedia”. Lo notable es que dicha construcción fue concebida en 1940.

Adolfo Bioy Casares, autor de la novela “La invención de Morel”, describe un sistema de proyección de imagen y sonido en el espacio multidimensional. El sistema tiene como objetivo dar ilusión de realidad a lo que es apariencia, un simulacro. En el momento de su publicación la obra fue incluida dentro del género fantástico. Hoy resulta un texto de anticipación científica. El sistema descrito podría realizarse con el uso de Nuevas Tecnologías.

Planteo entonces como hipótesis que Bioy Casares concibió, en la personificación de un tal “Morel”, la creación de una máquina y un sistema que hoy podrían ser considerados una pionera Multimedia. Soslayo los valores literarios de la novela y me refiero de forma excluyente a las tecnologías descritas en la trama y su relación con las Nuevas Tecnologías.

El autor concibe la coexistencia de dos mundos paralelos, uno real otro ilusorio, dualidad que traduzco al binomio analógico – realidad en la que el protagonista desarrolla la acción - y virtual, en la forma de las ilusorias imágenes y sonidos que percibe, virtualidad en la que él mismo se sumerge al final de la novela. La tecnología desarrollada en la trama integra una máquina con cámaras de captura de imagen, sonido y “sensaciones”, que son grabados como



datos, soportados en discos; una máquina de proyección y un sistema de generación de energía programado para hacer posible la emisión en loop playback de lo registrado, en ausencia de un operador, mientras que el Sistema es documentado en un informe con rigor científico.

Se concibe en la trama que un ente del mundo real (analógico) establezca vínculos con un ser de otra naturaleza: una construcción tecnológica de base matemática. Es frecuente en literatura y cinematografía la exploración de vínculos entre el ser humano y entes creados por el hombre, como los robots o todavía ficticiales "avatars"; y también el vínculo con seres fantásticos, habitantes ultraterrenos, sobrehumanos, infrahumanos, intergalácticos, metafísicos. Se ha explorado igualmente con profusión el frágil linde entre lo visionario y lo real, entendidas las visiones como sueño, pesadilla o alucinación. Lo nuevo en "La invención de Morel" es el vínculo emocional que se establece entre un humano y una ilusión tecnológica. Se plantea la ausencia de interfaces (de lo que se desprende el haberlas concebido) que impedían vincular el mundo del protagonista al de las imágenes. El soporte de las mismas eran discos, cuando en 1940 la imagen tenía como soporte la cinta de celuloide, reservándose el término "disco" para el registro del sonido. Por cierto, la dimensión metafórica de la captura del alma de los sujetos expuestos a la máquina, excede el encuadre tecnológico de este ensayo.

Bioy Casares, sin proponérselo, describió el complejo sistema de base matemática, subrayando los efectos que tiene sobre la conciencia humana la experiencia de explorar los lindes entre la vida concreta y la ilusoria, por medio de una invención que hoy puede entenderse como una pionera Multimedia.



Daniel Santiago Salguero

(Colombia)

<http://daniel-santiago.com>

<http://revistainvisible.com>

<http://residenciaenlatierra.org>

Residencia en la tierra

Creada en el 2009 con el fin de establecer puntos de encuentro entre las disciplinas artísticas y las personas interesadas en ellas, la Residencia en la Tierra tiene como objetivo principal proporcionar a los artistas, escritores, investigadores, curadores, y a personas interesadas en el arte, cualquiera que sea su disciplina, un escenario propicio para desarrollar una obra artística o proyecto de creación, y al mismo tiempo, establecer un contacto con otros creadores que haga posible un diálogo entre diferentes culturas, generaciones y disciplinas artísticas y que incremente la participación, el entusiasmo y conocimiento de los unos con los otros.

La Residencia en la Tierra está ubicada a 1.200 m.s.n.m., en el Municipio de Montenegro, Departamento del Quindío, zona cafetera de Colombia, reconocida como segundo destino turístico del país por su valor paisajístico. La temperatura promedio es de 21 grados centígrados todo el año. Está ubicada a 25 minutos de Armenia, la capital del Departamento.



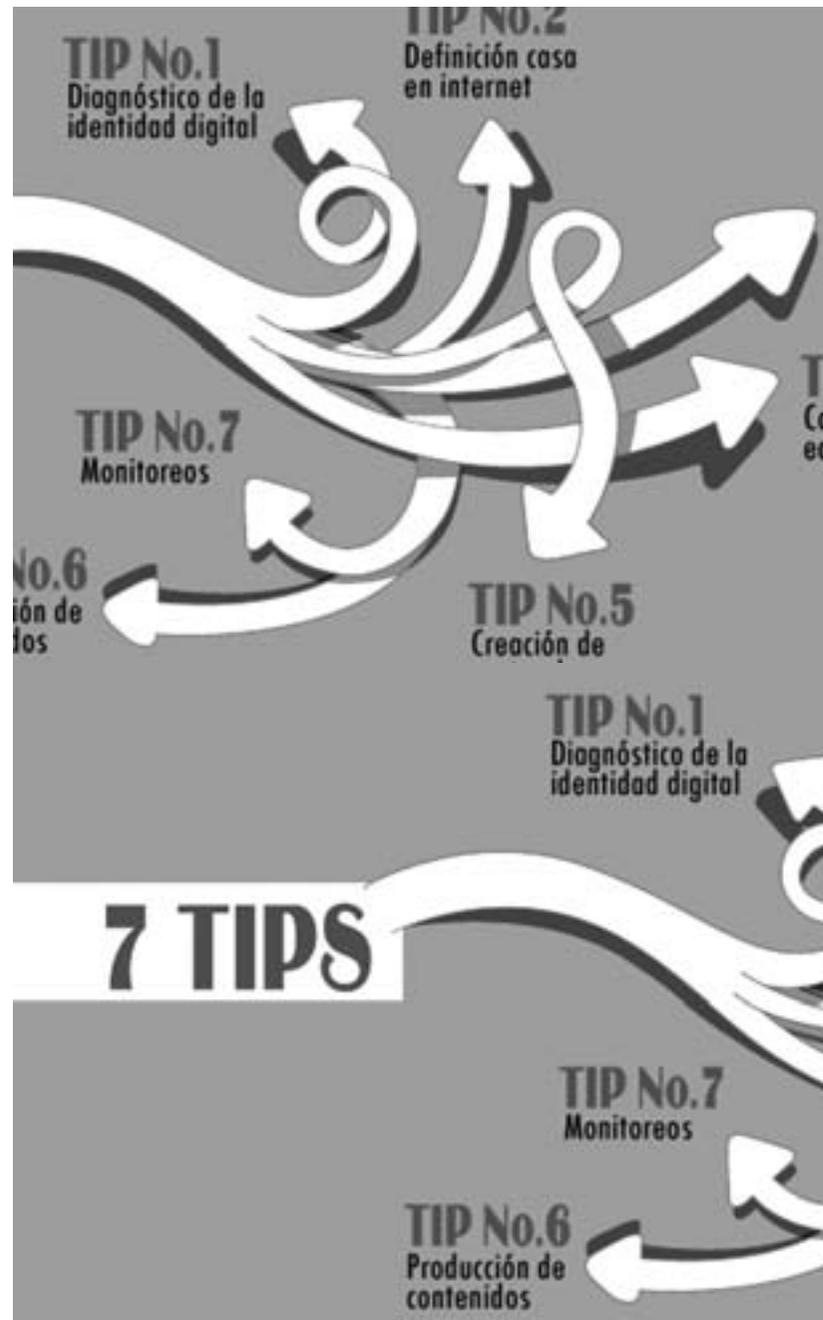
Carlos Cortes

(Colombia)

<http://www.creativoscolombianos.com/>

7 tips para vender un Diseñador

Esta conferencia forma parte de una gira que Creativos Colombianos hace por las universidades colombianas con más de 30 conferencistas nacionales e internacionales que se alternan y con casos reales de creativos nacionales que han tenido éxito en distintos escenarios. Conferencia transmitida en tiempo real por Internet a través de la página de Creativos Colombianos.



Claudia Robles

(Colombia)

<http://www.claudearobles.de>

Konfluentía de percepciones

La imagen óptica y la imagen sonora que se presentan simultáneamente en la obra Audiovisual de Claudia Robles, son abordadas como dos entidades individuales, donde cada parte se desarrolla en forma individual y autónoma.

El sonido no hace referencia a la imagen y viceversa: ambas están separadas, disociadas. En cada obra, ambas imágenes están compuestas en contrapunto.

Dado que el sonido no es sincrónico con la imagen visual, el espectador oyente es llevado durante el transcurso de la composición a un estado de duda permanente, donde cada instante lo obliga a decidirse cual imagen seguir: la óptica o la sonora. Sin embargo, la imagen y el sonido confluyen en ciertos momentos, lo cual lleva al público a un estado de percepciones mixtas. De esta manera las composiciones alcanzan un cualidad sinestésica.



Canal Temporal

(Colombia)

<http://www.megafone.net/temporal>

Canal Temporal

Exposición de las experiencias del proyecto Canal Temporal* Manizales a cargo de sus participantes. Análisis de la interacción digital y representaciones cotidianas que fueron registradas en mensajes multimedia y enviados a través de un dispositivo móvil al portal web www.megafone.net/temporal, por un grupo de personas en situación de desplazamiento y un grupo de jóvenes desvinculados del conflicto armado colombiano





Apertura

Doctorado en [~]
DISEÑO
+ Creación



Presentación.

En el marco del IX Festival Internacional de la Imagen se realiza la presentación del programa doctoral en Diseño y Creación, (resolución de registro calificado:10087 del 11 de Diciembre de 2009 – MEN), que tiene como objeto el estudio de la naturaleza y la práctica del diseño y la creación, a través de la investigación y los procesos interdisciplinarios que se lideran desde el diseño, el arte, las ciencias y las tecnologías, a partir de los grupos de investigación existentes en la Universidad de Caldas, y apoyados en procesos experimentales que han desarrollado otros centros académicos nacionales e internacionales a través de investigaciones originales.

El programa surge desde grupos de investigación del Departamento de Diseño Visual, se integra a los otros grupos de investigación de la Facultad de Artes y Humanidades y propone desarrollar procesos interdisciplinarios que se lideren desde las artes, las ciencias básicas, sociales y humanas, el medio ambiente y la computación, la educación, la ingeniería y el empresarismo.

La propuesta del Doctorado de Diseño y Creación, recibe apoyo de COLCIENCIAS y el Ministerio de Educación Nacional en la Convocatoria nacional de apoyo a la creación de doctorados a partir de maestrías consolidadas, en el año 2007.

Estrategia Metodológica

El programa académico del Doctorado, que se lleva a cabo en Manizales, Colombia, se divide en tres fases de formación: preliminar, específica y disertación.

- La fase de formación preliminar incluye los seminarios Tópicos Avanzados en Diseño y Creación; Redes, interfaces y tecnologías; Seminario de Investigación Estética y Diseño; y Seminarios temáticos en Diseño y Creación. Estos seminarios pueden ser homologados si el estudiante que ingresa al Doctorado proviene de la Maestría en Diseño y Creación Interactiva.
- La fase de formación específica requiere un año de seminarios con enfoque investigativo y electivas que profundizan en los aspectos fundamentales de la investigación en diseño y creación. Estas electivas pueden ser los cursos on line del postgrado latinoamericano que se dicta en convenio Universidad de Chile, Universidad Nacional de Córdoba en Argentina y Universidad de Caldas.
- La disertación requiere dos años de investigación, producción creativa y desarrollo, dependiendo de la naturaleza del problema a investigar. La disertación se compone, en el primer año, de pasantías, procesos de docencia universitaria en los programas de pregrado y dinámicas de investigación que enfatizan en los temas de la tesis, y en el otro año, del desarrollo y la síntesis de la tesis.



Líneas de Investigación

El doctorado propone cuatro líneas de Investigación a partir de los Grupos existentes que son:

- Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología.
- Diseño y desarrollo de productos interactivos.
- Gestión y transmisión del conocimiento.
- Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente.

Estas se definen a partir de dos líneas de investigación del Departamento: la línea Entornos Virtuales y la línea en Imagen Entorno. Dentro de estas líneas se han desarrollado varias investigaciones y proyectos con una trayectoria de 20 años de experiencia investigativa. Tomando como base los postulados de autores como Nigel Cross, Richard Buchanan y Alain Findeli, entre otros, estas líneas observan la investigación de una manera transversal metodológica de la siguiente manera:

- Investigación desde el diseño y la creación: procesos de búsqueda y proyección relacionados con la comunicación audio-visual, la interacción, la usabilidad, la habitabilidad, la tradición cultural, el sonido, la forma, la luz, el color y los elementos básicos del arte y el diseño.
- Investigación sobre el diseño y la creación: procesos y exploraciones del diseño y la creación a través de la óptica de la sinestesia, desde la sociología, la antropología, la filosofía, la economía, la educación, la medicina, la biología, la ingeniería, las matemáticas, entre otras ciencias.
- Investigación a través del diseño y la creación: proyectos de innovación y de creación sistémica, a partir de las metodologías y de los productos del diseño y el arte, aplicables a la planificación, el medio ambiente, la sostenibilidad, la empresa, la educación, la cultura, la comunicación y los procesos sociales en general.

Las líneas de investigación determinan los cursos del programa en los créditos fundamentales y en los Seminarios electivos. Los Seminarios de Investigación fundamentan epistemológicamente los proyectos en diseño y creación.

Convenios de apoyo al Doctorado

Los convenios y contactos institucionales realizados de apoyo al Doctorado son:

- Doctorado en Diseño. Elisava. Escuela Superior de Diseño. Universitat Pompeu Fabra.
- Doctorado en Ingeniería Multimedia de la Universitat Politècnica de Catalunya.
- Laboratorio de Aplicaciones Multimedia LAM.
- Doctorado en Sostenibilidad, Tecnología y Humanismo. Cátedra UNESCO de Sostenibilidad. Universitat Politècnica de Catalunya.
- Teoría del Diseño. Universidad de Barcelona.
- Doctorado en Ciencias de la Información. Universidad Complutense de Madrid.
- UNED. Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid.
- Escuela Superior de Diseño EsDi. MECAD Centro de Arte y Diseño. Universitat Ramon Llull
- Orquesta del Caos. SONOSCOPE, Archivos de Arte Sonoro.
- Universitat Pompeu Fabra, Máster en Artes Digitales.
- Universidad de la Plata. Doctorado en Artes. Argentina.
- Facultad de Artes de la Universidad de Chile.
- Doctorado en Arte de la Universidad Nacional de Córdoba en Argentina.
- PhD Diseño. Institute Illinois of Technology.
- Universidad del País Vasco. Doctorado en Filosofía en el Mundo Global.

Comité Científico Internacional

Interrelación Diseño, Arte, Ciencia y Tecnología.

Dr. Víctor Margolin. University of Illinois. Chicago. USA.

Dr. Jaime Pardo Gibson. Universidad Javeriana. Colombia.

Dr. Eduardo Russo. Universidad de La Plata. Argentina.

Dra. Margarita Schultz. Universidad de Chile.

Dr. Felipe Cesar Londoño López. Universidad de Caldas. Colombia.

Diseño y desarrollo de productos interactivos.

Dr. Richard Buchanan. Case Western Reserve University USA.

Dra. Anna Calvera. Universidad de Barcelona. España.

Dr. Josep M. Monguet. U. Politècnica de Catalunya. España.

Dr. Patxi Araujo. Universidad del País Vasco. España.

Dra. Gloria Gomez, University of Otago - New Zealand.

Dr. Adolfo León Grisales. Universidad de Caldas. Colombia.

Gestión y transmisión del conocimiento.

Dr. Aurelio Horta. U. Nacional de Colombia.

Dr. Isidro Moreno. U. Complutense de Madrid. España.

Dr. Jaime A. Rodríguez. Universidad Javeriana. Colombia.

Dr. Juan Alberto Castillo Martínez. U. del Rosario. Colombia.

Dr. Luis B. Sanabria R. U. Pedagógica Nacional. Colombia.

Dr. Oscar Eugenio Tamayo. Universidad de Caldas. Colombia.

Sostenibilidad, arte, sociedad y medio ambiente.

Dr. Xavier Costa. Elisava. U. Pompeu Fabra. España.

Dr. Adrian Cangj. Universidad del Cine. Argentina.

Dr. Armando Silva. Universidad Externado de Colombia.

Dra. Adriana Gómez Álzate. Universidad de Caldas. Colombia.

PROFESORES ON LINE / ARTES MEDIALES

Rodrigo Alonso (*Argentina*)

Rejane Cantoni (*Brasil*)

Lucas Bambozzi (*Brasil*)

Gonzalo Biffarella (*Argentina*)

José-Carlos Mariategui (*Perú*)

Iván Marino (*Argentina/España*)

Isidro Moreno (*España*)

José Manuel Berenguer (*España*)

Margarita Schultz (*Chile*)

Claudia Gianetti (*España*)



www.doctoradoendiseno.com

info@doctoradoendiseno.com

Tel. (57)(6) 878 15 72

Manizales-Colombia