





TRASMUNDOS  
PRESENTE, PASADO Y OLVIDO

MILLER ALEXANDER ORDOÑEZ MUÑOZ

UNIVERSIDAD DEL CAUCA  
FACULTAD DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS  
POPAYÁN  
2012



TRASMUNDOS  
PRESENTE, PASADO Y OLVIDO

MILLER ALEXANDER ORDOÑEZ MUÑOZ

Trabajo de grado presentado como requisito  
Para optar al título de Maestro en Artes Plásticas

Director:  
JIM FANNKUGEN  
Artista plástico

UNIVERSIDAD DEL CAUCA  
FACULTAD DE ARTES  
DEPARTAMENTO DE ARTES PLÁSTICAS  
POPAYÁN  
2012



## Agradecimientos

En primer lugar agradezco a mis maestros de la facultad de Artes, con los cuales debatimos con polémica y mucho respeto hasta el final, en especial a Elizabeth Benítez, Duberney Marín, Gerson Paz y mi director de tesis Jim Fannkugen quien además de ser un experto en el tema fue un guía de la investigación, asumiendo con gran interés y crítica los diversos avances que le iba entregando. A mis compañeros y amigos de la facultad, esperando se conserve la amistad que forjamos en las aulas de clase.

Nada pudo ser posible sin el inagotable y sincero apoyo de toda mi familia, a quienes les debo y dedico todo.





# Índice

Pág.

Introducción	10
<b>Capítulo 1. El Malestar</b>	12
1.1. Ubicación del entorno	13
1.2. Reseña histórica	17
1.3. Trasplante de lengua	21
1.4. Revaloración del entorno	23
<b>Capítulo II. El Medio</b>	28
2.1. Breve historia de la animación	29
2.2. La interactividad	32
2.3. La interfaz	37
2.4. El carácter de la obra abierta en la animación	41
2.5. La magia sensorial. Crear un medio donde sea posible la magia	42
<b>Capítulo III. La Obra</b>	46
Ilustraciones	66
Bibliografía	67



# Introducción

El espacio geográfico en donde es arrojado el hombre, contiene por naturaleza una serie de objetos que lo inundan y lo transforman. Cada persona del mundo posee la libertad de pensar una manera para afrontar su realidad. Es indudable que existe una fuerza dual para todo, y que opera dejando en medio al ser, como un individuo abandonado entre una eterna disyuntiva. Nietzsche decía: “que la auténtica rueda que hace mover a las cosas es la lucha entre el bien y el mal”. (Nietzsche F. 1931: p.36) Siempre se puede percibir un mundo interior y otro exterior, es decir; el mundo de la conciencia individual, y el que se manifiesta frente al ser como materia, el yo y el resto.

Cada cosa o lugar en el mundo parece ser relativo pues nunca resulta ser lo que parece. Las apariencias hacen parte de un mundo adverso a la realidad que obedece a todas sus mentiras; y esto es fácil de percibir cuando se vive en una sociedad llena de ellas, como lo es Popayán.

La investigación que aquí se desarrolla es un proyecto de tres capítulos; en el primero se expone una reseña histórica de la colonia, mediante los puntos más importantes que determinaron la religión hasta la actualidad; el segundo capítulo es el espacio para los medios digitales los cuales se tratan desde la animación, su evolución y la relación con la vida moderna del hombre; el tercer capítulo denominado “La Obra”, es el punto para describir las obras y la manera cómo funcionan, más una reseña de su fundamentación teórica.

Especialmente en el capítulo uno, se tratan los temas con énfasis en el territorio caucano, también se menciona la tradición popular para citar ejemplos más cercanos a la región. Todo bajo una crítica de comportamiento e identidad por el modo como se evoluciona conservando unas tradiciones ajenas e impuestas que se cultiva paradójicamente con orgullo, y que han hecho desvanecer un imaginario más cercano y elocuente con la región.

# Capítulo 1



## **El Malestar**

El carácter intangible de las palabras que narran la historia, son del mismo material que los mitos y las leyendas con que se suelen complementar los hechos.

En éste capítulo se desarrolla los fundamentos teóricos y críticos del proyecto, donde la historia es el principal referente para encaminar el repaso por una serie de hechos del pasado que se tornan atemporales.

El carácter de la historia en un lugar como Popayán, es un sentimiento extraño debatido entre la melancolía, la gloria, y el olvido. Un peligroso cóctel mestizo, donde cualquier denominación es subjetiva y confusa para la razón.

## Ubicación del Entorno

En medio de una ciudad sin color o blanca, de repente es inevitable cuestionarse sobre las tradiciones que han hecho lo que la gente es, y porqué en una ciudad del siglo XXI como Popayán, se siguen permitiendo los mismos patrones de ignominia del pasado, el colonialismo y el dogma religioso.

Acaso es necesario ser preso del pasado, y seguir ignorando el trasfondo de los hechos, para cómodamente no amargarse por una serie de eventos que ya son historia, o acaso se debe concebir juiciosamente las tradiciones coloniales y religiosas, como toda una identidad cultural que reúne a la sociedad para la reflexión y la pasividad; pues es muy difícil aceptar unas tradiciones tan violentamente impuestas, pero el pueblo las acepta por simplemente popularidad.

Localmente los poderes políticos y religiosos de una ciudad como Popayán, no ejercen por “tradicición” un gobierno laico, la gente se encuentra atrapada en un escenario de próceres, santos y poetas burócratas que han loado con su retórica el colonialismo de Popayán. Algunos de esos poetas compusieron diferentes versos en homenaje a Popayán, que curiosamente terminan siendo muy sugestivos.

(...) Recostada en los Andes, vive de espaldas al presente, ensimismada en la contemplación de su glorioso pasado. El viajero, acostumbrado a las ciudades en serie, gusta de encontrarse con esta ciudad melancólica, que ha sumergido su alma colonial en un profundísimo baño de silencio. (...) (Iriarte cit. por Santiago S. 1964: p11)

El entorno de un lugar como Popayán, está inspirado en gran parte por la moral y el dogma religioso. Éste se ha trasmitido por medio de la educación desde hace muchas generaciones atrás. La gente ha sido culturalmente dogmatizada hasta el punto de que saben más de rezos que de poesía, más de la biblia que de la historia, más del más allá, que del más acá, en definitiva saben más de dios que de si mismos.

Al detenerse por un momento, y reflexionar sobre la legitimidad de las tradiciones en un lugar como Popayán, donde su primer referente cultural es la Semana Santa, y el primer antecedente político son sus presidentes y próceres, entonces será incomodo aceptar que todos estos símbolos estéticos, como el barroco de las iglesias, los arcos de medio punto en la arquitectura, las torres con reloj, las procesiones y el dogma religioso, sean realmente patrimonio cultural heredado por los an-

tepasados, teniendo en cuenta que la región caucana junto con la guajira son los departamentos con el mayor número de población indígena en el país<sup>1</sup>, entonces quizá sea justo preguntarse, dónde están replicados los diferentes monumentos de tantos caciques, señores que indudablemente fueron dueños de estas tierras, donde está el monumento a Payán del cual posiblemente nació el nombre de la ciudad, solo existe reconocimiento visible, para los militares y políticos de guerra. Para tener un ejemplo demasiado evidente y popular, basta con mirar hacia la loma de Azafate, popularmente conocida como “el Morro”, (Foto N°1) ahí se encuentra un gran monumento ecuestre de Sebastián de Belalcázar mirando a Popayán, y recordándole al pueblo lo que aun siguen conquistados; mientras desmemoria la única pirámide precolombina de Suramérica<sup>2</sup>. (Valencia, Il, 1996: p. 29).

<sup>1</sup> DANE, La población étnica y el Censo General 2005”; Colombia: una nación multicultural. Su diversidad étnica, p. 35.

<sup>2</sup> (construida artificialmente por los nativos aproximadamente entre los años 500 – 1600 d. C., período que se conoce como “de las sociedades cacicales tardías”).







Fotografía N°1, Loma de Azafate “El Morro”, (2011).

## Resena historica

Desde la llegada de los conquistadores, el desarraigo cultural y humano, se instaló en el Cauca. Indígenas de diferentes lugares se les obligó a vivir en Pueblos de Indios alrededor de la ciudad, para servir en las casas de los señores de Popayán. Comunidades africanas se trajeron esclavizadas para explotar las diferentes minas que le otorgaron la fuerza económica al Gran Cauca.

Muchos de estos indígenas fueron desplazados a las montañas de los andes para establecer la ciudad donde se asentaría la administración del gran cauca. Con ello se forzó al desplazamiento de sus habitantes. Hasta la década de los ochenta del siglo XX los indígenas eran sometidos a terraje, (tributo por el terreno): les quitaban sus fértiles tierras obligándolos a trabajar en ellas un día gratis por el terrazguero; además eran desplazados a sobre vivir en tierras poco fructíferas. (Delgado H. 2004: p.184)

Todo el drama de esta injusticia del destierro y esclavitud, tuvo como justificación dos objetivos primordiales, como fueron la civilización y evangelización, pretextos que solo llevaron a la esclavitud y posterior exterminación de los aborígenes. Pero el proyecto evangelizador fue el que se logró arraigar con gran fuerza y violencia, que siempre fue la bandera de los conquistadores. Francisco López de Gómara cuenta que los conquistadores solicitaban a los diferentes caciques las tierras por derecho divino, y que solo podrían conservarlas siendo convertidos al evangelio, y pagando tributos al rey que era el representante de la ley divina. (Gomara L. 2007: p.217) Con esto se puede suponer cuanta incidencia tuvo la religión católica en la esclavitud, además sirvió como trampa para aquellos nativos rebeldes que se fugaban y que se amotinaban en contra de los primeros españoles; muchos de estos grupos de indios que lograban huir se alojaron en lo que hoy conocemos como Tierradentro. Entre las estrategias que utilizaron los colonizadores para persuadir a estos indios, fueron las leyes de beneficio y las her-

ramientas de trabajo que el cura ofrecía a los indios que fueran evangelizados. Estas leyes decían que no les sería cobrados tributos después de un año de su evangelización. (Valencia, ll.1996:p.48) obviamente fueron leyes que no se cumplieron, pero sí lograron devolver muchos indios a las diferentes minas de explotación. (Zuluaga, R. 1991:p.20).

La herramienta de vital importancia para establecer la supuesta civilización fue sin duda alguna la educación. Este medio fue de crucial importancia para que los nativos empezaran a comprender mediante la lengua española, las diferentes tradiciones sociales, políticas y religiosas.

En el momento que se iniciaba la construcción de lo que sería un pueblo de indios, los nativos estaban obligados a construir antes que todo la iglesia, en la que generalmente se habilitaría para la educación de las doctrinas, como estaba escrito en las primeras leyes de la colonia; “(...) se abrirían en todos los pueblos una escuela de primeras

letras en la que se darán todos los días lecciones de doctrina Cristiana (...)” (Llano H. 1978: Fol. IV).

Todos los menores de doce años estaban obligados a asistir a estas primeras clases de la doctrina. Mientras que la enseñanza de las letras, la lectura y escritura se trataba preferiblemente a los hijos de los caciques y principales de los pueblos. De esta manera ya establecidos los pueblos y las labores de los indios, la cultura eucarística empezó a imponerse sobre la vida de los nativos. Los menores de doce años a la doctrina y algunos al aprendizaje de las primeras letras, los mayores a la doctrina, la misa los domingos y días festivos.

Naturalmente el proyecto evangelizador empezó por enseñar a los nativos la lengua española, para que entendieran las escrituras y pudieran comprender por si mismos el evangelio y las diferentes cédulas impuestas por la corte. De esta manera los nativos fueron desalojados gradualmente de sus creencias y tradiciones más naturales. Además fueron alentados al rechazo de sus pro-

pías tradiciones, y a comprender el mundo de una manera civilizada, donde sería remplazado el paganismo, por las creencias de un solo líder patriarcal, que les daría el alma inexistente en sus cuerpos para lograr la vida eterna.

Un personaje importante para establecer estos primeros órdenes socioculturales y desarrollar las labores educativas y doctrinales, fueron las diferentes órdenes eclesiásticas como los: jesuitas, dominicos, franciscanos, mercedarios entre otros, pero los que iniciaron esta labor fueron los misioneros y curas doctrineros que con entusiasmo desarrollaron el intercambio de mundo, al imaginario de los nativos. como escribe francisco:

(... ) así el cura doctrinero se transforma en punta de lanza de una política que tenía como instrumento la reducción de los indígenas a pueblos donde los religiosos enseñarían la lengua del conquistador; donde las comunidades dominadas aprenderían nuevos conceptos sobre el

ordenamiento del mundo donde se trocarían los criterios de autoridad, donde se aprendería a aceptar la servidumbre; en fin donde los parámetros de vida serian diferentes a los originales del indígena. ( Zuluaga, R. 1991: p.37).

Al enseñar éstos sus doctrinas bajo un poder religioso, también crearon un poder adverso a nivel de los imaginarios, pues satanizaban todas las antiguas creencias y prácticas ritualistas de sanación, mediante el argumento de que los usos médicos empleados por los chamanes eran brujería e implicaban pacto con el diablo. Éste tipo de discriminación ha sido utilizada por la iglesia a lo largo de su historia, en las repúblicas de toda Latino América hasta el día de hoy. El proceso ha sido descrito agudamente por el sociólogo Michael (Taussig 2002: p.34). Todo el posterior desarrollo de la civilización, estuvo mediado por una educación dirigida a hacia la obediencia e idolatría. Entonces se debía obedecer las

leyes que demandaban los supuestos representantes de la justicia divina en la tierra, (el papa y los reyes) mientras que los diferentes esclavistas gozaban de los beneficios del dogma, porque se educaba para la obediencia y la resignación; esto además de apaciguar al pueblo, lograba adormecer alguna posible revolución.

Mientras tanto por otro lado, Miles de esclavos eran sometidos en las minas de las cuales gozaba su bonanza el gran cauca, y los señores de su capital, (Popayán) que convirtieron a la segunda sede administrativa de Colombia en una bonita villa de reposo para hidalgos y patricios.

De estos grandes promotores y esclavistas de Popayán, podemos nombrar a: Francisco del Campo y Larrahondo, Manuel Esteban Arboleda, Manuel José Mosquera, Agustín Ramón Sarasti, Ramón María Arana, entre otros, quienes gozaban de gran fuerza económica y política a nivel nacional, permitiéndoles interponerse a la liberación de los esclavos durante algún tiempo.

(Velásquez M. 1983: pág.40).

Según la opinión de Ramón Mercado, gobernador del partido liberal de la región del Cauca entre 1850 y 1852, el gran poder de los dueños de esclavos en ninguna parte tan marcado como en Popayán, engendró un fanatismo religioso propenso a la violencia. En tal sentido argumentaba que el cristianismo en su sentido verdadero estaba activamente con-fabulado con los líderes políticos sobre las clases oprimidas; afirmaba que los dueños de los esclavos y los sacerdotes caucanos, enseñaban una versión pervertida del cristianismo, cuya prédica construía la idea de un Dios belicoso y terrorífico para exaltar a los grandes terratenientes:

“(…) inculcar un respeto ciego por las clases privilegiadas (...) combatir el afán libertario que amenazaba su hegemonía con la amenaza del castigo eterno (...) y para erigir como pecado la más mínima acción por parte de los pobres y de las clases devaluadas.” (Taussig, M. 1993: p.71).

## Trasplante de lengua

En este lamentable proceso “quirúrgico”, donde la religión operó a los nativos indígenas de sus lenguas y su cultura, es importante reflexionar qué; de lo que se ha despojado es de todo ese proceso espiritual, ese encuentro y comunicación con la tierra, en la cual se ha nacido y de la que siempre se dependerá. Es la verdadera madre biológica, que seguramente se desconoce, quizá por ese desvío, esa intromisión patriarcal, esa espiritualización extranjera que ha conseguido dominar el imaginario y apagar el potencial humano.

Se ha buscado la verdad de las cosas en Dios para no amargarse con la razón, porque esta no dará una vida eterna; pero si un motivo por el cual se debe valorar la vida, el cuerpo, el mundo, y cada minuto por él. Freud decía “que solo la religión puede responder al interrogante sobre la finalidad de la vida, que estamos herrados al concluir que la idea de adjudicar un objeto a la vida humana no puede existir sino en función de un sistema religioso”(Freud, S. 1998: p.8); ¿por qué siempre se está angustiado por la muerte, evadiendo la idea de la finitud?... ¿por qué se tiene la esperanza de ser dioses y surgir de entre los muertos?... quizá porque no se piensa en buscar otra razón a la vida, mas aquella que prometa otro mundo después de la muerte; pero a que sabe la existencia si se desea un paraíso de goces celestiales que no se sienten con el cuerpo ni se disfrutan en la tierra. Si los goces que son posibles se deben buscar dentro del mismo cuerpo, porque es allí donde realmente cada quien existe.

Siempre se está buscando descifrar un poco más la vida. Entonces surgen de repente preguntas complejas como: ¿de dónde eres?; quizá es posible suponer diversas respuestas acerca de esto, pero cuando alguien se pregunta: “¿para qué está aquí?” sería preciso comprender que son las injusticias y los problemas de cada día, los que responden con propiedad a esa pregunta; entonces se debería pensar en

recuperar aquello que llaman espíritu, desgarrando las ataduras que reprimen al hombre de los placeres más terrenales, y que impiden socavar en la tradición y la historia, porque es allí donde se esconde una realidad terrenal, de la que el cuerpo y el espíritu están cohibidos.

Con tanta represión hacia el cuerpo es difícil creer que existan ya en la sociedad goces genuinos. Cada vez más superficiales se han convertido los estereotipos de felicidad, y cada vez menos se relacionan con el cuerpo.

Todos viven sujetos a las condiciones del cuerpo, a todas las necesidades que demanda y aquellas que se le imponen, porque existen básicas demandas del cuerpo que son por las que se debería solamente luchar; pero además se insiste en todos esos deseos mundanos, que ligan al hombre a diferentes estereotipos y lo hacen desviar por una vida hiperrealista

y de consumo, donde se pelea por ser diferente, transformando el cuerpo en un maniquí publicitario, con las calles como pasarela, sin darse cuenta que todos están haciendo lo mismo. En realidad la diferencia está en darse cuenta que no se puede existir en dos cuerpos para poder ser igual a otro.

Cada persona goza de una intimidad corporal, de un par de ojos que muestran un mismo mundo, pero un pensamiento individual que lo interpreta. Sería osado hablar del límite del pensamiento, puesto que está sujeto a la imaginación; aunque todo esto reside naturalmente en el cuerpo. Entonces siendo cada persona un cuerpo, con un pensamiento sin límite, lo que hace la diferencia es ser cada quien uno mismo.

## Revaloración del entorno

Luego de reflexionar lo que se ha mencionado hasta ahora, se podría pensar en que la historia es como una ventana hacia el pasado, donde todo se torna catastrófico; pero también es una ventana sucia por la ignorancia, por la costumbre, donde los valores se dislocan y se juzgan los hechos en términos medievales, por medio de costumbres lejanas, mucho más lejanas que la historia, puesto que ninguno de los personajes que se idolatra cayó del cielo, por el contrario puede que si emergió del infierno; ya que muchos definen el pasado como un lugar de condenados; “donde el diablo soltó los que no soportaba en el infierno”.( Valencia, Il. 1988: p.145).

Sin duda fue un paraíso terrenal que en vez de serpientes, las ratas trajeron el pecado a la tierra; pues la historia ha dado fe de cómo todos los empresarios de la conquista despojaban por derecho divino las tierras de los indios; mientras como demonios las gobernaban. La espada no fue más que la cruz, y el dogma no fue más que jaulas, iguales o peores a las que hoy privan al pueblo de la genuina identidad. Pues no se tiene más como identidad que el juicio santo, el orden colonial, y un respeto sinónimo del silencio, que nada tiene que ver con lo que realmente se es, con todas esas herencias ancestrales, con toda esa rebeldía y valentía que identificaba a los nativos. Sí aun el pueblo esta heredado con rasgos indígenas tan evidentes como los ojos, el cabello, la piel o la estatura, porque no pensar que también se ha heredado su valentía, su rebeldía y por qué no sus recuerdos, pues al pensarlo; los sueños poseen cierta evidencia, por ejemplo; en algunas ocasiones cuando se sueña con los padres, sucede que su aspecto muchas veces no es el mismo, pero esto no implica que se sienta como tal, a pesar de tener un aspecto diferente. O cuando alguien pasa por un sitio que nunca ha visto jamás, y siente que ha estado allí antes, “dèjà vu.” Como si el pensamiento ilustrara un sueño con recuerdos ajenos, donde se puede mirar y sentir diferentes lugares, personas y momentos que podrían ser de un antepasado.



Al pensarlo de esta manera, se podría decir que aún se conservan en la mente del pueblo, más de 500 años de pensamientos, heredados por la genética de los antepasados. Con ésto es imposible que no se pueda mitigar algo de ese evidente vacío que se siente y que identifica a la gente de Popayán.

Es preciso decir que todo lo propuesto hasta aquí, va mas allá de un simple idealismo at-éista, pues no se trata de decapitar la cultura y matar con ella su espiritualidad, porque sería como despojar de esperanza a un pueblo que lo necesita; pero sí es conveniente transformar la ideología. Empezando por estimular el pensamiento hacia la reflexión, mediante aspectos reales y ocultos de su tan “gloriosa historia,” que se han enseñado y asumido de manera trivial, logrando desviar el absurdo de la esclavitud, convirtiendo el escenario represivo, en un pretexto cultural. Así como han logrado desviar la

atención y la identidad, el castigo para ellos es el vacío del olvido, pero no dejar en sus manos el pasado, no enterrar su recuerdo con el de los demás.

Hay que rectificar el ejemplo y sacudir un poco la mente, sacar de la monocromía al pensamiento, transportar solo colores del pasado, curar del paludismo a la noche, dejar los santos de palo para el fogón de los pobres, y las procesiones para las protestas y huelgas de hambre. Lo que seamos hasta ahora no importa, pues un hombre es lo que hace con lo que hicieron de él .(Sartre,J. 1946:p.3).



## CAPÍTULO II





## EL MEDIO

La contundencia de las emociones que percibimos con nuestros sentidos, nos dan fe de una existencia material. Los objetos siempre son el primer soporte de expresión. Las ideas que se gestan no tienen un mejor lugar de germinación que en la materia, puesto que este es el lugar donde se muestran al mundo de una manera no sugestiva.

Este capítulo está dedicado al medio, es decir al método de expresión artístico; aquí se tratan los antecedentes de la animación, puesto que es la técnica con que mejor se logran materializar las ideas de este proyecto.

En este capítulo se tratan los fundamentos primordiales para la interactividad, como el hardware, el software y la interfaz. Se desarrolla una teoría sobre los “sistemas reactivos inalámbricos”, que son elementos de la interfaz muy determinantes para la interacción entre la obra y el espectador. Además estos medios son elementos que participan de una posición en relación a la “obra abierta”.

Asimismo se contemplan los antecedentes en la historia de la técnica, y los fundamentos que han hecho a este medio expresivo, una herramienta de gran posibilidad para desarrollar los imaginarios. Sin dejar de lado la actitud y filosofía que conlleva un sistema tan revolucionario como el de los medios digitales y sus protagonistas, que han logrado liberar los derechos de uso, en relación al software e internet, para que estos se convirtieran en un sistema de utilización masivo, donde el flujo de las ideas mediante la comunicación, se haya podido convertir en una interfaz de intercambio intelectual, liberando al mundo de muchas fronteras espaciales e ideológicas.

## BREVE HISTORIA DE LA ANIMACIÓN

La manifestación del pensamiento a través de la expresión gráfica se remonta hasta la época de las cavernas; los dibujos encontrados en cuevas como Altamira, nos revelan esa necesidad de representar el movimiento de los animales que hacían parte de su imaginario. Se han encontrado diversos dibujos de animales como jabalíes, mamuts, ciervos entre otros, donde se percibe la intención de movimiento por la múltiple representación de los pies. Más adelante en la historia podemos ver como los griegos dinamizaban los objetos, dándole una especial decoración a los jarrones, adornándolos con escenas mitológicas que se disponían consecutivamente alrededor del objeto; siendo necesario girar el jarrón para mirar las escenas que creaban de alguna manera una secuencia.

El sentido de movimiento es determinante para la animación. La evolución de este concepto ha llevado por capricho o necesidad del hombre a desarrollar aparatos que dinamicen los procesos de la animación; como el Fenaquistiscopio, también llamado Phenakitoscopio, o Estroboscopio. (foto N°2) Se trata de dos círculos unidos por un cilindro, en el primer círculo hay caladas ranuras, en el segundo la descomposición de una imagen en movimiento, este gira mientras colocamos un ojo en alguna de las ranuras. Así se podía ver una especie de dibujo animado, simplemente por el hecho de hacerlo girar, gracias a la persistencia retiniana en nuestra visión, las imágenes separadas son unidas en nuestro cerebro dando esa “ilusión de movimiento”.



otografía N° 2.

Un disco de fenaquistiscopio por Eadweard, M. (1893).

Recuperado de: (Muybridge E. 1903:p.1).

Otra de las máquinas que se denominan, “pre-cinematográficas” es el Zootropo.(foto N°3) Es una especie de tambor, que al hacer girar su centro, mirando por una de sus ranuras, permite ver la imagen en movimiento que se genera en su interior. También se puede recordar la técnica conocida como flipbook, (foto N°4) don-

de se dibujaba un personaje en la esquina de un cuaderno, que al pasar rápidamente estas hojas se producía un efecto de movimiento. Esta discreta técnica determina el principio de la animación que no ha cambiado hasta ahora.



Fotografía N°3, Zootropo.

Recuperado de: (William, G, H. 1834)



Fotografía N°4, Flipbook.

Recuperado de: <http://www.donationcoder.com>

Desde principio del siglo xx los adelantos tecnológicos han impulsado el desarrollo de las técnicas de animación, donde han aparecido múltiples modos de trabajar la imagen en movimiento, haciendo surgir técnicas que se consolidan a través del paso del tiempo, como el Stop Motion y sus múltiples variantes como el go-motion, claymation, cutout animation, Pixilación, Rotoscopía, entre otras de carácter digital. (Animación. 2010: p. 1)

De manera virtual existen muchas formas de producir imágenes, cualquier objeto que sea fotografiado, puede utilizarse para hacer animación. Existen muchas técnicas de animación que sólo han sido utilizadas por algunos artistas en proyectos de carácter experimental, y que son desconocidas para el público en general; entre estas se incluyen: pintura sobre cristal, animación de arena, pantalla de agujas, pintura sobre celuloide, tweening, entre otras que siguen surgiendo.

En la actualidad todo tiende a fusionarse; las técnicas de animación se mezclan con otras aplicaciones tecnológicas, como sensores de movimiento, películas integralmente realizadas con matte painting, o 3D, y su aplicación a los video-juegos.

El mundo de la animación existe mucho antes que el cine, de hecho la animación posee el principio del video. Eadweard Muybridge nos dejó un legado desde hace más de 130 años. Sus fotografías del movimiento publicadas en varios libros, siguen siendo hasta hoy material de estudio de Animadores e intelectuales de todo el mundo.



## LA INTERACTIVIDAD

“Cuando fue posible generar una interfaz entre el observador y la tecnología de la imagen, también se hizo posible la creación de una imagen interactiva” (Weibel, P. 2008: sesión 1.7 ).

Los medios digitales siempre nos están proponiendo una experiencia cada vez más realista; sus gráficos parecen en ocasiones salirse de la pantalla, como si la realidad virtual deseara acercarse un poco más al mundo real. En el caso de la animación, siempre parece estar evolucionando hacia la realidad del espectador, como sufriendo una mutación con el entorno físico.

Es aquí donde aparece un tipo de interactividad. Algunos directores de cine se interesaron alguna vez por mostrar esa interacción entre dos realidades paralelas; “el cine y la animación” como en la película, “Quién Mató a Rogger Rabbit” donde los personajes humanos interactuaban con las caricaturas logrando ser parte de una misma realidad.

El Arte interactivo ésta designado a las prácticas artísticas contemporáneas, en las cuales participa el espectador de modo directo en la realización de la obrano simplemente como intérprete o receptor. Algunas esculturas se clasifican como tal, al permitir que el observador camine sobre, en, o alrededor de la obra. Otros ejemplos incluyen ciertas computadoras y detectores de movimiento, y sensores en instalaciones interactivas (...). (Arte Interactivo. 2010. p. 1)

El concepto de interactividad para Lev Manovich, es un término que necesita ser determinado por otro, darle una dirección específica; puesto que es un término que necesita especificación. (Manovich, L. 2006: p. 24) Separa el término interactividad en cerrada o interna y abierta o externa, la primera se refiere a la interactividad que producen la capacidad de moverse en un sistema de computación; por ejemplo en el menú del cualquier software. El segundo hace referencia a la posibilidad de utilizar periféricos en una computadora para navegar de una manera menos virtual; es decir que el modo de interfaz también determina la clase de interactividad, esto es necesario y determinante para comprender y darle objetividad a un tipo específico de interacción, puesto que las posibilidades de interpretar este término son muy abiertas.

La interacción está determinada por un tipo de comunicación, ya sea del usuario- máquina o del usuario-usuario; esto determina un grado de interactividad diferente, puesto que la intersección que se puede

tener cuando visitamos un sitio web o cuando jugamos un video-juego, se limita a las posibilidades determinadas por el creador del espacio virtual, aunque esto no signifique que no sea interactivo. El nivel de interactividad está determinado por una mayor comunicación, ya que las posibilidades reciprocas entre un usuario y otro, estarían determinadas indefinidamente por las mismas personas que se encuentran interactuando.

El mundo virtual se ha expandido hasta el interior del pensamiento, o hacia dentro de un estado del cuerpo; pues un pensamiento es capaz de llegar a otro cuerpo, mediante las posibilidades como el hipertexto<sup>3</sup>, “es decir el sistema de comunicación que se utiliza en los diferentes correos electrónicos”, y provocar cualquier tipo de emoción entre dos o más personas.

---

<sup>3</sup> El hipertexto es generalmente definido como un sistema informático capaz de organizar una compleja base de datos a través de una serie de enlaces interconectados, logrando así la recuperación total de la información. “Extraído el 20 febrero de 2011. desde: <http://mural.uv.es/alacar2/hipertexto.html> “

Entonces un usuario de alguna red interactiva sin las barreras comunicacionales de la distancia y sin la discriminación de algún género, podría estar desligado del mundo físico, pues se comunica de una forma casi que mental.

Estos entornos artificiales, han desencadenado la creación de proyectos de carácter experimental hacia la vida artificial, como el “Mundo Mitozoo<sup>4</sup>” del artista Santiago Ortiz, en el que presenta un modelo de vida artificial interactivo que permite codificar y crear organismos bautizados como “mitozos”, (Fotograma N°3).

Esta obra se diferencia de muchos otros modelos de vida artificial, en que toda variable y parámetro del modelo tiene una representación gráfica; estos mundos nos hacen pensar que la interacción posibilita también un flujo de datos.

Esto es importante para la interacción que se desarrolla por medio del tránsito de datos web, pues podría crearse un mundo autónomo donde puede expandirse a través de un espacio masivo como la internet.

El mundo “Mitozoo” comparte con éste proyecto; “Trasmundos” la intención de convertir al espectador en un personaje inquieto, que debe buscar algo dentro de la imagen y no inmovilizarlo como si estuviera frente a un televisor; ya que la imagen digital no nació solamente para ser contemplada.

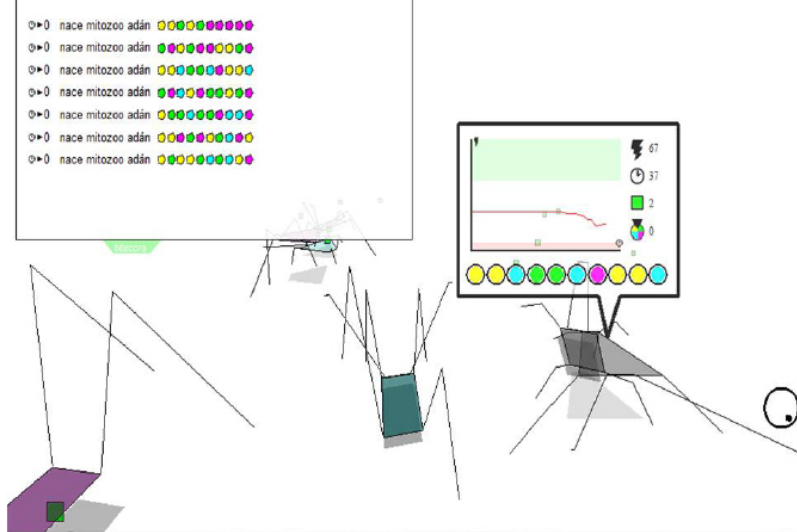
La internet ha viabilizado el mundo de la imagen virtual, para generar todo tipo de dinámicas que tienen como posibilidad la fluidez de miles de datos. El proyecto “Dreamlines”, (fotograma N°4) del artista Leonardo Solaas es un gran ejemplo, se trata de una aplicación programada en processing<sup>5</sup> que invita al usuario a ingresar

---

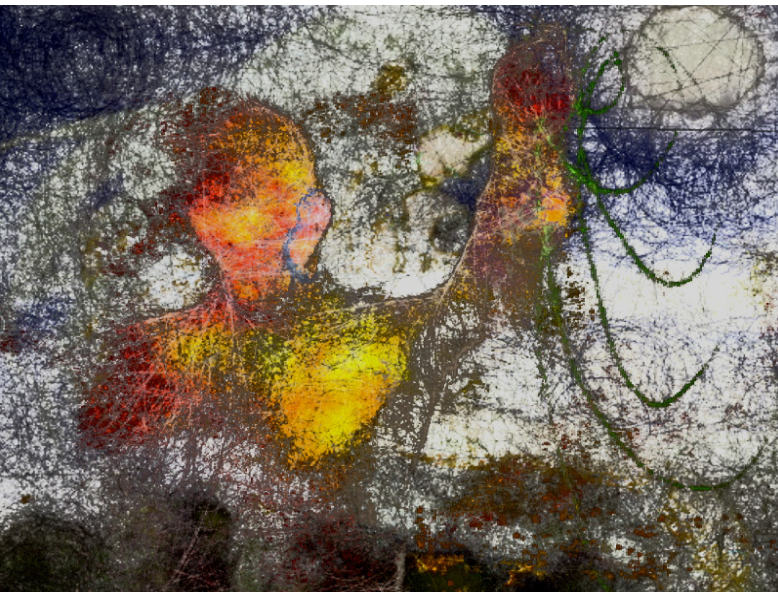
<sup>4</sup> El Mundo mitozoo es un modelo de vida artificial interactivo que permite codificar y crear organismos bautizados como mitozos. Se trata de un entorno gráfico tridimensional en el que un grupo de seres virtuales interactúan entre sí.

---

<sup>5</sup> Processing es un lenguaje de programación y entorno de desarrollo integrado de código abierto basado en Java, de fácil utilización, y que sirve como medio para la enseñanza y producción de proyectos multimedia e interactivos de diseño digital.



otograma N°1,  
 Ortiz S. .  
 Mundo Mitozoo (2009)  
 Recuperado de: [http://  
 bestiario.org/mitozoos/cas-  
 tellano/#](http://bestiario.org/mitozoos/cas-tellano/#)



Fotograma N°2,  
 Leonardo S,  
 Dreamlines. (2009)  
 (obra existente en la  
 web19).  
 Recuperado de: (Solaas  
 L. 2010).

<sup>19</sup> Esta obra está habilitada sin restricción, solo se necesita digitar nuestro sueño entrando en el siguiente link: <http://solaas.com.ar/dreamlines/index.htm>

palabras relacionadas con sus sueños, la aplicación realiza una búsqueda de imágenes en Google y desencadena un proceso de transformación y concatenación de imágenes; así se sucede una secuencia de imágenes vagamente reconocibles, compuestas por cientos de pequeñas partículas.

“Dreamlines” de Leonardo Solaas, es una obra de gran simpatía para éste proyecto, “Trasmundos”, porque comparten una intención participativa, ya que se necesita de los usuarios para poder funcionar, luego que todo empieza a partir de sus sueños.

Cuando existe una manera de manipular algún archivo, ya sea un mensaje de texto o un gráfico virtual, éste juega con el usuario dentro de unos parámetros específicos, con la posibilidad de alterar el grado de comunicación entre ambos.

Laura Regil en “La construcción de la mirada”, interpreta la interactividad como la exploración asociativa de búsqueda y rastreo de información que se enmar-

ca en un proceso dialéctico de control, selección, exploración, consecución-retroalimentación y retorno. (Regil L.2001: p.4)

Estas categorías están determinadas por un grado cada vez mayor de intervención del objeto físico. Además Laura Regil considera que la manera de navegar, como “ir atrás y adelante” determinan un primer nivel de interacción, que trasciende por el grado tangible del usuario en vía de una mayor intuitividad, para lograr una mejor interfaz del usuario-máquina.

Entre las grandes posibilidades de la interactividad, es interesante destacar que un mejor nivel de interacción, está determinado por un mayor nivel de intuitividad. Es decir por un mejor sistema intuitivo.

## LA INTERFAZ

El modo como establecemos contacto con otra dependencia, o como el usuario se conecta a un sistema, está mediado por un proceso denominado interfaz, este proceso, está a la vez determinado por otros aspectos de carácter físico y virtual, siendo el hardware el control de mando y el software el menú de sus funciones. Por medio de la interfaz será posible manipular o intervenir en un sistema determinado, Ya que el pensamiento es el conductor de las rutas a tomar.

Podemos observar que los elementos electrónicos que conectan al usuario, se han construido perfectamente para el uso humano, y su diseño está determinado por los sentidos; la pantalla de un monitor ofrece un espacio rectangular-horizontal, como de cine, donde la calidad de la imagen nos permite divisar los menús y botones virtuales de una computadora, pero también el teclado está diseñado en relación a la posición de las manos, y la forma de sus botones en relación a los dedos, el mouse es también un diseño ergonómico de la mano; es importante reseñar este aspecto, puesto que para la interfaz es necesario de una recepción formal de los sentidos, es decir para la visión se necesita una pantalla con un espacio horizontal adecuado para los ojos, para el tacto se necesita un mando que responda a la agilidad de la mano, y para la audición dos parlantes; cada uno de estos instrumentos que son el resultado de estas peticiones sensoriales, están determinados formalmente para la conexión del cuerpo y la maquina mediante los sentidos.

Para Seiko Mikami La interfaz funciona como una extensión de lo que ya tenemos, una red que interviene en nuestra subjetividad que sintetiza lo que percibimos y el mundo que se percibe. (Mikami, S. 1999: pag.1), De este modo la interfaz está determinada también por un proceso sensorial, que da forma a los objetos físicos, para conectar el cuerpo con la máquina y dar paso a los estados del pensamiento y la subjetividad, que son los que navegan en el mundo virtual.

El proceso que conecta al hombre con la máquina, es un proceso sensorial determinado por la interfaz; ésta se logra al conectar los sentidos por medio de un sistema físico y virtual, que necesita de unos requerimientos técnicos y estéticos exigidos por el cuerpo, y que son los canales de conexión para ser posible la interfaz hombre-máquina.

Ya se afirmó como es de necesaria la conexión física del hombre con la máquina, para poder interactuar con el ordenador; pero ahora con los nuevos avances tecnológicos en el software y en el hardware, es posible la comunicación inalámbrica entre el usuario y el ordenador; por ejemplo utilizando sensores de movimiento o cámaras digitales que reconocen el cuerpo e interpretan los movimientos como ordenes para la máquina. Estos sensores se convierten en una interfaz que procede de manera diferente, puesto que no existen conexiones sensoriales por parte del humano,

ya que es la máquina la que va al encuentro del cuerpo. Entonces si se hablara de una interfaz sensorial entre hombre-máquina, ahora se podría hablar de una interfaz inalámbrica o remota.

Antes de conectarse a internet, se necesita manipular el mouse, abrir un programa de navegación y digitar la pagina que buscamos; pero si se utiliza un sistema inalámbrico de navegación, no es necesario tener contacto físico con el mouse o el teclado; con solo mover el cuerpo es posible desplazar el cursor por los menús del sistema. La diferencia es naturalmente de contacto, porque no se manipula las órdenes de manera táctil, ya que el sistema es inalámbrico; entonces el contacto corporal que posibilitaba la conexión, es ahora una función de la computadora, pues esta tiene que reconocer al usuario, mediante el calor, el color o el movimiento.

Dicho de otra manera, para que el usuario pueda navegar dentro del sistema sin tocarlo, es necesario que el sistema toque al usuario; y en efecto lo logra dentro de su realidad, puesto que la máquina puede captar una imagen e interpretar sus características por medio del movimiento y a la vez desarrollar ordenes bajo sus parámetros.

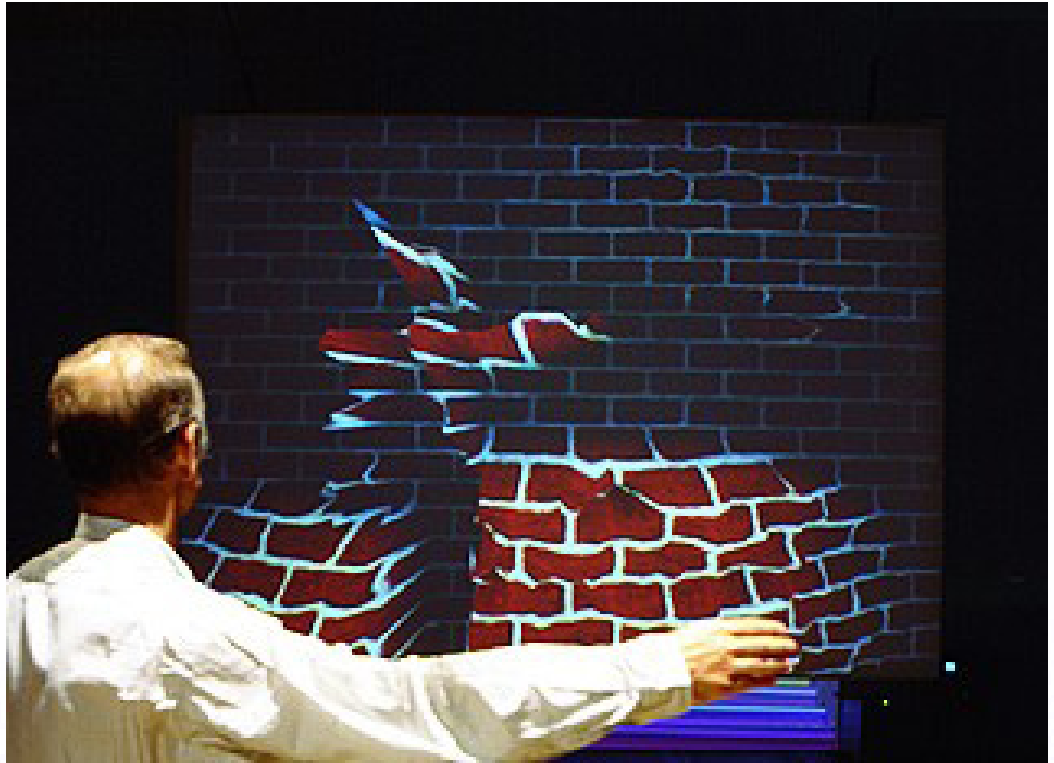
Las nuevas experiencias de interfaz hacen pensar que el desplazamiento del cuerpo en el espacio, y la presencia misma de éste, puede ser captado como un nuevo sentido, una nueva manera de ser percibido. Para Peter Weibel el cuerpo es el detonador de la obra. En su proyecto, "The Wall, the Curtain" (foto N°5) si un espectador se coloca delante de la pantalla, su imagen es capturada por una cámara; luego de unos segundos aparece una silueta en la pantalla, entonces cualquier movimiento del cuerpo altera la imagen.

El observador se ha convertido en parte de la imagen. Es a la vez un observador real interno, y un

observador simulado externo que parece estar presionando contra la pared desde atrás. Weibel nos demuestra en obras como, "the Wall, the Curtain" (foto N°5) que en el mundo real, no somos más que un observador interno, mientras que en los mundos generados tecnológicamente, podemos ser simultáneamente un observador interno y externo.

"The Wall, the Curtain" de Peter Weibel, es una obra que comparte con éste proyecto, "Trasmundos" la forma de dialogar con el espectador, es decir la alteración de la imagen por medio de la intervención corporal; además es mutua la intención de introducir al espectador para que este se vea a sí mismo.





Fotografía N°5,  
Peter Weibel, the Wall, the Curtain. (1993).  
Recuperado de: (Weibel P. 1993).

## EL CARÁCTER DE LA OBRA ABIERTA EN LA ANIMACIÓN

Los sistemas de animación digitales, poseen la capacidad de exportar el trabajo virtual de una animación en un tipo de archivo que es muy especial; algunas extensiones como: .fla,.3ds,.c4d,.tbp entre otras “que corresponden a algunos software de animación más utilizados”, nos muestran un tipo de archivo de video, donde las partes que corresponden a la dinámica de la imagen, no se unen en fotos como en el proceso de renderización de video; sino que se crea una especie de archivo modificable, puesto que podríamos acceder a él y cambiar el orden de los objetos, debido a que no se unifican como una imagen fija, o una secuencia de imágenes determinada; sino que el conjunto de las operaciones de la animación y sus objetos, “ya sean dibujos vectoriales escaneados o fotos digitales” se encierran en un formato digital, programado para realizar unas operaciones determinadas en un orden específico; es decir que el contenido de la animación es un proyecto flexible que permite ser modificado. Esta característica especial, permite adentrarse en la obra y manipular su composición; en este sentido se podría decir que este tipo de formatos de animación, tienen alguna semejanza con el concepto de “Obra abierta” de Umberto Eco, dado que la animación podría ser también un archivo abierto, con la posibilidad de que otros manipulen y continúen su desarrollo, como en la “Obra abierta”.

De esta manera la animación digital es una imagen abierta, donde se puede proponer un encuentro con la tecnología a favor de la liberación de cualquier pensamiento.

## LA MAGIA SENSORIAL

### **Crear un Medio donde sea posible la Magia**

La interactividad de obras electrónicas- en lenguaje técnico también es un método para alterar la percepción de la realidad. Las instalaciones interactivas ofrecen una apariencia del potencial para modificar los parámetros de la realidad. (Weibel, P. 2008: sesión 2.2.6.)

Durante mucho tiempo la manipulación de los sistemas virtuales han sido objeto de asombro; la capacidad de controlar un objeto virtual de la pantalla y mediar una interacción como en los video-juegos, ha despertado siempre la atención, pues esto tiene cierto grado de incompreensión para las personas del común, que gozan de una mejor experiencia al no sentir los prejuicios del experto. Esta magia que producen de los gráficos virtuales al ignorar su proceso de creación, es una manera de entender como la comprensión puede desplazar la magia, y entregar una comprensión aséptica, fría y sin misterio; pero entonces la incompreensión es la que posee el misterio que posibilita la magia; el truco estaría entonces en las posibilidades tecnológicas, que ininterrumpidamente están evolucionando a favor de la imaginación y la relación del hombre y la máquina.

Las posibilidades inalámbricas que permiten una interfaz sensorial, son una virtud que procede de las nuevas tecnologías del software y hardware; los sistemas receptores de movimiento y color, que se han desarrollado por medio de las cámaras digitales, han creado nuevas maneras de interactuar con los sistemas operativos y han desarrollado nuevas formas de relacionarse con ellos; esta manera de intersección donde resulta diferente y especial, por su compleja tecnología, hace a los usuarios poseer una especie de control telequínésico, como una especie de magia, donde se tiene el poder de manipular una serie de objetos vinculados a una tecnología específica.

La creación de estas tecnologías sensoriales, son el resultado de la evolución de los sistemas avanzados de programación, estos posibilitan la manipulación de archivos mediante algoritmos que traducen y vinculan la recepción de la imagen capturada por la cámara; luego el sistema interpreta los colores de estas imágenes en tiempo real, y traduce estos movimientos en ordenes para determinado software, que a su vez interpreta las ordenes que pueden estar vinculadas a la manipulación de algunos objetos virtuales.

Para desarrollar estas maravillosas experiencias que dan pie a múltiples ideas, es necesario de todo un avance técnico y poseer un amplio conocimiento. Entonces se podría decir que esas herramientas tecnológicas, modernas, con un aire mágico, son posibles entre otras cosas por la necesidad humana de fantasía, de crear mundos y jugar con sus realidades al mismo tiempo. Pero lo que es importante de esta reflexión es que el mismo hombre ha creado su fantasía para que sea posible; ha encontrado en la tecnología los medios para acercarla cada vez más a la realidad y ha encontrado en el mundo virtual, un buen lugar para expresarse.



# CAPÍTULO III



## LA OBRA

EN ESTE CAPÍTULO SE EXPONE EL RESULTADO CONCEPTUAL DE CADA UNA DE LAS OBRAS DE ANIMACIÓN INTERACTIVAS, LAS CUALES TIENE COMO NOMBRE: ÁCRONOS, FRÁGIL AL VIENTO, PSEUDO SATANIA Y HEMATÓFAGOS. CADA UNA DE LAS OBRAS ES UN MODO DE INTERACTUAR CON UNA SERIE DE IDEAS LAS CUALES HAN SIDO DESARROLLADAS BAJO UNA CRÍTICA DETERMINADA. LO QUE SE PRETENDE ENTRE OTRAS COSAS ES ESTIMULAR LOS SENTIDOS; ESTO GRACIAS A LAS POSIBILIDADES DIGITALES QUE CREAN UNA ACCIÓN PARTICIPATIVA ENTRE DOS FACTORES, EL HUMANO Y LA MÁQUINA, QUE AUNQUE SEAN PARTE DE REALIDADES DIFERENTES, SE HACEN COMPLEMENTARIAS EN PROYECTOS HUMANOS COMO EL ARTE.

COMO UN MEDIADOR QUE ENLAZA DOS MUNDOS PARA QUE SU COMUNICACIÓN RESULTE UNA EXPERIENCIA AMABLE, O CONVERSOR DE IDEAS A IMAGEN, RESULTARÍA SIENDO LA INTERFAZ; PERO ÉSTA ADEMÁS DE POSIBILITAR LA COMUNICACIÓN, ES PROPENSA A LA INNOVACIÓN; CUAL ES UN FACTOR PRETENCIOSO DE ESTE PROYECTO, EN EL QUE NOS ATREVEMOS A INVOLUCRAR AL ESPECTADOR COMO PIEZA DE LA OBRA, UTILIZANDO LA DINÁMICA DE LA PROGRAMACIÓN Y LA VERSATILIDAD DEL SOFTWARE.

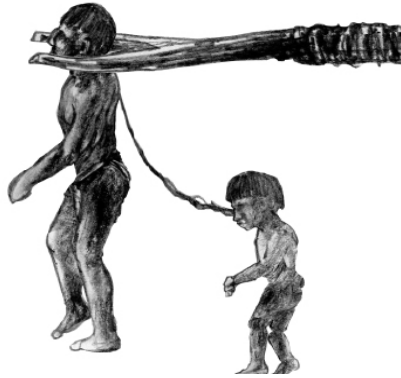
LACAPACIDAD DE GENERAR INTERFAZ ENTRE EL USUARIO Y LA MÁQUINA, MAS LA POSIBILIDAD DE IMPORTAR MATERIALES DIGITALMENTE; SON HERRAMIENTAS COMPLEMENTARIAS, QUE CONSIGUEN SATISFACER LAS NECESIDADES CREATIVAS.

LAS ANIMACIONES INTERACTIVAS QUE SON LA INTERFAZ BÁSICAMENTE, CREAN EL VÍNCULO PERFECTO ENTRE EL USUARIO Y LAS IDEAS PLANTEADAS; ESTAS DEBEN SUGESTIONAR EN CUALQUIER MEDIDA AL ESPECTADOR.

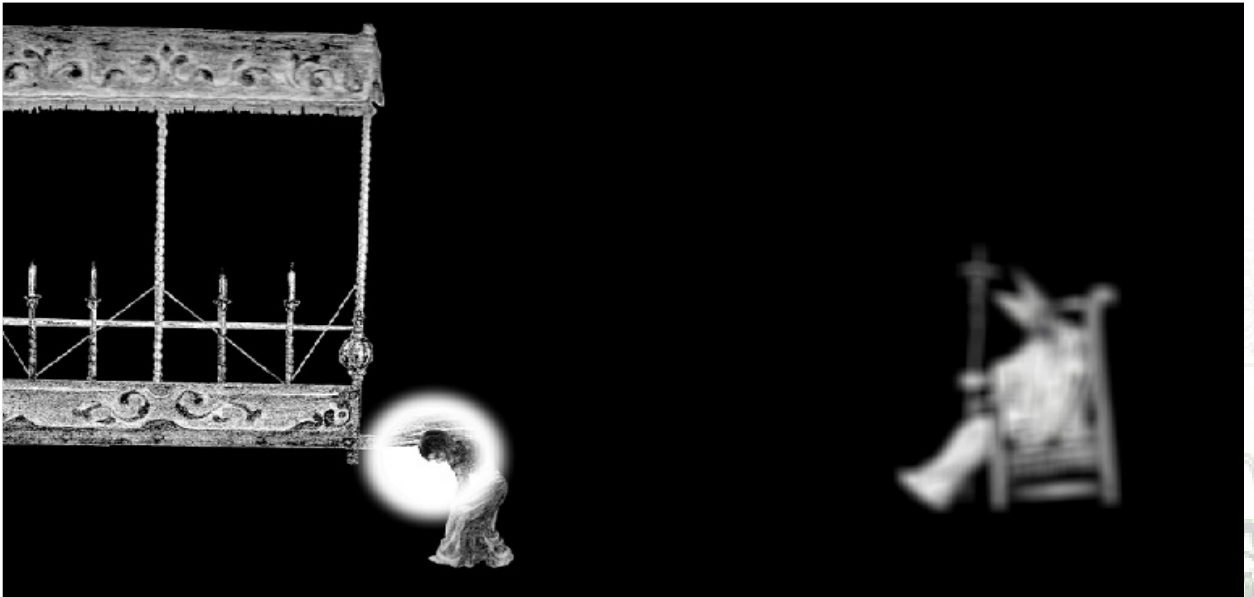
ESTAS ANIMACIONES INTERACTIVAS SON UN TRABAJO REALIZADO MEDIANTE UNA TÉCNICA MIXTA DONDE SE CONJUGA EL TRABAJO MANUAL Y EL DIGITAL. SU REPRODUCCIÓN ESTÁ PREDETERMINADA POR EL CUERPO DEL ESPECTADOR, QUE ES EL DETONANTE DE LA ANIMACIÓN. EL ESPECTADOR ESTÁ TAN INVOLUCRADO CON LA OBRA, QUE NO FUNCIONA SIN ÉL. LOS DEMÁS ESPECTADORES SON TESTIGOS OCULARES DE LO QUE SUCEDE, MIENTRAS CADA UNO DE ELLOS ESPERA; PERO EL INSTRUMENTO DE VÍNCULO ENTRE MIS IDEAS Y EL ESPECTADOR, SIGUE SIENDO LA OBRA, QUE AHORA SE HA CONVERTIDO EN LA INTERFAZ PARA DAR INICIO Y FINAL AL PROYECTO.







# Acronoz



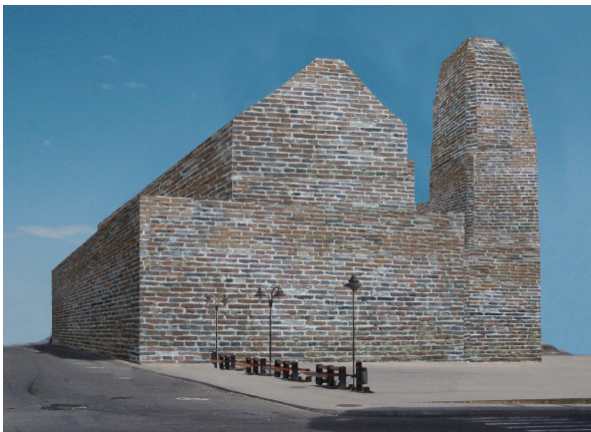
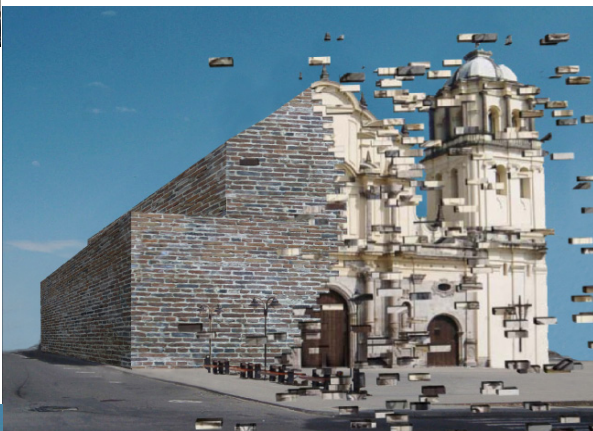
EN ESTA OBRA SE DESARROLLA UNA RELACIÓN DE TIEMPOS SOBRE-PUESTOS QUE SOLO SON DESCUBIERTOS POR LA INQUIETUD DEL ESPECTADOR, AL PERCIBIR LA INTERACTIVIDAD QUE CONSIGUE AL TOCAR UN MANDO DE CONTROL TACTÍL. UNA PANTALLA MUESTRA UNA ESCENA QUE SE REPITE, DONDE APARECEN UNOS PERSONAJES QUE SE DESPLAZAN LLEVANDO A HOMBROS UN ANDA. EXISTE TAMBIÉN UN CÍRCULO BLANCO QUE ES MANIPULADO POR EL ESPECTADOR. AL PASAR ESTE CÍRCULO POR LOS PERSONAJES ANIMADOS, SE PUEDE VER UNA ESCENA QUE SE ESCONDE DETRÁS. TODA SU INTERACTIVIDAD FUNCIONA DE UNA MANERA TACTÍL, DONDE SE PUEDE MANIPULAR CON LOS DEDOS ALGÚN ELEMENTO DE LA ANIMACIÓN. (VER ANEXO)

ALGUNOS MOMENTOS DE LA HISTORIA INSISTEN EN REPETIRSE AFERRÁNDOSE A LAS TRADICIONES DEL PRESENTE. LAS PROCESIONES DE SEMANA SANTA, GENERAN UNA IMAGEN DE DOLOR, PESAR, MELANCOLÍA. LAS ANDAS LLEVADAS CASI A ARRASTRAS POR UNOS CARGADORES Y LOS OBISPOS CAMINANDO SERENAMENTE EN MEDIO DE LA PROCESIÓN, CREAN UNA DRAMATIZACIÓN QUE VIAJA EN SU MITOLOGÍA NO TAN LEJOS EN EL PASADO COMO QUISIERAN; UNA ESPECIE DE DIALÉCTICA ENTRE EL AMO Y EL ESCLAVO TAMBIÉN LOGRA DRAMATIZARSE. ÉSTO CONSIGUE DESPERTAR EL RECUERDO DE LA ESCLAVITUD COLONIAL PROPIOS DE NUESTRO PASADO, QUE SEGUIMOS CONSERVANDO ABSURDAMENTE COMO RITO TRADICIONAL EN LAS COSTUMBRES.

ESTA SITUACIÓN NO SOLO HA DIBUJADO LAS COSTUMBRES SINO QUE SE HA SUPERPUESTO A LA HISTORIA Y A OTRAS LIBERTADES ESPIRITUALES. HAN CONVERTIDO A LA GENTE EN MUÑECOS BIDIMENSIONALES, DIBUJADOS POR UNA CULTURA, DONDE GIRAMOS ETERNAMENTE BAJO UN ORDEN DE IDEAS QUE SE REPITEN, HASTA ENSIMISMARNOS EN UN IDEAL RELIGIOSO, GRACIAS AL SENTIMIENTO DE UNA CONCIENCIA MORAL QUE TERMINA POR CONQUISTAR EL ESPÍRITU COMO EN ÉPOCAS COLONIALES. SOLO QUE AHORA EL CONQUISTADOR ES UN SENTIMIENTO OSCURO, CREADO POR TU MIEDO A LA MUERTE Y LA ESPERANZA DE LA VIDA DESPUÉS DE LA VIDA. ESTE CONQUISTADOR INTEMPORAL ES UN FANTASMA ENTRE DOS ÉPOCAS, COLONIAL Y CONTEMPORÁNEO, QUE ASUSTA LA REALIDAD INGENUA DEL HOMBRE NATURAL, APODERÁNDOSE DE LAS COSTUMBRES QUE TERMINAN POR PARECER ABSURDAMENTE UN “DESFILE FUNERARIO DE INMORTALES”, DONDE SOLO LOS ESCLAVOS SON LOS QUE LLORAN.



# Fragil al Viento



FRAGIL AL VIENTO,  
FOTOGRAMAS N°4,  
(CAPTURAS DE LA OBRA). 2011.

RECONOCE LO QUE TIENES ANTE TU VISTA Y SE TE MANIFESTARÁ LO QUE TE ESTÁ OCULTO, PUES NADA HAY ESCONDIDO QUE NO LLEGUE A SER MANIFIESTO. (MEYER, M. 1988: p.2)

ESTA OBRA ES UNA CRÍTICA AL SISTEMA DE PODER RELIGIOSO, AL ENCIERRO ESPIRITUAL QUE GENERAN SUS POLÍTICAS. ES UNA IMAGEN PARA CONTEMPLAR E INTERACTUAR, MEDIANTE LA NECESARIA PARTICIPACIÓN DEL VIENTO, CUAL PUEDE SER EL SONIDO DE TU VOZ. UNA PROYECCIÓN NOS MUESTRA LA IMAGEN DE UNA IGLESIA QUE CARECE DE ANIMACIÓN. FRENTE A LA PROYECCIÓN SE ENCUENTRA UN MICRÓFONO QUE RECIBE EL SONIDO ORAL DEL ESPECTADOR, “RUIDO O ALIENTO” Y DESENCADENA UNA ANIMACIÓN DONDE LA FACHADA DE LA IGLESIA MUESTRA OTRA IMAGEN DE ELLA; AL POCO TIEMPO SE DEVUELVE AL ESTADO ORIGINAL DE LA IMAGEN PARA ESPERAR LA INTERVENCIÓN ORAL DE OTRO ESPECTADOR. (VER ANEXOS)

DETRÁS DE LAS APARIENCIAS SIEMPRE SE ESCONDE LA REALIDAD; LAS PAREDES DE LADRILLO SIEMPRE HAN SIDO UTILIZADAS PARA CERRAR LOS ESPACIOS. LA PARED ES SÍMBOLO DE IMPOSICIÓN DE OBSTÁCULO Y DE ENCIERRO. LA IGLESIA HA LOGRADO IMPONER EL DOGMATISMO Y OBSTACULIZAR LA LIBERTAD DE PENSAMIENTO ENCERRANDO ASÍ EL PUEBLO EN UNA IDEOLOGÍA DEL SILENCIO, QUE POCO A POCO SE HA CONVERTIDO EN LAS COSTUMBRES DE LA GENTE. HERMÉTICAMENTE “MURO-TIZADAS” SE ESCONDE TRAS SU MANTO BLANCO, PERO SOLO BASTA UN SOPLO DEL VIENTO PARA DEVELAR EL ENCIERRO. LOS OBJETOS SIN SU DECORADO, QUE SON PRODUCTO DE LA APARIENCIA, AL PERDER SU REPOSO PUEDEN MOSTRAR EL BLOQUE DE MURO QUE EN REALIDAD SON.

AL HABLAR DE “MURO”, SE ESTÁ HABLANDO TAMBIÉN DEL ESTADO ESTÁTICO DE LA RUTINA, PUESTO QUE SE CRITICA ES EL ESTADO ESTÁTICO DEL PENSAMIENTO, EL ESTANCAMIENTO DE LAS IDEAS REPRESENTADO EN ESTA SOCIEDAD, POR LA MORAL RELIGIOSA Y SUS TRADICIONES COLONIALES, QUE HACEN A LA GENTE VIVIR DE ESPALDAS AL PRESENTE ENSIMISMADOS EN EL RECUERDO DEL “GLORIOSO” PASADO SEGÚN IRIARTE, (CIT. POR SIERRA, S. 1964) Y ENSIMISMADOS TAMBIÉN EN EL PRAGMATISMO RELIGIOSO, QUE HA SATANIZADO LAS EXPRESIONES Y TRADICIONES NATIVAS, NATURALES Y VERDADERAMENTE ELOCUENTES CON LA REGIÓN; POR ESO ES JUSTO OPONERSE AL CONFORMISMO DE ESTAS TRADICIONES, AL RETORNO SIMÉTRICO DE LA RELIGIÓN, AL ENCIERRO DE LAS IDEAS QUE TERMINAN CONVIRTIÉNDOSE EN UN MURO DE PALABRAS NO DICHAS. PORQUE LAS IDEAS DEBERÍAN ESTAR CONSTANTEMENTE EN DISCUSIÓN. EL MUNDO ESTÁ IDEOLÓGICA Y ASTRONÓMICAMENTE GIRANDO; CHARLES DARWIN DEMOSTRÓ QUE LA VIDA ESTÁ SERIAMENTE ESTIMULADA POR EL INSTINTO DE SUPERVIVENCIA<sup>6</sup>; DE MODO QUE ES NATURAL Y NECESARIO PARA LA VIDA, ESTAR ATENTOS AL PELIGRO Y NO SEMBRARSE EN UN PENSAMIENTO O EN UN LUGAR DETERMINADO.

---

6 (CHALES DARWIN ESTUDIO EL COMPORTAMIENTO NATURAL Y DEMOSTRÓ CON “EL ORIGEN DE LA ESPECIES” ENTRE OTRAS COSAS, QUE LOS INSTINTOS LLEVAN A LA ESPECIES A DESPLAZARSE INTUITIVAMENTE POR SU SUPERVIVENCIA.)





# Pseudo Satania Profana



PSEUDO SATANIA.  
FOTOGRAMA N°5 (CAPTURAS DE LA  
OBRA). 2011.

ESTA IMAGEN ANIMADA E INTERACTIVA FUNCIONA DE UNA MANERA BIPARTIDA, LA ANIMACIÓN ESTÁ DIVIDIDA EN DOS PANTALLAS, UNA OPUESTA A LA OTRA EN UN SALÓN DONDE EL ESPECTADOR INTERVIENE CON SU PRESENCIA, CONVIRTIENDO EL CUERPO EN EL DETONADOR DE CIERTAS ANIMACIONES DISPUESTAS EN CADA UNA DE LAS PROYECCIONES; ESTAS PAULATINAMENTE MUESTRAN UNOS PERSONAJES DIFERENTES EN CADA LADO DE LA ANIMACIÓN. EL ESPECTADOR DEAMBULA ENTRE LAS PANTALLAS MANIPULANDO CON SU PRESENCIA LA REPRODUCCIÓN DE PEQUEÑAS ANIMACIONES PREPARADAS EN LA IMAGEN. LOS PERSONAJES DE ESTA ANIMACIÓN CAMBIAN ENTRE UNAS ESTACIONES, ESPERANDO EN CADA UNA DE ELLAS, LA PARTICIPACIÓN DEL ESPECTADOR; LOS DEMÁS PRESENTES PARTICIPAN CON SU CONTEMPLACIÓN, SIENDO CÓMPlices PASIVOS DE LA ANIMACIÓN. (VER ANEXOS)

LOS PENSAMIENTOS QUE NUTREN EL IMAGINARIO DE UNA SOCIEDAD, SIEMPRE SE ESTÁN ALIMENTANDO DE LA TRADICIÓN ORAL CON QUE SE TRASMITEN MILES DE HISTORIAS, LEYENDAS Y MITOS, QUE TERMINAN POR CONVERTIRSE EN UN IMAGINARIO FANTÁSTICO DONDE TODAS LAS REALIDADES SE COMBINAN, CREANDO UNA PARTICULAR MANERA DE EXPRESIÓN E IDENTIDAD.

EN LA HISTORIA HAN EXISTIDO ÉPOCAS MUCHO MÁS MARCADAS POR LA SUBJETIVIDAD COLECTIVA; LA EUROPA DEL PERIODO MEDIEVAL INDUDABLEMENTE TUVO QUE VERSE INFLUENCIADA POR LAS EXPEDICIONES AL “NUEVO CONTINENTE”; EL IMAGINARIO DEL “MAL CATÓLICO”, SE INFLUENCIÓ DE LAS HISTORIAS CONTADAS POR LOS EXPEDICIONARIOS DE LA EMPRESA COLONIZADORA.

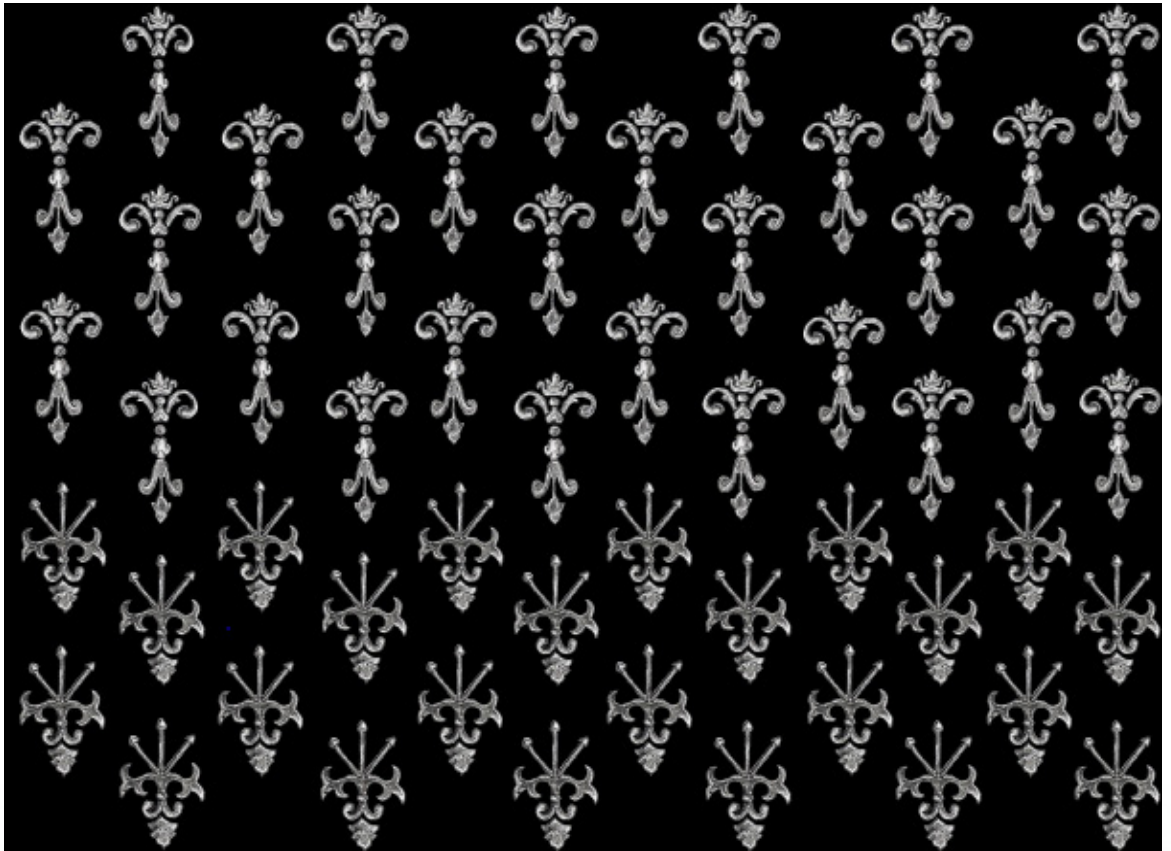
ESTAS CRÓNICAS NARRABAN UNA VERSIÓN CORROMPIDA DE LAS TRADICIONES NATIVAS; SE SOLÍA DECIR QUE EN ESTE NUEVO CONTINENTE HABÍAN ENCONTRADO EL INFIERNO; DONDE EXISTÍAN UNAS CRIATURAS SIN ALMA QUE SE DEVORABAN ENTRE SÍ, Y DESARROLLABAN PRÁCTICAS QUE IMPLICABAN PACTOS CON EL DIABLO<sup>7</sup> . TODAS ESTAS LEYENDAS ERAN EVIDENTEMENTE VERSIONES CORROMPIDAS DE LA CULTURA ABORIGEN. LOS DIFERENTES RITUALES RELIGIOSOS Y LAS ESCULTURAS ANTROPOMORFAS, ERAN OBJETOS DE UNA MALA INTERPRETACIÓN.

TODO ESTO CREÓ UN FALSO Y A LA VEZ FANTÁSTICO IMAGINARIO EN LA SOCIEDAD DE LA ÉPOCA, DONDE SE PUEDE MIRAR A TRAVÉS DE PINTORES COMO HIERONYMUS BOSCH, O EL BOSCO, UNA REPRESENTACIÓN DE ESTAS INFLUENCIAS QUE SEGURAMENTE DESPERTARON EL TERROR EN LOS PUEBLOS.

---

7 (ALGUNOS CRONISTAS DE ÉPOCAS COLONIALES DESCRIBÍAN A LAS AMÉRICAS COMO "LAS ISLAS DEL DIABLO", ES DECIR EL INFIERNO, EN DONDE PRACTICABAN SU "ENDIABLADA RELIGIÓN"); (GOMARA L. F. (2007) PÁG. 46).





# Hematofagos

HEMATOFAGOS, FOTOGRAMA N°6, (CAPTURA DE LA OBRA), 2011.

HEMATÓFAGOS SE TRATA DE UNA IMAGEN EN PROYECCIÓN DISPUESTA EN UNA PARED, DONDE UNA SERIE DE SIGNOS EN FORMA ORDENADA SE DISPERSAN TRANSFORMÁNDOSE EN ZANCUDOS, GRACIAS AL ACERCAMIENTO Y DESPLAZAMIENTO DEL PÚBLICO QUE PUEDE MANIPULAR CON SU CUERPO LA DINÁMICA DE LA ANIMACIÓN E INTERACTUAR EN ÉL ESPACIO DISPUESTO PARA EL TRANSITO LIBRE DE LOS ESPECTADORES, YA QUE SON PERSEGUIDOS POR ESTOS BICHOS INQUIETOS QUE SE ESCONDEN EN LOS SIGNOS ESTÁTICOS DE LA PARED. LOS ELEMENTOS DE ESTA ANIMACIÓN SON CREADOS CON UNA TÉCNICA MIXTA, ANÁLOGA Y DIGITAL, EN DONDE LA PROGRAMACIÓN ES LA PARTE CLAVE PARA DESARROLLAR UN SISTEMA INALÁMBRICO REACTIVO; QUE ES EL QUE POSIBILITA LA INTERACCIÓN ENTRE LA OBRA Y EL ESPECTADOR. (VER ANEXOS)

LAS PAREDES DE LOS TEMPLOS REGULARMENTE SE ENCUENTRAN PLAGADAS POR MILES DE SIGNOS DE ESTILO MONÁRQUICO, COMO: LOS “ESTIGMAS, ROSETONES, FLOR DE LIS, ETC.” ESTOS SIGNOS SE DESBORDAN APODERÁNDOSE DE TODAS LAS PAREDES DEL TEMPLO, COMO UNA PLAGA DE BICHOS RAROS, PUESTO QUE NADIE COMPRENDE SU SIGNIFICADO. PERO ESTÁN AHÍ, COMO AL ASECHO REPRIMIENDO SU SED, ESPERANDO A QUE TU INQUIETUD Y CURIOSIDAD ROMPAN CON SU SILENCIO Y ESTABILIDAD. ESTE GRUPO DE SIGNOS QUE SE TRANSFORMAN EN SANCUDOS CON TU PRESENCIA, SON UNA CRÍTICA A ESE MISTERIO RELIGIOSO DE LLENAR TODO EL ESPACIO DE FORMA ABRUMADORA, COMO CON ESA INTENCIÓN DE ATURDIR EL PENSAMIENTO E IMPONER UN CONCEPTO DE IMPOSIBILIDAD COGNOSCITIVA FRENTE A LOS SIGNOS DE DIOS.

LO DIFÍCIL DE RESISTIRSE A ESTOS SIGNOS, ES QUE INEVITABLEMENTE ESTÁN EN TODAS PARTES; EL MUNDO ES UN ESCENARIO RELIGIOSO, PORQUE EFECTIVAMENTE LA RELIGIÓN ESTÁ ATRAPADA EN UN LUGAR ESTRATÉGICO COMO LO ES LA CONCIENCIA, Y ES POR ESO QUE EXISTEN SÍMBOLOS CRISTIANOS POR TODAS PARTES; SOLO CAMINANDO UN POCO POR LAS CALLES SE PUEDE PERCIBIR LA ABUNDANCIA DE ESTOS. EN LA ARQUITECTURA, EN LA PUBLICIDAD, EN LOS AUTOS, LAS PRENDAS DE VESTIR, EN LOS NOMBRES DE LA GENTE, EN LOS PRODUCTOS, EN LOS DICHS DE LA CALLE, EN EL DECORADO DE LOS PLATOS, EN EL MANGO DE LA CUCHARA, EN EL MARCO DE LA CAMA, Y SI ALGUIEN SE PREGUNTARA POR LA FECHA DEL CALENDARIO, SEGURAMENTE TAMBIÉN ESTARÍA PENSANDO EN LOS AÑOS DEL NACIMIENTO DE UN MESÍAS; ADEMÁS TAMPOCO SE PUEDE IGNORAR EN NUESTRO CAMPO POLÍTICO ESOS MARIDAJES ENTRE DIOS Y PATRIA, DONDE SE DESCARTA UN GOBIERNO LAICO; CARL SCHMITT, PLANTEA QUE TODOS LOS CONCEPTOS DE LA TEORÍA MODERNA DEL ESTADO SON EN REALIDAD CONCEPTOS TEOLÓGICOS SECULARIZADOS. (SCHMITT, C. 1985: p.49) ESTÁ CLARO QUE ES MUY DIFÍCIL ELUDIR ALGO CON LO QUE SE VIVE A DIARIO, YA DECÍA MARX QUE, “LA EXIGENCIA DE QUE EL PUEBLO SE DEJE DE ILUSIONES ES LA EXIGENCIA DE QUE ABANDONE UN ESTADO DE COSAS QUE LAS NECESITA”. (MARX, K. 1968: p.1) PERO NO SE TRATA DE DESPOJAR AL MUNDO DE ILUSIONES, SINO DE ACERCARLO A LA REALIDAD QUE LE HA SIDO OCULTA.







## ILUSTRACIONES

FOTOGRAFÍA N°1, LOMA DE AZAFATE “EL MORRO.”

FOTOGRAFÍA N°2. UN DISCO DE FENAQUISTISCOPIO.

FOTOGRAFÍA N°3, ZOOTROPO.

FOTOGRAFÍA N°4, FLIPBOOK.

FOTOGRAMA N°1, ORTIZ S. . MUNDO MITOZOO

FOTOGRAMA N°2, LEONARDO S, DREAMLINES.

FOTOGRAFÍA N°5, PETER WEIBEL, THE WALL, THE CURTAIN.

FOTOGRAMA N°3, MILLER, M. ACRONOS.

FOTOGRAMA N°4, MILLER, M. FRAGIL AL VIENTO.

FOTOGRAMA N°5, MILLER, M. PSEUDO SATANIA.

FOTOGRAMA N°6, MILLER, M. HEMATÓFAGOS.

## BIBLIOGRAFIA

- ANIMACIÓN. (2010), EN WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. EXTRAÍDO EL 02 NOVIEMBRE DE 2010. DESDE [HTTP://WWW.ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/ANIMACI%C3%B3N#MW-HEAD](http://www.es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n#MW-Head)
- ARTE INTERACTIVO. (2010), EN WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE. EXTRAÍDO EL 20 OCTUBRE DE 2010. DESDE [HTTP://WWW.ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/ARTE\\_INTERACTIVO#MW-HEAD](http://www.es.wikipedia.org/wiki/Arte_interactivo#MW-Head)
- BARTHES R. (1968).LA MUERTE DEL AUTOR / (.N.D). PAG.03 EXTRAÍDO EL 10 DICIEMBRE DE 2010. DESDE:[HTTP://WWW.CUBALITERARIA.CU/REVISTA/LAETRADELESCRIBA/N51/ARTICULO-4.HTML](http://www.cubaliteraria.cu/revista/laletradelescriba/n51/articulo-4.html)
- BIEDERMANN, (1989). H. DICCIONARIO DE SÍMBOLOS. BARCELONA. EDITORIAL PAIDOS.
- DELGADO H. E. (2004) LA RESISTENCIA CIVIL DE LOS INDÍGENAS DEL CAUCA. BOGOTÁ (C)/.PAP. POLÍTICO VOL. 11/ No.1, PÁG.184.
- DELEUZE, G. GUATTARI, F. (1972) RIZOMA. P.13 EXTRAÍDO EL 10 ENERO DE 2011.
- ENTREVISTA A SEIKO MIKAMI POR ROSA SANCHEZ Y TERE BADIA. (N.D)/ EXTRAIDO DE: [HTTP://ALEPH-ARTS.ORG/PENS/MIKAMI.HTML](http://aleph-arts.org/pens/mikami.html)
- FREUD, S. (1998) EL MAL-ESTAR DE LA CULTURA. EDITORIAL. ALIANZA MADRID.
- GOMARA L. F. (2007) HISTORIA GENERAL DE LAS INDIAS. BARCELONA /ED. LINKGUA
- HELMAN, E. (1983).TRAS-MUNDO DE GOYA: MADRID. EDITORIAL: ALIANZA.

KENBRIDGE, W. (1996) HISTORY OF THE MAIN COMPLAINT. RECUPERADO DE [HTTP://WWW.ARTTHROB.CO.ZA/01NOV/REVIEWS/KENTRIDGE.HTML](http://www.artthrob.co.za/01nov/reviews/kentridge.html)

KENBRIDGE, W. (2003). INVISIBLE MENDING, COLLECTION OF THE ARTIST, COURTESY MARIAN GOODMAN GALLERY. RECUPERADO DE: [HTTP://WWW.AWN.COM/ARTICLES/PEOPLE/IWILLIAM-KENTRIDGE-FIVETHMESI-MUST-SEE-EXHIBIT](http://www.awn.com/articles/people/iwilliam-kentridge-five-themesi-must-see-exhibit)

LA FERLA, J. (COMP), ASCOTT, R., AUT B., HERNANDO C., BERENGUER, X. BONGIOVANNI, P., COAT, B.Y NORBERT C. (2007). EL MEDIO ES EL DISEÑO AUDIOVISUAL EDITORIAL: CALDAS (COLOMBIA): UNIVERSIDAD DE CALDAS.

LLANO, H. (1978) TRANSFORMACIÓN HISTÓRICO DE LOS PUEBLOS DE INDÍGENAS DE POPAYÁN EN EL S. XVIII. CALI, FOL. IV. MARTÍN, S. (2006) VIDEOARTE.

KÖLN. EDITORIAL: TASCHEN. MANOVICH, L. (2006) EL LENGUAJE DE LOS NUEVOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN. BUENOS AIRES (A.) EDITORIAL PAIDÓS.

MARX, KARL. (1968) CRÍTICA DE LA FILOSOFÍA DEL ESTADO DE HEGEL. MÉXICO: EDITORIAL GRIJALBO S.A.

MEYER, M.(1988) LAS ENSEÑANZAS SECRETAS DE JESÚS, COPTO DE NAG HAMDADI. EVANGELIO SEGÚN TOMAS NO.5/ EDITORIAL CRÍTICA (ESPAÑA) PAG.2.

MIKAMI, S. (1999) PAG. 1 ENTREVISTA A SEIKO MIKAMI POR ROSA SANCHEZ Y TERE BADIA. (N.D)/ EXTRAIDO DE: [HTTP://ALEPH-ARTS.ORG/PENS/MIKAMI.HTML](http://aleph-arts.org/pens/mikami.html)

MUYBRIDGE E. (1903). FENAQUISTISCOPIO. RECUPERADO DE: [HTTP://BENHUR1925.BLOGSPOT.COM/2010/01/EL-FENAQUISTISCOPIO\\_29.HTML](http://benhur1925.blogspot.com/2010/01/el-fenaquistiscopio_29.html)

NIETZSCHE, F. (1883) ASÍ HABLÓ ZARATUSTRAS. PARIS. EDITORIAL EDAF. DESDE: [HTTP://ES.WIKIPEDIA.ORG/WIKI/RIZOMA\\_\(FILOSOF%C3%ADA\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Rizoma_(filosof%C3%ADA))  
NIETZSCHE, F. (1931). ECCE HOMO: CÓMO SE LLEGA A SER LO QUE SE ES. PARIS, EDITORIAL: MERCURE.  
ORTIZ, S. EMERGENTES. (.N.D). EXTRAÍDO EL 10 DICIEMBRE DE 2010. DESDE: [HTTP://CENTRO.FUNDACIONTELEFONICA.ORG.PE/EMERGENTES\\_OBRAS.HTM](http://centro.fundaciontelefonica.org.pe/emergentes_obras.htm)

PROCESSING. (.N.D). EXTRAÍDO EL 15 OCTUBRE DE 2010. DESDE: [HTTP://WWW.PROCESSING.ORG](http://www.processing.org)

REGIL, L. (2001) INTERACTIVIDAD EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA MIRADA. BARCELONA. INFONOMÍA BARCELONA.

RESTREPO, J. A. (2006). CUERPO GRAMATICAL: CUERPO, ARTE Y VIOLENCIA. BOGOTÁ. EDITORIAL: UNIVERSIDAD DE LOS ANDES.

SARTRE, J. P. (1946) EL EXISTENCIALISMO ES UN HUMANISMO.

SCHMITT, C. (1985) H. LÜBBE, POLITISCHE THEOLOGIE ALS THEOLOGIE REPOLITISIERTER RELIGION, EN J. TAUBES(ED.), DER FÜRST DIESER WELT. UND DIE FOLGEN, FINK VERLAG MUNICH,

SIERRA, S. (1964) GUÍA ARTÍSTICA DE POPAYÁN COLONIAL/EDITORIAL LATINOAMERICANAS LTDA. POPAYÁN. P. 11

