

Universidad de Chile
Facultad de Artes
Magíster en Artes Mediales

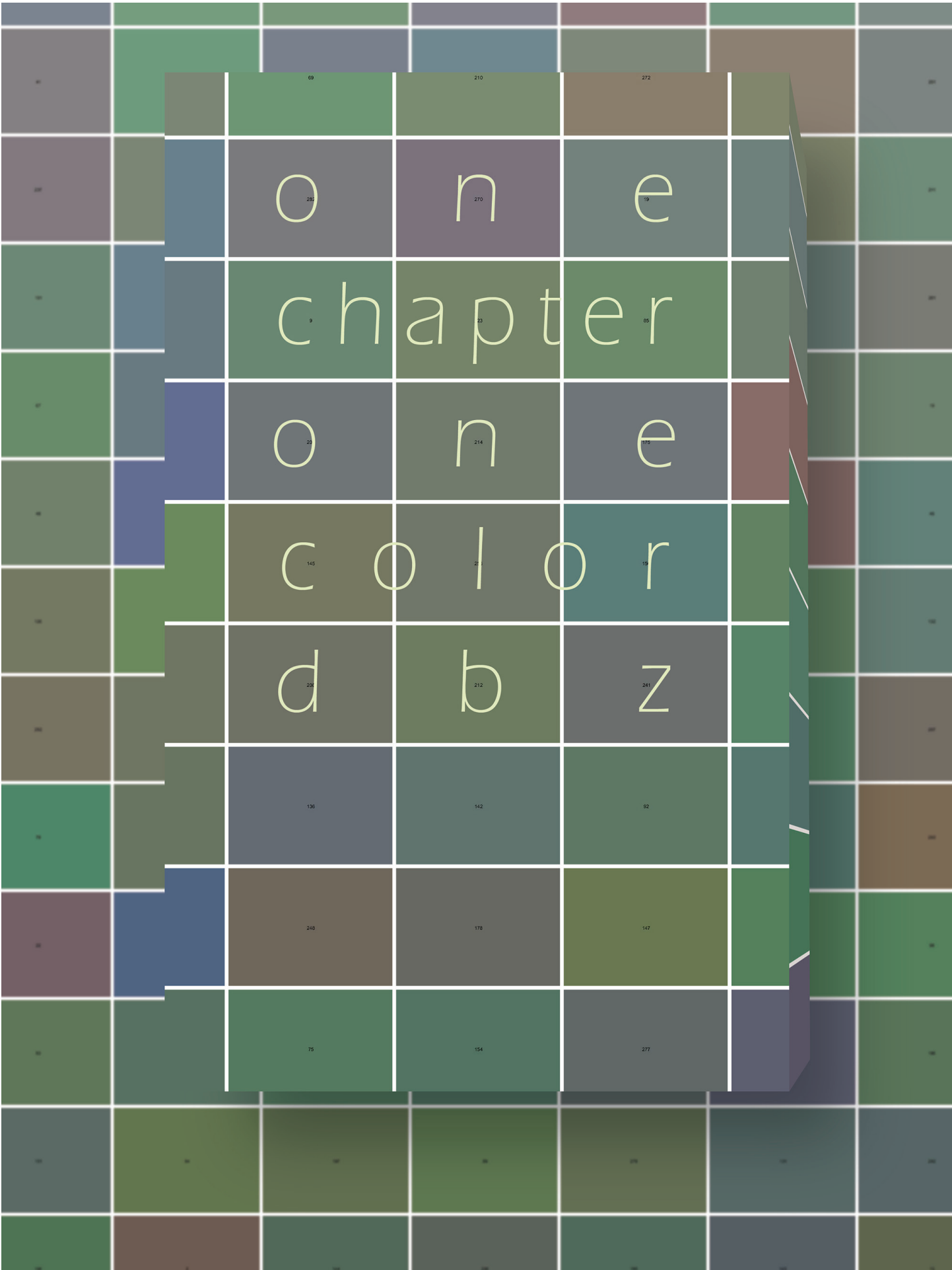


O n e C h a p t e r O n e C o l o r - D B Z

<http://onechapteronecolor-dbz.blogspot.com/>

Felipe Weason

Profesor Guía: Christian Oyarzun



one

chapter

one

color

dbz

z

1 - Introducción	
1.1 - Al texto	9
1.2 - A OneChapterOneColor - DBZ	11
1.3 - Descripción del trabajo	13
1.4 - Descripción del proceso de elaboración y las tecnologías utilizadas	15
Anexo n°1 - Apología postotoreto, para Felipe por Alejandro Jeldes	21
2 - Postproducción	23
3 - Bases de Datos	27
4 - Visión Artificial	31
5 - Visualización de datos	35
Anexo n°2 - La Fusión como Deconstrucción Post Tierna en las Esferas de Dragón de Sheng Long por Ko-pe Def aka Die.E.Ferry	38
6 - Random Access Memory: Teiker Land	
6.1 - Una visita guiada sin guía	40
6.2 - Al espacio y el mas allá	51
Anexo n°3 - E L W E Y por Leo Pacheco	68
7 - Conclusiones	72
8 - Anexo : Base de datos	76
9 - Bibliografía	91

titulo: one chapter one color - dragon ball z	1	2	3	4	5	capitulo: ¡Aquí está! ¡Éste es el equipo más fuerte de la Tierra!
Todos los capítulos de Dragon Ball Z representados por su color promedio						numero: 3 link: ver capítulo
navegación: • para mover y obtener información haga click en el color correspondiente • para alejar/acercar use la rueda del mouse						color:  R:92, G:67, B:68
ordenar capítulos: por rojo por cantidad de Rojo por cantidad de Verde por cantidad de Azul Cronológico	31	32	33	34	35	
buscar capítulos por nombre: 1 - Aparece un mini Go <input type="button" value="buscar"/> CC: Felipe Weason	61	62	63	64	65	
	91	92	93	94	95	

Agradecimientos:

Me gustaría partir agradeciendo a mi familia, por apoyarme en todo sentido, sin esperar nada a cambio, sobre todo a mi madre Patricia Nuñez, que con una paciencia infinita e inagotable ha aguantado cada una de las tonteras que he querido hacer, sobre toda aquella de ser artista. A mi padre Chrisitan Weason quisiera agradecer el estar ahí siempre para presionarme y animarme a continuar y no desistir, siempre regalando profundas y críticas reflexiones sobre el mundo y la vida. También me gustaría agradecer a mi novia Daniela Gutiérrez por ser mi apoyo todo este tiempo y entregarme infinitas cantidades de amor. A mis Amigos, los kopes, todo lo que está en este texto es por ellos, mi obra es por ellos: Alejandro Jeldes, Diego Jeldes, Mauricio Toro, Javier Iguana Díaz, Juan Pablo Salas, Eduardo Ferry, Sean Moscoso, Leonardo Pacheco, Esteban Cordova, Felipe Gonzalez y los millones de Ko-Pes en todo el mundo. Agradecer también a Chrisitan Oyarzun, artista y amigo, que creyó en mi visión y avalo este proyecto con una empatía crítica *postierna*. Y por último, pero no por eso menos importante, quisiera agradecer a don Sergio Cerón por ser guía, maestro y amigo en este Silent Hill de cuneta llamando el mundo del arte contemporáneo Chileno.

1 - Introducción

1.1 - al texto

El presente texto tiene como objetivo entregar al lector las claves y nodos que se ubican en los vértices exteriores e interiores (rizoma) del trabajo “onechapteronecolor - dbz” (<http://onechapteronecolor-dbz.blogspot.com/>) de los cuales se puede bajo las condiciones actuales dibujar parte de sus límites o parte del mundo de conocimiento que lo rodea. Del mismo modo intenta traducir las operaciones, reflexiones y elecciones de índole visual y por definición no verbales a un texto, sin ánimos de que en la traducción se traicione el espacio de silencio propio de su condición, ni tampoco la forma y fondo del modo de reflexión del artista, que no pretende ser ni un periodista, ni antropólogo ni historiador ni menos un teórico del arte de su propio hacer, ya que el conocimiento que se juega aquí no tiene la misma naturaleza ni mucho menos el mismo método de las disciplinas nombradas. Aunque todo pareciera indicar que la traducción tiende hacia la traición.

De modo alguno este texto constituye un manual de lectura, base o plataforma de la obra, ni en intención ni en forma. Es con suerte un punto de convergencia anexa, que sustenta su estructura en la performance del artista como relator de su propia obra, como investigador de su propio crimen, con las consecuentes cegueras, autoengaños, egocentrismo y todas aquellas cosas que convierten a un Artista o a su personaje en un pésimo científico.

Surfear la ceguera, tantear el lugar habitado en medio de un apagón, escuchar la estructura de los objetos en el roce de sus texturas, serían buenas imágenes para describir lo que he intentado hacer aquí. Este texto sólo puede ser considerado un residuo de esa ceguera, como un apéndice de la obra y no al revés.

La forma de intentar trazar los límites o más bien los campos donde el trabajo se ha desarrollado será revisando y analizando los referentes más relevantes, aquellos sin los cuales es difícil pensar la realización ni la reflexión de “onechapteronecolor” y de los cuales también hay una intención de filiación, la construcción del relato histórico necesario.

Los referentes los he agrupado en categorías tomadas con libertad desde la historia del Arte y/o la historia de la técnica y la tecnología, que a su vez conforman los capítulos del presente volumen.

Un capítulo que tiene una extensión mayor y en el cual pongo un especial énfasis es el referente a mi propio trabajo, fundamentalmente porque las condiciones temáticas y técnicas de donde surge OCOC (OneChapterOneColor - DBZ, desde hora en adelante lo voy a abreviar de ese modo) están enunciadas obsesivamente en cada uno de los ejemplos descritos en él. OCOC en este sentido lo considero una fracción de una red mayor de trabajos.

En todos los trabajos que he realizado incluyo de alguna forma la colaboración de otros artistas (amigos) que puedan extender los límites de mis intenciones y también las de la experiencia del objeto. Intentado provocar con esto nuevos lugares imprevistos el proyecto a través de la contradicción, la bifurcación o la apertura interpretativa. En este texto he incluido, entre cada capítulo, una serie de ensayos realizados por amigos que a su modo tratan diferentes temas vinculados a OCOC. El encargo al pedir los ensayos no tuvo ningún tipo de límite ni requerimiento, produciendo así un amplio registro textual, desde el ensayo teórico hasta textos en clave absurda o surrealista.

Para finalizar nunca está de más aclarar que la objetividad científica dueña del progreso y el avance de nuestra sociedad actual, madre de todo conocimiento nuevo, comprobable y práctico, aquí no juega ni un papel, o por

lo menos no el principal. Es la subjetividad que confunde, opaca, densifica innecesariamente, obcecada en la profundización de la interpretación de las interpretaciones, de la ambigüedad del lenguaje visual y por sobre todo el error, del equívoco, la que guía el espíritu de este texto. Pero no cualquiera, es la subjetividad del post-productor: punto de vista que deviene de un flujo creativo y de interpretaciones que lo exceden, como un pequeño filtro textil en un gran río de información, deformando por el poder de la corriente, sólo capaz de transformar un espectro mínimo y particular de su entorno directo.

1.2 - a OneChapterOneColor - DBZ

OCOC es una obra para la web en el cual de forma ordenada y sistemática se encuentran representados (a modo de índice) todos los capítulos de la serie de animación japonesa Dragon Ball Z, por rectángulos que contienen el color del promedio de color de los frames de cada uno de ellos, los cuales pueden ser reorganizados.

A través de lo que aparenta ser una pieza sencilla con una operación simple y neutra, intento trabajar una serie de problemas que continúan el camino de trabajos anteriores, dejando claro de paso que OCOG no es un trabajo aislado ni mucho menos conclusivo. Es sólo otro escenario operativo donde reflexionar sobre algún problema del Arte y la Tecnología.

En OCOG coexisten, o por lo menos eso pretendo, una serie de prácticas, operaciones, construcciones de sentido y problemas de orden temático que se funden en ciertos lugares superponiéndose y yuxtaponiéndose de forma horizontal generando una red de sentidos y referencialidades.

Dentro de estas distintas líneas tensionantes he seleccionado, las que creo, más relevantes dedicándole capítulos en este texto a cada uno. Estas son: 1) la postproducción, el trabajo desde el material ya producido, como práctica del artista como consumidor de productos culturales y creador a partir de la reorganización de nuevos sentidos que re-contextualizan y re-significan las prácticas y métodos de las Artes, pero también de la industria cultural; 2) la generación de bases de datos como un método de distribución instalativa de los elementos significantes de la producción de forma tal que permita reorga-

nizaciones e independencia entre datos y visualidad; 4) las formas para visualizar datos, como posibilidad de reflexionar sobre los modos de transmisión de información, pero también el contexto de un post-capitalismo que necesita de herramientas de visualización de sus procesos cada vez más sofisticadas; 3) la visión computacional, desde la investigación y desarrollo de técnicas y tecnología que extiende las capacidades de los computadores al momento de analizar y reconocer elementos de la visualidad (y por extensión las capacidades de los usuarios) a través de una perspectiva crítica post-humana (desde la tensión dicotómica entre progreso y complejidad); 5) el desarrollo temático como extensión y continuación de una serie de trabajos personales y experiencias artísticas.

Cada una de estas líneas es desarrollada como un foco que intenta poner luz sobre posibles interpretaciones en torno a OCOC, y no como un análisis paralelo, específico y separado a cada uno de los temas que estas líneas representan.

La elección de Dragon Ball Z no es de menor importancia, sobre todo en un trabajo que tiene como uno de sus problemas principales la selección y la edición. DBZ, la serie de manga de Akira Toriyama adaptado por Toei Animation en 292 capítulos, empezado su emisión desde el año 1989 al 1996, fue fenómeno cultural que extendió su distribución a nivel mundial y especialmente en Latino América, no sólo a través de los medio oficiales de la época (la televisión abierta, de pago y los vhs de arriendo) sino que también por la piratería (la copia ilegal de un original) y el emergente movimiento de FanSubs .

La influencia de DBZ fue a tal nivel que constituyó un fenómeno de fanáticos que creaban una infinidad de obras amateur derivadas, desde versiones alternativas de los comics, cruces narrativos impensados, hasta las caracterizaciones (cosplay).

En ese sentido desde un contexto personal, Dragon Ball Z fue el representante metonímicamente del caos y amplitud del desarrollo de la industria cultural y de su sin fin rizomático de repercusiones (fenómeno fan) que excedían y permeaban al original, haciendo algo que hoy en día es parte cotidiano en la web, la obra derivaba y la estética nivel usuario es decir la postproducción.

Hasta el día de hoy Dragon Ball Z reaparece en diferentes avatares como “meme “ o humor gráfico, o como una anécdota melancólica de la era dorada de la animación japonesa.

Su extensión, la relación usuario/postproductor y su ubicación cardinal entre un Chile offline y online son algunos de los motivos que me llevaron a trabajar con los 292 capítulos de DBZ.

1.3 - Descripción:

OCOC, es una página web creada a partir de una base de datos generada con un parche del software de programación visual: Pure Data. El parche redujo cada uno de los capítulos de la serie de anime (animación japonesa) Dragon Ball Z, a su color promedio, creando de este modo una base de datos básica de dos columnas: una para el número del capítulo y otra para el color escrito con el modelo RGB. La base de datos está ordenada según la secuencia cronológica de la serie. Posteriormente, a ella se le agregaron dos columnas más, una para el nombre del capítulo y otra con la url para verlo en la web.

La página web está alojada en el sitio de creación de blogs: blogger. Fue programada en JavaScript utilizando la librería jquery.

La página web está organizada en tres columnas, la primera de ellas desde la izquierda a la derecha contiene información textual que tiene como objetivo entregar al usuario información sobre la página, datos relativos al uso de la interfaz y algunos elementos HTML para la interacción. Específicamente lo que podemos encontrar en esta columna es: título de la página, descripción de la operación, descripción de la navegación, opciones para reorganizar la cuadrícula, menú de búsqueda de elementos y los créditos. Por su parte la columna central muestra una serie de formas rectangulares sin borde y con un color de fondo, y con número de color negro al centro de cada una, cada color y número corresponde a cada capítulo de la serie. Los rectángulos se presentan ordenados en una cuadrícula, con un pequeño margen blanco entre cada una de ellas. La columna central aunque parece extenderse más allá de sus bordes, no presenta las características barras de scroll propias de un pagina web, im-

pidiéndonos ver el tamaño completo de la cuadrícula de rectángulos. Por último la columna derecha, al igual que la izquierda, presenta información textual. Esta sección en un primer momento sólo muestra campos vacíos de información, algo que podríamos deducir como las propiedades de algún elemento.

Al activar la navegación (hacer uso del conocimiento adquirido en la práctica de revisar páginas web para ocupar los elementos interactivos) podemos notar que ocurre una serie de cambios en torno al recorrido propuesto por la diagramación. El primero (aunque este orden puede variar) son las posibilidades dadas por el uso del Scroll Wheel del Mouse, el cual permite agrandar o achicar el tamaño de los rectángulos en la cuadrícula, produciéndose así un efecto de zoom-in y zoom-out propia de los programas de edición gráfica. Esta operación también cambia el orden en el cual se visualizan los rectángulos por el desplazamiento de las filas de la cuadrícula. El segundo de los cambios que nos permite la interfaz es el desplazamiento en los ejes horizontal y vertical del conjunto completo de la cuadrícula. Esto sucede cuando hacemos click con el puntero del mouse en uno de los rectángulos, lo cual no solamente produce un desplazamiento bidimensional, sino que también ubica al cuadro que se apuntó en el centro de la pantalla (composición, navegador). Esta operación hace aparecer en la columna derecha, en el espacio de los campos vacíos, información vinculada a la selección realizada, específicamente: título, número, link y color del capítulo, este último representado por el color dentro de un rectángulo aislado cromáticamente y el nombre del color en nomenclatura RGB. El link nos llevará a una página externa donde podremos visualizar el capítulo seleccionado.

Continuando con los elementos interactivos dispuesta en la página web, en la columna izquierda podemos encontrar dos grupos de opciones que nos van a permitir, por una parte manipular el orden de la grilla de rectángulos y por otra vamos a poder buscar la ubicación de un capítulo representado por su color en la cuadrícula por su nombre. En el primer grupo, las opciones de reorganización permiten cuatro operaciones: 1) por tono: esta opción reorganiza los cuadros de colores según el promedio de los tres canales de color, colocando al comienzo de la grilla a los capítulos con un promedio superior; 2) por cantidad de rojo: esta opción organiza los cuadros segundo el número del canal RED del color, colocando al comienzo de la cuadrícula a los capítulos que el número mayor; 3) por cantidad de verde y 4) por cantidad de azul: funcionan igual que

la opción número dos pero con el canal Green y Blue respectivamente; y por último 5) cronológico: vuelve al orden inicial la cuadrícula, donde el primero cuadro representa al primer capítulo y el último, al último.

El segundo grupo de opciones presentados en forma de menú desplegable de selección permite invertir la navegación propuesta por la columna central, de modo que podemos encontrar la ubicación de un rectángulo de color a partir del el número y el nombre del capítulo, agregando así una segunda vía de navegación.

1.4 Descripción del proceso de elaboración y las tecnologías utilizadas:

En la anterior descripción se presentó una serie de tecnologías que están enlazadas en una diagramación a través de las siguientes operaciones: la adquisición de la información, la creación de la base de datos, la estructuración de un modo de visualización y la creación de un interfaz de usuario.

La adquisición de los datos y parte de la creación de la base de datos fueron realizadas en el lenguaje de programación gráfica Pure Data. Desarrollado en los años 90 por Miller Puckette, es un lenguaje de flujo de datos, donde una serie de objetos o funciones son conectados de tal forma que crean un diagrama de flujo operacional en un entorno de trabajo visual en la cual las conexiones por donde transita la información es representada por líneas y las funciones por cajas con entradas y salidas. Las características visuales de Pure Data facilitan la creación rápida programas que tienden a tener un estructura descriptiva y estática.

El proceso por el cual fue tomada la información necesaria consistió en un “visionado” a cuatro veces la velocidad normal de todos los capítulos del animé Dragon Ball Z (tomó un día ver todos los capítulos) por parte de un parche en Pure Data que operaba promediando el color en RGB de cada pixel de un frame con lo cual a su vez realizaba un promedio de color de todos los frames del capítulo.

Al mismo tiempo que el Parche realizaba el promedio de color, el mismo guardada la información recopilada en un archivo .TXT. La información se

escribía automáticamente de tal forma que el grupo de tres numero (RGB) resultantes del promedio de un capítulo era vinculado al número de ese capítulo (ejemplo “39, 240 123 90;” donde el 39 es el número del capítulo, y los siguientes números después de la coma corresponde a el rojo, el verde y el azul respectivamente, terminando siempre la información con un punto y coma).

Es importante recalcar que para ese momento el objetivo de promediar los colores de los capítulos y agruparlos en la base de datos era ser material disponible de ser reconfigurado y re organizando en diferentes salidas, ensayos de visualización. Ejemplo de estas salidas es una serie de videos creados también en Pure Data donde a cuadro completo se puede ver uno a uno los colores según distintos criterios de orden, algunos de los videos son: one chapter one color - sorted by increasing of tone - dragon ball z; one chapter one color - sorted by amount of red - dragon ball z ; y one chapter one color - dragon ball z.

También a partir de esta primera versión de la base de datos surgieron piezas gráficas que presentaban parcial o totalmente la información de color. Una de ellas “one chapter one color sorted by decreasing of tone/dragon ball z

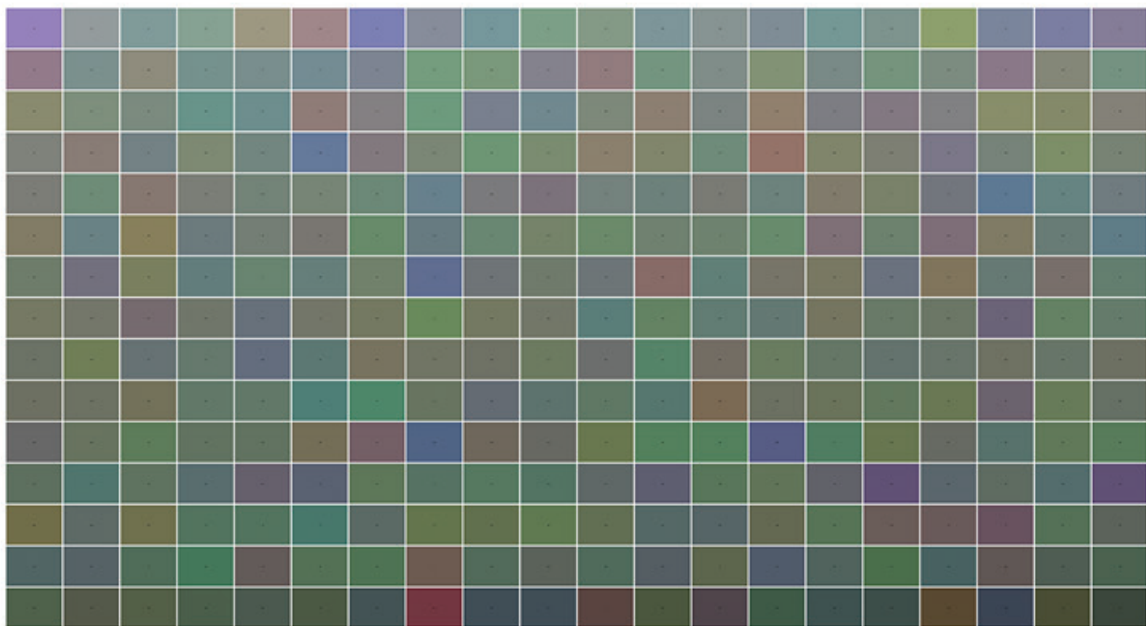


fig.1 “one chapter one color sorted by decreasing of tone/dragon ball z - Poster”

- Poster” es el antecedente directo desde el punto de vista composicional, de la organización visual de la información de OCOC. La pieza grafica consistió en la construcción de una retícula 20 por 15 celdas donde en cada celda se ubicaba uno de los colores que a su vez estaban organizados desde los tonos más cercanos a la luz hasta los más oscuros.

En la búsqueda de nuevas salidas, nuevos soportes. Soportes que dieran cuenta de la condición de dato, de la estructuración de una base de datos dinámica, reorganizable y que permitiera el acceso a la información en su forma original: texto plano. Concluí que el único soporte que me permitía el desarrollo de estas características era la plataforma digital a través de la creación de aplicaciones específicas para la visualización y que el modo más optimo de la distribución de ellas era la WEB. Por lo cual decidí desarrollar una aplicación en HTML - CSS y JavaScript que visualizara la base de datos, diera la posibilidad de reorganizar la información y que la conectara con una red mayor de Media extendiendo los límites de la experiencia de la obra. Intentado marcar de esta forma que la visualización de Dragon Ball Z a través de sus promedios de color no era ni el comienzo ni el final de un proceso, no constituye una conclusión, sino más bien un punto dentro de la cadena de consumo.

Para cumplir con el nuevo objetivo trazado, a la base de datos se le debió agregar dos columnas más a las que ya existían (el número del capítulo y el color en RGB). Estas eran el nombre de cada capítulo (tomados desde el anexo de Dragon Ball Z en Wikipedia) y una URL específica de cada episodio del sitio web www.dragonballzeta.com/ para verlos completos en línea.

Una vez completada la base de datos, el siguiente paso fue el diseño de la forma de presentación de la información en HTML y CSS. Intentando mantener una diagramación lo más sencilla y transparente posible, donde las indicaciones se mostraran con claridad y precisión, sin espacio para especulaciones visuales o decoraciones de ningún tipo.

La grilla o cuadrícula fue la forma seleccionada para poder organizar todos los colores de la base de datos, ya que por una parte permite una presentación seriada, regular y constante, y por otra permite ver un grupo mayor de información en el formato estándar de las pantallas de computador al mismo

tiempo (16:9 o 16:10 actualmente. Considerando también las pantallas de los dispositivos móviles: teléfonos y tabletas, que aunque tienen diferentes proporciones, mantienen una relación equilibrada entre sus lados). Visualizándose como un mapa donde podemos realizar comparaciones perceptuales a un mayor cantidad de datos.

Aunque la grilla es un modelo de visualización claro y fácil de comprender en la percepción, propone ciertos problemas al momento de reflexionar sobre su significado y peso cultural que va desde el orden cartesiano pasando por el desarrollo del diseño gráfico en las décadas de los 50 y 60, hasta su actual protagonismo ubicuo en la imagen digital (mapa de bits) y su soporte (pantallas LED). Especialmente en este caso la forma de presentación puede ser entendida, provocando una ambigüedad, como una tabla que contiene información regida por un orden tabular (en la cual cada dato es el resultado de una operación entre los ejes horizontal y vertical), siendo que es lineal: cronológico o ascendente (al poder ordenar por cantidad de color por canal).

Una vez solucionado el problema de la presentación de los colores surge la problemática del montaje en el formato WEB que cumpla con los objetivos trazados anteriormente y que también permita un acceso a la información de forma directa evitando todo tipo de preámbulos e introducciones. Para lograr esta serie de necesidades opté por un tipo de diagramación compuesta por tres columnas que organizaran la información de izquierda a derecha: primera columna: información general y datos de uso; columna central: datos visualizados; tercera columna: información complementaria.

Hasta el momento me he referido sólo de paso al uso en el desarrollo de la aplicación de OCOC de los lenguajes de programación para la web: HTML y CSS . Cuestión que creo es importante explicar ya que supone no sólo una elección técnica sino que también ideológica. Frente a la amplia gama de posibilidades para poder desarrollar aplicaciones que tienen como norte presentar de modo dinámico y fluido elementos gráficos, el par HTML/CSS no es necesariamente la forma más rápida, ni la óptima, ni mucho menos la que da mayor variedad de herramientas tales como efectos o distintos tipos de animación. Comparado por ejemplo con Adobe Flash o Processing que permiten un control acabado de un amplio rango de características visuales y gráficas en

un entorno de desarrollo amigable y con soporte técnico y referencial apoyado por usuarios, HTML y CSS no parecen ser la mejor de las opciones, pero tiene, esta opción, una característica fundamental que marca una distancia en el gesto artístico e informático: para el medio ambiente de la WEB los sitios realizados en HTML y CSS son objetos totalmente abiertos que permiten un acceso universal a la información que contienen, no solamente desde el punto de vista de la inter operatividad entre sistemas operativos sino que, más importante aún, un acceso a la estructura de información que no solamente la ordena, sino que también la define a través de un estándar de significaciones. Adobe Flash y Processing, y también Canvas , una etiqueta de HTML 5 pensada para el desarrollo gráfico con el uso de JavaScript, son desde el punto de vista de la información que entregan a la web: “cajas negras”, que en el caso de Flash no permiten ningún tipo de acceso al código fuente y en el caso de Processing que aun que cumple con el espíritu del open source al mostrar paralelamente su programación, no tiene un lenguaje universal ni estandarizado para la estructuración de la información; en el caso de la etiqueta canvas sucede un fenómeno que aun el código está disponible y de acceso libre, la aplicación en sí misma es un caja negra informática que no puede desarrollar un diálogo con el ecosistema de la web.

La decisión finalmente de usar HTML y CSS tiene como objetivo dejar a disposición la información (la base de datos) a nuevas versiones, posibilidades y usos posteriores, insistiendo de esta forma en la idea que el trabajo en cuestión no pretende ser ni el comienzo (desde la postproducción) ni la conclusión (desde la forma de distribución) del un proceso creativo individual y colectivo.

Finalmente, el último paso del proceso de desarrollo de OCOC fue el diseño y programación de la interacción en la interfaz de usuario. El lenguaje de programación seleccionado para esto fue Javascript, usando específicamente la librería JQuery, librería que tiene como objetivo la creación de interfaces de usuario a través de control de los elementos HTML con la manipulación de las reglas CSS.

Dentro de los diferentes elementos programados con Javascript, los más importantes son las características de navegación: movimiento de la grilla en el

eje horizontal y vertical y zoom a la misma grilla; y los controles que permiten reorganizar de los rectángulos de colores: por orden cronológico o magnitud por canal de color. Dicho sea de paso, la base de datos en sí, esta guarda dentro de variables en el código JavaScript.

El hospedaje del sitio web (hosting) fue realizado en el servidor de “blogging” blogger.com siendo el uso gratuito, alta fiabilidad y robustez de los servidores las características principales por lo cual fue elegido. Aunque esto supuso por una parte la modificación completa del template por defecto (esconderlo y abrir un espacio sin formato para desarrollo) y por otra algunas limitaciones técnicas como por ejemplo tener que agregar en el código fuente (donde por lo general solo debería estar la estructura HTML y a veces las reglas CSS) toda la información necesaria (la base de datos completa) y las diferentes librerías utilizadas.

Anexo n° 1

Apología postotoreto, para Felipe por Alejandro Jeldes

Capítulo I

El espacio entre las líneas es un espacio en blanco que se llena de color amarillo cuando subrayas las líneas de interés. todos corren peligro esquemático de no terminar de leer lo subrayado sino, de viajar cerca de la zona sur, por unas longanizas. Las longanizas sureñas tienen un aspecto apetecible, si se las subraya con amarillo. El asado dieciochero y la familia. El viaje en el tiempo los Morlocks, las p t k. Tengo una conversación guardada hace años de algunos amigos conversando sobre las necesidad de crear un aparato sexual hiperpotente, plegable y transportable en los bolsillos. Que pueda llenar una piscina de semen. Los aviones subrayan las líneas que no están escritas, o que estuvieron por ahí, hace un tiempo. Ko-Pe para los dieciocho se juntaban a comer transpirar y amarse sexualmente. Subrayábamos con nuestros cuerpos nuestro cuerpos desnudos y mojados con carne. Una vez comimos longanizas.

Capítulo 88

El tiempo perdido en la obra inscrita entre los pasajes Pulli y Alihuen, Panama y un pasaje, el tiempo que transcurrió entre las longanizas del sur y nuestro estomago. Nunca fue bueno para leer, yo le decía, le decía, “lee hueón lee” después nos desnudábamos y todo pasaba.

Capítulo 27

El conglomerado no funciona sino hasta que, después de un ritual siniestro, apareció en nuestras vidas la imagen de Totoreto, un dios severo, castigador represivo y amoroso, sexualmente amoroso. Sus diáconos, capeletinis. Crearon una apología, una ontología de la totoretisidad, escribieron paradigmas en papeles confort de oro, bordes mojados con lava, transcribieron sin subrayar, de memoria los dictados transitorios de la historia del hombre. Cayeron en un viaje eterno, ríos de oro y lava mojaban sus pies descalzos.

Capítulo 2

La alteración narratológica se sirve como un síntoma post-postmodernidad, o pre modernidad según autores del siglo veinte. La elasticidad de las medias de vestir se veía incluida, gráficamente en los teoremas eclesiásticos. En la eterna apología Ko-Pe, el hombre se diluye en el baño, se recrea así mismo mientras se excreta el peso de su alma. Después de un par de entrevistas el autor, creador de la obra, “Diez mil días bajo el sol de Toscana” Flavio Iriberry, uno de los primeros autores nacionales en subrayar con color naranja, prescribía una receta médica a nombre de Totoreto, autor indeleble e insubrayable de la vida contemporánea, escritor de los sucesos y de todo lo tangible tanto aquí como en el objeto trascendental.

Capítulo 89.526

Todo se volvió intratable, los muertos no dejaban defecar tranquilo, por lo que los espacios, subsidiarios del estado, cobraban peaje por poder utilizar el servicio público. esto escandalizaba a los medios de información, no así, a Iriberry. La obra de arte de el mismo, los “Diez mil días bajo el sol de cartagua”, era una muestra sobre como las longanizas de sureñas, sin denominación de origen, subsidiarias del estado, empresa transnacional de insumos alimenticios. El estudiante subraya las líneas que debe observar con atención. sus ojos de bifurcan, se deforman. El color negro es el mejor color para subrayar. Iribarren, un muerto de hambre, alimentado por cerdas cuando pequeño, se comió a su hermano para fundar una nueva nación, pobre y con olor a suelo. Transforman la alimentación del hombre en una dependencia de

su evolución. Las longanizas presentan ese color rojizo, poco apto para subrayar, pero sin ofender, al color natural de las longanizas, el espacio, Ko-Pe, que le fue negado al pobre autor, nombrado anteriormente, se conformo como secta.

Capítulo 56

Fue cerca del año 2001. El espacio narrado siempre debe llevar bien puestas las comas y los puntos. Estábamos en habitaciones separadas, los cambios de humor habían detenido la convivencia. Estado congelado, ártico, espacio abierto. Nada en verdad, dormíamos en la misma pieza. Mentía. Los diáconos de Totoreto partían en su primera gira internacional, Ko-Petour 2001. Nadie fue, un éxito.

capítulo 6

Todo quedo registrado anotado y patentado.

Capítulo 3

La asistencia a los próximos eventos nacionales, tanto como conciertos, actos de reunión masiva, partidos de fútbol, etcétera. Quedan restringidos de total participación. El espacio en blanco es subrayado, es una cola del significado, la ascendente duda del hombre frente al texto a lo leído frente a los capítulos desordenados capaces, inútilmente de nada.

2 - Postproducción:

Como lo indicaba en la introducción una de las líneas en términos operacionales del OCOC es la práctica y problemática de la postproducción en la obra de arte o en la experiencia de arte: trabajar a partir de material ya producido, el uso del trabajo de otra persona, de otro artista, reorganizando su sentido, re-contextualizándolo, traicionando o expandiendo sus características originales.

Esta forma de hacer, depositario no sólo de la amplia tradición del collage del siglo XX sino que también de la estructura propia del lenguaje o de la articulación de sentido en el lenguaje que constantemente actualiza el eje paradigmático vinculando el presente con un pasado que nos excede.

Nicolás Bourriaud en su libro *Postproducción* del 2002, comienza la definición de esta práctica así:

“Postproducción es un término técnico utilizado en el mundo de la televisión, el cine y el video. Designa el conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado: el montaje, la inclusión de otras fuentes visuales o sonoras, el subtitulado, las voces en off, los efectos especiales. Como un conjunto de actividades ligadas al mundo de los servicios y del reciclaje, la postproducción pertenece pues al sector terciario, opuesto al sector industrial o agrícola - de producción de materias en bruto. Desde comienzos de los años noventa, un número cada vez mayor de artistas interpretan, reproducen, re exponen o utilizan obras realizadas por otros o productos culturales disponibles.”

La definición del sector económico (terciario) en el cual está situada la Postproducción, es particularmente importante, sobre todo en el contexto Chileno marcado por una clara tendencia a la extracción de materias primas y al desarrollo de servicio como el “retail” o la banca, existiendo un profundo vacío de desarrollo y creación de productos y nuevas tecnologías, lo cual también se extiende en parte el mundo de conocimiento. Lo que a su vez es fundamental en la reflexión y el hacer de la artes y nuevas tecnologías, el arte medial en general. Ya que su mirada en la mayoría de los casos (por lo menos a nivel intencional) se ha centrado en el desarrollo y cuestionamiento al mismo tiempo, desde dentro del progreso de la tecnología y los medios de comunicación, ejemplos clásico de estos son las colaboraciones en entre grupos científicos involucrados en investigaciones avanzadas y artistas, como Eduardo Kac que dieron como resultado el conejo fosforescente

La postproducción por su parte no involucra ningún desarrollo tecnológico ni mucho menos científico, y su performance es del uso, la del consumo. No crea la herramienta, la usa, no crea el contenido, manipula un contenido encontrado. Haciendo de esa manipulación un objeto intangible que relaciona y organiza una serie de objetos tangibles. En el caso de OCOC lo que se presenta no es sólo la disposición del artista como consumidor de Dragon Ball Z, sino que también actúa desde la colección, como un acumulador de una enorme cantidad de información, la mayoría de circulación ilegal a través de canales en internet. Podríamos pensar, en parte, a OCOC como gesto de orden (con cierto nivel de obseso compulsivo), un intento de indexar de forma visual el caos del sobre acopio digital, poniendo en escena no sólo los ítems de la lista sino que también su condición de extensión.

Bourriaud continúa definiendo la postproducción:

“Ese arte de la postproducción responde a la multiplicación de la oferta cultural, aunque también más indirectamente respondería a la inclusión dentro del mundo del arte de formas hasta entonces ignoradas o despreciadas. Podríamos decir que tales artistas que insertan su propio trabajo en el de otros contribuyen a abolir la distinción tradicional entre producción y consumo, creación y copia, ready-made y obra original. La materia que manipulan ya no es materia prima. Para ellos no se trata ya de elaborar una forma a partir de un material en bruto, sino de trabajar con objetos que ya están circulando en el mercado cultural, es decir, ya informados por otros. Las nociones de originalidad (estar en el origen de...) e incluso de creación (hacer a

partir de la nada) se difuminan así lentamente en este nuevo paisaje cultural signado por las figuras gemelas del deejay y del programador, que tienen ambos la tarea de seleccionar objetos culturales e insertarlos dentro de contextos definidos”

El deejay y el programador son de este modo mediadores, puntos de convergencia, como un ojal por el cual pasan miles de líneas, donde se condensa por un momento una serie de flujos culturales de extensión mayor. A través de estas líneas el artista no inicia ni concluye, sólo proyecta, manda un mensaje en diferentes direcciones temporales, como en una red de significados, histórica y cultural. La extensión de ese mensaje, creo, tiene que ver con cuanto puede disminuir el diámetro del canal que él crea.

“En esta nueva forma de cultura que podríamos calificar de cultura del uso o cultura de la actividad, la obra de arte funciona pues como la terminación temporaria de una red de elementos interconectados, como un relato que continuaría y reinterpretaría los relatos anteriores. Cada exposición contiene el resumen de otra; cada obra puede ser insertada en diferentes programas y servir para múltiples escenarios. Ya no es una terminal, sino un momento en la cadena infinita de las contribuciones.” también del libro “Postproducción” Nicolás Bourriaud.

La postproducción como ideología es entonces la apertura como performance del artista y como forma del objeto/experiencia de arte a la puesta en escena de la materia de la que está constituida como flujo histórico, como influencia, como determinación socio cultural. Re-mezclar el producto desde el uso y el consumo instala el dispositivo no solamente desde un sistema económico alienante y avasallador en juego, sino que también pone de manifiesto en esa disposición lo que cualquier construcción de lenguaje es, un juego con los otros, con los que otros han hecho, una tensión entre mi presente, mi contexto, mi lugar y todas aquellas cosas que determinan esos espacios, un juego con la historia.

En este sentido la postproducción no es ni el objeto, ni el espacio para el objeto, ni si quiera las prácticas culturales alrededor de él, sino que es el relato que lo amarra temporalmente a una trama mayor de hechos.

En su libro el “Gog” de 1939, Giovanni Papini en el capítulo “Nada Es Mío” sintetiza de forma increíblemente clara y consciente la relación entre el yo y el lenguaje o la cultura, a partir de la idea de propiedad constitutiva del yo o de la inexistencia de esta, aquí un fragmente del texto:

“Todo lo que sé lo he aprendido de los demás. Cualquier cosa que adquiriera es obra de otros, y ¿qué tiene que ver que la haya pagado? Sin el operario, sin el artesano, sin el artista, estaría más desnudo que Calibán o que Robinsón. Si quiero moverme tengo necesidad de máquinas no fabricadas por mí y guiadas por manos que no son mías. Me veo obligado a hablar una lengua que no he inventado yo mismo; y los que han venido antes me imponen, sin que me dé cuenta, sus gustos, sus sentimientos y sus prejuicios.

Si desmonto el Yo pedazo por pedazo, encuentro siempre trozos y fragmentos que proceden de fuera; a cada uno podría ponerle una etiqueta de origen. Esto es de mi madre, esto de mi primer amigo, esto de Emerson, esto de Rousseau o de Stirner. Si realizo a fondo el inventario de las apropiaciones, el Yo se me convierte en una forma vacía, en una palabra sin contenido propio.”

Desmontar el yo, desmontar la producción, desmontar al usuario siendo el usuario, desmontar al recolector. Sólo hace aparecer fragmentos, fragmentos dispersos que nos pertenecen a los cuales como muy bien dice Papini les podemos poner una etiqueta, ordenar tal vez en una base de datos, hacer la taxonomía.

3 - Bases de datos:

Si la postproducción es la operación en relación al referente en OCOC, la base de datos es la forma de organización (no estática) de los elementos resultantes del método de la operación (método que referiré en el próximo capítulo)

Las bases de datos son estructuras de información que tiene como objetivo organizar los datos, para lograr un acceso más rápido y eficientes a ellos desde un interfaz de usuario o aplicación. La organización de una base de datos básica está estructurada generalmente como una tabla donde cada columna o campo es un conjunto determinado de datos y las filas son cada dato para ese conjunto (por ejemplo, columna “capítulo”, fila “El guerrero más fuerte de la historia, es el hermano de Goku!”). Este tipo de organización, que presenta una limitación de movimiento al dato, diferencia a las bases de datos de otras formas de administración, como son los sistemas de archivos. Aunque la limitación podría significar una merma en las posibilidades organizativas, permite búsquedas optimizadas, y formas de acceso y reorganización del dato más sencillo.

Las bases de datos en los medios digitales son el resultado de necesidad de organizar una gran cantidad de datos y poder realizar operaciones sobre él desde una aplicación. Entendido en un sentido más amplio todas las aplicaciones en un computador, desde el sistema operativo hasta el programa más pequeño es la puesta en marcha procesamiento de información organizada en una base de datos por una serie de algoritmos.

Tal vez el ejemplo más importante y determinante de una base de datos, no sólo en términos técnicos sino también sociales, económicos y culturales es el buscador de sitios web e información Google.com, que mapea, organiza y jerarquiza la Web en casi su totalidad, convirtiéndose actualmente en el gran filtro del conocimiento, con todas las implicancias políticas que eso supone.

Volviendo a OCOC, la urgencia tras la base de datos, es la necesidad de mantener al dato en su forma original (la originalidad entendida como el respeto a las condiciones y características primarias de un elemento, en este caso digital, es decir variable, móvil e independiente), permitiendo una independencia entre éste y su forma de visualización, o dicho de otro modo entre el dato y logaritmo. Aunque esto no signifique por ningún motivo que la base de datos no dispone al dato, de hecho lo carga e influye, dándole un cimiento (base) sobre el cual se construyen los posibles filtros (operaciones y posteriores visualizaciones).

Esta independencia sólo intenta poner de manifiesto el carácter procesual de la obra, donde cada elemento del proceso creativo puede ser retomado, reubicado, actualizado, generando nuevas ramificaciones y salidas que a su vez pueden contener o reescribir el proceso completo.

Lev Manovich en su libro de 2005 “ El lenguaje de los nuevos medios de comunicación” expone este punto de la siguiente manera:

“En la era del ordenador, la base de datos se convierte en el centro del proceso creativo. Históricamente, el artista hacía una obra única en un determinado soporte. De esa manera, la interfaz y la obra eran los mismos; en otras palabras, no existía el nivel de la interfaz. Con los nuevos medios, el contenido de la obra y la interfaz son cosas distintas. Por tanto es posible crear diferentes interfaces para el mismo material. Unas interfaces que pueden presentar diferentes versiones de la misma obra, como en WexWeb, de David Blair. O ser radicalmente diferentes unas de otras, como en Last Real Net Art Museum de Olga Lialina. Esta es una de las maneras en las que se manifiesta el propio principio de la variabilidad. Pero ahora podemos darle a este principio una nueva formulación. El Objeto de los nuevos medios consta de una o más interfaces a una base de datos de material multimedia. Si sólo se ha construido una interfaz, el resultado será similar al objeto artístico tradicional, pero esta es una excepción y no la regla”.

La base de datos en la obra, contextualizada en la Web también abre la

puerta a que los nuevos algoritmos que se quieran realizar sobre ella puedan surgir desde una comunidad creativa más amplia, cuestión no menor, ya que pone en movimiento nuevamente la máquina de la postproducción, la máquina de la distribución. En este sentido la base de datos adquiere una doble importancia al mantener por una parte el resultado de la postproducción en su medio y estado original, también permite y incentiva, por otra parte, nuevas articulaciones y nuevas versiones.

La base de datos categoriza el dato para lograr un acceso lo más directo pero de ninguna forma determina el orden en el que el dato se muestra al espectador o mejor dicho al usuario. De esta forma podríamos decir que la base de datos presenta, aunque de forma restrictiva y reducida, elementos propios del eje paradigmático y deja el sintagma para el algoritmo o el usuario dependiendo el objetivo de la aplicación. En el caso de OCOC las diferentes variaciones del orden en el que se muestran (visualización) los datos, están dadas por una estructura previa, pero también tiene el usuario la capacidad de realizar pequeños cambios a la serie.

Manovich en el mismo texto, explica esta relación de paradigma y sintagma en la base de datos de la siguiente manera:

“En los nuevos medios se invierte esta relación. A la base de datos (el paradigma) se le da una existencia material, mientras que la narración (el sintagma) se ve desmaterializada. Se privilegia el paradigma y se le resta importancia al sintagma. El paradigma es real; el sintagma, virtual. “...” Las interfaces interactivas ponen en primer plano la dimensión paradigmática y suelen volver explícitos los conjuntos paradigmáticos. Pero siguen estando organizadas a lo largo de la dimensión sintagmática. Aunque el usuario esté efectuando elecciones a cada nueva pantalla, el resultado final es una secuencia lineal de pantallas, que él sigue.”...”Igual que en el lenguaje, el usuario construye un frase eligiendo cada una de las sucesivas palabras a partir de un paradigma de otras palabras posibles, un usuario de los nuevos medios crea una secuencia de pantallas al hacer clic en este o aquel ícono en cada una de las pantallas”.

Podríamos hablar, como indica Manovich, de capas de diferencias donde las intencionalidades y objetivos no necesariamente convergen en una misma dirección ni son muchas veces parte de un mismo proyecto, una interfaz puede ser alimentada por diferentes bases de datos, como una base de datos puede alimentar a diferentes interfaces de usuarios o salidas gráficas de distinto tipo. De este modo el desarrollo del proyecto puede ir hacia el pasado (la base de

datos) o el futuro (el usuario) poniendo en suspenso su propia condición de proyecto, de avance. Por lo menos en términos ideales.

Estas características de la base de datos propias de su misma construcción también son el resultado de la práctica de la programación y en términos más generales de la creación en los medios digitales, práctica marcada por las múltiples versiones, las variaciones sobre un tema, las automatizaciones de procesos de generación de imágenes o información, la administraciones de un caótico flujo de información y productos culturales que los mismo medios digitales promueven a través de la optimización de la distribución y visualización.

Finalmente la base de datos como estructura de orden y acceso a elementos independientes y diferenciados pero relacionados entre sí mantiene latente el sustrato constructivo, construcción hecha de otra construcción, de fragmentos de otros discursos. Para OCOC la base de datos es la organización de los elementos de la postproducción, manteniendo sus cualidades sin crear una nueva unidad continua como un bloque, sino que una disposición de momentos, como una grilla.

4 - Visión Artificial

“Toda innovación tecnológica es literalmente una amputación de nosotros mismos, a fin de que pueda ser ampliada y manipulada en pro de la fuerza y la acción social. Naturalmente, tal amputación va acompañada de un dolor” McLuhan.

Si la postproducción, en OCOC, es la forma de relación con el “material de origen” y/o el flujo de referentes y producción cultural, y la base de datos es la forma en la cual se pre ordenan en modo tabular los datos adquiridos de ese material, la visión artificial sería el modo en que opera la postproducción. La visión artificial (o visión computacional, o también visión por computadora) sería el algoritmo que procesa la información (después de la selección del material de origen) para su posterior organización en la base de datos.

“El término “visión por computadora” dentro del campo de la Inteligencia Artificial puede considerarse como el conjunto de todas aquellas técnicas y modelos que nos permitan el procesamiento, análisis y explicación de cualquier tipo de información obtenida a través de imágenes digitales. Desde sus inicios, los desarrollos de la visión por computadora han estado inspirados en el estudio del sistema visual humano, el cual sugiere la existencia de diferentes tipos de tratamiento de la información visual dependiendo de metas u objetivos específicos, es decir, la información percibida es procesada en distintas formas con base en las características particulares de la tarea a realizar; así como en psicología se estudian y desarrollan teorías sobre la percepción visual, la visión por computadora propone varias técnicas y teorías que permiten obtener una representación del mundo a partir del análisis de imágenes obtenidas desde cámaras de video.

Debido a que la información visual es una de las principales fuentes de datos del mundo real, resulta útil el proveer a una computadora digital del sentido de la vista, que junto con otros mecanismos como el aprendizaje hagan de esta una herramienta capaz de detectar y ubicar objetos en el espacio. La meta de la visión por computadora es modelar y automatizar el

proceso de reconocimiento visual, esto es, “distinguir entre objetos con importantes diferencias entre ellos”, como diferenciar un automóvil y una bicicleta en una fotografía así como separar aves en vuelo del fondo en un video, o seguir la trayectoria de objetos en imágenes aéreas.” de la introducción a “Visión Artificial: Percepción de Profundidad” de Mario Gonzalo Chirinos Colunga.

Del amplio espectro técnico y tecnológico que hoy existe en campo de la visión artificial, que va desde la inteligencia artificial para reconocer elementos y relacionarlos a un contexto mayor de información hasta lo sistemas que buscan diferenciar características formales como las texturas o configuraciones lineales, podríamos decir que OCOC está en el nivel técnico más básico donde la operación es la traducción estadística de algo que ya existe en la constitución del archivo de video original.

En OCOC la visión artificial (de nivel cero) funciona, como describía anteriormente, promediando todos los píxeles por canal de un frame y a su vez promediando ese resultado con el de todos los demás frames del archivo de video. Este proceso fue realizado como si frente a una pantalla colocáramos a un espectador capaz de procesar esa cantidad de información y realizar esa operación (extraer y promediar), “padeciendo” la extensión de tiempo total de los capítulos. En este sentido podríamos considerar que al gesto performativo del algoritmo como la de extracción (selección y separación) de materia prima para ser importada y procesada ulteriormente, economía primaria dentro de un proceso mayor de servicios (la postproducción).

La visión computacional como una extensión de las capacidades de aparato sensitivo visual humano tiene como objetivo la optimización de procesos donde las capacidades humanas como el reconocimiento y diferenciación visual de objetos son inversamente proporcional a la cantidad de información que puede procesar en un período, en términos sencillos nuestra capacidad de reconocer algo requiere un tiempo y a su vez está sujeto cualquier tipo de cambio de orden biológico, psicológico o de otro tipo. Todo esto en términos ingenieriles, sin pensar en las consecuencias culturales.

Para McLuhan todo avance tecnológico es una extensión del cuerpo específicamente de algún sentido pero a su vez toda extensión es una amputación

que lo extiende, transformándose así en una prótesis. Esta prótesis no es solamente el reemplazo de la fracción perdida, sino que lleva consigo una serie de consecuencias que crean un medio ambiente regido por la prótesis, regido por la tecnología.

Aunque la Visión Artificial como tecnología en desarrollo aun no llega al estado de una prótesis cultural, ni de conocimiento (pero si como prótesis en casos de restitución de la visión en el ámbito médico). Su referente corporal, el sentido de la vista si está marcado por una invención tecnológica, por lo menos desde la óptica de McLuhan. La imprenta de caracteres móviles, es para McLuhan, la responsable de un medio ambiente definido por la discontinuidad, la fracción, el profesionalismo, el punto de vista, la burocracia, la revolución, el enciclopedismo y la linealidad en el conocimiento, y es a su vez una amputación del sentido de la visión que devuelve a ella y la sociedad el peso de su capacidad de identificar y dividir.

“Si introducimos la imprenta de tipo móvil a una sociedad medieval, presenciaremos, con el paso del tiempo, el desarrollo del nacionalismo, las revoluciones democráticas, el pluralismo religioso, el capitalismo, el individualismo y el progreso de la ciencia y la tecnología.” Lance Strate, “La tecnología, extensión y amputación del ser humano” cap “El medio y el mensaje de McLuhan”.

Es entonces la visión artificial (técnica) una optimización de otra visión artificial (cultural) el aparato cognoscitivo de la visión, que a su vez está marcado por una invención tecnológica, la prensa de tipos móviles. La visión artificial carga con la forma en la cual la visión está determinada, carga de la cual la mayoría de la veces no tenemos noticia.

“Como extensiones nuestras, son producidas por nosotros a nuestra imagen. Pero lo olvidamos, nos alienamos de nuestras creaciones y, a menudo, nos enamoramos de ellas sin darnos cuenta de que sólo sentimos pasión por el entusiasmo inicial que produce la adopción de las nuevas invenciones, sin darnos cuenta de nuestra conexión con los medios de comunicación, que se extiende a los sentidos. Se trata de un entumecimiento de la consciencia, que nos convierte en sonámbulos.” Lance Strate, “La tecnología, extensión y amputación del ser humano” cap “El medio y el mensaje de McLuhan”.

La prensa de tipos móviles marca en la cultura con la distinción y la separación propias del sentido de la vista, que a su vez se transfieren a la visión

artificial como optimización para los procesos de automatización industrial y vigilancia. Los tipos móviles como elementos pre configurados, discontinuos y fraccionados también son el germen de la postproducción, el trabajo con los fragmentos de una construcción anterior y a su vez contiene la lógica de tras la base de datos, la organización tabular de una serie de indicadores.

Es así como el trabajo con materiales provenientes de la producción cultural (postproducción), su división automatizada (visión artificial) y organización que optimiza la búsqueda y la reorganización bajo diferentes criterios (base de datos) participan de un mismo sentido: el encuadre de una experiencia desde un punto de vista.

5 - Visualización de datos

“Las reglas fundamentales, la estructura penetrante y los patrones generales de los ambientes eluden la percepción fácil. Los antiambientes o las contra-situaciones creadas por los artistas, proporcionan recursos de atención directa y nos permiten ver y comprender con mayor claridad” Marshall McLuhan, Quentin Fiore y Jerome Agel: Guerra y Par en la Aldea Global.

La visualización de datos es el procedimiento por el cual se puede representar gráficamente un grupo de datos cuantitativos. Actualmente la visualización de datos abarca un sin fin de campos como la medicina, la ciencia, las matemáticas y sobre todo la economía. En todas ellas el objetivo es hacer comprensible a través de una visualidad directa con un mensaje claro y preciso una enorme cantidad de datos sobre un área o tema permitiendo ver tendencias y características generales que realizado de otra forma tomaría una gran cantidad de tiempo y trabajo. Es decir que la visualización de datos optimiza el acceso al conocimiento contenido de una base de datos, aumentando la velocidad de comprensión de lo representado por el dato.

“Desde que Descartes introdujo un sistema para cuantificar el espacio en el siglo diecisiete, la representación gráfica de funciones se ha convertido en la piedra angular de las matemáticas. En las últimas décadas, el uso de ordenadores para la visualización ha permitido desarrollar nuevos paradigmas científicos, como las teorías del caos y la complejidad y la vida artificial. También constituye la base del nuevo campo de la visualización científica. La medicina moderna depende de la visualización del cuerpo y su funcionamiento y la biología depende de la visualización del ADN y las proteínas” Lev Manovich, Data Visualisation as New Abstraction

and Anti-Sublime.

Expandiendo un poco los límites del término podríamos considerar en términos generales a la computación gráfica como una forma de visualización de datos, aunque es más bien un mapping, es decir una traducción, en este caso desde una forma de representación numérica a una visual. La visualización de datos es más que un mapping, es un mapeo sobre una imagen, sobre un límite de sentido, sobre una selección:

“El concepto de mapeado se parece mucho al de visualización pero vale la pena diferenciarlos. Al representar todos los datos utilizamos el mismo código número, los ordenadores facilitan el mapeado de una representación sobre otra: una imagen en escala de grises sobre una superficie en tres dimensiones, una onda sonora sobre una imagen...” Así pues, la visualización se puede entender como un subconjunto particular del mapeado en el que una serie de datos se mapea sobre una imagen” Lev Manovich, Data Visualisation as New Abstraction and Anti-Sublime.

La visualización de datos como un mapeo en la imagen, es decir en el límite, no solamente tiene como objetivo la representación de un conjunto de datos sino que también busca la generación del Big Picture, la imagen completa, la visión integral sobre una situación, sobre cuando hablamos desde la representación de información proveniente de la producción y la economía.

En OCOC la visualización de datos está vinculada estrechamente con la interfaz de usuario. Ahora, ¿es la visualización de datos en OCOC un mapeo de los datos tomados desde la visión artificial?, donde simplemente nos encontramos con el color que representa el número resultado del promedio realizado por el algoritmo. ¿Encontramos en OCOC el Big Picture? la imagen integral de Dragon Ball Z que nos permite tener un visión amplia y al mismo tiempo ajustada sobre el esa producción cultural.

La visualización en OCOC no es la del dato, sino que la de la captura del dato, de su reducción, de la reducción a un color promedio de un capítulo. El orden, la disposición, la separación, la distribución de los elementos son la imagen del dato, son la visualización de un proceso postproductivo y de adquisición automática de datos. Los colores, son la vuelta a la representación numérica de un color, de un promedio de color.

Entonces la visualización de datos en OCOC es mapeo, vacío, mecánico, automático en forma de una carta de color. Y la interfaz es la visualización del dato, del orden, de la selección, de la reducción. OCOC es un anti ambiente en el campo de la visualización de datos, o por lo menos eso creo.

Anexo n° 2

La Fusión como Deconstrucción Post Tierna en las Esferas de Dragón de Sheng Long. - por Kope Def aka Die.E.Ferry

Wyimaginowany budowa czuć przetargowej
postu spełnia potrzebę twórcy
do ustanowienia połączenia semantyczne
wyobrażał Między rzeczywistych i jego powstania,
który sam, kontekstu i przyjaciół twórczych.

El cuerpo, como depositario de la construcción del sujeto en cuanto ser social, político y estético, se presenta como la conjunción metafísica de sus partes. Es una construcción que esta constituida tanto como una fracción y fragmento de la completitud corpórea, así como de las manifestaciones metafísicas de sus exposiciones metacarnales. Esta manifestación cárnica que hemos dado de denominar cuerpo, se representa (y presenta) a sí misma como la metonimia capaz de simplificar las relaciones trans conceptuales que se desarrollan en cada una de sus partes por separado. Esta disección sobre la completitud corpórea es la que se desarrolla en la imagen de Piccolo Daimaō, o el Gran Rey Demonio del Otro Mundo.

Piccolo es depositario en su ser de la existencia de la maldad pura en cuanto a encarnación demoníaca del Ser, así como de la presencia de Kami Sama o Señor Dios. Su existencia, permite que las Esferas del Dragón sean partícipe de la realidad sensible, haciendo con esto posible no solo la existencia de Sheng Long, si no de la posibilidad de acceder a un poder infinito. Estas siete esferas, forman parte de lo que entendemos como la deconstrucción de la fusión. Fusión, no solo en tanto capacidad de juntar dentro de su propia existencia (y por medio de la reunión física y simbólica, symbolon) la presencia de la divinidad Sheng Long, si no que el cuerpo transmutado de su creador bicéfalo que es Piccolo Daimaō y Kami Sama. Sheng Long es en este sentido la manifestación del deseo inefable de la existencia de un poder capaz de cumplir cualquier deseo y que se manifiesta bajo la representación sagrada de un dragón divino.

Esta capacidad symbolónica que poseen las Esferas del Dragón, es una particularidad que se encuentra presente en la raza Namek, de la cual es originario Piccolo. Raza que es capaz de fusionar por medio de la transmutación extra corpórea las características de cada uno de sus integrantes, en el que absorbe la energía propeldida por el fusionado. La fusión para los Namek, es en este sentido la expresión de ese deseo primigenio presente en su raza, de concentrar en la deidad los fragmentos de poder que se esparcen por el universo cada vez que las Esferas del Dragón son reunidas y expuestas al rito de construcción de la deidad Sheng Long. Cuando la fusión acontece, los cuerpos son expuestos en cuanto a su condición metafísica del fragmento al que se corresponden como parte del todo del Creador, multiplicando su poder como la mayor manifestación tangible de su acontecimiento. Piccolo, dividido y fragmentado en Piccolo Daimaō y KamiSama, quien a su vez es dividido metafísicamente en las siete esferas, es reconstruido y recompuesto en su planeta natal, mediante la fusión que hace con Neil, el guerrero Namek mas poderoso. Es así como el acto creativo del nuevo ser en el contexto namekiano, es la puesta en escena de un profundo deseo post tierno de dar vida a un cuerpo nuevo, pero por medio (y ya no) de la mixtura y mezcla de partes por separado. Construcción frankensteinesca del cuerpo fragmentado y significativo del collage etéreo-corporal que es la fusión meta carnal de los cuerpos verdes del planeta destruido por Freezer.

Pero el gesto post tierno no es solamente una particularidad de los Namek, ya que también es

una particularidad presente tanto en el mundo Saiyan así como en la manifestación del mal expuesta también en los cuerpos depositarios de la maldad. Cell y Majin Boo, forman parte también de esta construcción colectiva fragmentada y post tierna, que se ve representada bajo la utopía de la reunión de las siete esferas. Cell en cuanto androide y contenedor potencial de todos los cuerpos de la serie, es capaz de representar bajo sus tres fases de existencia las particularidades de los cuerpos desde los que es hecho. Hijo-creatura del Dr. Maki, único sobreviviente de la Patrulla Roja, es un androide diseñado para ser el cuerpo perfecto de la creación. Es el depositario de los deseos de su Padre, de vengar la destrucción de la Patrulla Roja a manos de Gokú. Contiene en su cuerpo células (de ahí su nombre) de todos los guerreros que han existido a lo largo de la Historia, lo que le entrega a su cuerpo el poder de aprender de las células que lo componen. Esta unión de partes, representa el mayor gesto de post ternura, puesto que sin el contexto material en el que el androide que el Dr Maki hace de sí mismo (Androide N° 20), recolectando información genética, la existencia de Cell se hace inviable. Por otro lado, Cell, para completar la conformación de su perfección, requiere de los cuerpos absorbidos (fusionados) de los Androides N° 17 y N° 18. Convirtiendo el acto de la fusión, en un acto sagrado, de sacrificio, ofrecido por las creaciones del Dr. Maki.

En el caso de Majin Boo, su cuerpo, es la manifestación, también del deseo de venganza, del Mago Bibidi. Este es contenedor y depositario del poder sobrenatural de la magia (así como Cell es hijo de la ciencia), en cuanto expresión de la emotividad fragmentada del espíritu infantil de Boo. Boo pasa por múltiples facetas, las que son también un reflejo del estado simbólico del cuerpo que se transmuta. Boo tiene la capacidad de expulsar las partes malvadas de sí mismo, lo que permite que la fusión que realiza con los diversos cuerpos que absorbe tras convertirlos previamente en chocolates y caramelos, sea expuesta como la exégesis de la necesidad de establecer las conexiones corpóreo-semánticas que se producen al interior de nuestra Historia. Boo, es el punto culmine del proceso de post tiernerización que se expone en el mundo de las Esferas del Dragón. Boo, no solo contiene en su cuerpo a la humanidad entera (incluidos los Saiyan), absorbida y resemantizada en el cuerpo del Boo Malo (quién además absorbe su propio cuerpo del que es expulsado, lo que presenta el epítome post tierno de la historia, al ser expuesto el cuerpo otro, que es creado en los orígenes de los tiempos, en cuanto creación del Ser, que en esencia es sí mismo transmutado en otro) si no que además en este proceso de transmutación su propio cuerpo excorporeizado es reabsorbido y metamorfoseado en los distintos cuerpos de Boo.

Es así que las Esferas del Dragón y sus cuerpos fragmentarios, no son mas que la construcción colectiva de la identidad del Ser. Por un lado, construcción post tierna del cuerpo de la Historia. Por otro, construcción metamorfoseante y sintética del deseo profundo de reunir las siete esferas. Construcción semántica del fragmento colórico, que es a su vez la ínfima expresión de la fusión de las partes y la infinita expresión del cuerpo trascendental de las Esferas del Dragón: Sheng Long, que es Piccolo, que es Kami Sama, que es Cell, que es Gokú, que es Boo, que es toda la Humanidad.

6 - Random Access Memory: Teiker Land

6.1 - una visita guiada sin guía

Ko-pe and Teiker:

Aunque en los últimos años (2009 - 2013) he desarrollado una serie de trabajos (experiencias) que podría considerar como momentos independientes, pequeñas reflexiones que en la mayoría existe una preocupación por el problema del soporte, la performances, la mezcla y la distribución en campo de la medialidad y la tecnología, específicamente en los soportes: video, sonido, internet/web, instalaciones interactivas y en los videojuegos. Realmente no lo son, no son momentos independientes, no cumplen con la categoría de “pieza”, ni obra en su sentido de conclusión, cierre, fin del proceso, objeto escindido. Son más bien instantáneas borrosas de un suceso mayor (mayor en extensión, no necesariamente en importancia), son nodos (usando la nomenclatura clásica de Gilles Deleuze y Félix Guattari) en un no objeto, en un rizoma . A ese no objeto lo considero el trabajo como resultado y proceso, divisible en partes que se extienden más allá del todo, es el todo más y menos que la suma de las partes, desarrollándose de este modo en una tensión entre conexión e independencia de cada lugar, de cada tiempo.

La relación entre linealidad en la intencionalidad del autor y apertura no lineal en el objeto de referencia y en las posibilidades para los observadores del objeto obra. Es -y esto sólo es parte de la creencia en el relato del artista- el problema que me ha llamado cada vez que quiero hacer una experiencia de

Arte.

La tensión que provoca la conexión, la necesidad de conexión, ubicar, encuadrar, limitar, dibujar, establecer, seleccionar. El gesto del Artista como el que al mismo tiempo que proyecta también delinea, la proyección es una línea. Limitar la experiencia de lo infinito, dominar el azar, guardar en una caja y transformar en un recuerdo memorable. Objeto de la memoria.

Y nuevamente, aunque mis últimos trabajos aparecen como piezas independientes y/o también como parte de un todo. Siempre me veo en la necesi-



fig.2 "The Ko-Pe Army" - 2008 - Poster

dad de contar un historia (eso sí, cada vez menos). Un relato que encadene, que conecte: un gran diagrama de flujo. Este diagrama de flujo generalmente comienza con un input y un operador. El input es Ko-Pe y el operador es Teiker. Partamos intentado describir el Input: Ko-Pe. Ko-Pe es una abreviación libre de

Copiar Pegar (donde el uso de la letra “K” está relacionada al movimiento punk/hardcore de los 90, o al personaje del libro “Niebla”, Fermín, el tío anarquista de Eugenia). Actualmente el sustantivo propio Ko-Pe nombra una serie de acciones, historias, narraciones, productos culturales, performances, espacios imaginarios. Extendiéndose sin control ni límite como la ameba primigenia de la película de anime Akira. Pero en un primer momento fue el nombre de un grupo (grupo en el contexto de la cultura “alternativa” relacionada con conciertos en vivos “tokatas”, cassettes piratas y lo que se pudiera encontrar en el Persa Bío-Bío, todo esto en el periodo en que algunos empezamos a tener acceso a internet). El grupo Ko-Pe (periodo 2001 al 2004) entraba en la categoría del ruidismo y desarrollaba una performance anti musical, anti espectáculo, noise, radical y utópica. Pero antes de ser un grupo “musical”, Ko-Pe era (y es) un grupos de amigos vinculados por gustos musicales, afición al anime, los videojuegos, una especie de homoerotismo surrealista, la típica anarquía adolescente siempre de la mano de discusiones sobre política, poesía, creación, filosofía y una mal-



fig.3 “Ko-Pe Performance” - 2006

sana adicción a la comida china específicamente al arrollado primavera.

Dentro de todas las aspiraciones Utópicas, Anarquistas y Surrealistas del grupo de amigos hubo una que, motivada por el deseo siempre adolescente de tener un grupo y participar de las tocatas, llegó a algo así como su realización: La idea era crear una performance en formato de grupo musical que destruyera la lógica del concierto en vivo, de la tocata. Que pusiera en crisis el espectáculo de lo pseudo alternativo, de lo pseudo revolucionario. Que en definitiva produjera tal grado de rechazo en el público que los obligara a salir del recinto y que -y esta era la idea- hicieran algo real por la revolución anti sistema (usando la nomenclatura del contexto). Para provocar ese nivel de rechazo la estrategia era sencilla: Generar la mayor cantidad de ruido posible, sin ningún tipo de composición, ni ritmo ni menos melodía (para ese momento ya manejamos información sobre el ruidismo y su historia). Sin comienzo y sin fin, la performance se extiende, según esperábamos, hasta que el disgusto fuera tal que los organizadores nos echaran del concierto. Cosa que nunca llegó a suceder, lo que aconteció en la mayoría de los casos fue una indiferencia parcial por

parte de los espectadores, quienes, para total asombro de nosotros, nos aplaudían al producirse silencios entre ruidos y ruidos, como si de canciones de tratasen.



fig.4 "sobre mut, su madre y los Ko-Pes" - 2007

Frente a nuestra incapacidad de cumplir el objetivo trazado (los Ko-Pe en general no suelen insistir, la flojera siempre es un factor común) nos fuimos introduciendo poco a poco en el desarrollo de un relato absurdo (propio de reuniones frente a la televisión viendo el programa favorito de turno del padre de uno de los integrantes, creo que en ese periodo veíamos "Rojo fama contra fama" de TVN). Sin límites aparentes, la narración estaba con-

stituida no solamente por la producción noise, este era sólo otro elemento más dentro de un amplio espectro de objetos, fragmentos que constituyan una historia que en vez de enjuiciar el exterior miraba hacia dentro, hacia la identidad y su imagen.

Para ejemplificar el carácter de esta construcción en el absurdo sobre la identidad de los miembros de Ko-Pe, presento el texto del 2002 escrito por Alejandro Jeldes (Ko-Pe Jano, Ko-Pe Redentor, poseedor del año trascendental), texto que aparece en los dos primeros álbums de Ko-Pe: “Reality show” y “Greates Hits” :

“todo nace despues de una tormenta de papel higienico de oro con lava y fuego, todos los integrantes habidos y por haber son entes celestiales, asi que cuando bailamos chachacha al ritmo de nuestra musica, tottoreto te lo manda nosotros recibimos como el mapocho a nuestros escrementos, asi que cuando los planetas se alinien en la 16ª luna de jupiter nosotros bailaremos sobre tu tumba meneando nuestra zona por sus inverosimiles caras, todos los seremos y todos lo sera asi que cha cha cha, somos los que somo y te invoco a la teoria de los papel higienico con lava, fuego y de oro, recordad hermanos no caed en el pecado y dadnos su ano

-el redentor-” (el texto es presentado íntegramente, manteniendo el estilo de redacción y las faltas de ortografía)

Un álbum que siempre me gusta mencionar y que creo también es un buen ejemplo de este periodo es “Living el chino loko” creado por Mauricio Toro (Ko-Pe (0_o), filósofo de la Universidad de Chile y magíster en neurociencia de la misma universidad). El álbum de forma lúdica y directa intenta poner al auditor en una sinestésica experiencia de consumir treinta arrollados primavera, donde cada track representa un arrollado. En cada tema lo que podemos oír es una superposición de sample encontrados en el clásico videojuego “Carmageddon”, juego de carreras de 1997 donde uno de los objetivos era matar de diferentes formas a los peatones o a los otros conductores.

Los álbumes de Ko-Pe (que finalmente fueron 9 en un periodo de 4 años) se unieron a una producción que abarcó desde el texto, el humor gráfico, el video arte, el blog art, hasta las performance e intervenciones en el Metaverso “Second Life”. Todos estos fragmentos de un relato que redibujaba y deformaba obsesivamente y lúdicamente la imagen de cada uno de los Ko-Pe, quedaron guardados de forma no sistemática y sin ningún tipo de orden en los abando-



fig.5 "Moneda is Under-Abstract" - 2007

nados blogs del grupo: <http://ko-pe.blogspot.com/> (actualmente inaccesible por la intervención del Ko-Pe y artista visual Leonardo Pacheco) y en el blog <http://second-kope.blogspot.com/> usado específicamente para publicar la producción relacionada con acciones Ko-Pes en videojuegos y metaversos.

Ejemplos de este periodo son las intervenciones performáticas en el Metaverso "Second Life" donde cada miembro usaba como ropa del avatar una estructura tridimensional básica que superaba en una relación de 1 a 4 el tamaño del personaje produciendo de este modo una serie de cruces e intervenciones en el espacio que mezclaban al avatar con su entorno (arquitectura y/o los avatares de otros usuarios). Una versión de estas operaciones en el mundo virtual, fue la performance "Moneda is Under-Abstract" donde los Ko-Pe atacaban en repetidas ocasiones a una versión del Palacio de la Moneda que se encontraba en la isla de Chile (isla que le pertenecía a TVN).

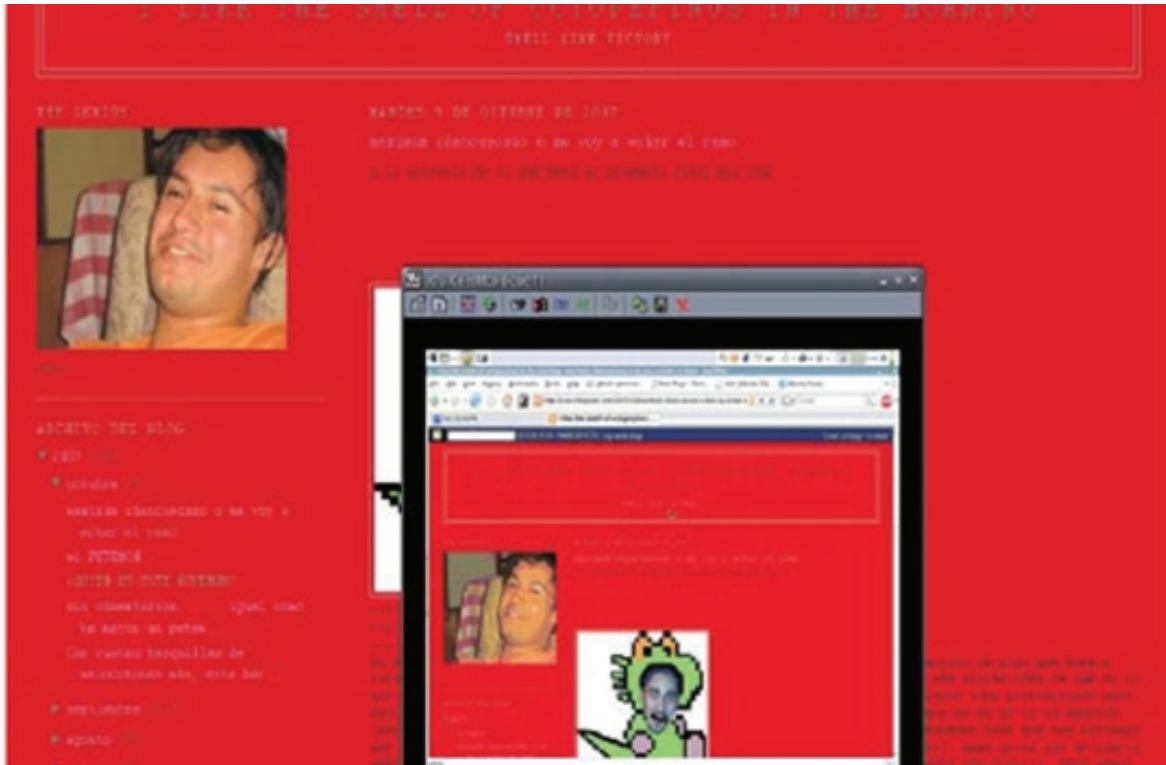


fig.6 <http://ko-pe.blogspot.com/> - 2006 - 2014



fig.7 <http://second-ko-pe.blogspot.com/> - 2007 - 2014

Este segundo periodo (considerado el primer periodo entre 2002 y el 2004, donde Ko-Pe estaba definido por su performance ruidista y al segundo donde el epicentro fue la producción de un relato sobre identidades bajo la plataforma blog) se diluye (porque realmente nunca termina del todo) con el advenimiento de las licenciaturas y postgrados. Abriendo paso así al periodo

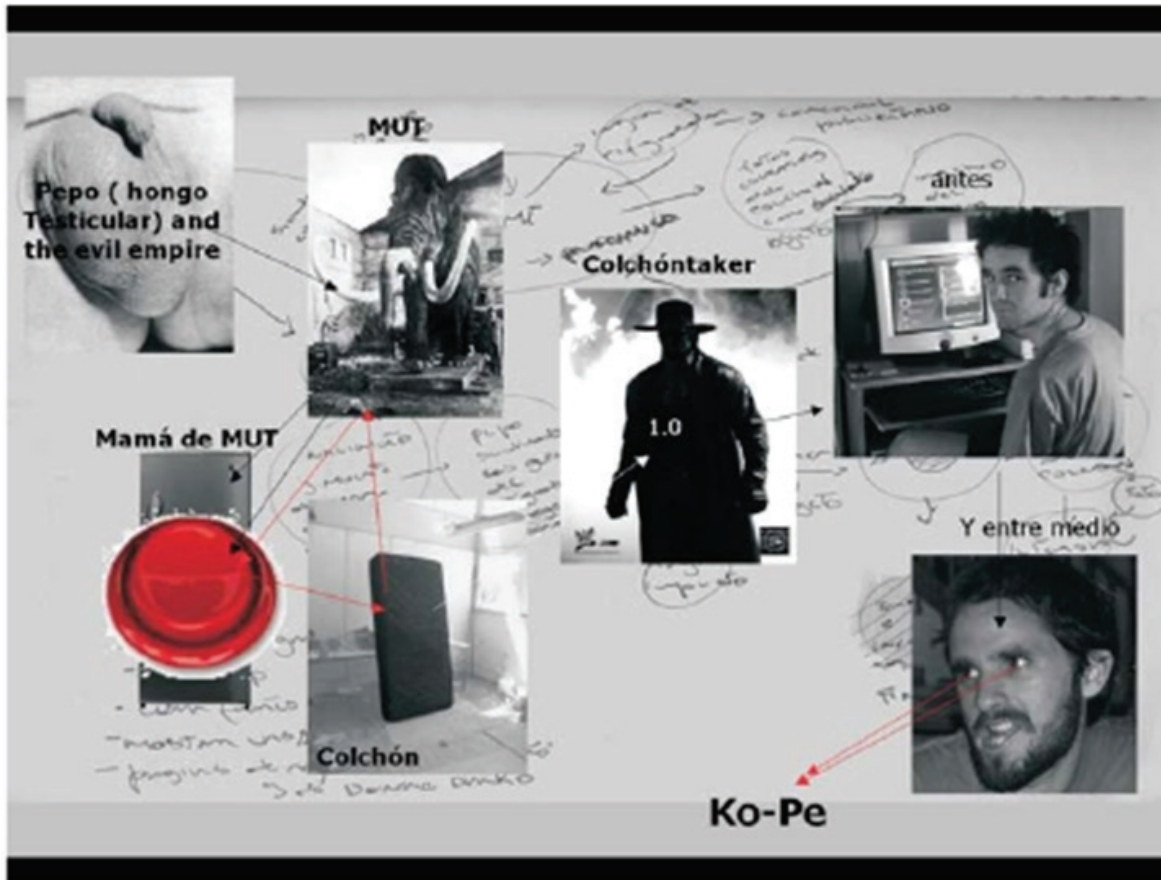


fig.8 "The diagram of the evil" - 2007

actual marcado por la integración al mundo profesional de la mayoría de sus miembros y por el uso de la red social www.facebook.com como centro de operaciones. A este periodo lo he llamado "Ko-Pe post Internet".

La necesidad de poner nombre, nombrar al monstruo. De concluirlo, encasillarlo en un formato, seleccionar y editar, darle forma al objeto, post producirlo, llevarlo a su fin, a un fin, colocarlo en la Historia, hacer la historia y controlar los medios de su distribución. Me lleva el segundo elemento de este relato, de este diagrama de flujo: Teiker, el operador.



fig.9 "P=C3" - 2006 - 2007



fig.10 "Colcho Negro" - 2006

El deseo tras el avatar de Teiker, surge a mediados del segundo periodo de Ko-Pe. Cuando estaba cursando el tercer y cuarto año de la Licenciatura en Artes Mención Artes Plásticas (2006-2007). En ese contexto realicé una serie de trabajos que tensionaban mi producción en la universidad con la experiencia fuera de la academia: la experiencia con los Ko-Pes. El primero de esos trabajos (2005-2006) fue una instalación interactiva-sonora llamada "P=C3", el cual consistía en un sistema de detección de movimiento analógico que activaba al censar algún momento en un espacio demarcado en el piso de la sala, una serie de tracks de sonido que contenían la grabación de una lectura de una serie de textos. Los textos eran reflexiones de algunos Ko-Pes sobre la escultura contemporánea. Por las condiciones sonoras (reverberación y eco) del espacio (Museo de Arte Contemporáneo sede Quinta Normal) y la baja calidad de grabación de audio los textos nunca se lograron entender, quedando al final la sensación del sonido producido en una catedral. Esta distorsión ocurrida en el linde de Ko-Pe con el mundo del arte fue fundacional para reflexionar acerca de mi papel como mediador (o medium) de los dos mundos.

El segundo trabajo que considero relevante para entender la relación entre Ko-Pe y Teiker es la Instalación escultórica "Colchón Negro" (2006), instalación que estaba compuesta por un objeto encontrado: un colchón de una plaza y media (1 x 2 metros) que fue pintado de negro (esmalte brillante) y al cual se le agregó en su interior un sistema de audio subwoofer que reproducía en loop el sonido de una onda de 60hertz generada digitalmente. Estos dos trabajos representaron algo, que aun me parece importante: la tensión entre espacio y bloque, apertura y cierre, interacción y negación, los Ko-Pe y el sistema del Arte, Ko-Pe y Teiker.

El "Cochón Negro" era para mí una superficie de descanso, suave y blanda que permitía recostar mis reflexiones en el fondo del arte en la academia pero que al mismo tiempo se erguía, hierático, como faraón egipcio y se remecía con una reverberación gutural y estomacal que exigía el sacrificio necesario, sacrificar a ese infinito azar llamado Ko-Pe. Transformar a Ko-Pe en un objeto de observación.

Teiker es entonces el Colchón Negro hecho avatar del artista. Teiker es

en su forma de presentador, un avatar del autor al igual que lo es el artista. O más bien es un personaje interpretado por el artista, el ser artista que es a su vez interpretado por el autor. Creo que a veces Teiker es una caricatura del autor siendo artista. La figura del avatar con el tiempo ha sufrido un serie de cambios (cambios propios de la lógicas digitales y de la web), mutaciones, pero todas retornan siempre a su forma inicial, al personaje de la lucha libre (WWF) UnderTaker, el sepulturero.

Entonces la operación de Teiker en el diagrama de flujo, es sepultar (editar y cristalizar) el flujo creativo proveniente del input Ko-Pe para que ingrese al caudal de la Historia (el ideal Teikeriano).

6.2 - Al espacio y el más allá

Teiker en su campo expandido

Con el transcurso del tiempo el avatar de Teiker fue extendiendo sus dominios más allá de los límites de la relación dicotómica con Ko-Pe, abarcando casi la totalidad de mi producción a través de la obsesiva repetición de las mismas operaciones en diferentes áreas. Obsesión fijada en la aplicación de la selección, la edición, el encuadre, la negación y la reducción.



fig.11 "ColchonLauncher" - 2007

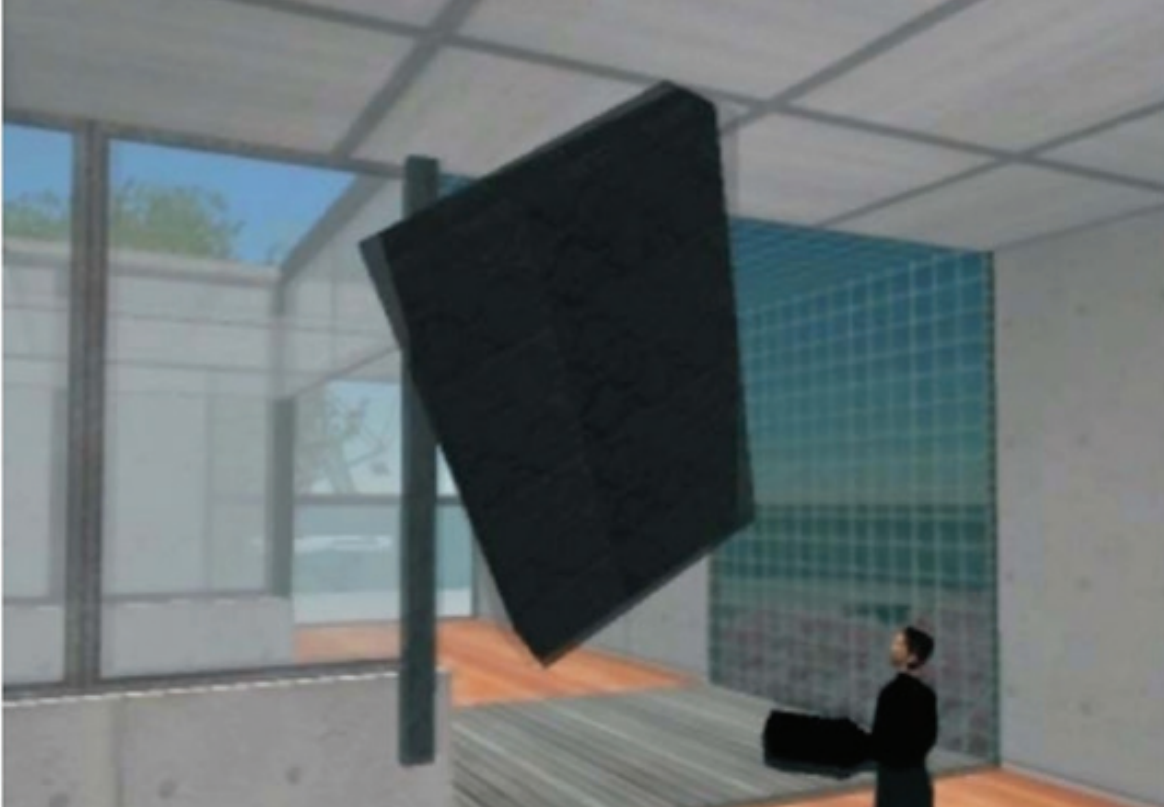


fig.11 "ColchonLauncher" - 2007

La potencialidad del avatar es la de entender al artista como un personaje, y al personaje como una articulación de lenguaje. El lenguaje desde la referencialidad me permite tomar distancia y crear un elemento pivotante por el cual orbitar. Tomar distancia, reestructurar, permitir que el humor acceda, arrase como una "genkidama" y la máquina vuelva a partir.

El pivote, el avatar permite tener un pie adentro y otro afuera, estar en el escenario y en él tras bambalinas. Poder navegar entre el soporte y la superficie. Y a la vez funciona como punto convergente o de fuga donde el relato fragmentario abierto, no lineal, encuentra un borde, un borde pictórico. El relato re-encuentra su unidad pero esta vez es móvil, mutante, alienígena y totalmente desechable.

Es esta forma de acceder a la práctica artística la que me ha guiado en el desarrollo de una serie de trabajos (de partes) de las cuales considero relevante hacer un comentario particularizado, no solamente por un afán autobiográfico (aunque siempre hay algo de eso, me gusta hablar de mi trabajo), sino porque

ellas, en conjunto son el antecedente directo de “onechaperonecolor - dbz”, son la plataforma de creación y reflexión:

El primero que me gustaría mencionar fue un trabajo del 2006 desarrollando en el Metaverso “Second Life” paralelo a las performances e intervenciones de Ko-Pe en la misma plataforma. Se llamo “ColchonLauncher” y consistió en la modificación visual y funcional (scripting) de un arma que tenía la particularidad de lanzar melones para que disparara colchones negros. El comportamiento de los Colchones una vez disparados tenía dos posibilidades, en una los colchones se adherían a las estructuras espaciales arquitectónicas o del cualquier tipo y en la otra, los colchones se golpeaban unos con otros rebotando y levitando sin control muchas veces fuera de los espacio cerrados o de las islas (mapas).

“ColchonLauncher” era el arma del avatar Teiker, era su lápiz. Una extensión alegórica y violenta de la relación unívoca entre Teiker y los Ko-Pes. Una extensión que parasitaba de los espacios clausurándolos en el relleno, atiborrando el espacio participativo con negros bloques abatidos, blandos y escurridizos. Bloques que convertían a los espacios en bloques, reduciéndolos a su condición negativa.

La violencia de Teiker (o ColchonTaker como se le conocía en esa época) con el ColchonLauncher sólo podía terminar en la consumación de Ko-Pe, más que mal Teiker es el sepulturero. Adelantándose al fin, Teiker construye la tumba de Ko-Pe en forma de un recorrido, un pasaje.

La “Solución Habitacional” es ese pasaje. Trabajo también desarrollado en y para “Second Life” era una estructura arquitectónica que medía quince veces el tamaño promedio de un avatar en el metaverso y podía ser usada como sombrero. Con forma de refrigerador de dos puertas, en su interior contenía tres espacio o habitaciones las cuales estaban conectadas por pequeños espacios tubulares (como el videojuego “Mario Bros”). Desde la parte superior, la primera habitación era la del espacio de Ko-Pe, donde estaba la información sin digerir, el caos y el azar. En La segunda Habitación, inmediatamente abajo de la primera, se encontraba el espacio del taller / galería, donde toda la información era seleccionada, organizada y estaba dispuesta para la observación. Y

por último, la tercera Habitación, era el entierro, el desagüe. Espacio decorado por fotocopias de libros de arte moderno y por grabados del artista Richard Serra ubicados como arbustos en torno el hueco de salida. Los tres espacios inte-



fig.12 "solución habitacional" - 2007 - 2008



fig.13 "solución habitacional" - 2007 - 2008

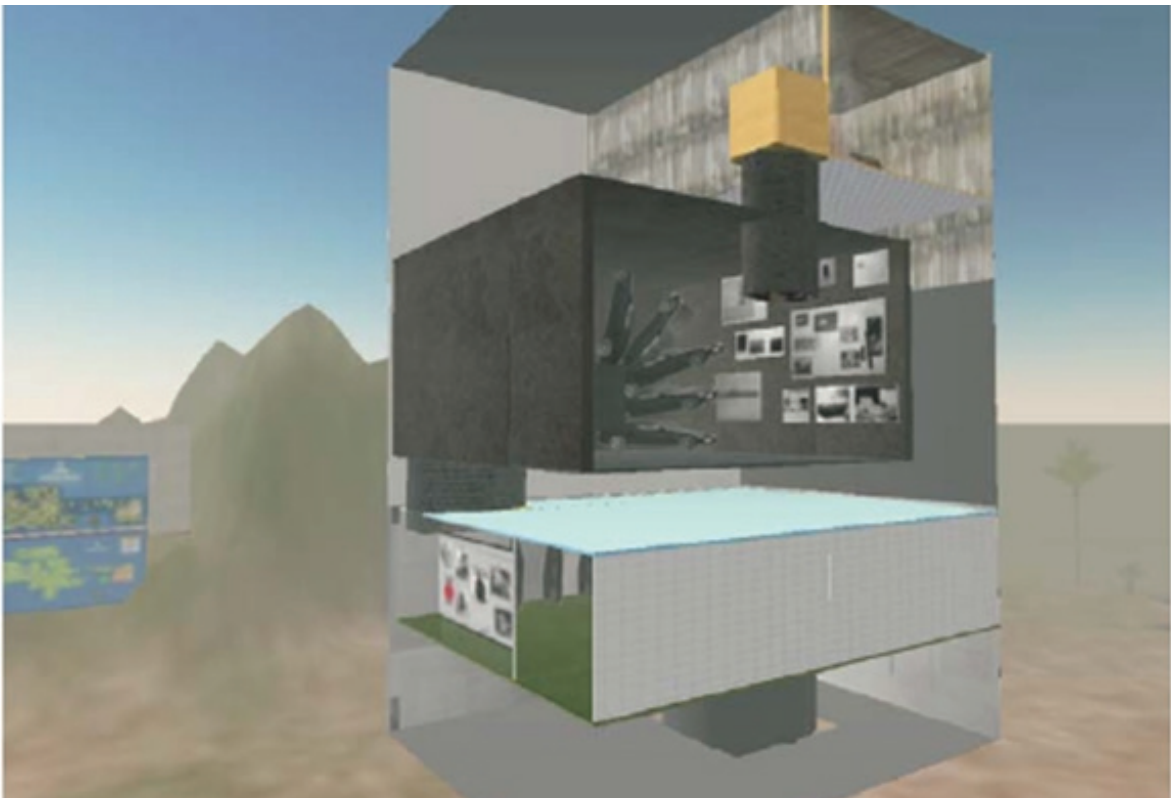


fig.14 "solución habitacional" - 2007 - 2008



fig.15 “BMW - maxpain / JoDi cover” - 2008

riores de este refrigerador sombrero, en su recorrido desde arriba hacia abajo conformaban el sistema digestivo (maquina editorial) de Teiker: boca, estómago e intestinos/ano.

Teiker (o ColchonTaker) tiene un serie de versiones, avatares. Avatares del avatar: UnderTaker, un colchón Negro, un borrón con cinta aisladora o un BMW negro modelo 318i de los 90. Este último aparece en la video performance “[BMW - maxpain / JoDi cover](#)” realizada en el videojuego “Need For Speed Most Wanted 2”, repitiendo una incontable cantidad de veces el mismo recorrido, como re-marcando compulsivamente, tallando frenéticamente una ruta, limitado por muros invisibles, dejando las marcas de los neumáticos en cada vuelta, dejando un huella. Una huella en un contexto híbrido donde lo cinematográfico en la simulación (encuadres en slow motion) se funde con la performance del jugador, en un espacio de memoria temporal (RAM).

La necesidad de construir un relato, armar un historia, autónoma, auto sustentada en el contexto de la creación artística: el mundo académico, alternativo-experimental y/o comercial cumple un doble objetivo superpuesto, una



fig.16 "Guía sin Guía - Poster" - 2008

superposición que provoca en ciertas zonas mezclas y continuidad y en otras vibraciones y contradicciones. El objetivo es la supervivencia y su sobre articulación se debe al contexto desde el cual se analiza: 1 - la supervivencia del Artista con respecto a su medio (el mundo del arte) y 2- la supervivencia de la obra en la relación de la tensión interna con sus momentos (fragmentos) y también con sus referentes históricos.

Esta tensión o mezcla es puesta en escena en el trabajo “Guía Sin Guía 0.16”. Desarrollada para mi proyecto de titulación de pregrado (licenciatura en arte mención artes plásticas mención pintura) intenta reflexionar sobre problema de narrar y hacer memoria a partir de un grupo de trabajos previos (de alguna forma es lo mismo que intento hacer aquí (en el texto) pero en clave video-gráfica, o de video arte, o de lenguaje/reflexión de obra de obra).

La explicación de cada trabajo, de cada operación se funde en la memoria y la memoria en la narración, y la narración en el lenguaje y sus articulaciones. Cada una con diferentes objetivos y necesidades. El resultado final



fig.16 “SH10 - n4 - Sadistikal vs Iguana” - 2009

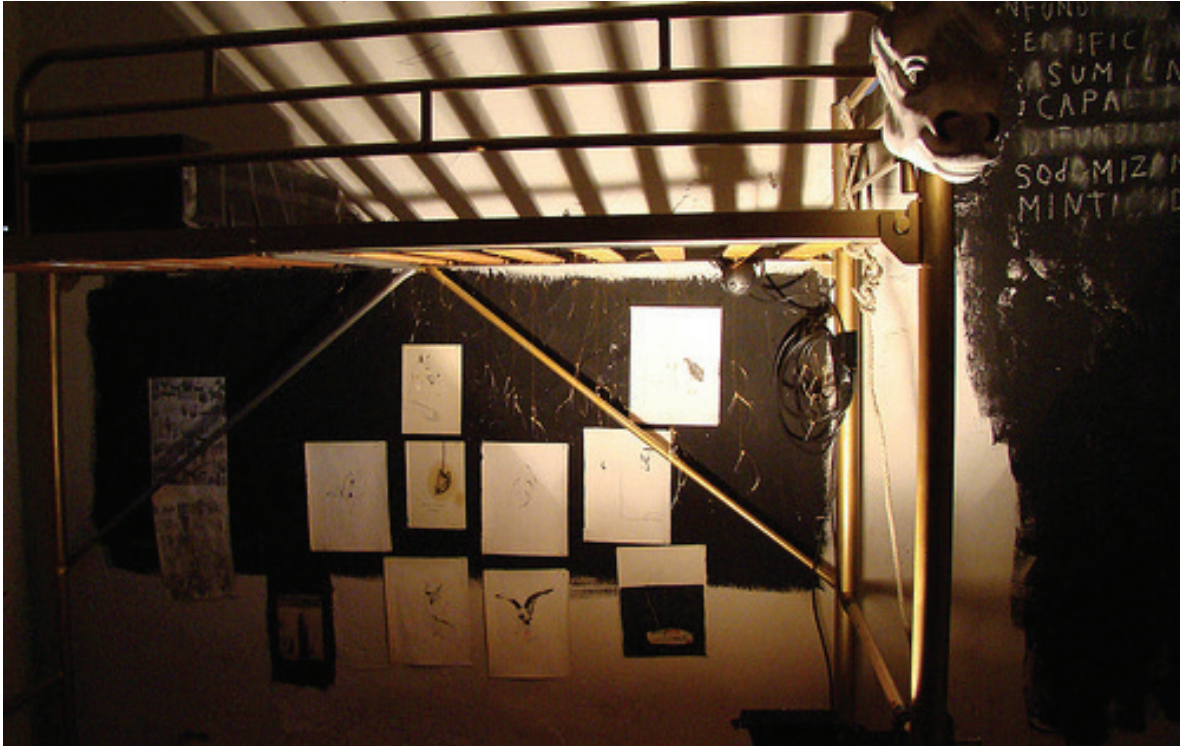


fig.17 "SH10 - n3 - Animal V" - 2009



fig.18 "SH10 - n2 - Bimer and KopeWea" - 2009

es una niebla, es una opacidad que no es ni una ni otra de las intenciones que contienen, es un bloque, como un colchón negro.

Teiker como un editor, un seleccionador, el maestro de ceremonia (MC) el narrador de la historia. Vuelve a tomar forma en la serie de obras llamada “SH10”. SH10 es un espacio taller que arrende en “Caja Negra” desde 2009 hasta el 2013, el cual a poco tiempo de habitarlo me di cuenta que no tenía ninguna utilidad como espacio de creación y reflexión de obra ya que la mayoría de mi trabajo lo podía hacer directamente desde un notebook ubicado en cualquier lugar. Para hacer uso y no sentir que estaba desperdiciando el dinero que generosamente invertía mi madre, decidí transformar el espacio taller en un espacio de exposición. Invité a mis amigos artistas más cercanos a mostrar su trabajo,



fig.19 “Colchón Aerodeslizador 0.1” - 2009



fig.20 "CubreColchón" - 2010

pero bajo ciertas condiciones, condiciones que consideraba como parte de mi Obra. Estas Eran: a) Usar los elementos que ya existen el espacio (escritorio, camarote y cachureos varios) en el montaje de sus trabajos y b) Yo me haría cargo del diseño de afiche de invitación, el trabajo de registro fotográfico de la exposición y realizaría un video a partir de ella, sin excepciones. Considerando cada uno de estos productos como parte de mi trabajo. Durante el tiempo que duró el proyecto se presentaron desde instalaciones, performances pictóricas, hasta sesiones sadomasoquistas.

La ingravidez, evitar la fricción, suprimir la textura, aplanar o suavizar el recorrido o la experiencia de recorrer, avanzar sobre un blando soporte como en la nube de Goku en Dragon Ball, como en una especie de tranquilidad mortuoria. Estas ideas fueron las que movieron la realización de "Colchón Aerodeslizador 0.1". Presentado en un sola oportunidad en la desaparecida galería MOTO el avatar móvil de Teiker, consistía en un colchón pintado de negro que en su inte-

rior contenía un sistema de “colchón de aire” compuesto por una estructura de madera, algunos tubos de PVC y un soplador de hojas casero. Que le permitía aero-deslizarse sobre superficies regulares. En esta misma línea el trabajo “CubreColchón” fue un intento de productivizar a través de la automatización, el descanso y la flojera, el reposo. El trabajo consistió en la creación de un cubre colchón que tenía adherido un serie de sensores de presión piezoeléctrico que a través de Arduino guardaban datos sobre la presión generada por el usuario al dormir. Creando una base de datos que podía ser reproducida con un sistema MIDI como una partidura musical

La colaboración siempre ha estado presente en todos los trabajos que he hecho a través de diferentes formas, desde la coautoría de dos o más autores hasta la puesta en evidencia de flujo de las influencias culturales con la post-producción y la apropiación. Por Ejemplo en el trabajo “UnKo-PeMix” creado en conjunto con Javier “Iguana” Díaz que consistió en la modificación de un Mapa para el juego Unreal Tournament 2004 donde las texturas y sonidos por defecto fueron cambiados por imágenes y audios seleccionada de la producción con-



fig.21 “UnKo-PeMix” - 2009

junta de Ko-Pe. Funcionando como una máquina de mezclas (Djing) bélica en la cual la historia de Ko-Pe, los fragmentos de su producción, surgidos del azar y la desconexión, eran unidos en un ensamblaje virtual de batalla, poniendo en juego la tensión creada nuevamente por la selección, la edición, el objeto de observación.

La presentación de “UnKo-PeMix” se realizaba en una performance digital en vivo mediante la doble proyección de un partida multijugador donde en una pantalla se podía ver al jugador controlado por Javier “Iguana” Díaz y en la otra al que controlaba yo.

En esta misma línea donde la cooperación, la relación de trabajo entre pares se tensiona o problematiza con la performance del editor, del productor o director de orquesta surge en un formato más convencional el proyecto expositivo “Requiem for a Respawn - Posternura”. Llevado a cabo en la desaparecida galería Cellar (2009) la exposición estaba compuesta por una serie de 200 piezas gráficas realizadas con tintas de impresión sobre papel couché formato tabloide realizadas en conjunto con la pintora Karen Riquelme. Junto a la instalación donde vuelve a aparecer el Colchón Negro esta vez “deshuesado”, a medio pintar y con una forma fálica hecha con alambres que terminaban enlazado en el otro extremo a una pantalla CRT bañada en yeso, donde se mostraba un video en loop que compilaba él obra digital de Javier “Iguana” Díaz (quien por esos días había renunciado al arte y también a la posibilidad de participar con una obra. A él le dediqué la exposición: una melodía de fondo para la próxima aparición, el próximo Respawn). En La Inauguración tocó el grupo de Indie-Rock C.O.N.E.J.O (liderados por Felipe González, músico, profesor, magister en Artes Mediales de la Universidad de Chile) durante una hora y a los asistentes se les entregó un flyer donde se podía leer el siguiente texto escrito por Eduardo Ferry (Ko-Pe Def, licenciado en Estética de la Universidad Católica, Magister en Artes Mediales de la Universidad de Chile):

“Cuando en 1973 el filósofo polaco Benjamin Walton publicó “Przetartgu Post Tutaj” que se tradujo al inglés como “The Post Tender Feel”. Se presentaron las bases de un pensamiento que había estado presente en algunos escritos artísticos, pero que no había sido sistematizado hasta la época. Analiza la relación filial que se da entre los artistas y sus pares, y muy especialmente en el grupo de amigos que rodea la creación artística.



fig.22 "Requiem for a Respawn" - 2010



fig.23 "Requiem for a Respawn" - 2010

Por eso, cuando Felipe Weason A.K.A. Kope-Wea, presenta esta exposición, está dando en el punto medular de Walton. El tributo filial que los artistas hacen con sus obras a sus amigos.

“Requiem for a respawn” entonces se presentó como eso. Un tributo a sí mismo, pero sobre todo, al mundo que (como bien describe Walton) el artista conquista, atrapa y reduce en la relación filial de producción con sus pares.

Cuan mago que lanza hechizos, el artista (Kope wea) revive (Respawnea) por medio del canto de tributo (a modo de featuring) mortuario que significa el requiem. Canto divino que transita por ese numinoso entretiempos que acontece entre el conjuro bullicioso del Requiem doliente y el regocijo fulgurante de la resucitación corpórea del Arte acontecido en el Respawn.

Nacer y Morir, a través del más sublime de los propósitos carnales: el Arte como tributo a los que conozco, quiero y me conocen, el cual nos atrapa tiernamente entre sus redes o como diría Benjamin Walton, postiernamente.”

Por último me gustaría referir a dos trabajos que al igual que los anteriores están marcados por la obsesión en la selección, fracción, reducción, edición, compilación... etc. Pero que en el desarrollo temático y técnico - tecnológico son la plataforma para la construcción de OCOC: “One Pixel Iron Man 2 - Time line Edition” y “Urotsukidoji/4% by r40u7 ru12”.

El primero es el resultado del desarrollo de un parche en Pure Data que permite guardar y visualizar en diferentes formatos el promedio de color de cualquier archivo de video. En este caso fue aplicado a la película norteamericana basada en las historietas de la Marvel Comics: Iron Man 2 del cual se analizaron los primeros 3 minutos, transformando cada cuadro en su color promedio, los cuales se desplegaban visualmente de uno en uno en una línea que finalmente formaba una tabla de colores (simulando la forma de escritura occidental: de izquierda a derecha, de arriba a abajo). La idea de reducir la complejidad de una obra cinematográfica a una representación del promedio del soporte físico, del frame, dividir la unidad de sentido en fracciones inconexas, únicamente relacionadas en la abstracción visual de la “paleta de colores”, una paleta de colores que es sólo resultado de un proceso matemático, alineado de toda percepción de la forma. Es en parte lo que acciona posteriormente el desarrollo de OCOC.

Por su parte “Urotsukidoji/4% by r40u7 ru12” pone en juego algo que el trabajo anterior sólo esboza el problema de la visión computacional: cuales



fig.24 "One Pixel Iron Man 2 - Time line Edition" - 2011



fig.25 "Urotsukidoji/4% by r40u7 ru12" - 2012

son los procesos (y problemas) por los cuáles se puede enseñar a ver a una máquina y cómo esto puede poner luces sobre cómo vemos. Todo esto desde un ejercicio básico, absurdo y de nivel cero de visión computacional.

El trabajo consistió en el procesamiento de la serie de películas anime “Urotsukidoji” (8 horas de duración) a través nuevamente de una programación en Pure Data que podía detectar las escenas “más lentas” en todo el metraje. El resultado fue la selección de un grupo de escenas que en conjunto no duraban más de seis minutos y que compartían la sensación de “nunca vi eso antes” como si el computador hubiese logrado encontrar, desenterrar (del concepto “Data Mining”) algo que la percepción consciente dejo pasar. El resultado de este trabajo es un único video donde se muestran todas las escenas en un continuo que respeta el orden cronológico original de la serie.

Anexo n° 3

Acerca de la Obra del Kope Wea por Leonardo Pacheco

El hilo invisible que hilvana, teje, cose, y zurce la obra completa de nuestro artista está hecho del material invisible del formato digital. Escultura, performance, game-art, instalación, net-art podemos encontrar en su website clásico www.felipeweason.cl. Me he encontrado con una variedad de formatos que exceden la simple página web y nos enseñan la palabra de Totoreto en distintos códigos y niveles de lenguaje que podrían pasar desapercibidos para el lego o iniciado. Su última interacción a nivel de redes sociales consta del lema “Janete 2007, todos por el ojete”, en una sátira en clave de campaña política para promocionar la adherencia, militancia y apoyo al Partido Anal de Jano, cuyo Ojete Trascendental es parte fundamental para comprender la epifanía reveladora del confort y lava con Oro y Weas.

Artista escogido como el más probable sucesor de Oyarzún (el artista, no el decano), y asiduo expositor en Caja Negra International, nos viene mostrando desde el 2007 el proyecto llamado “Solucion Habitacional Número Diez”, en distintas versiones, para cada una de las cuales invitó a colegas formados en la Universidad de Chile para que expusieran en el espacio destinado a lo que fue la casa-club-taller de los Ko-Pe. Así, destacaron las presentaciones de los artistas Ronny Venegas, Lautaro Veloso y Esteban Gárnica, todos compañeros de la misma mención y cuyos variados proyectos también abordaron desde la performance, el objeto encontrado/ready-made (Ronny), la performance autoerótica en clave lorem-ipsum (Lautaro), y el collage psicodélico irracional de supermercado (Esteban). Otro hito clave en su obra es la exposición “Requiem para un Respawn”, en el cual participó en conjunto con nuestra cantante Favorita Karen Paola Riquelme, en una serie de acuarelas abstractas en pequeño formato y gran número, que fueron presentadas para un entusiasta público con la presencia de una banda de Rock, los Conejo.

Esta constante expansión de formato del arte clásico nos remite al Warhol de finales de los sesenta, en su Factoría.

Su carrera se remonta a los años de formación básica en la Universidad de Chile, como joven pintor interesado en el mundo de la escultura, desarrolla su obra a partir de una estética de la lógica de los datos y la representación por medio del arte digital asistida por computadora. Entre otras variadas instalaciones en el Museo de Arte Contemporáneo y el Cellar, junto con las operaciones anti-copyrights (via Kope) de Creative Commons extendidas por medio de su pandilla Ko-Pe y el singular alter ego “El Teiker” plantea una vuelta a las operaciones de síntesis del elemento gráfico crudo, con una marcada tendencia al No-Anti-Aliasing, que se vislumbra como el elemento transversal a la obra a mitades del decenio del 2000. De este modo, al yuxtaponer piezas únicas como el Estudio de Cabeza Humana, particionada, con la aparición del Kia Pop armable para recortar-pegar y jugar con los Ko-pes, remite al más puro concepto del eclecticismo lúdico y desprejuiciado ante la mirada atónita del cuerpo docente.

En esta crisis de identidad entre el Ojete de Jano, la Mamá de Mut y los otros santos estercolisos, se manifiesta como promotor de los fragmentos de intervención viral de colegas de la misma especie, de tal modo que la divinidad Santa, Alberto Mero-Mero llega en la hipófisis cristiana y eso no lo podemos ver más.

Sin más no poder dejemos entonces que la obra se introduzca en el torrente de datos duros destinados para la procrastinación medial inducida por maratones dedicadas al Dispositivo, arquetipo de interconexión fálico-no-deseante del colectivo y sus otras apreciaciones de tipo trans-literal.

He aquí el ejemplo en ko-pe.blogspot.com, que fue intervenida por un código glitch aleatorio tomado prestado de google, de parte del colega que escribe.

Yo no veo Dragon Ball

Nunca he visto Dragon Ball, solamente jugué una versión para Supernintendo por allá por 1995, y lo único que logro identificar es que está Gokú, Vegeta, GoGeta y “Mallinbú”. No, no sé cómo se escribe y no voy a intentar meter toyo con una serie que simplemente no conozco.

Tuve la oportunidad de ir a ver a Lev Manovich al Centro Cultural Gabriela Mistral. Nos proporcionaron, en la entrada, a los asistentes, unos aparatos de traducción simultánea marca Phillips, que estaban destinados a la gente que no entiende el idioma inglés. A modo de prueba, intentaba adivinar de qué modo el traductor iba a traducir lo que Lev, en su inglés-ruso iba diciendo. No, no era gracioso y después no encontraba el botón para mutear el aparato, que sumado con el de mi vecino de puesto, más el del vecino de atrás, y otros varias decenas, iban produciendo una especie de doblaje no-deseado que hacía aún más difícil de entender de qué se trataba. Entre esbozos e ideas sueltas, logré hacerme la idea de que Manovich trata el tema de cómo se puede convertir trozos de información masiva en grafos más simples, y que esta herramienta es usada primariamente en sociología, pero en particular, la conferencia tocó el tema de lo que nosotros tímidamente llamamos “los Nuevos medios”.

De tal modo, Manovich se dedica a estudiar fenómenos como las interacciones sociales por medio de la internet. En la ocasión ya señalada, se hace valer de una aplicación online llamada GeoFeedia, que se encarga de mostrar un elemento emergente (ícono), con una foto, twitter, instagram o flickr que se postee en una locación determinada. Entonces los asistentes a la conferencia podían publicar por medio de las redes señaladas, sus comentarios en tiempo real, de modo tal que Lev los podía leer, aleatoriamente, para mostrarlos a la concurrencia.

Al ir tomando notas mentales de lo que hace Manovich, no pude evitar compararlo con miles de cosas random que no tenían nada que ver con el arte. En particular, lo único realmente artístico fue cuando hace un estudio del color local predominante en ciertas obras históricas, y luego el modo en el cual él ordenaba este dato duro y lo iba clasificando acorde a la fecha, al autor, al período particular de quién realizaba la obra. En particular, me quedo con el momento en que trata acerca de la revista TIME y de la evolución sobre el tiempo de los colores, la diagramación y la composición acorde cada mes en cada año, desde principios del siglo pasado hasta las más recientes.

¿Se parece en algo lo que hace Felipe con lo que hace Lev Manovich?.

No, no se parece, pero el método de reunir los datos, y trabajarlos por medio de modelos matemáticos es la causa común que convierte una pieza de Video en una sola imagen que consta de un solo color. Este color, como ya dijimos, es el promedio de todos los colores en cada capítulo. Al disponer estos recuadros de cada color, se compone una nueva imagen que remite al pixel.

¿Qué hacer con ello, cómo explicarlo?

Es la abstracción en su grado más extremo. Al ver la grilla de verdes, grises y azules piedra, me queda claro solamente que puede ser un muestrario de Tajamar, Sipa, Renner o Tricolor, y que los colores

salieron medios repetidos. Además me hace pensar que no pintaría mi habitación de ninguno de esos colores. Tampoco ese dato es relevante, si es relevante hacer hincapié en que nos encontramos con una obra completamente procesual, que pierde el miedo a perder su valor estético “sensorial”, para incrementar una, a veces forzada, inexpresividad y hermetismo que contrasta de manera asombrosa con la obra anterior del artista.

¿Qué ocurrió? ¿Qué secretas redes neuronales nos llevan a esta evolución llevada tan al extremo?. Nunca he visto un solo capítulo de Dragon Ball. Pregúntenme por Robotech, o Saber Rider, He-Man o Grand Prix, y les puedo hacer una reseña de muchas hojas. Pero no tengo idea de cual es Gokú y supongamos que es el del pelo negro. ¿O es el de pelo amarillo?.

No lo sé. No importa, solo sabemos positivamente que esta serie es el cartoon favorito de nuestro artista, y llevar la cúlmide de su obra para dedicarla Dragon Ball es una apuesta arriesgada, y es un homenaje sentido. No es sólo un homenaje a dicha serie, sino a elevar los monos animados a la categoría de Sujetos de Arte.

¿Son los capítulos de Dragon Ball Obras de Arte?. ¿Porqué no?. No he visto ninguna, solamente les puedo decir que las series de monos animados son adictivas. Y acá tenemos el mejor ejemplo.

Además, estas reflexiones en un mediano y largo plazo nos llevan a reconocer que el valor de la Televisión y de los VideoJuegos son el gran angular que expande lateralmente la visión del artista convirtiéndolo en un ente desprejuiciado y que es capaz de sacar de contexto, o de recontextualizar el producto Audiovisual para convertirlo en una excusa, una razón o incluso un PieForzado para la creación. Se nutre, entonces, de lo que ve por la tele, y estas líneas salen de hecho mientras veo la telenovela de Canal 13.

Pero el artista reniega de esta cultura del mainstream. En nuestras conversaciones acerca de la proyección laboral como artistas, muchos de mis colegas se encuentran, dado cierto momento, en la crisis de qué hacer con la carrera que siguieron sin quebrantar la vocación y, sobre todo, sin destrozarse la Libertad Creativa.

Y empieza la parte delicada, difícil, jodida y patética que implica estar en las tierras del mapudungún intentando ser europeos, intentando disimular los pómulos anchos y comprarnos cosas caras pagándolas a cuotas para intentar vivir como vive esa gente que sale en la tele. Y caemos en ese foso debordiano acerca del excesivo valor del ocio. Me detengo en los pensamientos que surgen a partir de ese video de YouTube, que ví en alguna clase durante mi tortuosa estadía en pregrado. “La Societé de L’Spectacle”.

La obra de los Amigos del Magister.

Los amigos que conocí por medio del Buey (así llamo al artista para el cual escribo esta reseña), crearon obras radicalmente distintas a los que él hace. Los más cercanos, y compañeros de varias sesiones de Wii y bebidas gaseosas, Ferry y Fego, se fueron en la volá de pegarle en la guata a nuestra precaria realidad como Artistas Mediales chilenos, ridiculizando los Media Lab, de una forma que no me cabe duda que sacaron ronchas en el Establishment de la Academia y seguramente, que nadie entendió. Sinceramente, yo todavía no entiendo del todo de qué se trata, pero sí entiendo el motivo de la obra y creo

haber estado presente durante el montaje, conversándoles (para variar) de cualquier cosa excepto de arte.

Mientras Felipe derretía plásticos para su escultura multicolor, sus dos amigos se dedicaban a armar las partes de la mediagua que después ocuparía Iguana, nuestro amigo más joven y karateca, el cual iba a ser el Artista-Artesano, y cuyo Trabajo generaría la energía en Joules necesaria para... No sé, pero esa energía está codificada en páginas del documento que ellos escribieron para justificar su obra ante la Academia. Y contaron esa fábula que es como la creación del Mundo y que aún no termino de leer. Pero como me gusta escribir sobre cosas que sé a medias, probablemente cuando termine de leer la tesis de estos Ko-Pe amigos, entienda mejor y tenga algo que decir.

En estos momentos les comento que me quedé con las primeras páginas y el final, donde ví muchos ceros y unos. Ese es el legado de Iguana, nuestro amigo que se fue al sur a buscar una vida más sana y que nos consta que ahora está más cerca que cuando estaba en Maipú.

En un viaje en auto, escuchando hablar a Eduardo (el Ferry) acerca de qué se trataba la tesis, y luego de echar la respectiva Hojeada (con o sin H) me quedé con la idea de que esa parodia a nuestra precariedad tecnológica se puede asumir como la visión tragicómica que muchos de nosotros compartimos, y que es la misma que me lleva a seguir buscándolos como mis referentes más cercanos al momento de consultar dudas u opiniones acerca de qué camino tomar en este duro mundo del Arte.

A lo mejor a todos los de nuestra generación, nacidos en los ochentas y que estudiamos o intentamos o claudicamos en dedicarnos al arte, nos pasa un poco lo mismo. Somos descendientes de un apagón cultural, y las formas de adaptar ese retraso de la información nunca va a ser igual en cada uno. Pero sí hay cosas en común, y es a eso con lo que me refiero con una suerte de humor negro al presentar obras que dejan bastante atrás el concepto clásico de “belleza”, quizá por lo mismo que nos deja la escuela, un poco odiar la espontaneidad y darle preponderancia al tema del “proceso”.

No nos engañemos, me pasó un poco lo mismo, como estudiante. Y fue en esos lances cuando comencé a seguir la obra de Buey, mientras participamos de los mismos talleres con resultados bastante dispares. Nos encontramos con esa personalidad metódica que crea obras efectivas, sesudas, y sinceramente, nada sencillas. Porque la obra de Buey no es compleja, es intrincada, tiene dobles, triples, y cuádruples lecturas acerca de lo mismo, y todos sabemos que deja mucho de la interpretación al espectador.

Ya ha sido vastamente mencionado el épico episodio en que, en una presentación formal, Buey crea un teórico que no existe, solamente para justificar su obra.

El teórico que no existe, afortunadamente, se materializó a tal punto de que ya hay docentes que están estudiando su obra como un referente del arte contemporáneo. Y nos gusta saber eso, porque en el fondo todos sus amigos somos parte del proceso creativo.

7- Conclusiones:

Sobre la reducción y la opacidad

One chapter one color - dbz, no es una síntesis, ni un resumen, ni una muestra, ni una conclusión, ni un índice aunque funcione como tal, tampoco es un mapa, ni una revisión, ni una infografía, ni una huella y menos aún es información de la serie de animación japonesa dragon ball z. OCOC es una reducción.

Reducción como negación, como disminución, como opacidad, como bloque, como cierre, como presión.

La reducción es la anti metáfora, no está ahí para generar un conexión más rápida que la posible a través del pensamiento lógico a un lugar del conocimiento o experiencia inesperado o fuera de campo ni tampoco para expandir o romper las cajas de las ideas y conceptos, sino que al mismo tiempo que no conecta nada se ubica en el lugar de lo conocido y lo remarcado, es estático. Es un viaje estático al mismo lugar.

Al mismo tiempo que no nos guía a ningún lugar nuevo, niega a la fuente, disminuyendo tanto sus características significantes como significativas a una simplista sombra de su referente. La disminución no es sólo formal también es paradigmática: intenta reducir a cero las conexiones posibles, haciendo de las posibles interpretaciones un horizonte plano de nada. La negación apunta a los

dos sentidos de la comunicación, niega al referente, quedándose sólo con el sustrato nominal que lo vincula en forma convencional con su base y al mismo tiempo niega al receptor anteponiendo la opacidad de la información entablado sólo un puente que, nuevamente, es sólo convencional, es sólo de nombre.

No hay que confundir síntesis formal, abstracción con reducción, la abstracción nos ubica en la doble articulación de la búsqueda del lenguaje universal, de la estructura fundamental, necesaria y el mismo tiempo en las dinámicas de estos lenguajes son capaces de lograr desde la autonomía. La reducción por su parte es un residuo inútil que como aplanadora busca comprimir el objeto para que entre un espacio de menor tamaño.

La reducción de tamaño y de sentido, para la operación de reducir es lo mismo ya que ella funde en una misma dimensión las diferentes caras del fenómeno de significar. El material, el medio, el referente y el sentido se funden un bloque indiferenciado, inarticulado.

La reducción es transparente, es invisible es un espacio clausurado que sólo contiene su propia clausura como forma y estructura. En este sentido la reducción sólo presenta su propia operación de reducir, es una huella de su propio accionar. Pero al mismo tiempo es opaca y guarda, como un muro, el superficial manto del dato. El dato promediado, el promedio del color promediado de cada frame, dato deslavado, color pastel, pintura látex de la información.

La reducción al ponernos en el lugar de lo obvio, nos ubica frente un bloque blando y denso, que no admite intervención, absorbe todas las energías, no recibe daño como Majin Boo.

El muro, el bloque se cierran a la interpretación, a la deriva, al tiempo y al cambio, no necesita ser cambiado, y no por ser necesarias en su estructura sino porque son irrelevantes o no tiene peso. La obviedad no necesita fundamento, la obviedad flota.

La estructura líquida del bloque, requiere de una gran presión para mantener la forma y tamaño, lo cual con el tiempo más la reverberación producto de lo subrayado produce fisuras, escapes, dobles negaciones que abren espacios

para las fugas.

anexo ° 4 : Base de Datos

1, 0.51621 0.569558 0.473736	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-1.html	Aparece un mini Goku! Soy Gohan
2, 0.434023 0.348496 0.324018	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-2.html	El guerrero más fuerte de la historia, es el hermano de Goku!
3, 0.361555 0.262526 0.267211	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-3.html	¡Aquí está! ¡Éste es el equipo más fuerte de la Tierra!
4, 0.481997 0.494195 0.550294	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-4.html	¡El as en la manga de Piccolo! Gohan es un llorón
5, 0.491029 0.511108 0.429907	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-5.html	¡Goku muere! Sólo hay una oportunidad!
6, 0.486042 0.546779 0.54948	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-6.html	El señor Enma también se sorprende. La lucha en el más allá
7, 0.535076 0.555335 0.41557	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-7.html	¡Dinosaurios y supervivencia! El duro entrenamiento de Gohan
8, 0.5601 0.617909 0.442521	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-8.html	¡La gran transformación de la noche de luna llena! El poder secreto de Gohan
9, 0.420237 0.525945 0.459272	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-9.html	Lo siento, Sr. Robot. Caen lágrimas en el desierto
10, 0.443902 0.513141 0.443817	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-10.html	¡No llores Gohan! Comienza la batalla!
11, 0.412187 0.516347 0.449715	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-11.html	Despiertan los saiyans, los guerreros más fuertes del Universo
12, 0.45658 0.466477 0.41664	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-12.html	Siesta en el camino de la serpiente. La caída de Goku
13, 0.37271 0.398147 0.315622	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-13.html	¡Las manos fuera! La fruta prohibida de Enma
14, 0.341499 0.458711 0.378779	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-14.html	¡Dulce tentación! La hospitalidad de la Princesa Serpiente
15, 0.374787 0.381187 0.446644	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-15.html	¡Hay que escapar de Piccolo! Gohan convoca una tormenta
16, 0.489182 0.555792 0.547359	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-16.html	¡Corre Gohan! Chichi te espera en el monte Paozu
17, 0.490174 0.489474 0.633575	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-17.html	¡La ciudad sin futuro! El largo camino hacia la victoria
18, 0.382597 0.424697 0.567207	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-18.html	¡El final del Camino de la Serpiente! ¿Tú eres Kaioh-sama?

19, 0.457589 0.502906 0.487309	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-19.html	¡Lucha contra la gravedad! Atrapa a Bubbles
20, 0.375043 0.413995 0.397866	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-20.html	¡Revive la leyenda de los saiyans! Las raíces de Gokuh
21, 0.415741 0.329642 0.389006	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-21.html	¡Aparece, Shenron! Los saiyans llegan a la Tierra
22, 0.457787 0.373633 0.401997	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-22.html	¡Imposible! Los Saibaiman surgen de la tierra
23, 0.520161 0.485241 0.59756	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-23.html	¡Yamcha muere! Los temibles Saibaiman
24, 0.480928 0.45847 0.523963	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-24.html	¡Adiós, Ten! La estrategia suicida de Chaoz
25, 0.509753 0.505665 0.553211	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-25.html	Ten Shin Han grita! Éste es mi último Kikoho
26, 0.487647 0.54251 0.508678	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-26.html	¡La intensa espera de tres horas! El tren bala Kinton
27, 0.462708 0.589562 0.497997	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-27.html	¡Dejádmelo a mí! La gran explosión de rabia de Gohan
28, 0.497214 0.632589 0.539829	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-28.html	¡La crueldad de los saiyans! Dios y Piccolo mueren
29, 0.528058 0.623396 0.584163	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-29.html	¡Papá es increíble! La técnica mortal definitiva, el Kaioh Ken
30, 0.589027 0.600843 0.614985	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-30.html	¡Batalla ardiente sin límites! Goku contra Vegeta
31, 0.581409 0.552614 0.720751	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-31.html	¡Ahora Goku! La técnica final de la que depende todo
32, 0.495604 0.496146 0.701618	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-32.html	¡Fuerza de combate x 10! La gran transformación de Vegeta
33, 0.594896 0.507079 0.741591	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-33.html	¡No mueras, papá! Éste es el poder latente de Gohan
34, 0.549157 0.461808 0.537208	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-34.html	¡Ataca, Krilin! La Genkidama repleta de esperanza
35, 0.578762 0.473636 0.546475	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-35.html	¡Haz un milagro! Son Gohan, el super saiyán
36, 0.481377 0.524799 0.6141	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-36.html	¡Volamos hacia el espacio! El planeta de la esperanza es el hogar de Piccolo
37, 0.436335 0.539698 0.553816	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-37.html	¡El misterio de Yunzabit! La búsqueda de la nave espacial de Dios
38, 0.47353 0.586113 0.612453	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-38.html	¡Despegue hacia Namek! El terror que espera a Gohan y a sus amigos

39, 0.371115 0.471036 0.585265	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-39.html	¿Amigos o enemigos? El misterio de los niños de la nave espacial gigante
40, 0.4086 0.490041 0.55334	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-40.html	¿De verdad qué es verdad? Éste es el planeta de la esperanza, Namek
41, 0.51644 0.501512 0.511029	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-41.html	Los alienígenas amables. La bola de cinco estrellas aparece de repente
42, 0.501743 0.496633 0.509105	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-42.html	Planeta Freeza nº 79. ¡La recuperación de Vegeta!
43, 0.418963 0.351682 0.36424	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-43.html	¡Aquí están todas las bolas de dragón! Piccolo volverá a la vida
44, 0.42969 0.382125 0.433988	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-44.html	¡Un nuevo enemigo terrorífico! El tirano espacial Freeza
45, 0.395624 0.506798 0.449737	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-45.html	¡La ambición de Vegeta! Yo soy el guerrero más poderoso del Universo
46, 0.38407 0.504052 0.475759	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-46.html	¡Gokuh al máximo de poder! 6 días hasta el otro extremo de la Galaxia
47, 0.492341 0.544667 0.5243	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-47.html	¡Ataque por sorpresa! El objetivo del anciano son los scouters
48, 0.441696 0.496529 0.437778	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-48.html	¡Gohan en peligro! La persecución del mortífero Dodoria
49, 0.463168 0.582849 0.583825	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-49.html	¡Dodoria explota! La temible onda de choque de Vegeta
50, 0.499091 0.548437 0.587303	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-50.html	¡Huida del planeta en llamas! Un Kame Hame Ha vital
51, 0.451649 0.550288 0.575902	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-51.html	¡Coraje x 100! Los guerreros se reúnen con Kaioh!
52, 0.515549 0.608803 0.611673	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-52.html	¡Escúchame, Gokuh! Mantente alejado de Freeza
53, 0.493125 0.511286 0.570519	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-53.html	¡Escalófrío! La diabólica transformación del apuesto guerrero Zarbon
54, 0.464395 0.465616 0.499125	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-54.html	¡Defended el planeta de la esperanza! El aumento de poder de Krilin
55, 0.467846 0.566553 0.553439	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-55.html	Resurrección a las puertas de la muerte. El hombre milagroso, Vegeta
56, 0.460965 0.503989 0.534202	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-56.html	¡Una fuerza de combate inmensa! Los planes de Freeza se desmoronan
57, 0.49282 0.555519 0.491708	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-57.html	¡He recuperado las fuerzas! Gokuh se enfrenta a una gravedad de 100
58, 0.46043 0.489904 0.465836	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-58.html	¡El arma secreta de Freeza! Las diabólicas Fuerzas Especiales Ginyu

59, 0.533486 0.541387 0.602172	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-59.html	¡Bulma está en peligro! Freeza se hace con la bola de cuatro estrellas
60, 0.523451 0.600124 0.541248	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-60.html	¡Colisión frontal! El Kame Hame Ha y el Kaioh Ken
61, 0.500166 0.505934 0.496775	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-61.html	¡La batalla definitiva se aproxima! ¡Llegan las Fuerzas Especiales Ginyu!
62, 0.455313 0.573475 0.516123	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-62.html	¡Gokuh se aproxima a toda velocidad! Hay que escapar de las redes de Freeza
63, 0.422952 0.474057 0.349375	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-63.html	¿Truco o súper-magia? El Sr. Gourd se enfada
64, 0.412641 0.460901 0.399295	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-64.html	El salvaje Recoom. Es malo, brutal y extravagante
65, 0.468284 0.581097 0.515855	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-65.html	¡No mueras, Gohan! Gokuh llega finalmente al campo de batalla
66, 0.414609 0.480081 0.459955	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-66.html	¡Una fuerza fuera de lo normal! Son Gokuh, el super saiyán de la leyenda
67, 0.423916 0.550099 0.437158	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-67.html	¡Una bola relámpago azul y roja! Jeese y Burtta atacan a Gokuh
68, 0.459712 0.60723 0.507253	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-68.html	¡Al fin una confrontación directa! El capitán Ginyu entra en combate
69, 0.428513 0.585562 0.466844	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-69.html	¡Qué fuerza más increíble! ¿Has visto todo el poder de Gokuh
70, 0.410224 0.541704 0.448217	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-70.html	¿Cuál será el resultado de la batalla? La diabólica mano de Freeza se cierra sobre el Saichoro
71, 0.438628 0.596343 0.492188	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-71.html	¡Sorpresa! Gokuh es Ginyu y Ginyu es Gokuh
72, 0.421816 0.537022 0.37847	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-72.html	¡Aparece, Super Shenron! Concédeme mi deseo
73, 0.326263 0.495713 0.396265	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-73.html	¡Ése no soy yo! ¡Gohan tienes que golpear a tu padre!
74, 0.349245 0.446324 0.40276	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-74.html	¡Conmoción! Ginyu se convierte en rana
75, 0.335181 0.47835 0.380924	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-75.html	Tú que has reunido las siete bolas... Di la contraseña
76, 0.327016 0.458875 0.428508	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-76.html	¡Dios también vuelve a la vida! Piccolo es resucitado por Súper Shenron
77, 0.285566 0.465605 0.422087	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-77.html	¿El nacimiento del guerrero definitivo? Piccolo y Nail se fusionan
78, 0.311211 0.495871 0.469011	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-78.html	¡La supertransformación de pesadilla! La fuerza de combate de un millón de Freeza

79, 0.322302 0.521579 0.431453	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-79.html	¿Éste es el fin? Gohan es atacado por un poder descomunal
80, 0.350925 0.445578 0.419797	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-80.html	¡La marea cambia de golpe! Piccolo, el guerrero rezagado
81, 0.437127 0.55035 0.471187	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-81.html	¡La confianza de Piccolo! Yo seré el que derrote a Freeza
82, 0.318263 0.357162 0.41035	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-82.html	¡Ataca, Gokuh! La segunda transformación de un Freeza enfurecido
83, 0.401412 0.446852 0.459504	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-83.html	¡Temedme! El desafío de la tercera transformación de Freeza
84, 0.357743 0.513504 0.425711	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-84.html	La muerte de Dende... ¡Surge, formidable Poder Zenkai!
85, 0.428714 0.539329 0.436023	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-85.html	¡Cómo he esperado este momento! Son Gokuh se recupera
86, 0.362382 0.484992 0.368745	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-86.html	¡No...! Vegeta, el orgullo de los saiyans, muere
87, 0.400497 0.470217 0.436243	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-87.html	¡Se levanta el telón de la batalla definitiva! Yo voy a derrotarte
88, 0.409805 0.481282 0.354067	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-88.html	¡Los dos superpoderes chocan! Llega el momento de luchar en serio
89, 0.372059 0.467509 0.325302	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-89.html	¡La terrible declaración de Freeza! Te derrotaré sin utilizar las manos
90, 0.370236 0.392865 0.363238	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-90.html	¡No es un alarde! Son Gokuh, un tipo audaz y asombroso
91, 0.411973 0.464323 0.413933	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-91.html	¡La hora de la verdad! Un Kame Hame Ha con potencia de Kaioh Ken x 20
92, 0.385448 0.467729 0.408658	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-92.html	La Súper-Genkidama. ¡Ésta es mi última carta!
93, 0.384563 0.461157 0.353372	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-93.html	¡Hay que mantener viva la esperanza! El ataque suicida de Piccolo
94, 0.396105 0.455041 0.318384	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-94.html	¡La increíble energía de la Genkidama! ¿Quién puede sobrevivir a ella
95, 0.313509 0.444773 0.31521	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-95.html	¡Al fin se transforma! Son Gokuh, el Super Saiyan legendario
96, 0.324446 0.444084 0.340492	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-96.html	¡Explosión de rabia! Gokuh venga las muertes de todos
97, 0.33756 0.436395 0.357241	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-97.html	¿La destrucción del planeta Namek? El rayo de luz que perfora el suelo
98, 0.346799 0.500108 0.372974	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-98.html	Yo seré el que gane... Un ataque final que pone en peligro la supervivencia

99, 0.372367 0.475169 0.456177	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-99.html	¡Aparece Shen Long! El momento de la destrucción de Namek se aproxima
100, 0.283804 0.468341 0.364322	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-100.html	¡Soy el hijo de Gokuh! Gohan regresa al campo de batalla
101, 0.252676 0.310363 0.285374	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-101.html	¡Me quedo en este planeta! Un deseo final para la victoria!
102, 0.307372 0.375264 0.325159	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-102.html	¡Acabemos de una vez! Dos luchadores permanecen en el planeta condenado
103, 0.316783 0.390321 0.368777	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-103.html	¡El patetismo de Freeza! ¡Una vez comienza a temblar, es imparable!
104, 0.256993 0.339447 0.284598	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-104.html	¡La declaración de victoria de Gokuh! Freeza se destruye a sí mismo...
105, 0.251422 0.317385 0.309651	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-105.html	Freeza derrotado! Un último ataque que concentra toda la rabia
106, 0.316339 0.448324 0.342077	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-106.html	¡La gran explosión del Planeta Namek! Gokuh desaparece en el espacio
107, 0.262439 0.301031 0.348641	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-107.html	Gokuh ha sobrevivido ¡Todos los Guerreros Z resucitan!
108, 0.237913 0.266708 0.329161	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-108.html	¡El extraño tiempo! ¡¿Garlick Junior se convierte en dios?!
109, 0.278924 0.397732 0.304639	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-109.html	¡La niebla oscura del terror...! Todos se alían a la tribu del Demonio
110, 0.273209 0.32649 0.331715	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-110.html	¡El templo es el campo de batalla! Piccolo cae en la tribu del Demonio
111, 0.326592 0.426532 0.365213	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-111.html	¡Piccolo y la Super confrontación! El Masenko de la ira en el templo
112, 0.310893 0.345946 0.29131	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-112.html	¡Vuelve al corazón de todos! La Super agua sagrada duerme en el templo
113, 0.401847 0.353574 0.358695	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-113.html	¡No pares hasta el mañana! Decisión mortal para la preparación de dios
114, 0.379365 0.452193 0.378884	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-114.html	¡Reto Super radical! Las normas del dios derrotado
115, 0.330313 0.347876 0.310517	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-115.html	¡El agua Super sagrada es efectiva! El mundo despierta de la pesadilla
116, 0.328032 0.363655 0.295756	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-116.html	¡Oportunidad de combatir para Gohan! Ataca al planeta diabólico de la desgracia
117, 0.243061 0.274138 0.241977	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-117.html	Eres un hombre ¿no?... La proposición 101ª de Krilin

118, 0.296247 0.301951 0.218992	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-118.html	Esa es la Tierra papá... El contraataque del padre de Freezer
119, 0.351242 0.282487 0.208632	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-119.html	Yo derrotaré a Freezer... El misterioso chico espera a Goku
120, 0.317673 0.357548 0.338074	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-120.html	¡Una brizna espera a Freezer! Otro Super Saiyajin
121, 0.397586 0.375581 0.414662	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-121.html	¡Ossu! Cuanto tiempo... Son Goku ha vuelto
122, 0.324521 0.395767 0.401911	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-122.html	Mi padre es Vegeta... La confesión del misterioso chico
123, 0.29297 0.335778 0.259388	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-123.html	¿La nueva técnica devastadora de Goku?! Míralo, Mi Movimiento Instantáneo
124, 0.32357 0.377888 0.301765	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-124.html	¡Superando... a Goku! El príncipe de la raza agresiva Saiyanjin
125, 0.444963 0.458968 0.399105	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-125.html	¿Inicio autorizado? La nueva prueba de Goku
126, 0.46679 0.474644 0.396924	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-126.html	Las señales de un asesinato ¡¿Quiénes son los androides?!
127, 0.379298 0.437922 0.397912	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-127.html	¡La traición a sangre fría del inhumano N°20! Goku: la Super transformación de la ira
128, 0.326309 0.386703 0.516379	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-128.html	¡El doble shock de Goku! La enfermedad y el ataque de los enemigos
129, 0.338817 0.419649 0.426458	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-129.html	¡El poderoso Vegeta! Despierta la sangre del Super saiyajin
130, 0.423646 0.440002 0.394868	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-130.html	La risa atrevida del N°20... El secreto del Dr. Gero
131, 0.353786 0.402134 0.40253	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-131.html	¿La realidad es más espantosa que el futuro?! La duda de Trunks
132, 0.389899 0.482034 0.45385	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-132.html	¡Persecución! Buscad el misterioso laboratorio del Dr. Gero
133, 0.356819 0.418659 0.434655	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-133.html	Y continua el terror en la actualidad... ¡Despiertan el N°17 y el N°18!
134, 0.40156 0.453294 0.434837	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-134.html	¿Todo se retrasa?! El arma definitiva para matar a Goku
135, 0.419125 0.358758 0.358066	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-135.html	¿El Super poder de un rostro precioso?! Las habilidades de N°18
136, 0.401806 0.41266 0.45592	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-136.html	Nadie puede detenerles... ¡¿Los guerreros Z serán fulminados?!
137, 0.314559 0.274838 0.293443	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-137.html	¡La decisión de Piccolo! No dejes escapar la última oportunidad

138, 0.292652 0.344317 0.316313	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-138.html	¡El arma Super destructiva! Los androides se acercan a Goku
139, 0.292399 0.366576 0.296685	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-139.html	¡Presentimiento desfavorable! Bulma informa del misterio
140, 0.342343 0.445442 0.358841	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-140.html	¡Descubierto el huevo del mal! Trunks está aterrizado
141, 0.378201 0.487579 0.37372	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-141.html	Contra un enemigo nunca visto... ¡Nace el Super Namekuseijin!
142, 0.381619 0.447948 0.436054	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-142.html	¡¿Kamehameha?! El monstruo que tiene el poder de Goku
143, 0.342789 0.363037 0.390028	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-143.html	¡El cuerpo viviente de la destrucción y el odio! Se llama Androide Cell
144, 0.330662 0.408813 0.364901	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-144.html	¡El gran fallo de Piccolo! Cell huye a la ciudad
145, 0.469825 0.465376 0.398054	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-145.html	¡El secreto del nacimiento de Cell! ¡¿Qué hay bajo el laboratorio?!
146, 0.456964 0.489769 0.361126	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-146.html	¡Gokuh despierta para luchar! ¡¡Sobrepasa al Super Saiyano!!
147, 0.422168 0.475977 0.322105	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-147.html	¡Acelera tu entrenamiento, Saijin! En la Sala del Espíritu y el Tiempo...
148, 0.426756 0.466884 0.324261	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-148.html	¡¡El Gekiretsu Kodan que parte en 2 el cielo!! Piccolo contra el Androide No. 17
149, 0.393892 0.457354 0.388074	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-149.html	¡Esperaba este día! Cell: Preludio a la perfección del cuerpo
150, 0.470179 0.471232 0.409678	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-150.html	¡No te arriesgues en atacarle! ¡Piccolo arde!
151, 0.355501 0.416892 0.398162	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-151.html	La única esperanza...El silencioso guerrero N°16 persiste
152, 0.390056 0.46635 0.420865	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-152.html	Absorbe a N°17... Cell, el Super Gourmet se transforma
153, 0.385511 0.472365 0.358338	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-153.html	¡El mañana está en tus manos! El desafío de Goku
154, 0.334713 0.454081 0.405018	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-154.html	¡Yo pondré todo en su sitio! Aparece el renacido papá Vegeta
155, 0.316749 0.412774 0.368352	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-155.html	¡Regeneración repentino! Luz brillante, El Super poder de Vegeta
156, 0.361694 0.484996 0.481752	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-156.html	¡Arrodíllate Cell! Yo soy Super Vegeta

157, 0.41802 0.495465 0.509103	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-157.html	¡Orgullo peligroso! Un reto hacia el Cell perfecto
158, 0.458199 0.458332 0.430986	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-158.html	¡No sufras por mí! Krilin sabotea a N°18
159, 0.435336 0.482691 0.500977	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-159.html	¡Choque en el espacio! La asombrosa evolución al cuerpo perfecto de Cell
160, 0.448411 0.474003 0.502514	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-160.html	¡Poder de combate infinito! Nace el Dios destructivo llamado Cell
161, 0.420955 0.475025 0.512344	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-161.html	¡Super Vegeta en peligro! ¡El terror de la perfección se aproxima!
162, 0.374897 0.4837 0.526548	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-162.html	¡Los límites de un Super Saiyano! Trunks llama a la tormenta
163, 0.41857 0.496587 0.471682	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-163.html	¡Salva a papá! La ira de Trunks también arde en el cielo
164, 0.460485 0.523962 0.506194	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-164.html	¡El futuro desesperante! Trunks, el hombre que sobrevive al infierno
165, 0.408482 0.491791 0.477056	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-165.html	¡El punto débil de Super Trunks! Cell, La bomba de Choque
166, 0.493694 0.572791 0.594628	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-166.html	¡El gran combate definitivo se acerca a Gokuh! El misterio del Nuevo Torneo de Artes Marciales
167, 0.490647 0.586351 0.494834	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-167.html	100% de audiencia! El juego de Cell llama a la muerte
168, 0.291585 0.381561 0.394444	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-168.html	Goku y Gohan... El máximo nivel definitivo de los héroes fraternales
169, 0.424947 0.57154 0.537673	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-169.html	¿La habitación de Gokuh?! Esperemos el juego de Cell
170, 0.435854 0.52799 0.561558	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-170.html	El descanso de los guerreros... La chica, las mentiras y la decisión de Gohan
171, 0.490891 0.495035 0.523333	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-171.html	¡El poder ha sido ocultado! La época en la que Gohan fue un bebé
172, 0.483055 0.460442 0.418148	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-172.html	¡Buscando a un dios! Gokuh, el gran movimiento instantáneo
173, 0.491676 0.540575 0.515962	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-173.html	¡El primer trabajo de Dende! Las Dragon Ball reviven
174, 0.395782 0.479052 0.434603	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-174.html	¿El difícil problema de Gokuh?! A por las Dragon Ball
175, 0.435617 0.456281 0.473546	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-175.html	¡Aquellos que desafían a Cell! Preludio de la batalla decisiva
176, 0.484528 0.498458 0.475422	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-176.html	¡Espera un momento! La violenta tropa de Satán

177, 0.489291 0.528795 0.536884	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-177.html	¡El Desafío de Goku! El juego extremadamente tenso de Cell
178, 0.411401 0.40635 0.405798	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-178.html	¡La bomba terrestre! El enorme KameHameHa de Cell
179, 0.488737 0.497992 0.393708	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-179.html	¿Derrota o muerte?! Gokuh , el secreto de la reversión
180, 0.553003 0.543399 0.447991	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-180.html	¡Decisión en el combate mortal! ¿La rendición de Gokuh?!
181, 0.561592 0.49868 0.455995	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-181.html	La persona que sucede al más poderoso... Se llama Gohan
182, 0.513293 0.481261 0.438872	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-182.html	¡Enfúrcete Gohan! Llama al poder dormido
183, 0.534815 0.52989 0.481272	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-183.html	¡La pequeña amenaza! El ataque de los Cells Juniors
184, 0.500941 0.530876 0.489196	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-184.html	¡La crueldad de N°16! La ira de Gohan comienza a surgir
185, 0.468804 0.512353 0.475596	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-185.html	¡El nuevo poder sacude! La pulverización de los Cells Juniors
186, 0.531301 0.567606 0.560713	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-186.html	¡K.O. a Cell! El Super puño de hierro golpea una vez
187, 0.447377 0.489291 0.445045	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-187.html	¡El accidente de Cell! El cuerpo perfecto es destrozado
188, 0.471784 0.505754 0.484968	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-188.html	Adiós a todos, El último movimiento instantáneo de Gokuh
189, 0.454767 0.515796 0.486619	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-189.html	Pesadilla a la luz del día! El terror de la perfección
190, 0.445291 0.502171 0.453857	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-190.html	De Gokuh para Gohan... El alma de papá es transferida
191, 0.444075 0.52985 0.479355	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-191.html	La lucha termina... Gracias Son Gokuh
192, 0.401211 0.513041 0.511702	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-192.html	¡Entrenamiento en el otro mundo! Sonriente separación
193, 0.395072 0.490723 0.493566	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-193.html	¡Un nuevo día... Padre! Soy perseverante
194, 0.349457 0.470248 0.440649	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-194.html	¡Otra decisión! Yo protegeré el futuro
195, 0.499916 0.574348 0.552987	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-195.html	¡Gran emoción! ¡Eso es! El luchador del Otro Mundo
196, 0.362025 0.456592 0.370744	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-196.html	El Otro Mundo, Yo soy el gran héroe de la generación venidera

197, 0.404566 0.437257 0.326461	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-197.html	¡Entusiasmo en el Gran planeta Kaio! El torbellino de Goku
198, 0.388824 0.470771 0.387167	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-198.html	¡La decisión de las llamas! ¿Goku o Paikuhan?!
199, 0.408775 0.469532 0.61216	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-199.html	¡La victoria no se me escapará! Decidámoslo, El Kamehameha Super veloz
200, 0.392373 0.420074 0.492739	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-200.html	¡Han pasado 7 años! Desde hoy soy estudiante
201, 0.440475 0.43823 0.404512	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-201.html	Aparece el Gran Saiyaman del amor y la justicia
202, 0.405461 0.372544 0.427738	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-202.html	¿La primera cita caótica de Gohan?!
203, 0.376232 0.374449 0.441616	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-203.html	¡Es urgente Gohan! ¡Salva a Videl!
204, 0.451855 0.434775 0.493992	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-204.html	¡Los acontecimientos de un robo! ¿El ladrón es Saiyaman?!
205, 0.43326 0.394582 0.48363	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-205.html	¿Goku también resucita?! ¡El campeonato Mundial de Artes Marciales!
206, 0.346077 0.350795 0.521846	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-206.html	¡Gohan también se sorprende! El poder explosivo de Goten
207, 0.445845 0.456927 0.465356	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-207.html	¡A volar! La técnica de la danza celestial de Videl
208, 0.44491 0.4403 0.416927	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-208.html	¡Goku vuelve! La pandilla de guerreros Z
209, 0.384454 0.332244 0.341466	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-209.html	¡Saiyaman en peligro! ¿Cuidado con la copia?!
210, 0.487782 0.54277 0.449347	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-210.html	¡No soy pequeño! Chibi Trunks
211, 0.443995 0.538298 0.489226	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-211.html	¡Es mi turno! Goten, Gran batalla intensa
212, 0.433567 0.477193 0.39092	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-212.html	¡Un millón de veces! ¡Decidido el chico ganador!
213, 0.438024 0.431567 0.312115	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-213.html	¿Qué vas a hacer Satán?! El mayor problema de la historia
214, 0.452839 0.476765 0.437589	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-214.html	¡La decisión de los oponentes! Deprisa, que empiece el juego
215, 0.488175 0.521292 0.471647	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-215.html	¿Qué ocurre Piccolo?! La increíble renuncia
216, 0.40035 0.469367 0.455714	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-216.html	¿El extraño invencible?! El misterio de Spopobitch
217, 0.401887 0.416497 0.399432	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-217.html	¡La crueldad de Videl! ¿Podrá Super Gohan encolerizarse?!

218, 0.445979 0.464677 0.430659	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-218.html	¡Ahí está! Saiyaman es Son Gohan
219, 0.444887 0.514027 0.485875	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-219.html	¡Sacude la conspiración! El poder de Gohan es robado
220, 0.500838 0.534527 0.457176	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-220.html	¡Aparece el mago oscuro! Babidi, el demonio del mal
221, 0.404341 0.498583 0.407363	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-221.html	¡La trampa te espera! Super batalla desde el infierno
222, 0.409125 0.510241 0.408275	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-222.html	¡No lo hagas! La primera batalla de la cólera de Vegeta
223, 0.465329 0.511529 0.427209	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-223.html	¡El poder regenerativo de Goku! Yakon vuela
224, 0.534985 0.541516 0.427022	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-224.html	¡Gran error! ¡¿Satán contra los tres Super guerreros?!
225, 0.405999 0.453808 0.427761	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-225.html	¡Los poderosos pequeños! ¡¿La gran batalla de N°18?!
226, 0.360297 0.385607 0.357925	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-226.html	¡Demonio desvinculado! ¡El turno de Gohan!
227, 0.367127 0.389518 0.427956	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-227.html	¡Se mostró el corazón perverso! La idea de Dabra
228, 0.407897 0.446668 0.388311	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-228.html	¡Renace Vegeta el príncipe de la destrucción! Intrusión de guerra
229, 0.463646 0.42263 0.353042	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-229.html	¡El Super duelo del destino! Choque entre Gokuh y Vegeta
230, 0.415283 0.412807 0.414892	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-230.html	¡Espera Babidi! No permitiré tu ambición
231, 0.395483 0.325432 0.466029	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-231.html	¡El sello se ha roto! Llega el brutal y malvado Bu
232, 0.408366 0.441358 0.491506	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-232.html	¡No dejes que resucite! El resistente KameHameHa
233, 0.373131 0.409477 0.399523	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-232.html	¡¿En línea recta hacia la desesperación?! Kaioshin suspira
234, 0.436606 0.46343 0.417542	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-233.html	¡El temible Malvado! El terror de la muerte se acerca a Gohan
235, 0.442883 0.444519 0.399043	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-234.html	¡A comer! El estómago Super poderoso del Malvado
236, 0.478779 0.510895 0.471987	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-235.html	¡La decisión del guerrero! Yo mataré al Malvado

237, 0.512613 0.474696 0.495638	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-236.html	Por aquellos que amas... ¡Vegeta fallece!
238, 0.503277 0.431235 0.462445	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-237.html	¡Retorna la pesadilla! El Malvado Bu sigue vivo
239, 0.529884 0.470718 0.45787	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-238.html	¡La lucha de Videl y compañía! Buscad las Dragon Ball
240, 0.518162 0.476418 0.513367	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-239.html	¡Enorme esperanza! La nueva técnica devastadora de los pequeños
241, 0.425866 0.440495 0.431572	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-240.html	Goten y Trunks, la esperanza para salvar el mundo
242, 0.41109 0.455487 0.418401	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-241.html	¡La resurrección de Gohan! ¿El arma secreta de Kaioshin?!
243, 0.435197 0.452611 0.421183	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-242.html	¡Ahí está! La legendaria espada Z
244, 0.43005 0.447854 0.404912	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-243.html	¡La ciudad del Oeste es el objetivo! ¡Detente Malvado Bu!
245, 0.405083 0.430544 0.408517	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-244.html	¡Qué sorpresa, gran transformación! Super Saiyano 3
246, 0.553338 0.537743 0.498164	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-245.html	¡Bye bye Babidi! La rebelión del malvado Bu
247, 0.343052 0.374997 0.403597	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-246.html	¿Una mala confusión?! Entrenamiento especial de la pose de transformación
248, 0.449539 0.401451 0.375506	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-247.html	¡No están todos! Gokuhu vuelve al Otro Mundo
249, 0.420593 0.485325 0.385705	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-248.html	¿Dónde está Gohan?! Entrenamiento intenso en el Planeta Kaioshin
250, 0.476237 0.453948 0.391551	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-249.html	¿Es mentira?! La espada Z se ha roto
251, 0.484756 0.469797 0.402425	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-250.html	¡Nace la unión del Super hombre! Se llama Gotenks
252, 0.475007 0.444505 0.384118	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-251.html	¿El último arma?! Satán salva a la Tierra
253, 0.435777 0.510778 0.489179	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-252.html	¡Ha dejado de matar! El malvado Bu se convierte en un niño bueno
254, 0.43043 0.453112 0.366927	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-253.html	¡Huye Satán! Aparece el malvado Bu encolerizado
255, 0.540723 0.498427 0.379963	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-254.html	¿Quién vencerá?! Duelo entre BuBu bueno y malo

256, 0.450748 0.465207 0.416392	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-255.html	¡La catástrofe no volverá! La exterminación de los humanos de la Tierra
257, 0.383816 0.447972 0.35693	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-256.html	¡Exitoso entrenamiento intensivo! Este es el fin del malvado Bu
258, 0.41159 0.404525 0.333073	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-257.html	¡La hora de la verdad! Super Gotenks Zenkai
259, 0.4543 0.425507 0.302431	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-258.html	¡Lo conseguimos! ¡¿Aplacaremos exitosamente a Bu con los fantasmas?!
260, 0.502453 0.413492 0.343079	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-259.html	¡Huida desde la otra dimensión! Super Gotenks 3
261, 0.522607 0.502073 0.478489	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-260.html	¡¿Extralimitación?! El voleibol de Bu Bu
262, 0.501054 0.478271 0.408436	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-261.html	¡Grandioso! El renacido Gohan va a la Tierra
263, 0.580319 0.486514 0.499307	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-262.html	¡Aplasta a Bu! El poder milagroso de Gohan
264, 0.637564 0.51296 0.54579	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-263.html	¡¿Ya está?! La gran explosión del malvado Bu
265, 0.592598 0.45848 0.418355	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-264.html	¡La peor fechoría de Bu! Gotenks es absorbido
266, 0.53689 0.418373 0.410139	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-265.html	Por todo el universo... Son Goku regresa
267, 0.467128 0.421783 0.408021	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-266.html	Los milagros sólo ocurren una vez... La Super unión con Gohan
268, 0.487356 0.431983 0.434317	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-267.html	¡Unión! El orgullo de Vegeta y la ira de Gokuu
269, 0.48823 0.46212 0.464106	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-268.html	¡Poder heroico! Vegeto supera los límites
270, 0.495675 0.455049 0.499134	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-269.html	¡Grieta en otra dimensión! ¡¿Bu es cortado?!
271, 0.479238 0.42286 0.439658	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-270.html	¡Las manos del interior de Bu! Conviértete en caramelo
272, 0.552912 0.488052 0.438004	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-271.html	¡¿El héroe ha perdido?! Vegeto es absorbido
273, 0.569167 0.479237 0.481263	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-272.html	¡El laberinto del mal! ¡¿Qué hay en el estómago de Bu?!
274, 0.519045 0.454646 0.382464	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-273.html	¡¿Pesadilla o ilusión?! Duelo fraternal entre Gokuh y Gohan
275, 0.572418 0.505435 0.433827	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-274.html	¡El secreto del malvado! Dos Bu dentro de Bu

276, 0.62477 0.583908 0.521338	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-275.html	¿Dónde está la salida?! Huida del malogrado Bu
277, 0.381314 0.405937 0.405272	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-276.html	¡La desaparición de la Tierra! La transformación reversible hacia un Bu malévolo
278, 0.393761 0.429982 0.339705	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-277.html	¡El ataque de Bu! Conclusión en el planeta Kaioshin
279, 0.494859 0.45133 0.378049	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-278.html	¡Atrapa el futuro! La gran batalla arriesgando el universo
280, 0.497925 0.425438 0.46505	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-279.html	¡Vegeta desprotegido! Goku, tú eres el número 1
281, 0.483746 0.481509 0.474887	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-280.html	¡Resiste Vegeta! 1 minuto arriesgando la vida
282, 0.482265 0.477061 0.49115	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-281.html	¡No molestes a Satán! El creador de Bu resucita
283, 0.439163 0.510612 0.44539	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-282.html	¡El secreto de Vegeta! Polunga y los dos deseos
284, 0.515529 0.52686 0.434725	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-283.html	¡La última esperanza! Sobrevivir con la enorme Bola Genki
285, 0.489617 0.546883 0.425272	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-284.html	¡Super emoción! Todos pueden hacer la Genkidama
286, 0.52209 0.490026 0.411182	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-285.html	¡Lo sabía, Son Gokuh es el más fuerte! El malvado Bu desaparece
287, 0.419488 0.477486 0.420771	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-286.html	¡Vuelve la tranquilidad! ¿El malvado Bu es un aliado de la justicia?
288, 0.507257 0.521589 0.438198	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-287.html	¡Gokuh es lento! ¡Todos en la fiesta!
289, 0.462022 0.452949 0.366606	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-288.html	¡Abuelo Gokuh! ¡Yo soy Pan!
290, 0.491305 0.493854 0.475392	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-289.html	¡Soy Ub! ¿El origen del malvado 10 años después?!
291, 0.487199 0.518335 0.508206	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-290.html	¡El más fuerte! El sueño de Gokuh se cumple
292, 0.349415 0.402513 0.406297	http://dragonballzeta.com/ver/dbz/dragon-ball-z-capitulo-291.html	

Bibliografía

Lev Manovich - (2005). El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación. Giovanni Papini. GOG

RAYNA DENISON - (2010) - Transcultural creativity in anime: Hybrid identities in the production, distribution, texts and fandom of Japanese anime

Ben Fry - (2008) - Visualizing Data

Lev Manovich - (2008) - SOFTWARE TAKES COMMAND

Lev Manovich - la visualizacion de datos como nueva abstraccion y antisublime

Enrique Sucar - Vision Computacional

McLuhan Marshall - Comprender los medios de comunicacion

Lance Strate - La tecnología, extensión y amputación del ser humano

Mcluhan Marshall - El medio es el mensaje

Nicolas Bourriaud - Posproducción

Juan Martín Prada - La Apropiación posmoderna

Mario Gonzalo Chirinos Colunga - Visión Artificial: Percepción de Profundidad

