

Universidad de Chile
Facultad de Artes
Departamento de Artes Visuales

[VJING SESSION]
FWD, RWD, FWD, RWD

(Switched)

INFORME DE TRABAJO DE CREACION ARTISTICA
PARA OPTAR AL TITULO DE PINTORA

Estudiante
PABLINA SOLEDAD CASTILLO REBOLLEDO

Profesor Guía
Arturo Cariceo Zúñiga

2011

INDICE

Resumen	3
Informe	4
Del espacio representacional Objeto desarrollado: <i>Lentes Cuadrados</i>	12
Observación del Primer Monumento Chileno. Objeto desarrollado: <i>Monumento a la Libertad Latinoamericana</i>	14
Un personaje iconoclasta de cartón Objeto desarrollado: <i>Serie Jesuscowboy</i>	16
La experiencia virtual de un contexto social Objeto desarrollado: <i>La fiesta tiesa</i>	22
Experiencias performáticas sobre cómo realizar obras de Arte en espacios privados Objeto desarrollado: <i>Proyecto Serientropía</i>	24
Índice de imágenes	33
Imágenes <i>MIX SESSION FWD, RWD, FWD, RWD</i>	41
Imágenes	55
Conclusiones	134
Bibliografía	136

Resumen

La tesis, titulada *Vjing Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd... (switched)*, fue resultado de conclusiones que obtuve de la práctica del video y la *performance*. Su presentación consta de la mezcla (*mix*) en vivo de los videos documentados en este informe, acompañados de una base musical extraída del video *La fiesta tiesa*.

En el índice presento los trabajos como “objetos desarrollados”, casi todos videos. Estos van encabezados con un breve párrafo que sintetiza sus características principales y la razón de por qué fueron abordados.

Excepcionalmente, el primer *objeto desarrollado* (“lentes cuadriculados”), simboliza la mirada o sintonía en la que se encuentran los demás trabajos, materializando la pregunta por la herencia de lo institucional. De esta inquietud desprendo prácticas y preceptos de cómo mirar, que considero “concientizadas” en la universidad, y que identifico como un *gesto ocular* transformado metodológicamente tanto por la racionalidad como por la intuición.

Vjing Session FWD, RWD, FWD, RWD... (switched), expresa aquel ir y venir de la mirada sobre lo realizado, haciendo uso del remuestreo, el *loop* y la manipulación del formato video, que unido a los sistemas de trabajo artístico priorizan la práctica de la edición en términos experimentales.

INFORME

El informe lleva por título *Vjing Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd... (switched)*, aludiendo a la acción de adelantar o retroceder cualquier soporte de almacenaje de información electrónico.

La acción de editar expresa una sumatoria mayor de lo que sucede al observar lo realizado. Ese ir y venir del cursor, la perilla y el botón de un mismo impulso, sobre una línea de tiempo es la opción de elegir el tiempo y sus espacios intermedios.

En la presentación de esta tesis destaco aspectos de mis videos como propiedades de y en la imagen: el registro, la manipulación del registro, la preparación de una escena, el movimiento para buscar la escena, lo que el ojo no capturó en el encuadre, pero luego en la observación lo descubrió. La edición no lineal en la línea de tiempo de percepción de los videos, plantea que realizar cambios programáticamente en una fracción de tiempo “macera” el material. Y aquí quisiera puntualizar que cada trabajo es planteado como una experiencia individual, determinado por sus propios ritmos y gestos.

Así, la instancia de exposición (la presentación de los videos) traslada los gestos a un terreno común, el de las imágenes cortas, el *loop*, las fusiones de color, las pérdidas de color, la sincronización de la visualidad y el ritmo, el *random* de sus partes, etc.. Mezclando (*mix*) en vivo los videos documentados en este informe, acompañándolos de una base musical extraída del video *La fiesta tïesa*, también mezclada con la banda sonora de la producción videísta reseñada.

El informe contiene algunos *frames* extraídos de los *mix* principales donde fueron utilizados los siguientes videos y sus respectivos sonidos:

Monumento a la Libertad Latinoamericana y su vals peruano *Ódiame*.

Ups con sus pasos de caballo y su sonido ambiente.

Bailando Popcorn y su *Popcorn* electrónico instrumental de *Gershon Kingsley*.

Sonido Ambiente II y su sonido instrumental de su mismo sonido ambiente.

La fiesta tiesa y su base musical tipo *house* “de juguete”.

Proyecto Serientropía, videos y sus celulares melódicos. (Bonus)

Animales del 555, video que es sincronizado al sonido de un pequeño oscilador. (Bonus)

Corazones y Huesos bailando, extraídos del video *Elehonor is dead*. (Bonus)

FamilyTV y las ***Pantallas de los científicos de fwd, rwd, fwd, rwd...*** extraídos de *Canal Remoto*. (Bonus)

El *vjing*, tal como se conoce, es una práctica audiovisual que integra la manipulación en vivo de video y sonido, casi siempre en sincronía. Sus precedentes se encuentran en el videoarte, el cine experimental, la manipulación artística de los medios electrónicos, los conceptos del arte aplicados a las tecnologías de los medios de comunicación y la integración de estas en constante masificación.

Una experiencia temprana sobre estos planteamientos, en clave electrónica, se abordan en *Good Morning Mister Orwell* de *Nam June Paik*, una pieza de videoarte transmitida vía satélite entre Francia, New York, Alemania y Corea del Sur, coproducida por *WNET TV* en New York y el *Georges Pompidou* en París, en el año nuevo de 1984. La transmisión es un tributo a *George Orwell* y su novela distópica 1984 en la cual participaron numerosos artistas: *John Cage*, *Allen Ginsberg*, *Phillip Glass*, *Salvador Dalí*, *Laurie Anderson*, *Merce Cunningham*, *Joseph Beuys*, entre otros.

La transmisión consistía en la experimentación del formato: anuncios, fragmentos de programas, parodias televisivas y apariciones de los mismos artistas en un todo mezclado de videos; como también ocurre en *Global Groove*, otra obra de *Nam June Paik*, donde maneja la señal de video y la mezcla con contenidos provenientes de performances artísticas en el set televisivo como de contenidos extraídos de la televisión, todos expresados electrónicamente (*Charlott Moorman* y su cello en circuito de televisión o la cara de *Nixon* “glitcheada” en la pantalla). Lo que en la práctica anticipa el actual *vjing*, mezcla de video en vivo.

En términos históricos, el *vjing* tiene sus referencias en las formas de arte que expresan su relación sinestésica de la visión y el sonido. Uno de los primeros ejemplos sobre la invención de instrumentos capaces de producir relaciones audiovisuales es el órgano de color inventado por la pianista y compositora *Mary Hallock-Greenewalt*, considerado como un ejemplo de instrumento para la creación de música visual.

En sus comienzos el *órgano de color*, era un instrumento automatizado a luces de colores que se sincronizaban con los registros sonoros. Posteriormente en su desarrollo, el instrumento se desautomatiza y es utilizado en directo. Según *Mary Hallock*, la máquina funcionaba con las relaciones que producía el artista en la ejecución del instrumento, expresando así su temperamento; diálogo afín que encuentro al plantear el ejercicio de “fundir” mi propio trabajo.

Existen numerosos ejemplos de lo que sería una presentación de imágenes y sonido en vivo previos a lo que se conoce por *vjing*, desde los sicodélicos fluidos de óleo, agua y glicerina utilizados para presentaciones musicales de bandas en los años 70`s como: *Brotherhood of Light*, *The Joshua Light Show*, *Bill Ham*, *Mark Boyle*, *Sensual Laboratory*, entre otros. Incluso *Andy Warhol* en sus *happenings* multimedia como *The Exploding Plastic Inevitable* para el grupo *Velvet Underground*. Estas sesiones además de ser antecedentes en el aspecto de la utilización del video en vivo, tenían la intención de producir el ambiente de fiesta, contexto que comúnmente se ha utilizado para la práctica *vjing*.

El *vjing*, es el nombre por el cual se define la acción y el *vj* el ejecutante. El uso de estas palabras proviene de los animadores de programas de televisión dedicados a los *videoclips*, conocidos como *vjs*.

En relación al contexto espacial de la práctica del *vjing*, es necesario señalar la herencia de *Fluxus* y su búsqueda por unificar las artes en lo interdisciplinar o en la búsqueda de la obra total a través de *mixed media* desde donde se imprime el valor del espacio y la obra presencial; o lo que sucede con las citas o samples mezclados que están en relación a lugares, por ejemplo el caso del colectivo *D-Fuse* y algunas obras que exponen la mezcla desde lo sicogeográfico, el cambio de las ciudades y sus habitantes entre otros fenómenos de lo urbano.

Destaco a *Matt Black* y *Jonathan More* de *Ninja Tune* con su grupo *Coldcut* grupo de música electrónica que a partir de los 80's trabajaban con remezclas en *cut up* o el *collage* de *samples* de música *hip-hop*, *rock*, *jazz*, *breaks*, etc, y su posterior trabajo con el sello *Ninja Tune* del que aparecen numerosos videos musicales o de mezclas en vivo, en donde la coherencia de una acción en sincronía con el sonido, grafica un carácter narrativo o acentúa una temática a la escena con *loops* y *scratches*.

Con el tiempo el *vjing* se ha constituido como una práctica artística independiente del *dj* o del formato contextual de la *discotheque* o el bar.

La *Session fwd, rwd, fwd, rwd...*, plantea el uso del concepto de “fiesta” de forma implícita. Para esto recurro a *La fiesta tiesa*, video que está construido desde la virtualidad de estar en una fiesta y desde donde emergen las demás escenas mezcladas.

Aquí, la *session* es la remezcla y revisión de una práctica de video que presupone la acción *fwd,rwd...* en la práctica de la edición y se encuentra en relación a sus partes, ya que los videos originales son reeditados en una porción de tiempo mínima que destaca los gestos simbólicos en un *mix*, dejando en claro que el espacio de la mezcla en vivo es una exteriorización desde el mismo lenguaje del video a los desarrollos y etapas por donde transitan mi historial con el arte y que son canalizadas por este medio, siendo trasladadas al punto de la convergencia visual, auditiva y simbólica.

A lo que apunto es a investigar la imagen desde sus características formales sintetizando en pequeñas fracciones de tiempo lo simbólico de cada caso, explicitado como “objetos desarrollados”, denominación que utilizo para reemplazar el término “obra de arte”.

En particular cada trabajo, aborda la *performance* desde el formato video; el video está desarrollado fuera y dentro de sí mismo, valga decir, en sus características y propiedades para construir la imagen y el sonido, como soporte escenográfico de una *performance* y como *media* protagonista de la mirada.

Independiente de la temática o el contexto de los trabajos realizados, en cada caso intento resolver preguntas del “cómo”, lo primordial para mi es la representatividad. En relación a esto, cito

un párrafo extraído del libro *Performance Art* de Roselee Goldberg, a propósito de la escuela *Black Mountain College* en Carolina del Norte, E.E.U.U:

En busca de un artista que creara un punto focal para el variado programa de estudios, Rice invitó a Josef y Anni Albers a unirse a la escuela de la comunidad. Albers, que había enseñado en la Bauhaus antes de que los nazis la cerraran, de inmediato proporcionó exactamente la combinación necesaria, disciplina inventiva que había caracterizado sus años en la Bauhaus “ el arte está interesado por el COMO y no el QUE; no con el contenido literal, sino con la performance del contenido factual. La performance – cómo se hace – es el contenido del arte, explicó a los estudiantes en una conferencia.

Esta cita permite acotar cómo abordo cada trabajo donde utilizo y pienso el video como herramienta desde donde desprendo lo experimentado desde:

1- El espacio performático a través de la edición no lineal y la posibilidad de manejar el tiempo; haciendo de ello una observación proyectiva de lo observado (*Monumento a la libertad latinoamericana*).

2- El espacio bidimensional y la performance, por medio de los preceptos pictóricos de la imagen o la extrapolación de éstos (*Serie Jesuscowboy, La fiesta tiesa, Taller Chroma key*).

3- El interés por experimentar el espacio que otorga el video desde su posibilidad electrónica y su virtualidad (*La fiesta tiesa, Taller chroma key*).

La frase *objetos desarrollados* alude al hecho de que cada trabajo constituye una parte del total que integra esta exposición, y además puntualiza el hecho abordado. Cada trabajo expresa y protagoniza la mirada respecto a una imagen institucional: la imagen institucional del arte, la imagen de la iconografía, la imagen del monumento, la imagen en un contexto social.

Para finalizar quisiera referirme al subtítulo del informe *switched* o *switchhead*. Los fragmentos de estos videos son expuestos a la instancia del *switched*” o *switchhead*, lo que se refiere a la acción de conmutar los videos. Es la mezcla total de todos los elementos y el nominativo escogido para expresar que entramos de una situación a otra en cada video, donde los objetos desarrollados son instalados en un campo común estructurados sobre su propio lenguaje.

Del espacio representacional

Objeto desarrollado: *Lentes Cuadriculados*

El primer trabajo al que haré referencia es un objeto realizado el año 2002 periodo de ciclo básico, específicamente en el examen final de dibujo. El objeto denominado *Lentes cuadriculados* (ver página 63), es un par de lentes intervenido con una cuadrícula negra de 2 mm.

El objeto fue presentado en un plinto transformándolo en un ente aurático; pero por otro lado es sacado del lugar de exhibición, para ser “utilizado” por la comisión de exámen. En este momento el objeto es calzado en los ojos de un usuario (en este caso el profesor *Cesar Osorio*), los lentes presentan al ojo la casi invisibilidad de la cuadrícula; sensible a la retina, pero casi imperceptible para resolver la composición de un espacio. La pregunta por su aparente utilidad plantea la ironía sobre la configuración del espacio bidimensional en la pintura.

Este objeto simboliza parte de las obras posteriores en el sentido de que, pese a la bidimensionalidad de los espacios pictóricos y/ o espacios expositivos, pese a la historia del arte y la convención arraigada de una imagen, existe en esencia una vinculación que apunta hacia otros campos creativos, ligados por ejemplo a la invención de circunstancias, preguntas propias sobre la percepción del arte, la aparición de sentidos poéticos y comunicativos, conformar iconos o imágenes que señalan percepciones del espacio-tiempo o de la “realidad”, apartando en este caso , el mero sistema composicional, para dar cabida a una virtualidad en lo realizado.

En referencia a esto tomo como punto base la invención de la perspectiva y hago una distinción de su funcionalidad para el espacio representado.

Según a quienes se le atribuye la invención, *Brunelleschi* y más tarde implementado por *Albertti*, la cuadrícula, un sistema geométrico para el orden y disposición de un punto de vista en el plano, permite volcar lo que se ve de manera racional.

Para el objetivo de la composición espacial, cada vez que yo quisiera hacer uso de la cuadrícula estaría fijando la vista en otro punto fuera del campo visual y por tanto no podría ver la cuadrícula. Este hecho viene a representar algo particular pensando en lo que afirmaba *Leonardo* en su *Tratado de la pintura*:

Hay perspectiva allí donde el cuadro se halle transformado, en cierto modo, en una ventana, el cuadro devenido ventana se ha transformado en una vista.

A modo de explicación, la ventana respecto a la realidad está calzada justo en el gesto que me ordena el espacio propio, el de la conciencia frente al modelo percibido. El quiebre ha de significar la ventana elegida. Si el punto de partida es la perspectiva, la utilidad del sistema es la elección interpretativa por sobre cualquier materia, espacio o estructura que hace referencia a lo cultural, interpretando las herramientas de producción, la impronta del objeto como imagen y su consecuencia. En otras palabras el hecho de cambiar la perspectiva de su lugar condicionó el método instrumental; *hackeó* su condición, apareciendo otra pregunta por la propia percepción de los elementos, en otras palabras, es la pregunta por la propia perspectiva.

Observación del Primer Monumento Chileno

Objeto desarrollado: *Monumento a la Libertad Latinoamericana*

Videoclip de una situación atemporal

Atribuido como *video clip*, según la edición de video musical, ya que se constituyó como una representación visual de la canción *Ódiame*. El video es realizado en torno a la observación del lugar físico y de emplazamiento del *Monumento a la Libertad Latinoamericana*, primer monumento, instalado en el centro histórico de la ciudad, Santiago de Chile.

La escultura fue creada por el escultor italiano Francesco Orsolino y data de 1836, para el Chile de ese entonces transcurre el gobierno de la República. El monumento es producto de una gestión diplomática realizada por Javier Pérez Rosales, con la idea de plasmar el sentimiento de independencia de esos años.

El monumento, está constituido de un par de figuras femeninas alegóricas: la diosa romana *Minerva* quién le entrega la libertad a América representada por la figura indígena, unos caimanes que lanzan agua (lo exótico de América para los Europeos), además de relieves conmemorativos a sucesos de la Independencia, como por ejemplo la *Batalla de Ayacucho*, última de las batallas terrestres de las guerras por la Independencia Hispanoamericana. Esta información me fue de utilidad como apoyo para interpretar las imágenes que recopilé después de grabar el monumento y su entorno próximo pudiendo entender una edición desde lo que no está encuadrado como tal, ya que las imágenes encuadradas parten con la observación

de la escultura propiamente tal, y nunca fue mi intención detenerme en lo que en ese momento acontecía al monumento.

El video es un registro acucioso sobre un plano general del monumento, planos acotados de sus estatuas y detalles; donde de un modo significativo el objeto de observación Monumento a la libertad Latinoamericana se reinterpreta a través de un diálogo expuesto por el ejercicio de edición imagen-sonido y a esto se suma la inclusión del espectador que orbita en torno a la cotidianidad del monumento, en este caso una madre y su hija quienes paradójicamente se disputan desde sus propios gestos corporales la contemplación de la imagen patrimonial. La madre sugiriendo abandonar ese momento de contemplación es contrarrestado con el gesto de la niña haciendo ademán de quedarse, apuntando al monumento (la iniciativa de monumento calzaba fuertemente con los ideales en una época de creciente liberalismo) (ver página 91).

El objeto de observación inicial es la fuente conmemorativa a la libertad Latinoamericana, el centro histórico de la ciudad y su entorno urbano, el gesto de la niña hace visible un gesto de oposición frente a la autoridad, para mí la contradicción en este caso del amor-odio a la madre patria, como la canción inscribe en las escenas.

En los ensayos de esta presentación, el video fué editado extrayendo: el gesto de la madre con su hija, las escenas de las estatuas femeninas y la cara norte del monumento que funciona como eje para ensamblar, fundir en la mezcla un carrusel (ver página 43) así como lugar para la fantasmal aparición del personaje *Jesuscowboy*, serie que detallo a continuación.

Construcción de situaciones en video para un personaje iconoclasta.

Objeto desarrollado: *Serie jesuscowboy*

El primer video donde figura la imagen de *Jesuscowboy* aparece en un video realizado sobre un plano congelado de una escalera mecánica. Sobre ésta se encuentra el personaje como la imagen de un video en “congelado”, desapareciendo para luego quedar como una imagen retiniana sobre la carta de ajuste televisiva. Desde aquí el personaje es protagonista de una serie de videos y presentaciones en vivo (ver desde la página 90 a la 102).

En un principio el personaje se manifiesta solo como una imagen en *collage*, es adosado a escenografías y situaciones que dialogan con sentimientos ideológicos contradictorios: políticos, religiosos, culturales y de la “idiosincrasia tercer mundista”. Estas primeras configuraciones se centran en hacer del emblema *Cowboy* y *Jesús* un todo completo, el seudo “chivo expiatorio”, adoptando la poética de una caricatura, en el modo de su estado congelado que es contextualizado por el sonido y los escenarios.

Para el proyecto *Experiencias sonoras desde la visualidad artística*, mi participación con los tracks *Que mirái* y *Míralo con la Oreja*, son desarrolladas como invenciones sonoras paralelas al trabajo aquí planteado, refiriendo el interés a algunos iconos y gestos políticos entorno a la televisión como lo son el *zapping*, la carta de ajuste y su desentendimiento público sobre la transmisión de contenidos.

En la carátula y contraportada de este disco figura el personaje como la cara visible, es el sello contenedor, el logo de un canal de televisión (ver página 88).

El personaje es trasladado a la superficie del video desde la performance, traduciendo los parámetros compositivos para manejarlos a escala humana, dando vida a un títere- dibujo. Este dibujo sobre cartón blanco es adosado al titiritero, quien viste de negro y practica el adiestramiento del cuerpo moviendo sus extremidades como si estuviera en un plano, condicionando el cuerpo en 2d.

El titiritero sigue las instrucciones de las coordenadas, de modo que el acto de la *performance* o *videoperformance*, (dependiendo del caso) es un juego de dos planos tanto para el intérprete y los espectadores, quienes ven el escenario y el *backstage* de la escena.

El personaje se inscribe en espacios conmemorativos, representativos de una fundación. Tanto la estrategia del *set* como la ideología, cohabitan en un espacio paralelo, el de las imágenes trivializadas, las dos imágenes en una, permiten integrar puntos de vista ideológicos y visuales que se remiten a una sensación espacial respecto de la imagen planteada como representatividad: el cuerpo de la imagen se tuerce para acoplarse a la superficie del video.

El contexto de su paisaje hace posible las relaciones frente a un escenario de idiosincrasia popular chilena, ese atisbo popular de lo cotidiano y la tradición está desarrollado de una forma realista, ilustrativa y caricaturesca, poniéndose de frente a ese papel cultural.

Es una burla ante ciertos mensajes institucionales del vivir, algo así como una leyenda urbana, a quien se le adjudican: roles, papeles, historias para lograr entender o buscar justificación a las preguntas sin respuesta de los propios cuestionamientos, frente a una imagen general de contexto; *Jesuscowboy* está en relación a lo mitológico: un símil de mito urbano, figura caricaturesca, que asume una carga emotiva y física frente a una crisis de identidad respecto al lugar donde habita; diferenciándose del origen de los mitos que son supeditados a una fracción territorial o geográfica, con sus influencias y costumbres.

En este caso *Jesuscowboy* viene a representar un personaje que existe en diversos contextos, paisajes o circunstancias y que a partir de estos formula un no sentido de identidad dependiendo del escenario y los elementos que influyen en cada aparición.

Bailando Popcorn es un video realizado el año 2006 (ver página 96). Para esta ocasión el escenario escogido fueron los *Juegos Diana*. El video se concentra en 3 espacios, por un lado la presencia del personaje en el galpón de juegos entremedio de la gente y los niños en tanto la cámara capta las reacciones de la gente al ver el personaje, luego el personaje bailando en un videojuego y finalmente el personaje y su bidimensional encuadrado en un mural tipo *Disney* mal pintado (monos mal dibujados) del establecimiento. El video transcurre con el tema musical *Popcorn*, un conocido tema de *Gershon Kingsley*, compositor de música electrónica para *Moog* y sintetizadores.

El personaje *Jesuscowboy* de frente a la cámara, baila sobre un videojuego al ritmo de *Popcorn*. Está sobre el juego electrónico *Dance Dance Revolution*, un videojuego musical de la compañía japonesa

Konami, en el cual los jugadores bailan sobre una acotada pista de baile, pisando las flechas según lo indique el video. El personaje está bailando, dando la espalda a la máquina, ella es su escenario y la cámara registra sus movimientos tiesos. Se vuelve una instancia ridícula el que adquiera tanta humanidad como para bailar sobre esa máquina y al mismo tiempo ser inmóvil, es un “ícono destruido y humanizado”.

En la ortodoxia oriental y otras tradiciones de la pintura cristiana, un ícono es un panel plano donde aparece pintado un santo o un objeto consagrado, por tanto extrapolando esta forma de representatividad la serie resalta una actitud suspicaz y abre una pregunta sobre mi visión materializada en imágenes, pudiendo ser en parte representativas de un paisaje-país, una ilusión de contexto propio desde la interpretatividad de ese paisaje.

La necesidad de perpetuar el gesto iconoclasta del personaje es desarrollado en vivo con la performance *Anda a mi fiesta*, realizada en la Biblioteca de Santiago, el año 2006, haciendo una conjunción de elementos simbólicos dentro de la presentación que permitieron caracterizar al personaje y la escena.

Esta caracterización representa un cúmulo de elementos que desprendo de mi archivo personal en relación a imágenes o sensaciones materiales iconográficas respecto a las preguntas de productivizar en un espacio pequeño y concurrido, la imagen de fiesta, iglesia y política.

En este trabajo se desarrolla el espacio de la fiesta censurada, alusión al toque de queda en la dictadura, el cual obligaba a restringir los horarios en la vía pública. El toque de queda es gestual en la *performance* cuando el personaje es desmantelado y el intérprete es descubierto (ver páginas 100 y 101).

Este hecho viene a significar la finalización de la serie *Jesuscowboy* y el inicio de otros planteamientos que se traducen en la utilización de las herramientas propias del video como superficie de presentaciones (ver página 102). Aquí el recorte es trabajado utilizando el video como soporte escenográfico, un símil de lo que ocurre en los videos donde es utilizada la técnica *Chroma key*, la cual nos permite reemplazar el color del *set* de grabación.

Las primeras experiencias con esta técnica fueron medianamente desarrolladas dentro de la facultad, debido a un desconocimiento de que existía un *set* o superficie idónea, además de pintar el altillo (antigua bodega de *Hermosilla* y *Quintanilla* en la sala de pintura).

Luego la experiencia de utilizar un *set* para el proyecto *Serientropía* y con el equipo de trabajo, hicimos algunas grabaciones que daban cuenta de nuestro paso por los espacios construidos en maquetas.

Mi experiencia con el *Chroma key* continuó cuando impartí el taller llamado *Videperformance* en *Chroma Key* en Balmaceda 1215 el año 2008. Este taller fue pensado desde las bases de la pintura impulsando a los integrantes a indagar en su imaginario personal, en sus propios recursos creativos y de ingenio visual, en donde se asimilaba la imagen sonora visual, la composición y la *performance* en el *set* de grabación.

Se desarrollaron ejercicios desde: el desplante escénico de la *performance* en el *set*, la construcción de objetos para cada narración, la construcción de personajes, encuadres y producción de sonidos. Finalmente se desarrollaron 4 videos de diferentes temáticas y visualidades.

Uno de los desafíos de este taller era lograr una producción de videos con características artísticas dentro de un espacio totalmente institucionalizado por el área audiovisual y además como pié forzado dentro del *set chroma Key* explotando las capacidades imaginativas e inventivas de la narrativa visual desde los planteamientos pictóricos, las que fueron administradas según las inquietudes de los integrantes (ver desde la página 120 a la 124).

El taller en particular responde a una necesidad de utilizar los medios audiovisuales para productivizar lo artístico, dándole enfoques diferentes a las técnicas y a la manera de abordar los contenidos. Destaco la experiencia por la práctica con el video, pero además porque la técnica *chroma key* es utilizada para fines ilusionistas (industria del cine y sus efectos especiales). A mi juicio y en respuesta a esta convención, el taller aborda el efecto especial desde lo dispar y lo ficticio, lo fantástico, y en ese sentido encuentro una relación con mi manera de abordar este formato, el hecho de la evidencia del recorte, la invención del contexto donde se habita, la posibilidad de abordar la narrativa como un *collage* o viceversa.

LA FIESTA TIESA

La fiesta tiesa (ver páginas 125 y 126) es un proyecto que parte desde un video realizado paralelamente al trabajo realizado en el *Taller de Videoperformance en Chroma key*, producto de un trabajo de creación entorno a la edición de videos como contextos de situaciones gestadas en escenarios virtuales. Su primera versión es exhibida en mayo del 2009 en la exposición *Canal Remoto*. El nombre de *La fiesta tiesa* se debe a que no hay ninguna fiesta aconteciendo y todo está supeditado a la circunstancia virtual de estar en una fiesta, por tanto es una “fiesta tiesa”, una fiesta que no se mueve, una ilusión de fiesta.

La primera etapa es una instancia de grabación en un set de *chroma key* donde se bailan secuencias sonoras. La protagonista baila según distintos ritmos realizando movimientos no planificados ni instruidos. Estos videos son grabados pensando en una fuente secundaria representado por imágenes que aluden al espacio de una *discotheque* o fiesta. En primer plano la mujer vestida de rojo, sin zapatos y en segundo la escena de fondo, una mezcla de animaciones *gif* en *loop* de 2 y 3 cuadros, todo mezclado a un video de una *discotheque* donde se ve la aglomeración de gente bailando.

Luego de algunas sesiones de grabación, realice una selección en donde se reconocieron varios movimientos y gestos similares en el baile. Los fragmentos seleccionados fueron editados con una forma de trabajo antecedente, ocupado en el año 2004 para un video llamado *Sonido Ambiente I y II* (ver páginas 80 y 81) que consistía en la edición del video según la creación de una base rítmica desde el sonido ambiente de la grabación la que a su vez determinaba el ritmo visual

del video, algo así como un *scratch* pre editado. Este sistema en *La Fiesta tiesa* opera de una manera similar escogiendo y repitiendo ciertas partes del video, los movimientos del baile son coordinados a la música evidenciando la automatización del ritmo y la escena.

Incorporo para esta presentación el carácter pendular entre imágenes trabajada sobre el recurso de utilizar la selección de recorte en *Chroma key* como un ecualizador entre videos, haciendo que el recorte se genere por medio de selecciones de tinte presentes en cada uno de ellos. Este sistema de ecualizar las imágenes viene siendo un *grattage* en el video, denominación que se le da a la técnica (atribuida a los surrealistas) de frotar la pintura seca en una superficie produciendo algo similar a un relieve.

En esta presentación el video contextualiza los demás trabajos en la institución social "la fiesta" y en su transcurso son mezcladas las imágenes donde se expresan otras situaciones respecto a lo institucional y justamente lo institucional está expresado en el personaje, quién hace notoria la imagen reminiscente del *Chapulín Colorado*, no sólo por sus parodias al heroísmo norteamericano en este caso traducido al personaje en sus desmantelados pasos de baile, sino que además la utilización de la herramienta (*chroma key*), que ilusiona las cualidades físicas de un héroe, en *La fiesta tiesa* sintetiza y desplaza lo ideal del contexto fiesta y el factor protagónico del personaje se hace visible desde un absurdo donde la intimidad es expresada en un contexto ilusoriamente público.

SERIENTROPIA

Serientropía partió como una iniciativa de realizar un canal de televisión por internet sobre performances, algo así como un *reality* de *performance* por Santiago. El proyecto mutó y nuevos integrantes se sumaron a la iniciativa, quedando un grupo de 4 personas en postulación a uno de los fondos de cultura. El proyecto fue realizado con fondos gubernamentales, fondos gubernamentales, otros fondos gubernamentales y privados.

Este proyecto consistió en una serie de obras realizadas en espacios privados de la región metropolitana y que fueron solicitados a través de una página Web: www.serientropia.cl. Para participar del proyecto la persona interesada debía escoger una de las 14 imágenes distintivas de la obra o “Visita” a realizar presentadas en un catálogo; cada una de ellas calendarizada entre Enero y Marzo del 2008, enviando sus datos a través de un formulario en el cual además indicaba el lugar donde se llevaría a cabo la visita.

Fueron 14 visitas realizadas a diversas comunas de Santiago y presenciado por un público variado así como también los lugares en donde se hicieron las presentaciones como: casas particulares, un restaurant, un jardín infantil, una lavandería, una empresa editorial. Las visitas fueron registradas en video y posteriormente actualizadas en la página web del proyecto.

El proyecto se plantea el uso de medios tecnológicos a corto alcance como cámaras fotográficas digitales, teléfonos celulares, cámaras de video domésticas, con el objetivo de hacer más discreto el momento del registro.

Se plantea además, el uso de herramientas comunicacionales, con el objetivo de aprovechar la familiaridad del entorno paisaje en las visitas y utilizarlas como herramientas para la lógica del proyecto, enviando archivos desde un dispositivo móvil a otros, editando en vivo los sonidos y videos de los registros tomados en el lugar de la visita o en el trayecto hacia ese lugar.

La visita tiene un guión de presentación el cual está dado por un sistema programático de hechos que estructuran la performance, es un protocolo, algo así como la burocracia interna del arte.

1. Revisión del Formulario de petición en línea.
2. Confirmación telefónica de la visita y el lugar en donde se realizará la acción.
3. Carga de equipos al automóvil. Videos registros del trayecto hacia el lugar (en algunas oportunidades)
4. Descarga de equipos entre ellos un *rack*, (mueble doméstico utilizado para el ordenamiento de sistemas de sonido y/o video).
5. Elección del lugar de presentación: selección y conversación sobre la disponibilidad de utilización de espacio para llevar a cabo la presentación.
6. Disposición de los equipos en el espacio: proyector de video, rack, subwoofer, cámaras que registran la visita.
7. Inicio de Presentación - Protocolo de Bienvenida: Mediante el dispositivo móvil en función altavoz (acoplado) se presenta la visita:

Hola Bienvenidos a Serientropía Visita numero 9, estamos en la casa de Andrés, avda. La paz 1342, comuna de Recoleta. Les invitamos a tomar una buena ubicación. El uso de sistemas de grabación como cámaras digitales teléfonos celulares u otros está permitido en el transcurso de la visita. Esperamos disfruten de nuestra estadía, gracias.

8. La visita transcurre según la imagen solicitada la que da pie al conjunto de videos que son proyectados desde un *datashow* hacia un lugar estratégico del inmueble. Las personas que habitan el lugar ofrecido, pausan sus tareas cotidianas para ser partes de la visita o también continúan en ellas y a veces se integran a la experiencia.

9. Finalización de la visita con la frase: te invitamos a revisar esta y otras visitas en www.serientropia.cl. Invitación a seguir colgado del proyecto.

En una primera instancia el conjunto de imágenes que articulan el proyecto provienen de la cotidianeidad doméstica, encuadres y circunstancias del día a día y de los comportamientos personales o diarios de las personas en su sistema de vida habitual. Cuando el proyecto es pensado para ser presentado en “lugares privados” se amplían las posibilidades de lecturas sobre cuál es la temática y el espacio a ocupar. Paralelo a esto existe un ejercicio de taller planteando las presentaciones desde la noción de maqueta o lugar habitacional o habitable. Estas maquetas fueron construidas con desechos de embalaje de artefactos tecnológicos domésticos, cpu’s, impresoras, televisores.

La iluminación de las maquetas alude a los escenarios de ciencia ficción y a la idea del futuro promisorio, tecnológico, aséptico, próspero (ver páginas 104 y 105) cachureos del tercer mundo van y vuelven “recauchados” al ficcionario y anacrónico primer mundo.

La posible asepsia de la imagen, arquitectura o diseño de estos espacios- maquetas estéticas de un sitio o contexto del proyecto, dan forma a un espacio virtual en la *Web* de *Serientropía* y esperan el encuentro contrastante con la realidad del espacio a visitar. Es el ofrecimiento de una tecnología y una estética de la obsolescencia en un mundo actual que todo lo desea a imagen y semejanza de un status quo insostenible.

En alguna oportunidad a los visitados les hace sentido y expresan su reminiscencia sobre el proyecto *Synco* o *Cybersyn* realizado en Chile entre 1971 y 1973 por el cibernético británico *Stafford Beer*, proyecto ideado bajo el gobierno de Salvador Allende como una red de comunicación entre empresas del área social del Estado. Esta crítica u opinión recibida es entendida cuando el visitado observa la fragmentación de esa idea política a la que tanto se aspiraba en *Synco*, la unificación del estado; y percibe las obviedades estéticas relacionadas a la tecnología de esos años, algo así como la tecnología que parece funcionar pero no funciona, la falsa promesa de la unidad. En lo personal debo reconocer los alcances estéticos directos que pueda absorber el proyecto *Serientropía*, y no sólo del proyecto *Synco* sino de la amplia gama estética que surge de la ciencia ficción y los proyectos tecnológicos a partir de la Guerra Fría.

Es un estado fetichista de exponer que lo tecnológico está cargado de misterio e innovación, es lo desconocido planteado de un modo absurdamente coloquial y detrás de eso sólo hay ideas, diálogos y experiencias que las mismas tecnologías nos han hecho resumir. Es un protocolo pagado para hacer el show, y es justamente eso lo que ocurre en relación a como se gestan los productos de toda índole y las obras de arte, etc, van cargados de su gesta material, nos acompaña esa impronta absurda e interesante.

Pienso que no podemos negar la influencia o interpretación que hicimos hecho estatal, latente y parodiado en la forma y el estilo burócrata de mostrar arte; ni siquiera *Wendy Carlos* podría olvidar que fue *Walter Carlos*, pero eso me agrada, de nuevo en lo personal. Es evidente que uno es siempre ese mismo gesto ocular individual. El medio o los medios tecnológicos no son fines en sí mismos. Es un vehículo de producción experimental interno, ajeno al espectador en su operatividad. Aquí la búsqueda de la interacción no está dada por los objetos tecnológicos programados como los proyectos actuales de arte y tecnología, sino por la clara intención de ver representado y experimentado el espacio-tiempo y parte de lo que puede ser simplemente interacción humana.

Se desarrollan los conceptos de la temporalidad en el arte e instigan a detener las funciones cotidianas para experimentar un momento inusual en su contexto; que en muchos casos es sublimada con la respuesta de los interesados quienes nos esperan con comidas, festejos y muchas preguntas. Con sorpresa sobre lo que sucederá, o por ejemplo en el caso de la visita a un jardín infantil; con el espacio en *entropía* al máximo, los visitados (niños del jardín infantil) manipulan y

exploran los elementos de presentación como las cámaras y las proyecciones de video en donde ellos mismos aparecen haciéndole preguntas a sus propias imágenes ¿Estoy ahí también? ¿En esa cámara? . En esta medida me resulta simple pensar en las similitudes de un proyecto ficción al reinventar la noción espacio temporal en el encuentro de espacios que se desarrollan paralelos como esquemas vitales respecto al arte. Como una sensación que muestra la interrogante de cómo aborda el arte y el espectador el mero hecho artístico, es cercana a un *reality*, a series o películas de ciencia ficción y a la ocupación momentánea de espacios ajenos al arte, aunque en la noción de espacio-tiempo que transmiten sus imágenes, den la impresión de que no dependen de un espacio o un tiempo, o de una época presente, pasada o futura. Totalmente circunstancias diacrónicas y aun más en esta región del mundo.

Por otro lado los videos de *Serientropía* utilizados para las visitas son planteamientos de imágenes desde las mismas maquetas o espacios ficticios así como también de sus integrantes transitando el habitar en estos lugares espaciales, futuristas, o como algunos decían “*lunares*”. No estamos en ningún espacio y así mismo estamos en una relación espacial y/o atemporal. Sencillamente estamos buscando transitar en la experiencia de ir de un lado a otro, y esta idea la veo reflejada en la elección de un vestuario que incluso nos sirviera de telón de proyección.

El sonido fue un elemento importante que caracterizaba la presentación de cada visita. El artista *Álvaro Balcázar* creó las secuencias sonoras posteriormente editadas por *Serientropía* para la serie de 14 visitas. Para esto recurrimos a un *software* que es utilizado en modo de improvisación mientras graba directamente la actividad del

disco duro de su computador. El *modus operandis* de este programa reorganiza los sonidos dando como resultado un error productivizado (estética del *glitch*) que pasa a ser parte de la sonoridad administrada en el software.

Estas grabaciones fueron posteriormente editadas con los sonidos grabados de celulares, registrados previamente en una hechiza sala de grabación a la medida de los teléfonos portátiles ocupados en el proyecto: *ringtones*, vibradores de celulares, sonidos de alarma, etc, conformando una banda sonora de 14 *tracks*.

Como *Serientropía* es un proyecto fuera de una galería o museo, fuera del espacio institucional del arte, se hacen aún más visibles los desafíos para instalar, operar y hacer entender el proyecto, desde la economía del espacio, la movilidad y virtualidad en que se instala.

Las similitudes me conllevan a ver la propuesta realizada como un gran experimento de arte presencial que se planteó el objetivo de realizar instancia expositivas y estéticas en lugares no acondicionados para el arte responsabilizándose de la experiencia y que por definición entiende su comportamiento sonoro y visual como una ficción de la ficción misma que el arte construye, y que solo en este ejercicio hermetiza el conjunto de acciones performáticas que hicieron posible las presentaciones, lo que constituyó para mí el espacio institucional visible, valga decir, la primera capa en donde se desarrolla la obra.

Es un proyecto que logra abrirse un espacio desligado de la institución en términos físicos, constituyendo su propia movilidad como parte del proyecto tanto en el desarrollo como en el resultado.

La muestra así mismo plantea un “puzzle de imágenes” que va teniendo relación con los espacios en donde llega el momento de la presentación. Así las imágenes distintivas de las visitas son un punto de inicio para el desarrollo de cada una, lo visible. (Ver desde la página 106 a la 119).

Existe un espacio no hermético sino humano, que queda descubierto cuando la gente visitada por estas extrañas que llegan a instalarse irrisoriamente en sus casas y espacios de trabajo, es transformado en ese encuentro entre lo esperado y lo ajeno. Lo incomprensible de esta situación puede tener la doble mirada tanto del artista como del espectador, es un encuentro totalmente real de lo que puede ser la experiencia artística confrontada a la “realidad”.

El proyecto *Serientropía* es completamente una *performance* una acción de arte casi legible sólo para quienes puedan comprender las diversas aristas de esta historia. Así también se ha puesto de manifiesto en este accionar, la libertad que puede alcanzar un conjunto de “obras artísticas” cuando se ponen a prueba los postulados del arte en una circunstancia coetánea administrando estímulos y espacios fuera del control que entregará la institución espacio de arte y es ahí donde radica la gran dificultad del proyecto.

Postulados que van desde lo meramente formal como la instalación y la ejecución de la *performance*, unido a la contención de estados productivos de improvisación. Es la experiencia perceptiva más allá de lo esperado, la pirotecnia de lo real confrontado. Un descubrimiento para la vida, de nuestras realidades suprimidas detrás de las pantallas y los televisores.

El arte aquí concurre como un pretexto de mediación para la comunicación de mundos contrastantes que están ajenos, igual de ajenos que en una galería, quizás más próximos y visibles que en ella. Valores intangibles incluso para el mismo arte y la sociedad.

INDICE DE IMAGENES

IMAGENES MIX	
SESSION FWD, RWD, FWD, RWD.....	41
<i>Ups + Bailando popcorn</i>	
<i>Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...</i>	
2010-2011.....	42
<i>Ups + Bailando Popcorn +Monumento a la libertad Latinoamericana</i>	
<i>Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...</i>	
2010- 2011.....	43
<i>Bailando Popcorn + Sonido Ambiente II</i>	
<i>Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...</i>	
2010-2011.....	44
<i>Bailando Popcorn + Sonido Ambiente II</i>	
<i>Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...</i>	
2010-2011.....	45
<i>Bailando Popcorn + Ups</i>	
<i>Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...</i>	
2010-2011.....	46
<i>Bailando Popcorn + Ups</i>	
<i>Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...</i>	
2010-2011.....	47
<i>La fiesta tiesa + pantallas de los científicos fwd, rwd, fwd, rwd</i>	
<i>Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...</i>	
2010-2011.....	48
<i>La fiesta tiesa + pantallas de los científicos fwd, rwd, fwd, rwd</i>	
<i>Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...</i>	
2010-2011.....	49
<i>Animales del 555 + La fiesta tiesa</i>	
<i>Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...</i>	
2010-2011.....	50

<i>Animales del 555 + FamilyTV</i> <i>Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...</i> 2010- 2011.....	51
<i>La fiesta tiesa remezclada</i> <i>Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...</i> 2010-2011.....	52
<i>La fiesta tiesa + Sonido Ambiente II+ Eleonor is Dead</i> <i>Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...</i> 2010-2011.....	53
<i>La fiesta tiesa + Sonido Ambiente II</i> <i>Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...</i> 2010-2011.....	54
IMAGENES.....	55
<i>Sin título, objeto intervenido</i> 2001.....	56
<i>Ángulos, Hojas tamaño carta zurcidas con hilo negro</i> 2002.....	57
<i>De un punto a otro,</i> Recortes intervenidos con agua y vapor, 10 X 12 cms 2002.....	58
<i>Yo, Yo, Yo, Yo,</i> Fotografía instantánea tamaño carnet 2002.....	59
<i>Autorretrato</i> Collage con recortes de revistas 2002.....	60
<i>Autorretrato, (díptico)</i> Collage digital y análogo, 14 x18 cms 2002.....	61

<i>Personaje frontal y de espaldas</i> Grafito sobre papel 2002.....	62
<i>Lentes cuadriculados, Objeto intervenido</i> 2002.....	63
<i>Silla de Ruedas, objeto intervenido, 92 x 62 x 1.92 cms</i> 2003.....	64
<i>Asunto de Color (sobre carta de ajuste), dimensiones variables</i> 2003.....	65
<i>Cartas de ajuste, imagen digital</i> 2003.....	66
<i>Autorretrato, Acrílico sobre cartón ,40x40 cms</i> 2004.....	67
<i>Autorretrato, Técnica Mixta, 20 x 15 cms</i> 2004.....	68
<i>Autorretrato, Técnica Mixta, 20 x 15 cms</i> 2004.....	69
<i>Autorretrato, Técnica Mixta, 20 x 15 cms</i> 2004.....	70
<i>Autorretrato, Técnica Mixta, 20 x 15 cms</i> 2004.....	71
<i>Autorretrato, Técnica Mixta, 20 x 15 cms</i> 2004.....	72
<i>Serie Animales, Collage Digital</i> 2004.....	73
<i>Desearía que estuvieras aquí, Collage Digital</i> 2004.....	74
<i>Metro, Collage Digital</i> 2004.....	75

<i>Yo + los demás</i> , collage digital 2004.....	76
<i>Heladería sin helados</i> , Collage Digital 2004.....	77
<i>Sin título</i> , 16 fotografías digitales 2004.....	78
<i>JesusCowboy</i> , Collage digital 2004.....	79
<i>Sonido Ambiente 1</i> , Video 2: 32'' Exhibido en el Encuentro Interuniversitario de Video y música Facultad de Música Universidad de Chile 2004.....	80
<i>Sonido Ambiente 2</i> , Video 2: 39'' Exhibido en el Encuentro Interuniversitario de Video y música Facultad de Música Universidad de Chile 2004.....	81
<i>Se hace de memoria</i> , 100 módulos de fotocopias, 1x 1 mt 2005.....	82
<i>Escalera 1</i> , Video 30'' 2005.....	83
<i>Escalera 2</i> , Video 53'' 2005.....	84
<i>Cowboy sobre la escalera</i> , Video 16'' 2005.....	85
<i>Cowboy v/s Paramilitar</i> , Video 50'' Exhibido en el ex Hospital San José 2005.....	86
<i>Cuál ciego</i> , Video 54'' 2005.....	87

Carátula y Contraportada de mi participación en el proyecto <i>Experiencias sonoras desde la visualidad artística</i> , tracks: <i>Míralo con la Oreja y Que Mirái</i>	88
<i>Elehonor is Dead</i> , Video Animación, 1:03`` 2005.....	89
<i>Cómo no va tener un Caballo</i> , Imagen Digital 2006.....	90
<i>Monumento a la Libertad Latinoamericana</i> , Video 1: 30 `` 2006.....	91
<i>Ups</i> Video 1:37 `` Exhibido en la exposición Chile Channel, Matucana 100 2006.....	92
<i>El Paisaje</i> , Video 1:16`` Exhibido en la exposición Chile Channel, Matucana 100 2006.....	93
<i>Micro</i> , Video 1:03 `` Exhibido en la exposición Chile Channel, Matucana 100 2006.....	94
<i>Memarié</i> , Video 1:34 `` Exhibido en la exposición Chile Channel, Matucana 100 2006.....	95
<i>Bailando Popcorn</i> , Video 47`` Exhibido en la exposición Chile Channel, Matucana 100 2006.....	96
<i>Después del baño como humano</i> , Fotografía digital 2006.....	97
<i>Después del baño como humano, voy al blog</i> , Casilla de blog intervenida, 2006.....	98
<i>Flyer Performance Anda a mi fiesta</i> Biblioteca de Santiago 2006.....	99

<i>Anda a mi fiesta</i> , Performance, Biblioteca de Santiago 1ª Bienal de Performance, Biblioteca de Santiago 2006.....	100
<i>El toque de queda</i> Escena final de la performance <i>Anda a mi Fiesta</i> 1ª Bienal de Performance Biblioteca de Santiago 2006.....	101
<i>Videoperformance Anda a mi fiesta</i> Museo de Arte Contemporáneo Latinoamericano, La Plata Argentina 2007.....	102
<i>Serientropía</i> Proyecto ganador del Fondo de Fomento audiovisual Nuevos Lenguajes Audiovisuales. Plataforma Internet y Lugares Privados 2007- 2008.....	103
<i>Serientropía</i> Fotografías Digitales de Maquetas 2007.....	104
<i>Serientropía</i> Fotografías Digitales de Maquetas 2007.....	105
<i>Serientropía</i> , Performance, Visita N° 1, Santiago 2008.....	106
<i>Serientropía</i> , Performance, Visita N° 2, Maipú, 2008.....	107
<i>Serientropía</i> , Performance, Visita N° 3, La Pintana 2008.....	108
<i>Serientropía</i> , Performance, Visita N° 4, Recoleta 2008.....	109

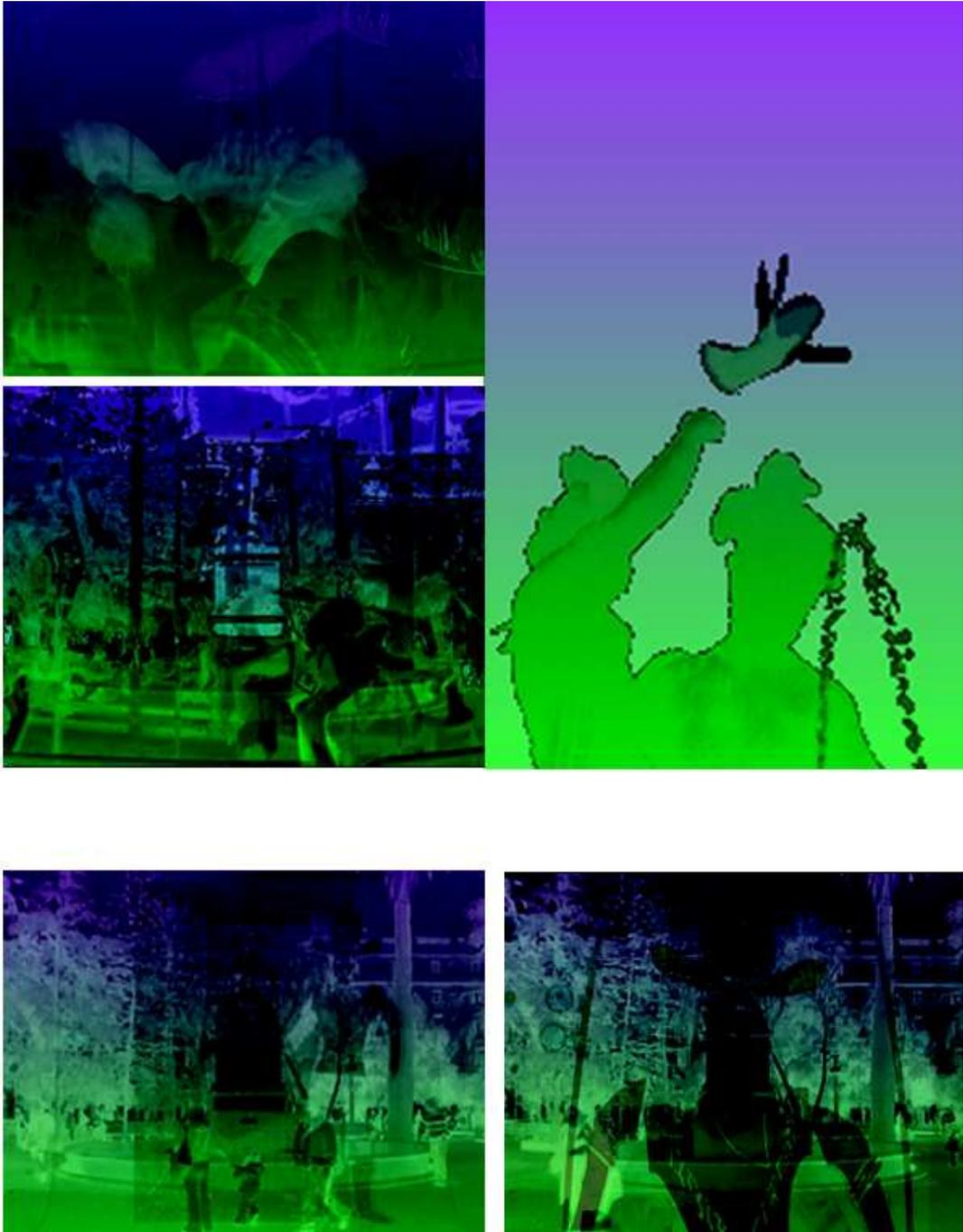
<i>Serientropía</i> , Performance, Visita N° 5, Ñuñoa 2008.....	110
<i>Serientropía</i> , Performance, Visita N° 6, La Granja 2008.....	111
<i>Serientropía</i> , Performance, Visita N° 7, Lavandería, Santiago 2008.....	112
<i>Serientropía</i> , Performance, Visita N° 8, Independencia 2008.....	113
<i>Serientropía</i> , Performance, Visita N° 9, Jardín Infantil, Macul 2008.....	114
<i>Serientropía</i> , Performance, Visita N° 10, Providencia 2008.....	115
<i>Serientropía</i> , Performance, Visita N° 11, Empresa Editorial, Ñuñoa 2008.....	116
<i>Serientropía</i> , Performance, Visita N° 12, Cafetería, Santiago 2008.....	117
<i>Serientropía</i> , Performance, Visita N° 13, Providencia 2008.....	118
<i>Serientropía</i> , Performance, Visita N° 14, Macul 2008.....	119
<i>Taller de Videoperformance en Chroma Key</i> Balmaceda 1215 2008.....	120
<i>Taller de Videoperformance en Chroma Key</i> Balmaceda 1215 La serpiente, el conejo y el dragón, Cristóbal Herrera 2008.....	121

<i>Taller de Videoperformance en Chroma Key</i> Balmaceda 1215 Breetai, Ricardo Maturana 2008.....	122
<i>Taller de Videoperformance en Chroma Key</i> Balmaceda 1215 Escape, Rodrigo Sánchez 2008.....	123
<i>Taller de Videoperformance en Chroma Key</i> Balmaceda 1215 En la ciudad del brócoli, Natalia Luque 2008.....	124
<i>La fiesta tiesa, Video 2:22''</i> , Expuesto en Canal remoto 2008-2009.....	125
<i>La fiesta tiesa, Video 2:22''</i> 2008-2009.....	126
<i>Animales del 555, Video 1:54''</i> 2009.....	127
<i>Canal Remoto, la expo tv</i> Sala Concreta Matucana 100, 2009.....	128
<i>Canal Remoto, la expo tv</i> Sala Concreta, Matucana 100, Set 1.....	129
<i>Canal Remoto, la expo tv</i> Sala Concreta, Matucana 100,Set 2.....	130
<i>Canal Remoto la expo tv</i> Sala Concreta, Matucana 100, Set 3.....	131
<i>Canal Remoto la expo tv</i> Sala Concreta, Matucana 100, Selección.....	132
<i>Canal Remoto la expo tv</i> Sala Concreta, Matucana 100, Selección.....	133

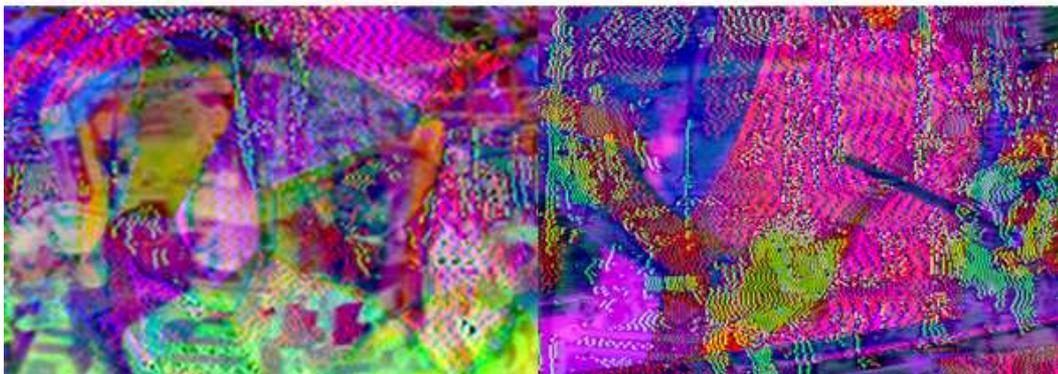
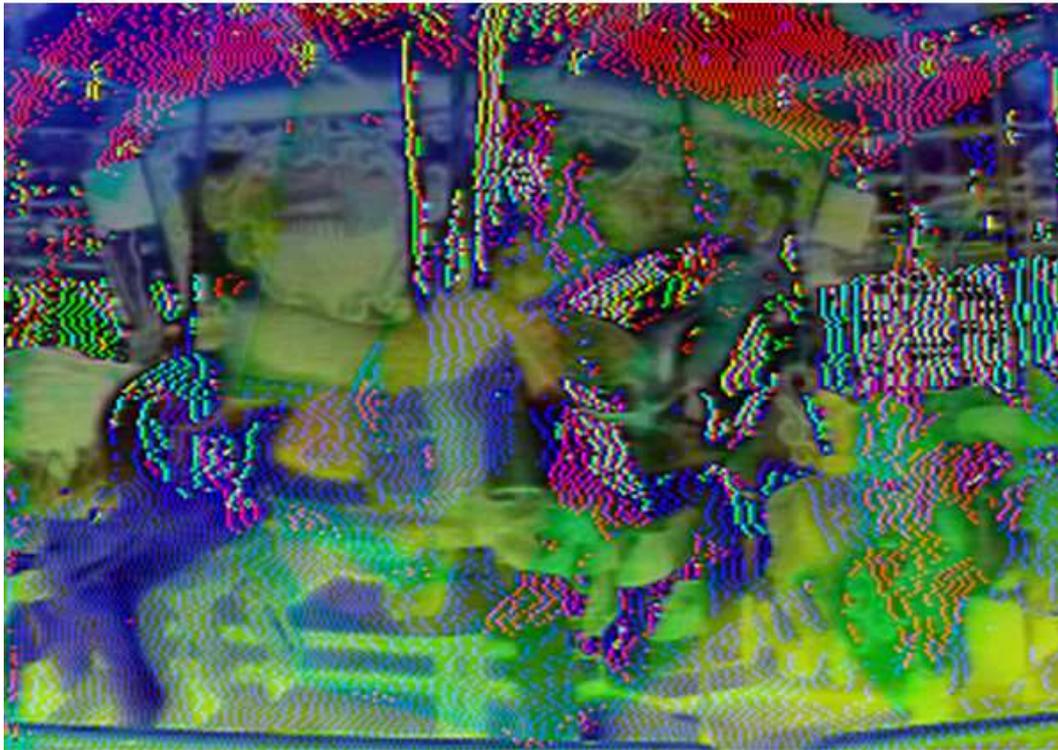
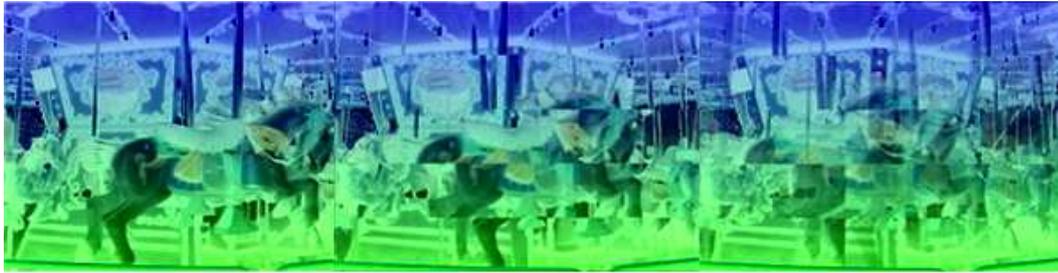
IMAGENES MIX
SESSION FWD, RWD, FWD, RWD...



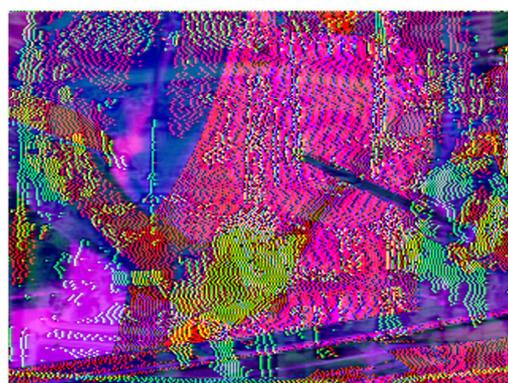
*Ups + Bailando popcorn
Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...
2010-2011*



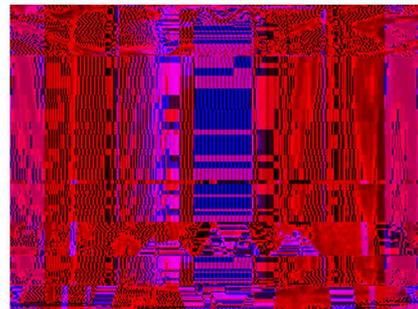
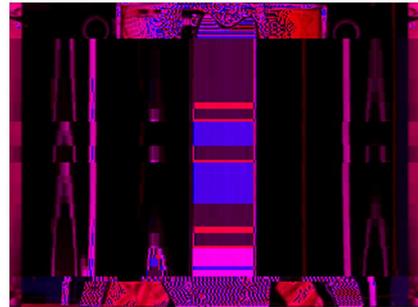
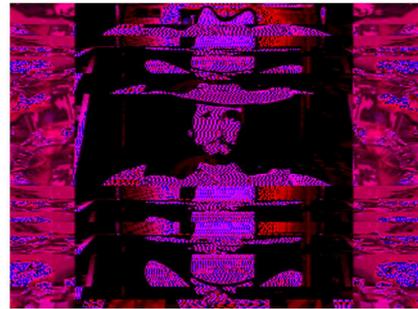
*Ups + Bailando Popcorn +Monumento a la libertad Latinoamericana
Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...
2010-2011*



Bailando Popcorn + Sonido Ambiente II
Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...
2010-2011



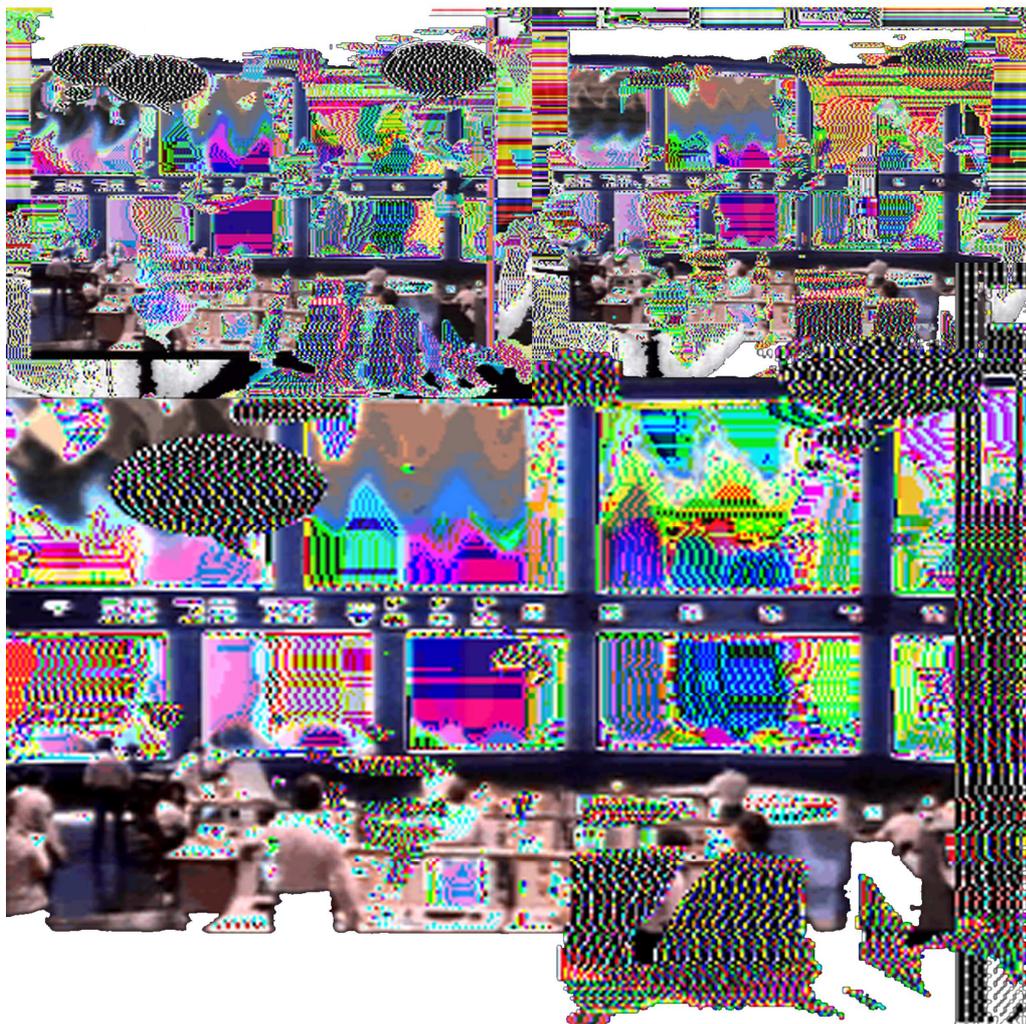
Bailando Popcorn + Sonido Ambiente II
Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...
2010-2011



*Bailando Popcorn + Ups
Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...
2010-2011*



*Bailando Popcorn + Ups
Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...
2010-2011*



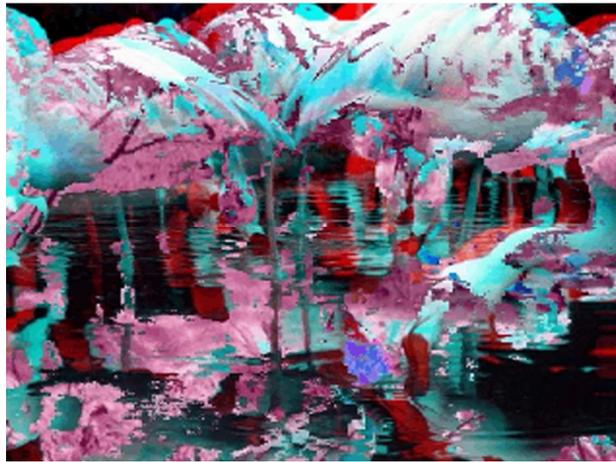
*La fiesta tiesa + pantallas de los científicos fwd, rwd, fwd, rwd
Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...
2010-2011*



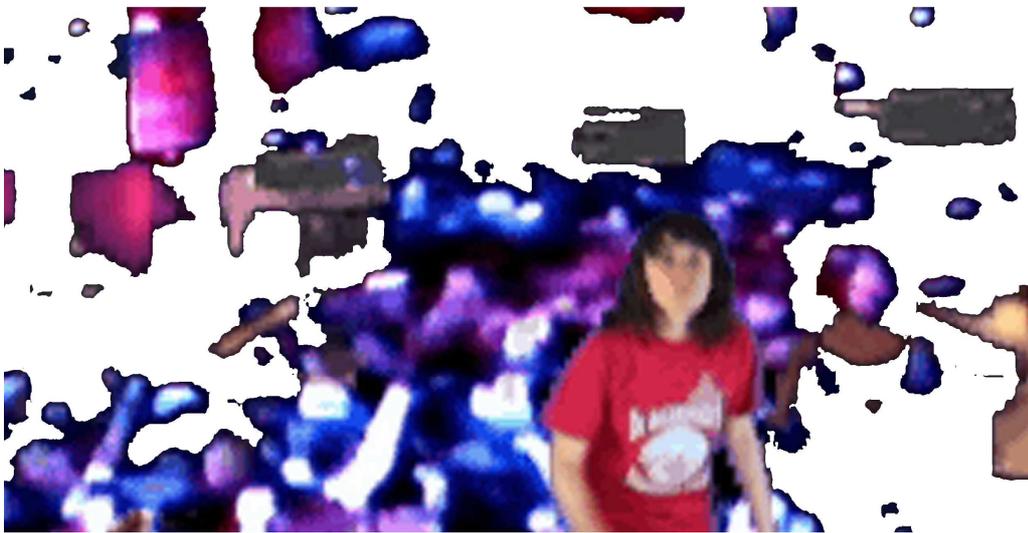
*La fiesta tiesa + pantallas de los científicos de fwd, rwd, fwd, rwd
Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...
2010-2011*



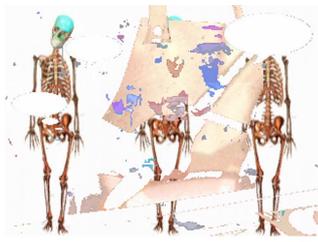
*Animales del 555 + La fiesta tiesa
Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...
2010-2011*



*Animales del 555 + FamilyTV
Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...
2010-2011*



*La fiesta tiesa remezclada
Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...
2010-2011*

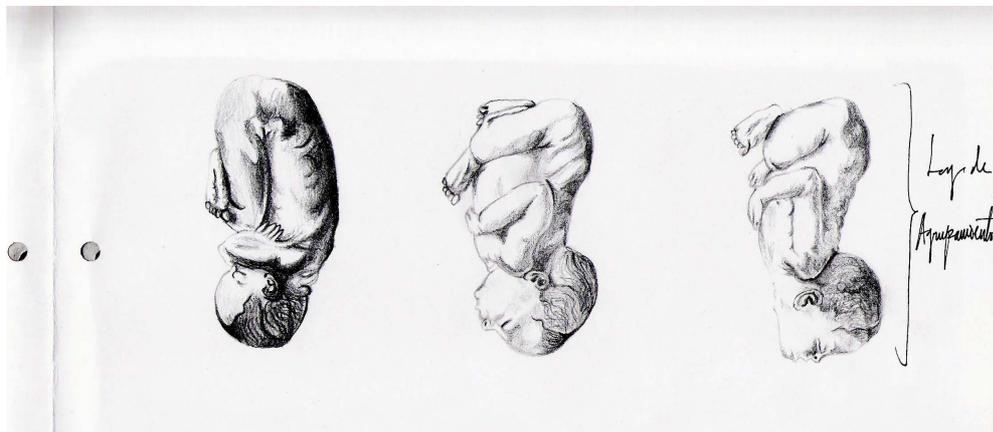
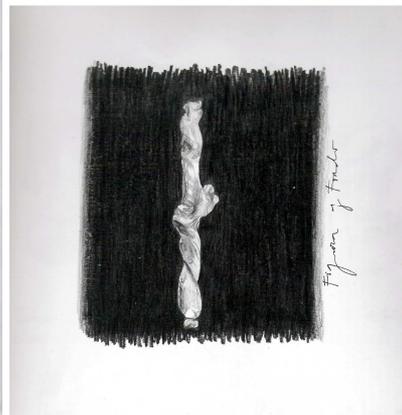
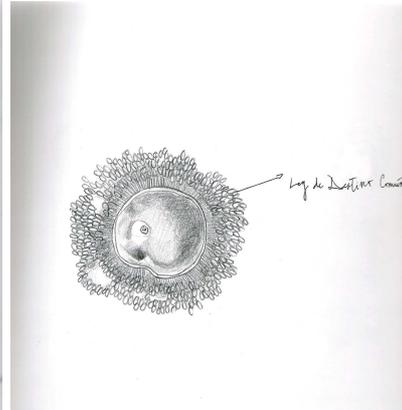
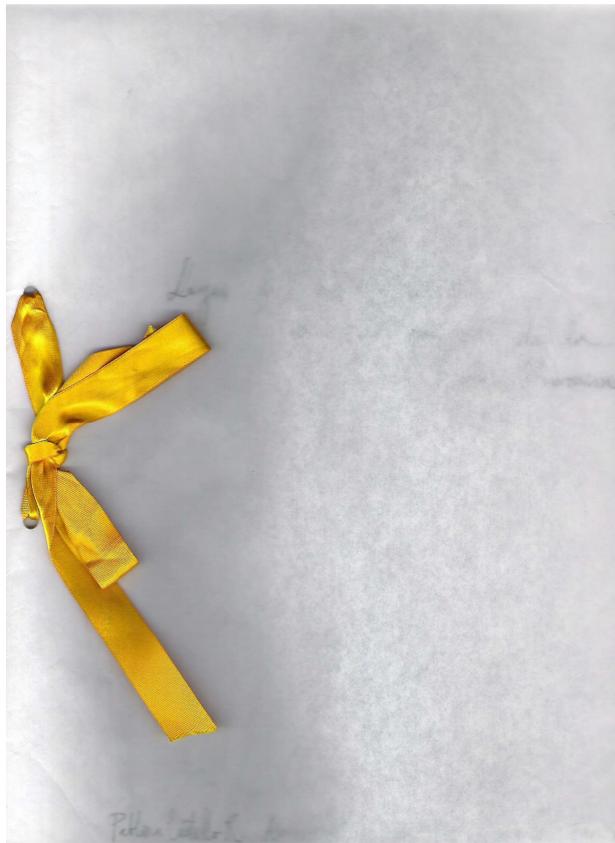


La fiesta tiesa + Sonido Ambiente II+ Eleonor is Dead
Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...
2010-2011

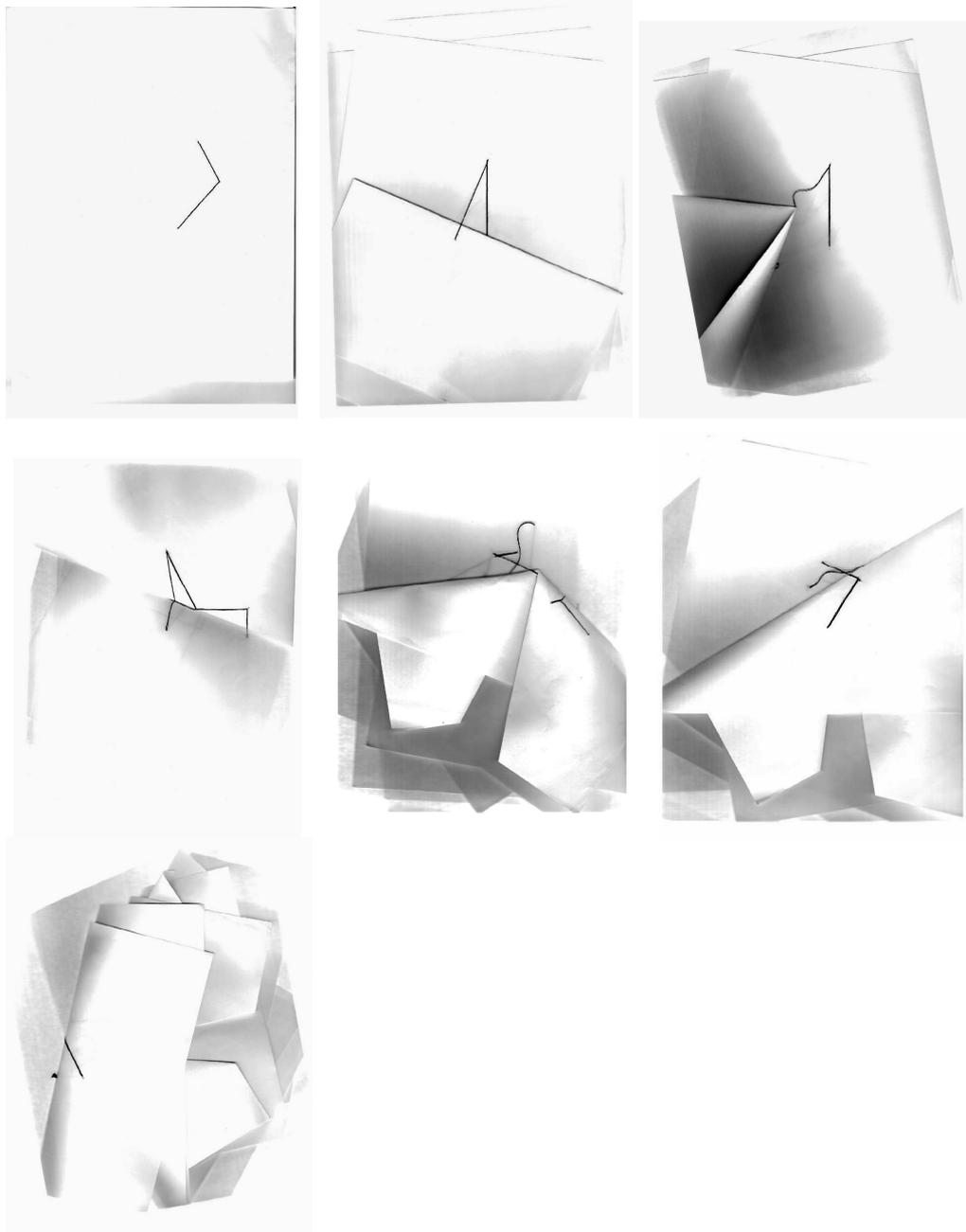


La fiesta tiesa + Sonido Ambiente II
Session Fwd, Rwd, Fwd, Rwd...
2010-2011

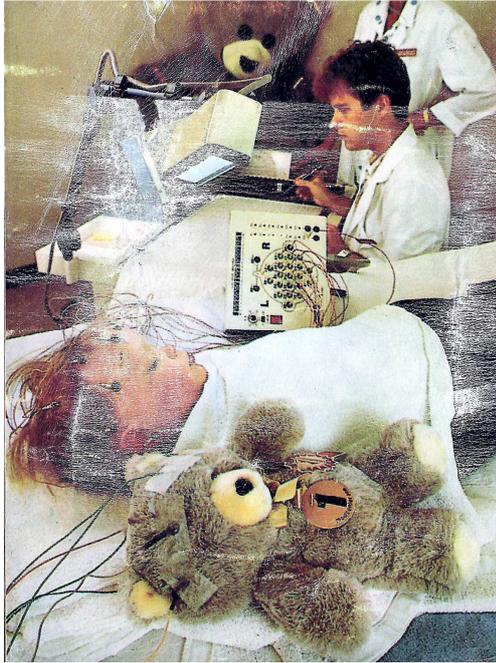
IMAGENES



Sin título
Grafito sobre papel
2001



Ángulos
Hojas tamaño carta zurcidas con hilo negro
2002



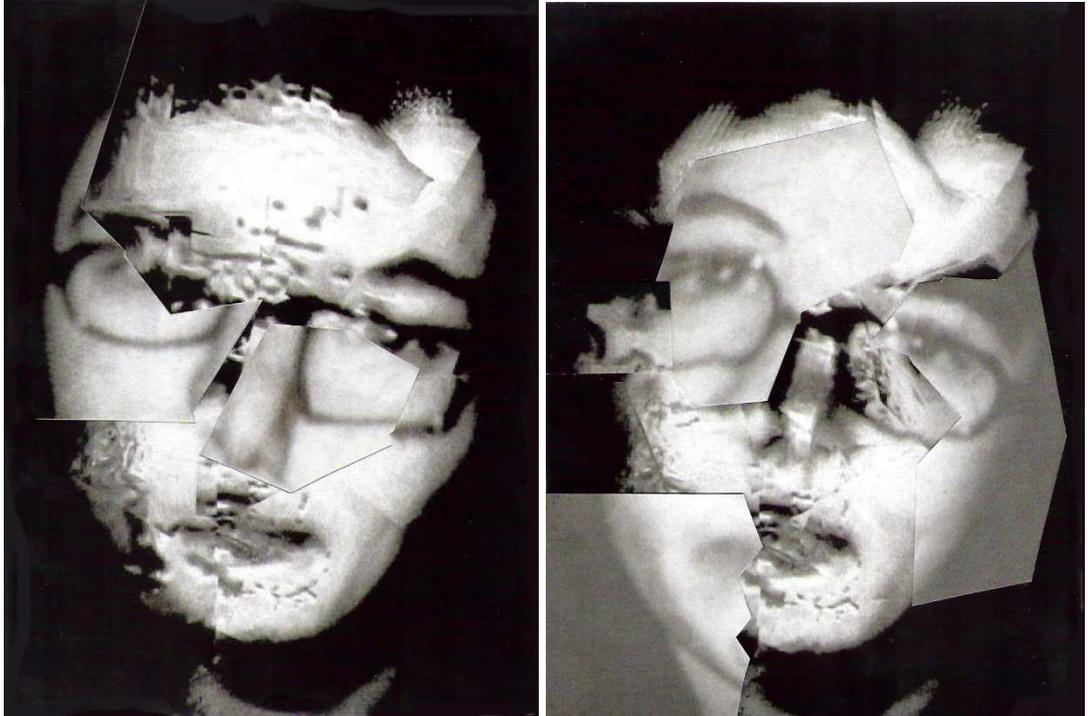
De un punto a otro
Recortes intervenidos con agua y vapor
10 X 12 cms.
2002



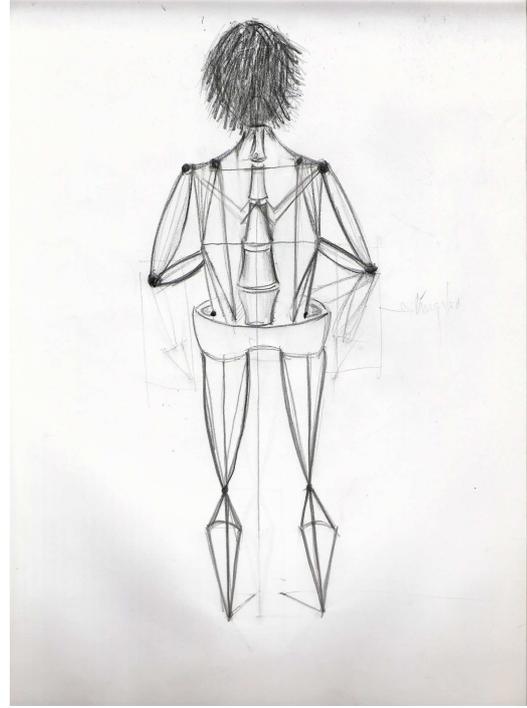
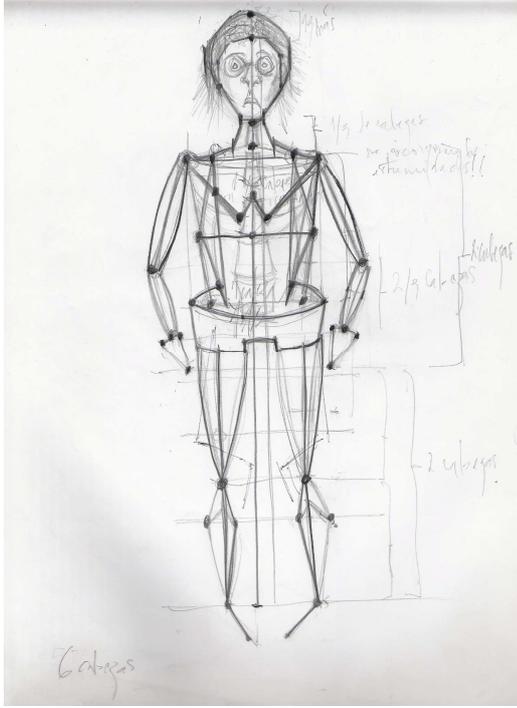
Yo, Yo, Yo, Yo.
Fotografía instantánea tamaño carnet
2002



Autorretrato
Collage con recortes de revistas
2002



Autorretrato (díptico)
Collage digital y análogo
14 x18 cms
2002



Personaje frontal y de espaldas
Grafito sobre papel
2002



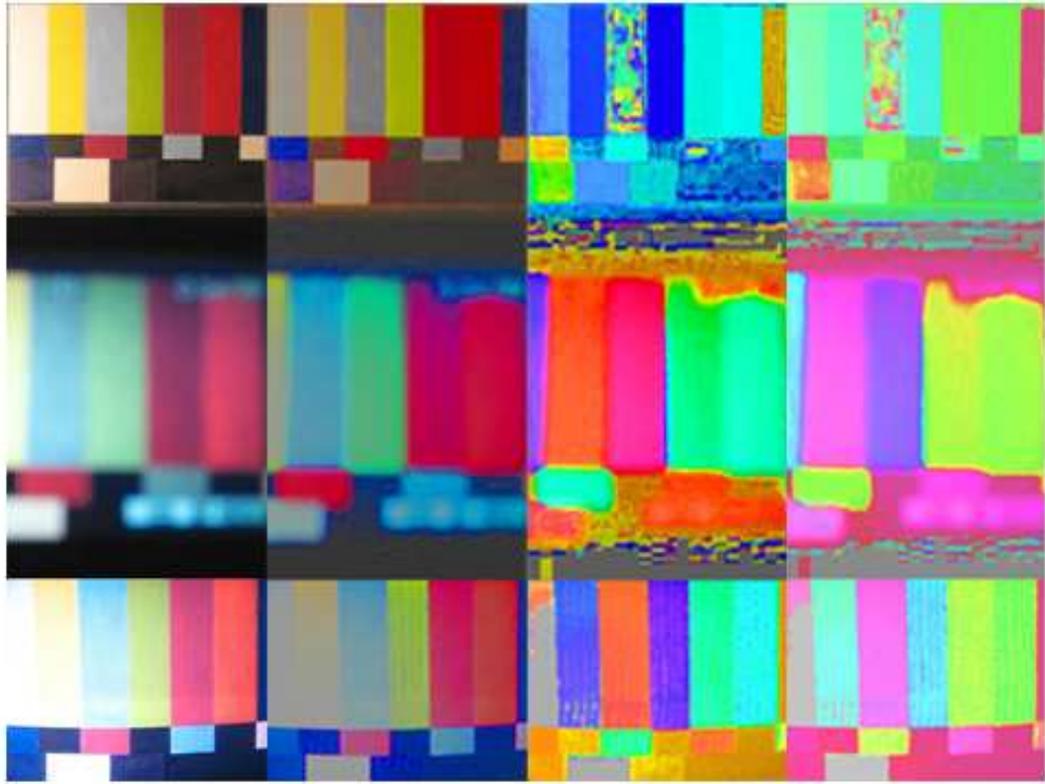
Lentes cuadriculados
Objeto intervenido
2002



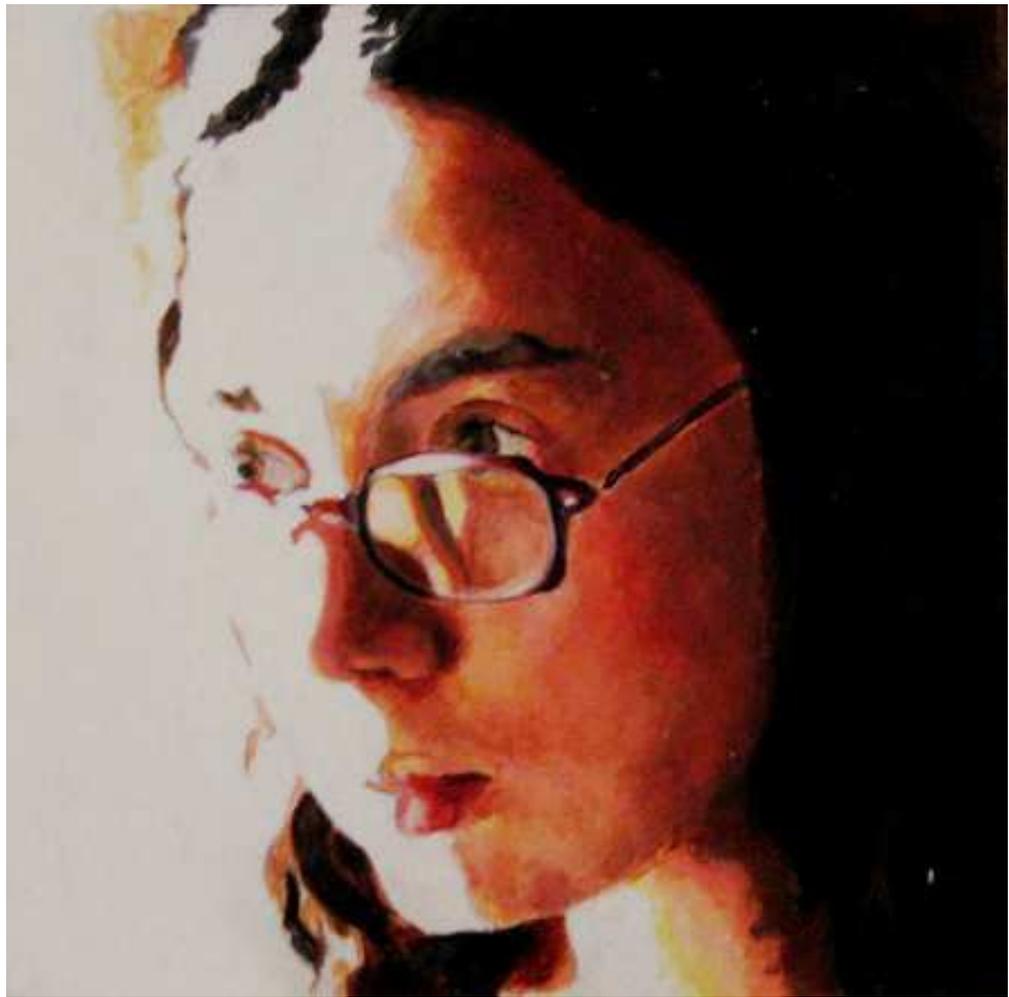
Silla de ruedas
52 x 92.5 x 1.72 cms
2003



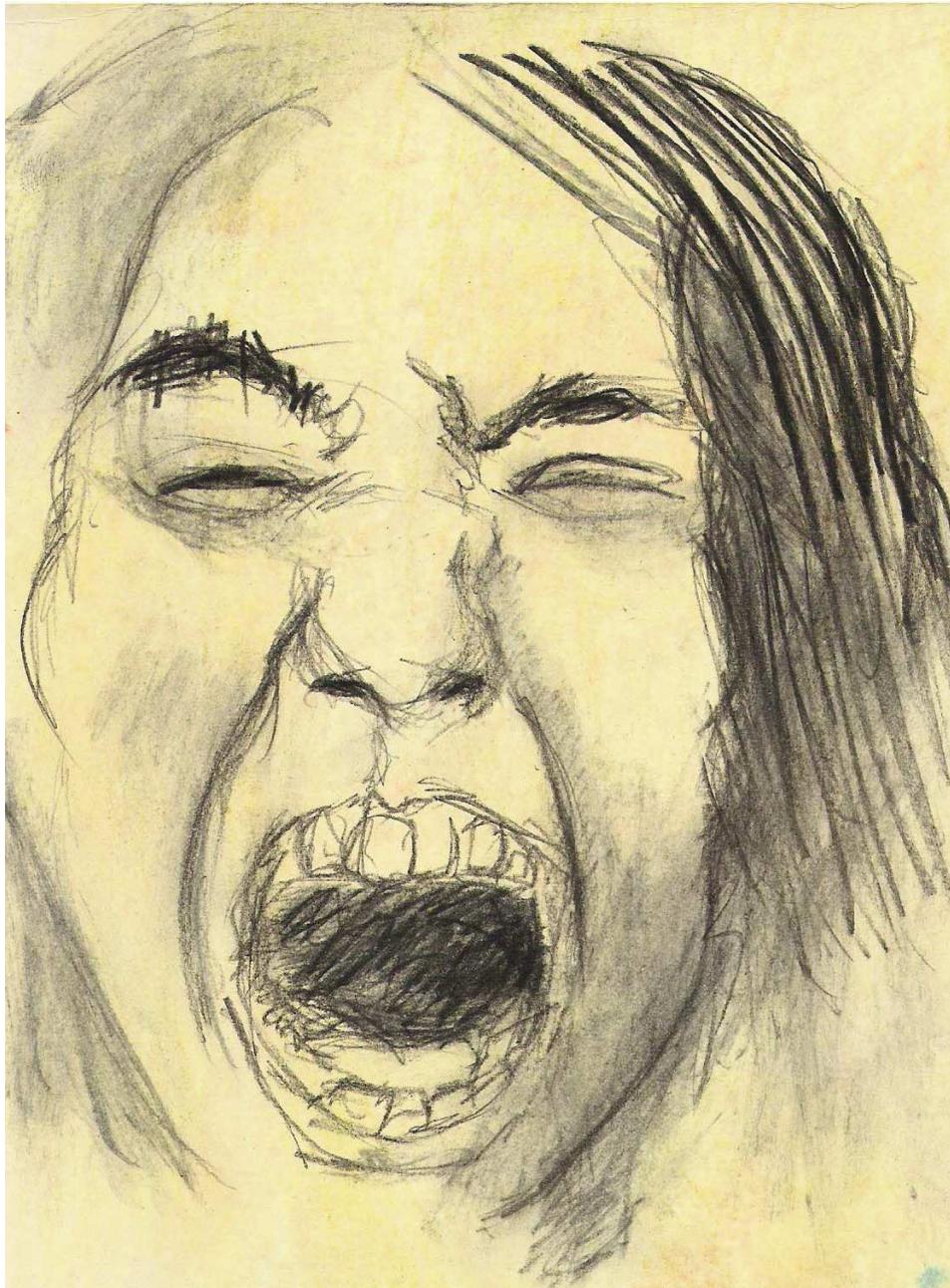
Asunto de Color
Dimensiones Variables
2003



Cartas de ajuste
Imagen digital
2003-2005



Autorretrato
Acrílico sobre cartón
40x40 cms
2004



Autorretrato
Técnica Mixta
20 x 15 cms
2004



Autorretrato
Técnica Mixta
20 x 15 cms
2004



Autorretrato
Técnica Mixta
20 x 15 cms
2004



Autorretrato
Técnica Mixta
20 x 15 cms
2004



Autorretrato
Carbón sobre papel Kraft
2004



Serie Animales
Collage Digital
21 x 17 cms
2004



Desearía que estuvieras aquí
Collage digital
2004



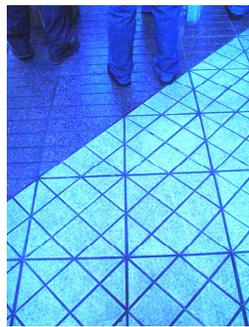
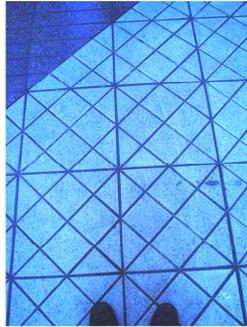
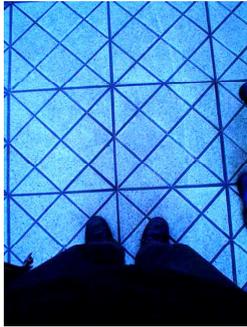
Metro
Collage digital
2004



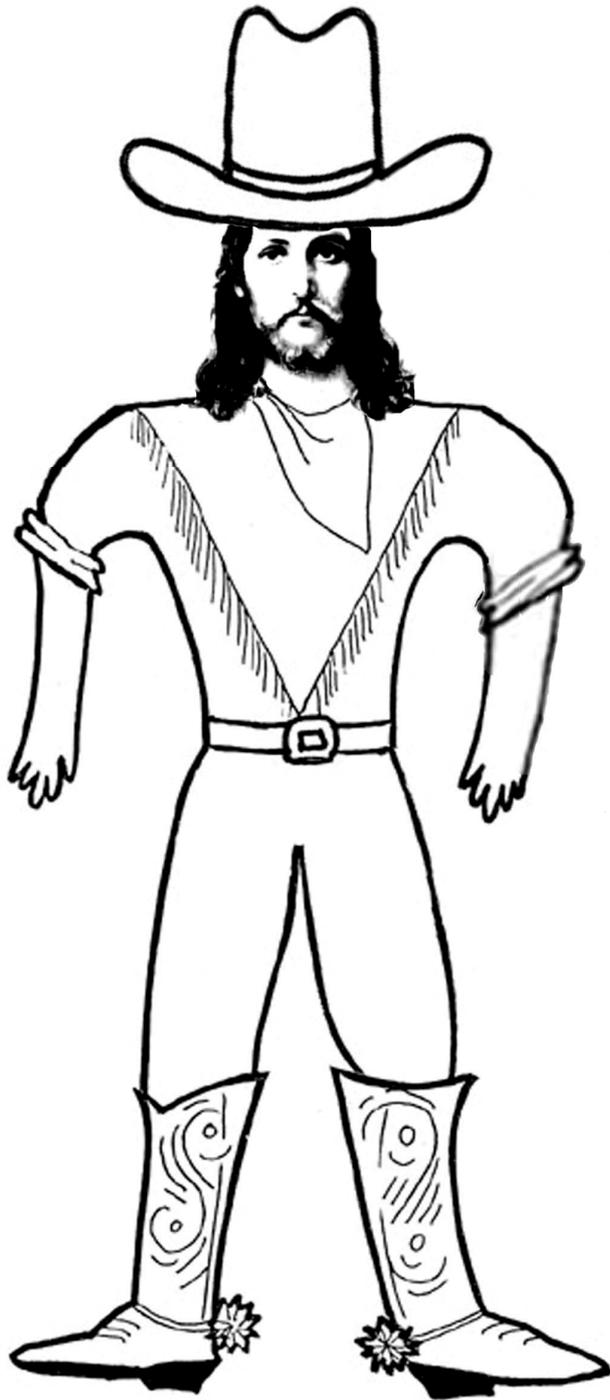
Yo + los demás
Collage Digital
19 x 14 cms
2004



Heladería sin helados
Collage Digital
20 x 15 cms
2004



Sin título
16 fotografías digitales
2004



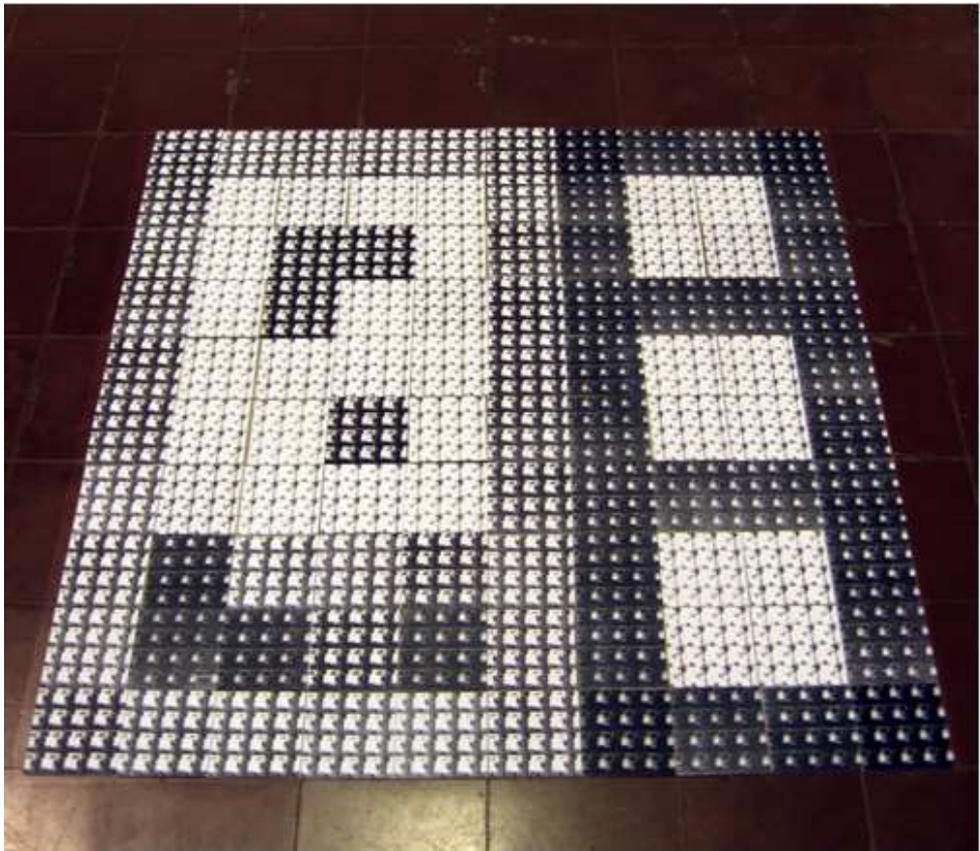
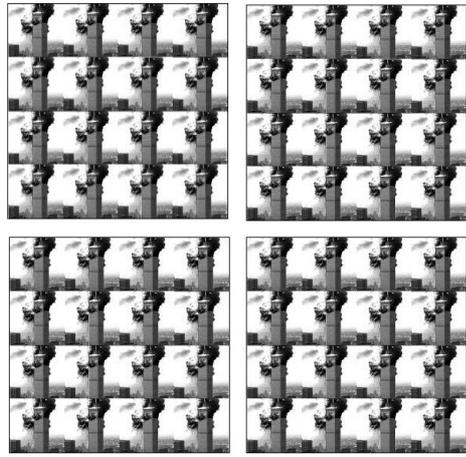
JesusCowboy
Collage Digital
2004



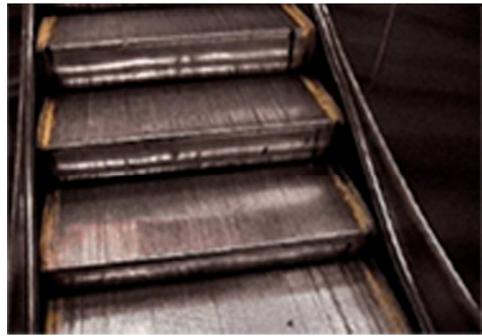
Sonido Ambiente I
Video 2:32`
2004



Sonido Ambiente II
Video 2:39``
2004



Se hace de memoria
Módulos de fotocopias, 1x1 mt
2005



ERROR: ioerror
OFFENDING COMMAND: image

STACK: