



Universidad de Chile
Facultad de Artes
Escuela de Posgrado
Magíster en Artes Mediales

**“ ESPACIO PARADÓJICO, LO PACIFISTA Y LO MILITAR”
RELATO EN FORMA DE INSTALACIÓN INTERACTIVA**

**PROYECTO FINAL DE GRADUACIÓN PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAGÍSTER EN ARTES MEDIALES**

Realizado por: Ana Carolina Zamora Sanabria
Profesor guía: Christian Oyarzún Roa

Santiago, Chile 2012



“ESPACIO PARADÓJICO, LO PACIFISTA Y LO MILITAR”
RELATO EN FORMA DE INSTALACIÓN INTERACTIVA

2012
Santiago, Chile

AGRADECIMIENTOS

“Espacio paradójico” fue posible gracias a las personas que creyeron en mi, y que de una u otra forma estuvieron presentes con sus aportes, colaboración y apoyo en el proceso de realización del Magíster y del presente proyecto. El Programa de Becas y Capacitación y las autoridades de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica. Los profesores del Magíster en Artes Mediales de la Universidad de Chile. El profesor guía Christian Oyarzún. Los amigos Diana Hernández, Sigfrido Jiménez e Irene Alfaro. La base y la fuerza para lograrlo mis padres y Jorge.

TABLA DE CONTENIDOS

RESUMEN	11
INTRODUCCIÓN	13
El origen del relato	13
ALGUNOS RELATOS DE LOS SIGLOS XX Y XXI	17
Relatos que rompieron marcos	17
El relato en los nuevos medios	20
El relato en el paisaje, el territorio y el poder	22
CÓMO RELATAR DESDE EL ARTE Y LOS NUEVOS MEDIOS	29
Lenguaje visual y poética	29
Método	31
Técnica	33
UN RELATO MÁS SOBRE EL PARAÍSO	43
La paradoja de los paraísos	44
Yo en el “paraíso”	44
El Otro “militar”	47
¿Felicidad en el paraíso?	48
Territorio controlado	49
Tecnología y control	50
LA PARADOJA FINAL O EL INICIO DE OTRO RELATO	53
Bibliografía	57
Sitiografía	58
ANEXO 1: MAPA CONCEPTUAL, NOCIONES GENERALES	63
ANEXO 2: IMÁGENES DEL PROCESO DE “ESPACIO PARADÓJICO”	64
ANEXO 3: ENCUESTA	66

RESUMEN

Palabras claves: artes mediales, instalación interactiva, alteridad, simulación, territorio.

Frecuentemente las investigaciones en las artes visuales y mediales son reconocidas y socializadas bajo la noción de producción, tanto por sus autores como para quienes conforman el entorno especializado que se ocupa de la crítica, exhibición y comunicación de las formas artísticas en mención. Desde esta óptica, en “Espacio Paradójico” se pretendió estructurar una reflexión poética sobre la dualidad entre la idealización de mi país, Costa Rica, y el enaltecimiento de las Fuerzas Armadas en Chile y, cómo esta se manifiesta a través de otros conceptos como alteridad, territorio, simulación y poder por medio del montaje de una instalación interactiva que se inserta en el contexto de la práctica de las artes visuales y los nuevos medios.

Para dar cuenta de este propósito se acudió a los métodos propios de la investigación en las artes visuales tales como la lluvia de ideas a partir de bocetos, la indagatoria de referentes visuales y conceptuales, así como la experimentación con materiales y técnicas para lograr la síntesis formal.

La intención en la realización de este proyecto fue el generar experiencias perceptivas en el usuario y arribar a la concreción de un proceso creativo orgánico y semiestructurado, que potenció la expresividad de la obra y la comprensión de las implicaciones disciplinarias que confluyen en una propuesta de arte multimedia.

“Al constatar lo ensimismado y autorreferente que era este mundo, pensé en traer el mundo a este lugar; crear puentes entre diferentes realidades” (Jaar en Cádenas, 2010, pág. 22)

EL ORIGEN DEL RELATO

Antes de llegar a Chile, para mi, un desfile significaba niños ataviados con sus uniformes de colegio caminando por las calles con banderas y música, el sonido de una bombeta¹ era el inicio de fiestas cívicas y patronales, un cañón una pieza de museo y un tanque una imagen de una película de acción. Anteriormente, en Costa Rica, jamás había experimentado ese sentimiento de estar preparados para una guerra. Ambos países que tienen en su historia pasados con hechos militares que los marcó, pero que los hizo dirigirse hacia caminos diferentes. Por un lado Costa Rica abolió el ejército después de una guerra civil, y por el otro, Chile cuenta en su pasado cercano con un golpe de Estado, una dictadura y

un presente de manifestaciones sociales y marchas estudiantiles con tono anarquista y militar. Llegar y ver lo importante que es la cultura militar en Chile, fue una realidad fuerte que tuve que reconocer, pero talvez inaprensible.

La escena anterior muestra un sentimiento de dualidad. El de notarse extraño en otro espacio, en una posición de observador, fuera, en un contexto que no es el propio, pero a la vez el de devolver ese vistazo hacia uno mismo. El artista chileno Alfredo Jarr, en su práctica, lo ve de esta manera, va al territorio de Otro, se instala, lo observa, lo analiza, y por ser ajeno a él, lo puede ver desde una perspectiva diferente, desde otro ángulo. Pero esa visión externa del Otro en algún momento producirá un cambio, que hará que el objetivo gire trecientos sesenta grados y regrese al Yo. Ese sentimiento que en un inicio intentó

¹ Palabra utilizada en Costa Rica que se refiere al lanzamiento de fuegos artificiales.

ser crítico del Otro, ahora se vuelve una mirada introspectiva. La fuente motivadora que en este caso fue un cambio, un viaje en el que me encontré con el Otro, inició varios cuestionamientos, primero claramente cuestionamientos hacia al Otro porque parece extraño, pero luego esos cuestionamientos se tornaron cuestionamientos propios.

Al sentir esta contradicción se lanzó al aire, en conversaciones de mesa con algunos chilenos, la pregunta: ¿creen que en Chile se pueda abolir el ejército? Y la respuesta fue directa y unánime: no, ¿cómo nos defenderíamos? Es tan común para algunas sociedades la idea de tener un ejército para solucionar los conflictos políticos y sociales que la sola idea de que un país exista sin ello llega a parecer absurda, sin sentido, casi imposible, fuera de razón, inventada. El tema propuesto hace replantearse la “realidad”, las formas conductuales, de pensamiento, y genera una serie de preguntas. ¿Qué vive el otro? Los países tienen Fuerzas Armadas pero, ¿se puede vivir sin Fuerzas Armadas? No, porque cumplen funciones de defensa. ¿Qué defienden? Un territorio. Si no hay territorio qué defender, ¿son ensayos para el posible ataque? ¿Un país que no tiene Fuerzas Armadas vive en un paraíso? También tiene violencia ¿Qué nos separa o nos hace diferentes? El paisaje, los límites. ¿Todo está controlado? En instancias en que existen dos, va a existir una relación de poder. Las preguntas y las posibles respuestas me llevaron a una serie de conceptos vinculantes que concluyeron en un enunciado que llamaré también la paradoja, la cual menciono brevemente a continuación.

Existe un espacio, llamado Costa Rica, es mi paraíso idealizado. También existe otro espacio, Chile, que cree que su espacio militarizado es verdadero, es su edén. El hecho de un viaje,

con los subsecuentes cambios de espacio, provoca que me encuentre con el Otro, lo conozco pero no lo asimilo. Ambos espacios parecen incoherentes y los cuestiono. Me cuestiono pero sigo creyendo en mi paraíso. La paradoja radica en la contradicción de estos dos espacios absurdos que se han mezclado, se han conocido, se han alojado en un mismo espacio, y de que a pesar de lo irracionales que parecen, cada uno sigue creyendo en lo propio, sigue siendo absurdo. Podríamos decir entonces, que es un desborde de lo absurdo.

Los cuestionamientos, las vinculaciones y la paradoja, derivaron en tres palabras claves que fueron los ejes para la proyección de “Espacio paradójico” en cuanto a lenguaje visual, la producción del proyecto, los referentes en el arte y la argumentación. La palabra *alteridad*² remite al Yo como paraíso y al Otro como lo militarizado. Por su parte *Simulación* se refiere a las apariencias, a la ficción del “lugar paradisíaco” y del desfile como demostración de poder. El *Territorio* en primera instancia se lee como paisaje y textura que evoca al espacio propio, pero también se observa como mapa, como división geográfica que hace diferencias, como límite que divide para el ejercicio del poder.

En el contexto del Magíster en Artes Mediales, el presente proyecto tiene como objetivo posibilitar la reflexión teórica sobre la dualidad entre la idealización de mi país Costa Rica y el enaltecimiento de las Fuerzas Armadas en Chile y cómo esta se traslada a otros conceptos como alteridad, territorio, simulación y poder. También propone el montaje de una instalación interactiva³ que se contextualice dentro de la práctica de las artes y los nuevos medios.

² Alteridad: condición de ser otro. (Real Academia Española (RAE), 2012).

³ Según la definición de los niveles de interactividad de Isidro Moreno en que un nivel dos de interactividad es el que “permite un acceso aleatorio a un reducido número de opciones sin ramificaciones” (Moreno, 2011).

Más específicamente pretende abrir un espacio para el análisis de un enunciado-tema, vinculándolo con reflexiones propias, diferentes argumentaciones y antecedentes en las artes. Plantea remitir los ejes temáticos (alteridad, territorio y control) a través de principios del lenguaje visual y la propuesta práctica de una instalación interactiva. Propone aplicar y adaptar para las artes mediales el método proyectual de Munari utilizado en diseño. Desea provocar la interpretación y reflexión, de terceros, ante el enunciado y producir en el usuario experiencias sensoriales (visuales, auditivas y espaciales). Finalmente también plantea la experimentación con diferentes materiales y herramientas digitales.

Para lograr las metas propuestas, el problema se divide en tres etapas que están relacionadas íntimamente y que se desarrollaron paralelamente. Por un lado se aborda el análisis teórico-conceptual de un tema, el cual se desarrolla en el apartado *Un relato más sobre el paraíso*, y donde se presentan las reflexiones y argumentaciones que surgen a partir del enunciado. Indaga más detalladamente sobre el Yo- Costa Rica, El Otro-Chile, las tecnologías y el control, el territorio y el poder. Otra etapa es la producción del objeto, la cual se explica en *Cómo relatar desde arte y los nuevos medios*, y que expone la producción de un proyecto práctico. Esta parte detalla cómo se abordó la interpretación del enunciado mediante el uso del lenguaje visual, el método y la técnica utilizada para la construcción de la pieza. En el apartado que se presenta a continuación, se incluye la indagación de antecedentes vinculantes en el ambiente de las artes, al que se llamó *Algunos relatos de los siglos XX y XXI*, y que revisa elementos interesantes del futurismo, dadaísmo, *pop art*, *land art* y del arte contemporáneo latinoamericano, para “Espacio paradójico”.

“Los objetos que van conformando la historia del arte nunca son producidos en un vacío social y siempre, de alguna manera, reflejan algo sobre su entorno” (Cárdenas, 2010, pág. 24)

Las narrativas visuales del siglo XX, fundamentalmente, hablan de sí mismas y preparan las condiciones para nuevas reflexiones sobre la visualidad del siglo XXI. Estas manifestaciones, al igual que en otros momentos de la historia de las artes visuales, se ven potenciadas y condicionadas por los fenómenos sociales y los cambios tecnológicos. Por ello, para lograr una mejor comprensión de lo que el fenómeno implica y ubicar mi propuesta narrativa dentro de este marco en la búsqueda de una poética personal, procedí a buscar información visual de referentes artísticos que, ya sea por su forma de trabajo o la proximidad temática con “Espacio Paradójico”, eran interesantes para establecer conexiones desencadenantes de procesos creativos estéticos, técnicos y conceptuales.

RELATOS QUE ROMPIERON MARCOS

Elementos o características que se presentan en piezas de arte con los nuevos medios tecnológicos recuerdan acciones que ya se habían visto antes en manifestaciones del siglo XX. Movimientos como el futurismo, dadaísmo y el *por art*, han tenido las intenciones de romper con los modelos establecidos por movimientos artísticos anteriores a ellos, imponiendo nuevas tendencias y abriendo el camino a nuevas formas de hacer arte.

Así por ejemplo, el movimiento futurista se proclama en contra del pasado, en contra de los museos, bibliotecas y academias. Influidos por el contexto, se vieron deslumbrados por las nuevas tecnologías de la época como el automóvil, la fotografía, el cine, la máquina de escribir, la

aviación. Los futuristas enfocados en crear algo nuevo acorde con el tiempo que vivían, les interesó reproducir lo enérgico, el movimiento, la velocidad y la fuerza. Le dieron a los cuerpos una nueva representación en el espacio, repitiendo y yuxtaponiendo formas para evocar ese dinamismo y rapidez de la máquina. Pero por otro lado, el futurismo también enaltecía la violencia, la guerra, la fuerza, y el peligro, “dignifican la guerra como espacio donde la maquinación, la energía y la deshumanización han alcanzado las máximas metas”¹ (Artespaña, 2005, párr. 3). El poeta italiano Filippo Tommaso Marinetti en la primera publicación del *Manifiesto futurista* proclama “Queremos glorificar la guerra –única higiene del mundo– el militarismo, el patriotismo, el gesto destructor de los libertarios, las bellas ideas por las cuales se muere y el desprecio

Los futuristas al igual que los artistas mediales se interesaron por lo último que pasaba con la tecnología del momento, pero se diferenciaron en que no les interesó como medio o recurso de producción sino que desearon evidenciar, en el lenguaje visual, lo que la tecnología les hacía sentir: energía, velocidad y movimiento. Conceptualmente es representativo porque es un movimiento que glorifica la violencia, la fuerza y el poder de la guerra, tema a observar en “Espacio paradójico” donde se expone la dualidad entre enaltecer lo pacifista y las manifestaciones militares.

Por su parte los artistas del movimiento dadaísta, en su búsqueda por cambiar las concepciones de arte establecidas, incursionan con la experimentación de nuevos conceptos y técnicas. El dadá fue una declaración contestataria que se expresó en contra de lo prede-



The Funeral of the Anarchist Galli
(Detalle) Carlo Carrá



Cut with the Dada Kitchen Knife
(Detalle) Hannah Höch



Doble Autorretrato Isométrico
(Detalle) Jim Dine

de la mujer” (Marinetti en Scarborough, 2002, párr. 26).

¹ Filippo Tommaso Marinetti, publica en 1909, en el periódico Le Figaro el Manifiesto futurista. Mas tarde formó parte del movimiento fascista (Artespaña, 2005).

terminado, de movimientos artísticos antecedentes y ante una sociedad de entre guerras. Es así como los artífices de esta vanguardia utilizaron para sus manifestaciones artísticas técnicas como el collage y el fotomontaje, utilizaron materiales antes no utilizados como los objetos comunes o los encontrados

y experimentaron con elementos como el azar y la participación del público por medio de la reacción. Hannah Höch, representante del movimiento, en la obra *Cut with the Dada Kitchen Knife through the Last Weimar Beer-Belly Cultural Epoch in Germany*² (Höch en Tribe y Jana, 2009, pág. 7), utiliza la técnica del fotomontaje como medio de expresión en contra del Imperio Alemán. A diferencia de los futuristas, Höch se manifiesta en contra del totalitarismo.

El dadaísmo es un importante referente para las artes mediales y para “Espacio paradójico” porque es el antecedente de un arte de concepto, a los dadaístas les interesaba tener algo que decir y no se vieron coartados por la técnica, utilizaron cualquier material para enunciar lo que querían expresar. Otro punto importante en que los dadaístas son importantes para

Más tarde, esta vez en Estados Unidos, durante los años sesentas surge otro movimiento artístico que al igual que los artistas del movimiento dadaísta, utilizaron la técnica del collage, el fotomontaje y el objeto encontrado, este movimiento es el pop art. El pop retoma elementos de la cultura de masas y los introduce como iconos en los espacios consagrados a las “bellas artes”, cuestionando los valores estéticos de museos y galerías. Según dice Hans Dieter Junker en Ehmer (1977) en su texto *La reducción de la estructura estética: Un aspecto del arte actual*, los ejemplos característicos del *pop art* ponen en evidencia que, incluso en el nuevo arte “realista”, la tradicional estructura estética inmanente a la obra (antiguamente anunciaba la voluntad formal individual) ha ido menguando hasta su completa desaparición. Sin embargo, estas obras adquieren el carácter de un objeto



Cerámica
(Detalle) Patrick Caulfield



Botellas de Coca Cola
(Detalle) Andy Warhol



Flower Matango b
(Detalle) Takashi Murakami

“Espacio paradójico” es en la integración que hace el artista de la obra con el observador, este último pasó a ser participante activo en las propuestas.

manifestante que aproxima la realidad trivial a la esfera inmediata del espectador, de la realidad actual de la civilización y que cualquiera que sean las motivaciones de estas obras ya no evidencian en el marco de un orden pictórico interior, ahora suscitan o modifican una estructura estética. Los artistas pop echaron

² El cuchillo de cocina dadá saja el vientre cervicero de la última época cultural Weimar de Alemania (1920)

mano de elementos del lenguaje visual como la repetición y la superposición, también utilizaron colores fuertes y vibrantes proponiendo un gráfica diferente, estos elementos se pueden reconocer en *Doble autorretrato isométrico* (1964) de Jim Dine (Dine en Osterwold, 2007, pág. 57) y *Cerámica* (1969) de Patrick Caulfield, (Caulfield en Ruhrberg, 2012, pág. 304). Insertos dentro de la sociedad de consumo los artistas pop no se apartaron de ella sino que la utilizaron como medio estético, técnico y temático³, utilizan elementos icónicos o superfluos de la sociedad del momento y los reutilizan dándoles carácter de arte. *Tres banderas* (1958) de Jasper Johns (Johns en Osterwold, 2007, pág. 159) y *Botellas de coca-cola verdes* (1962) de Andy Warhol (Warhol en Osterwold, 2007, pág. 31) son ejemplos de este tipo de estética. Ya en este siglo el artista japonés Takashi Murakami en su escultura

Los artistas del pop art y Murakami se vinculan con “Espacio paradójico” más en una línea estética, del lenguaje visual y la utilización de principios de diseño como el color, la repetición, la superposición, el tamaño, y las texturas.

EL RELATO EN LOS NUEVOS MEDIOS

La red Internet ha sido tierra fértil para los artistas mediales en la producción artística. El *net art* es una corriente en la que el activismo ha jugado un papel importante en las luchas por las causas sociales. Artistas como el brasileño Joeser Álvarez en *WarGame* (s.f.)⁴ y Josh On en *Antiwar Game* (s.f.)⁵, nos hacen reflexionar sobre la guerra y la carrera armamentista de los países de occidente en forma lúdica. Los sitios son juegos que hacen pregun-



WarGame
(Detalle) Joeser Álvarez



Antiwar Game
(Detalle) Josh On



Telematic Dreaming
(Detalle) Paul Sermon

Flower Matango b, (2001 -2006) (The Museum of Contemporary Art, 2007) evoca la estética de pop art con la multiplicación y superposición de flores lúdicas y psicodélicas.

tas y reflexiones sobre el tema, contiene vínculos a organizaciones pacifistas y de derechos

³ Los artistas del arte y nuevos medios, al igual que los artistas del pop art, utilizan los medios, lenguajes y fuentes temáticas disponibles del contexto en que se encuentran para producir.

⁴ <http://www.antiwargame.org/>

⁵ http://www.enter-net.com.br/linealvarez/WarGame/WarGame_.htm

humanos, invitan a escribir *email* o llamar a algún gobernante o “señor de la guerra”, y se puede dosificar el presupuesto público de Estados Unidos hacia la defensa, la ayuda al extranjero o el gasto social.

La instalación de Paul Sermon (s.f) es interesante en relación con “Espacio paradójico” porque habla sobre la transformación que hace la interfaz en el proceso de la comunicación y de la connotación de reconocerse a uno mismo y reconocer al Otro como objetos teleprescentes, abordando el tema de lo ontológico y la otredad utilizando la tecnología. *Telematic Dreaming* (1992) es un escenario donde se combina espacio virtual con mobiliario común (camas). El espacio se recrea telemáticamente. En dos lugares separados (A-B) se dispone una cama igual en cada espacio, una iluminada y otra oscura. Se colocan cáma-

otra sala al lado de la persona real. A un mismo tiempo y en mismo espacio la persona real puede interactuar con la persona virtual.

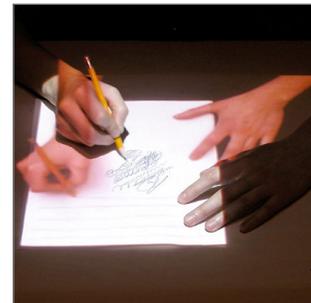
La obra *Paragraphi* (2003) de Manon De Pauw (s.f.) se vincula con “Espacio paradójico” porque la artista visual recurre al uso de la baja tecnología y la instalación, también se ocupa de utilizar un lenguaje poético como medio expresivo. Una silla, una mesa, papel y lápices, piezas eléctricas, proyección, amplificación de sonido, y software para interactividad (Max4/Msp2), son una mezcla de objetos comunes y recursos tecnológicos. Sobre una mesa se disponen hojas y lápices. Hay que escribir para que el dispositivo se active. La mesa tiene piezas eléctricas que captan las señales de sonido que se produce al escribir sobre la superficie de la mesa, ese sonido se amplifica en la sala. Sobre la mesa se proyectan aleatoriamente



Telematic Dreaming
(Detalle) Paul Sermon



Paragraphi
(Detalle) Manon De Pauw



Paragraphi
(Detalle) Manon De Pauw

ras sobre las camas que capturan, en tiempo real, a la persona sobre ésta. Por medio de la tecnología ISDN se transmite la imagen de la sala A hacia la sala B, sobre la cama B se proyecta la imagen de la sala A y viceversa. Lo anterior provoca que sobre cada cama se proyecte la imagen virtual de la persona de la

videos pregrabados con imágenes de manos reproduciendo algunas acciones que hacemos con el papel como escribir, garabatear, rasgar, doblar, etc. El uso de objetos cotidianos propician un ambiente familiar para que el usuario no se inhiba y se sienta invitado a participar. La proyección de las manos virtuales sobre las

hojas y la amplificación del sonido representan en este caso una acción poética y lúdica de aquel momento íntimo que es escribir, esta acción algunas veces es calma y serena y otras frustrante e impaciente. “*Paragraphie* es una instalación interactiva que interpreta el ritmo y la musicalidad de los gestos de un escritor más que el sentido de lo escrito”. (De Pauw, 2003). Esta fue la primera vez que la artista utilizó la tecnología como medio interactivo en sus obras, pero el resultado le satisfizo al lograr un rico efecto visual, una mezcla entre acciones en tiempo real con imágenes pregrabadas y el efecto lúdico casi instrumental que producían los sonidos de la escritura amplificados en la sala.

La relación del *net art* y la instalación Telematic dreaming con “Espacio paradójico”, aparte de su contextualización dentro del arte y

uno mismo por medio de la identificación de otro, en Telematic dreaming la alteridad es evidente a través de la tecnología y la telepresencia. *Paragraphie* siempre fue importante para “Espacio paradójico” por lo sencillo de la propuesta que no busca la sofisticación ni en la instalación ni en lo tecnológico pero se preocupada por el lenguaje y la poética.

EL RELATO EN EL PAISAJE, EL TERRITORIO Y EL PODER

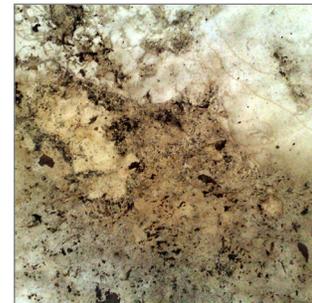
“Espacio paradójico” también se vincula con otras tendencias del arte contemporáneo como el land art o arte terrestre, Walter De María en la instalación, Robert Smithson con la escultura y Jacek Tylicki. Conceptualmente los artistas del *land art* tienen diferentes inquietudes, el objetivo es alterar el paisaje ya sea de una forma contrastante o mimética,



La habitación de Tierra
(Detalle) Walter De María



Red Sandstone Corner Piece
(Detalle) Robert Smithson



Natural Art Nr.1
(Detalle) Jacek Tylicki

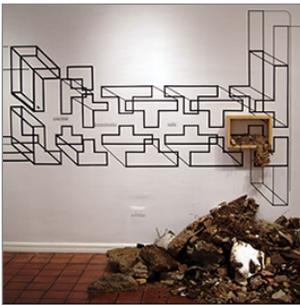
los nuevos medios, es su vinculación con el enunciado, las piezas del net art expuestas en el presente proyecto, ponen en tela de juicio la carrera armamentista y son críticos con la existencia de las Fuerzas Armadas. *Telematic dreaming* por otro lado trata el tema de la alteridad y de la situación de reconocerse a

pero todos se ven atraídos por la estética del paisaje, las formaciones terrestres, las texturas y los materiales de la naturaleza. De María y Smithson traen la naturaleza adentro de la galería. En *La habitación de Tierra* (1968), De María introduce 50 m³ aproximadamente de tierra dentro de tres salas de la Galería Heiner

Friedrich en Múnich. De María trata temas como la historia y la geología, la guerra y la paz, en su irrealizada escultura terrestre de Munich, 1970-1971, también habla sobre el territorio al traer y exponer bloques de roca blanca de cinco continentes en *Escultura de los cinco continentes* (1987) (Schneckenburger, 2012). Smithson por su lado con *Red sandstone corner piece* (1968) y *Nonsite –Essen soil and mirrors* (1969), irrumpe en la sala con esculturas de arenisca roja y espejos (Goldberg, s.f.). Tylicki deja papel de acuarela o lienzo a la intemperie durante muchos días, lo que producía que los elementos de la naturaleza hicieran interesantes texturas en el papel que recuerdan formaciones terrestres en *Natural Art Nr. 1* (1973).

En el contexto latinoamericano el artista costarricense Esteban Piedra ha trabajado y aún

el territorio como espacio delimitador, inmovilizador y controlador, la construcción-destrucción continua del paisaje y el territorio habitado con la constante incomodidad de la presencia del Otro que perturba el orden. *La habitación de tierra* (2005), expuesta en el Centro Cultural de España en Costa Rica “es una serie de instalaciones, dibujos de modelos de habitacionales utópicos sobre la reconstrucción de la casa ideal costarricense” (Collado, 2005). En su último proyecto que trabajó durante su residencia académica en el Instituto para Artistas Rijksakademic van beel-dende kunsten, en Holanda explora el paisaje desde tres niveles: el primero se refiere al paisaje visto desde una percepción enteramente sensorial y estética, un segundo nivel reconocido como un lugar donde la persona vive y de orden social y un tercer nivel más bien individual, enfatizando la experiencia del individuo



La Habitación de Tierra
(Detalle) Esteban Piedra



Archeological Stratigraphy
(Detalle) Esteban Piedra



Triple Study
(Detalle) Esteban Piedra

sigue desarrollando el tema del paisaje y el territorio. María José Chavarría (2010), curadora del Museo de Arte y Diseño Contemporáneo de Costa Rica (MADC), expresa que Piedra ha reflexionado y experimentado sobre el tema en diversas líneas de pensamiento, trata el paisaje como un espacio vacío o abandonado,

con el paisaje. Piedra toma el espacio habitable como “territorio” para crear una experiencia de paisaje (Piedra, 2012).

Durante el 2009 la Librería-editorial Metales Pesados (Hamilton, 2010) realizó, en Santiago de Chile, un ciclo de once muestras de

video-arte que reflexionaban sobre diferentes temas de la realidad social, política o económica. El artista colombiano Alberto Baraya presentó *Río* (2005), video que realizó de una expedición por el río Putumayo, en la Amazonía colombiana. Baraya, estimulado por la naturaleza y la botánica, muestra en el video una perspectiva diferente del idealizado escenario que puede ser la selva al recordarnos la realidad social y política que se vive en Colombia y los países centroamericanos a causa del narcotráfico y la violencia, también es una declaración ante la fuerza y el poder que el ejército ejerce sobre los territorios.

A bordo de una embarcación militar aparece un paisaje bucólico constituido por tres gruesas franjas de cielo, vegetación y

sobre el agua, nos remiten a una historia del paisaje mucho más política –en especial si se piensa en la situación colombiana- que contemplativa. (Hamilton-Carballas-Machuca, pag. 98, 2010).

Continuando con el concepto del territorio, varios artistas han utilizado el elemento mapa o la cartografía como recurso para la expresión de alguna idea. Jasper Johns en *Mapa* (1967-1971) (Johns en Ruhrberg, 2012, pág. 312) y Alighiero Boetti en *Mappa*, (1971-1972). Boetti es importante porque además de usar materiales ordinarios, sus mapas los realizaron mujeres tejedoras afganas “derribando la barrera existente entre el artista y el público a través de la participación” (Farthing, pág. 518, 2010). El artista aborda temas como el azar y



Río
(Detalle) Alberto Baraya



Mapa
(Detalle) Jasper Johns



Mappa
(Detalle) Alighiero Boetti

agua. Esta visión fetichizada del paisaje tipo *National Geographic* es repentinamente desmantelada por el registro de un ejército de tiro realizado por soldados colombianos sobre el agua. El fuerte sonido de los disparos, así como las salpicaduras

el orden, la serialización, la producción cultural, los cambios en las fronteras y límites de las naciones.

Dos artistas latinoamericanos que también han utilizado la cartografía como recurso icográfico son los chilenos Alfredor Jaar y Juan

Downey. Ambos realizaron sus carreras fuera de Chile y el hecho de ser originarios de un lugar y tener que viajar a otro marcaron sus carreras, su visión de mundo y la dirección de sus propuestas. Ambos artistas no se encasillan en el uso de un solo medio para producir, sino que echan mano de todo lo que la tecnología les pueda ofrecer como recurso expresivo.

El hombre ha hecho divisiones entre los pueblos utilizando la cartografía para este fin. El mapa marca límites y levanta fronteras para dividir y diferenciar a uno del otro, y al existir una diferencia sobre un espacio delimitado, se exagera la “necesidad” del poder sobre ese espacio. Para Cárdenas (2010), Jaar muchas veces para realizar una pieza, viaja a un lugar, observa ese espacio, reconoce las diferencias, lo investiga, detecta fuentes motivadoras que son en él, de realidades sociales

geográficas y su utilización política, “los mapas⁶ son esenciales para idear y planificar sus proyectos” (Cárdenas, 2010, pág. 48). *La géographie ca sert, d’abord, a faire la guerre*⁷ (1995), fue la segunda etapa de una intervención pública dentro de la muestra *Diálogos de paz* en la que Jaar devela directamente su opinión sobre la dominación que se ejerce, mediante la guerra, sobre las naciones. La pieza se constituía en cuatro pedestales que tenían sobre la superficie *stickers* con la frase del geógrafo y teórico político francés Yves Lacoste que a la vez era el título de la pieza. También utilizó el mapa en *A logo for America* (1987), esta fue una animación en un anuncio luminoso, de 45 segundos, transmitida en el Times Square en Manhattan. La animación era la silueta del mapa de Estados Unidos con el texto que decía: “Esto no es América”, luego la imagen de la bandera con el texto: “Esta no es la



Logo for America
(Detalle) Alfredor Jaar



Logo for America
(Detalle) Alfredor Jaar



y geopolíticas revelando las relación de poder y sumisión entre países ricos y países en vías de desarrollo. Jaar utiliza las delimitaciones

⁶ Jaar utiliza el mapamundi de Arno Peters porque dice que le devuelve la centralidad a la línea ecuatorial, lo cual proporcionalmente, ajusta a tamaños más cercanos con la realidad a los países del hemisferio sur, y difiere del mapamundi de Mercator (el más conocido) porque por proporciones, favorece en tamaño los países del hemisferio norte (Cárdenas, 2010).

⁷ La geografía sirve sobre todo para hacer la Guerra

bandera de América”, finalmente aparecía el texto: “América” y el mapa del continente Americano en su totalidad. Aquí Jaar se refiere al choque que le produjo la apropiación que le dieron los estadounidenses a la palabra América para referirse a este país, anulando al resto de países que también conforman el continente americano. *Emergencia* (1998), es una piscina metálica llena de agua de la cual emerge el mapa de África y *Project Emergencia* (2000), un anti-website, son proyectos con los que Jaar hace que nos enfrentemos a las difíciles realidades de África (el hambre, la guerra, el Sida) que deseamos obviar.

Downey también fue crítico en cuanto a las realidades políticas y sociales, pero también se interesó por el concepto de identidad y diferencia “primero en términos más estructurales, en sus video-performances... y luego se

imposición y el poderío de la compañía multinacional *Anaconda Mining Co.*⁸, minera dedicada a la extracción de cobre en el norte de Chile, sobre el territorio de su país de origen. La pieza era una caja de madera con el mapa de Chile pintado de rojo en el fondo, dentro de la caja colocó una serpiente viva que se refería metafóricamente al miedo que vivía su país. Downey vivió en diferentes países y luego en Estados Unidos lo que le provocó sentimientos de desarraigo, se sintió extranjero en Estados Unidos y extraño en su propio país, esta circunstancia lo hizo explorar la condición de otredad y problematizar con la noción de del Yo y el Otro. Esa búsqueda de la identidad a través de la observación del Otro lo llevó a hacer viajes a lo largo de América, dónde relató en video tipo documental, *Video Trans Américas* (1976), paisajes, pueblos y costumbres de diferentes culturas de Latinoamérica.



Emergencia
(Detalle) Alfredor Jaar



Emergencia
(Detalle) Alfredor Jaar



Project Emergencia
(Detalle) Alfredor Jaar

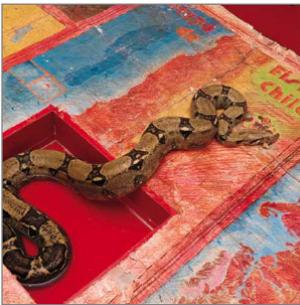
extienden hacia una concepción ontológica del Otro que interpela la mirada sesgada de la antropología occidental” (González, 2010, pág. 13). Aunque Downey vivió fuera de Chile, siempre estuvo involucrado con la realidad de su país y lo hizo notar con la obra *Mapa de Chile. Anaconda* (1975) en la que criticaba la

Julieta González citando a Pratt dice que Downey “invoca el espacio y tiempo donde los sujetos previamente separados por la geografía y la historia están co-presentes, el punto

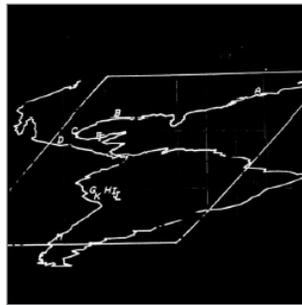
⁸ “La nacionalización de esta compañía fue una de las causas de la caída del presidente democrático Salvador Allende” (González, 2010, p. 96)

en el que sus trayectorias ahora se intersecan”. ¿Acaso esta intersección pudiera ser la utopía topológica que intentó Downey con sus experiencias de retroalimentación en *Video Trans Americas?* (González, 2010, pág. 17).

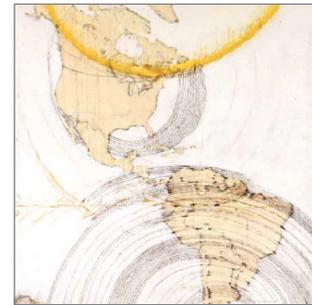
Finalmente las propuestas del *land art*, de Johns, de Boetti y los artistas latinoamericanos conllevan relación con “Espacio paradójico” en aspectos del lenguaje visual y conceptual. Los artistas del *land art* recurren a la naturaleza y al paisaje como textura visual, Piedra como espacio de identidad y Baraya contrapone la dualidad de un paisaje paradisíaco con lo bélico y el ejercicio del poder sobre ese paisaje. Johns, Boetti, Jarr y Downey utilizan el mapa como figura icónica. Jarr y Downey exponen sus críticas en cuanto a los límites que impone la cartografía, la territorialidad en la geografía que hace división y diferencia entre los pue-



Anaconda
(Detalle) Juan Downey



Video Trans Américas
(Detalle) Juan Downey



Video Trans Américas
(Detalle) Juan Downey

blos. Son críticos del poder que ejercen unos sobre otros, y hablan sobre la otredad al sentirse observadores en territorios que no son los propios.

“Optar por un proyecto es sinónimo de tomar decisiones, en cuanto a estrategias de proyección cultural, de lectura, y lo más alejado de esta empresa, sería la improvisación” (Olhagaray, 2002, pág. 59)

LENGUAJE VISUAL Y POÉTICA

El artista visual Nestor Olhagaray (2002) diseña una estrategia de enunciación, sustentada en la teoría de las funciones de la comunicación de Roman Jakobson pero dirigida hacia la visualidad y la producción de un objeto-arte, al entender la noción de objeto como la recuerda Jordi Llobet (1981) al citar a Henri van Lier, que indica:

“...la palabra objeto tenía para los latinos (ob-jectum) el sentido de una realidad que nos sale al encuentro, que se resiste, contra la que se tropieza y se toma apoyo, que se percibe por los sentidos, que se manipula, que se concibe en una intensión, que se transmite a la descendencia, que se intercambia comercialmente,

que se pesa y se mide, cuyo trabajo se evalúa en el tiempo, pero sobre todo que, en todas estas circunstancias, se abarca siempre con la mirada, en una posesión a distancia, y que da lugar a una aprehensión comprensiva y contemplativa...en este sentido, da lo mismo que un objeto sirva para algo usual o no, da lo mismo que un objeto sea “funcionalmente” útil o no: es una ley universal de los objetos (ob-jectum), el que siempre “funcionen”, el que siempre sirvan para algún fin, y a menudo más de uno...” (Llobet, 1981, pág. 25).

De ahí la importancia de otorgarle ciertos acentos, ciertas intenciones, a este objeto para lograr una propuesta que favorezca a

la vez una lectura determinada. El proceso en mención se da en las relaciones que se establecen entre las variables de la comunicación, es decir, emisor, canal, mensaje, código, referente y receptor, las que modificarán el significado del objeto dependiendo del privilegio que se le otorgue a cada uno de ellos. Así por ejemplo, si en el proceso de enunciación se privilegia al canal la lectura será fática, integrando al soporte o material en la obra, pero si se privilegia al referente la lectura será referencial, obteniendo una vista objetiva, tipo documental. En cuanto a la preferencia del emisor y receptor, para el primero será una lectura emotiva, de criterios privados, distintivos e individuales del creador, mientras que la segunda será conativa, donde se esperará un cambio de conducta en el público meta, como en la publicidad. Finalmente si se da predilección al código la lectura se modificará hacia el metalenguaje, dejando en evidencia al lenguaje mismo, pero si se le da acento al mensaje el objeto tendrá intención poética.

La anterior estrategia de enunciación se menciona brevemente ya que para este proyecto, el interés se ha centrado en la poética. Olhagaray dice que “aparece la intención poética en un enunciado, cuando se manifiesta, en forma asumida, el criterio o la lógica argumental que arma y sustenta la obra” (Olhagaray, 2002, pág. 65). Explica que cuando se utiliza un determinado lenguaje existe una disponibilidad de unidades básicas para usar, y que se deben seleccionar conscientemente dependiendo de las relaciones que se vayan a construir entre ellas, aplicando un criterio antes establecido. Cuando esta estructuración del discurso se hace reconocible se está evidenciando la función poética, y como todo evento cultural, la poética no se manifiesta en solitario, se construye de antecedentes y dentro de un contexto social.

“Espacio paradójico” no estuvo exento del proceso de conformación de un discurso, de la toma de decisiones en cuanto a lenguaje visual y a medios expresivos. Reconoce bases originales, historias ya contadas, contextos vividos y a partir de ese camino recorrido trata de reconstruir, reinterpretar el mundo, pero ahora desde una visión personal. Finalmente ya todo ha sido contado, y lo que se intenta, es revivir, restablecer y repasar desde una cosmovisión el tema que preocupa. En “Espacio paradójico”, se retoman conceptos del futurismo, el *dadá*, del *por art*, del *land art* y del arte contemporáneo, también se retoma un enunciado ya antes estudiado, como el de la paz y la guerra, y se revive o actualiza bajo mi experiencia, la de vivir en un país sin ejército. Desde varias reflexiones (argumentos) exploro el enunciado para luego, por medio del lenguaje visual, evocar esa “nueva” visión personal en la construcción de un objeto-arte (Ver anexo número 1).

Desde los principios que establece Wucius Wong (1995) para hacer una traducción que, en términos visuales y sonoros, organice los conceptos de color, textura, repetición, contraste, transparencia, superposición, tamaño entre otros. El establecer relaciones entre los elementos del lenguaje visual y los ejes temáticos son el punto de partida para la definición de las imágenes visuales y auditivas que se deseaban describir. Cada palabra clave: alteridad, simulación y territorio, tienen su vinculación en uno o varios elementos del lenguaje visual que dan como resultado el diseño de la pieza.

Así por ejemplo, la alteridad se evoca mediante el contraste dado que presenta esa dualidad entre el Yo y el Otro. Costa Rica o el Yo, es colorido y vibrante mientras que Chile, el Otro, es gris y monocromo. El color remite

la alegría, la actitud positiva, el lugar que conozco, el sentido de lo cercano, de pertenencia, de hogar. Lo monocromático recuerda lo desconocido, lo lejano, lo rígido, la nostalgia, la actitud reservada y talvez fría. El contraste también queda evidente entre figura y fondo, cuando aparece la máscara de país y se hace notar la diferencia entre la situación de mi país y el país de Otro. El simulacro se sugiere en la repetición y el bucle, en esa necesidad de hacer recurrente el tema, pregnante, sobreexponiendo e insidioso. El collage o fotomontaje como textura también contribuye a la sobreexposición del motivo. La textura, evoca mi territorio y el territorio del Otro, hay textura visual pero también táctil. Constituye el paisaje personal y el paisaje ajeno. El paisaje como anhelo, como recuerdo, alegre y familiar y el paisaje inhóspito, solitario, sombrío, indiferente y desconfiado. También se evoca en la superposición de capas y transparencias, cuando ese Yo se transmuta en el Otro y viceversa, esa presencia- ausencia.

MÉTODO

Para poder dar respuesta a algún problema es necesario hacerlo mediante un método o proceso. El método proyectual de Bruno Munari “consiste simplemente en una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia”. (Munari, 1981, pág. 18-19). Sobre la conformación de un proyecto Olhagaray (2002) afirma que:

La creación no es algo que llega de un día para otro. Eso, es muy difícil o mejor dicho no existe. Lo que existe son trabajos de largo aliento, que maduran poco a poco, que se van enriqueciendo, construyendo a medida que uno va confrontando situaciones

y que son producto de una infinidad de etapas (Olhagaray, 2002, pág. 73).

Munari (1981) explica que en un proceso creativo es necesario realizar algunas tareas primero y otras después, menciona que iniciar sin un método podría hacernos malgastar tiempo corrigiendo errores, por lo que propone seguir el siguiente orden:

1. Problema (P)
2. Definición del problema (DP)
3. Componentes del problema (CP)
4. Recopilación de datos (RD)
5. Análisis de datos (AD)
6. Creatividad (C)
7. Materiales y técnicas (MT)
8. Experimentación (SP)
9. Modelos (M)
10. Verificación (V)
11. Dibujos constructivos (DC)
12. Solución (S)

El método de Munari se encuentra dirigido hacia el diseño, pero el método proyectual puede ser igualmente útil para procesos de investigación y realización en arte. Es de mi parecer que, en procesos de creación artística, las posibilidades son inmensas, es subjetivo, personal y se tiende a postergar debido a lo abrumante que puede llegar a ser “todo lo que podría ser”. Aunque los objetivos y la conceptualización pueden tener diferentes alcances en este tipo de propuestas, también es necesario el orden de las tareas para alcanzar los objetivos. Para proyectos en artes mediales, específicamente, en el que generalmente se construye un objeto ya sea: instalación, sitio web, video, escultura sonora, performance, etc., el uso de diversos materiales, la

experimentación, la construcción del modelo, la verificación y la experiencia personal y del usuario con relación al objeto, son etapas de suma importancia en el proceso de construcción del objeto.

En el contexto del Magíster en Artes Mediales el *Problema* se presenta como una investigación que conlleva varias partes, por un lado se debe desarrollar un análisis teórico-conceptual de un tema, se debe abordar un proyecto práctico y contextualizar ambos dentro del que hacer del arte. Todas las partes se relacionan íntimamente y deben desarrollarse paralelamente. Es por lo anterior que se trabajó simultáneamente la producción de un objeto-instalación, siguiendo el método de Munari, las reflexiones y argumentaciones teóricas sobre el enunciado propuesto de “Espacio paradójico” y los referentes en el arte.

Una etapa, que en el método de Munari podría ubicarse en la fase de *Definición del problema*, es la lluvia de ideas o *brainstorming*. El Taller de Proyecto de Grado y el curso de Metodología fueron buenos espacios para iniciar la lluvia de ideas, las diferentes miradas de profesores y compañeros en las sesiones grupales, ayudaron a tomar distancia del proyecto y a mirarlo de una forma más objetiva.

Pero como se dijo anteriormente, el número de posibilidades es tan abierto que de ahí parte la importancia de la decantación y delimitación del proyecto. Hay que localizar y eliminar los elementos que no darían mayor aporte a la propuesta y definir los que realmente si nos darán las bases para iniciar el análisis y experimentación. En el área teórica se ubicaron palabras clave, ejes temáticos, relaciones de conceptos o nubes de etiquetas vinculantes con el enunciado, también se decidió qué lenguaje visual usar, qué medio era el más conveniente para expresar el enunciado, y qué materiales se adecuaban mejor a lo dicho.

Para el presente proyecto fue de gran ayuda visualizar en papel los *Componentes del problema*, tener claro con qué recursos ya se contaba y cuáles era necesarios buscar, indagar o explorar. Se ejemplifica a continuación una herramienta utilizada: en hojas de papel se escribió cada parte del proyecto por separado. En una hoja, se escribió el enunciado o palabras clave, en otra los métodos, aparte los problemas técnicos, los datos del documento escrito y en otro apartado los problemas administrativos. Las hojas de papel se colocaron en la pared o el muro del estudio (taller, escritorio) para visualizar el proyecto completo

Componentes Conceptuales	Método	Componentes Técnicos	Documento Escrito	Administrativos
Alteridad Territorio Paraíso	Dibujos, bocetos, audios, guión (métodos de registro, captura de datos)	Software Hardware Soporte Materiales Ficha técnica	Notas Citas Bibliografía	Inscripciones Espacios de exposición Reuniones con tutor Cronograma

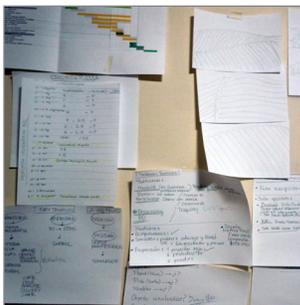
diariamente. Se recomienda esta herramienta para lograr mantener la perspectiva del proyecto.

Después de esta etapa se llevaron a cabo todas las etapas siguientes del método proyectual, se recolectaron datos, se analizaron los datos, se realizaron bocetos, se experimentó con materiales y técnicas hasta que se obtuvo un primer modelo de objeto-instalación óptimo para presentar a un grupo de usuarios. A continuación se detallan técnicamente las partes del objeto.

TÉCNICA

LLUVIA DE IDEAS. La lluvia de ideas se siguió a través de un proceso de visualización en el que los bocetos se organizaron por temáticas, tales como, iconos representativos de contex-

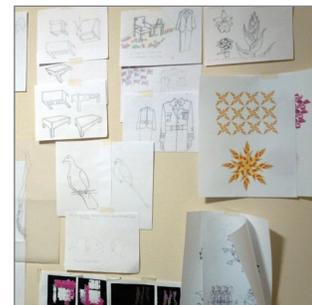
EDICIÓN DE IMÁGENES. De Costa Rica para simular el país idealizado, lleno de “paz”, “felicidad” y paradisíaco que creemos habitar, se usaron fotografías de animales y flores del lugar. En el caso de Chile, para representar el simulacro, se utilizaron fotografías de desfiles militares, tanques de guerra, autos militares y protestas. Cada imagen se convirtió en un motivo que luego se repitió formando una red. Unas fotografías fueron tomadas por la autora y otras recolectadas desde bancos de imágenes en Internet para realizar ediciones tipo *collage* o *mashup*¹. Las fotografías de Costa Rica fueron editadas, cambiando los niveles de matiz y saturación para lograr colores más fuertes y brillantes como el naranja, violeta, verde, amarillo o fucsia. Las fotografías de Chile se modificaron editándolas a escala de grises y tonos pasteles.



Pared con los componentes del problema



Pared con los componentes del problema



Pared con los componentes del problema

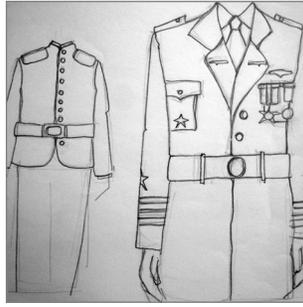
to, condiciones técnicas de instalación, organizaciones espaciales desde la lógica modular, elaboración de texturas visuales por barrido entre otras. La modificación se realiza por la aplicación aleatoria de las variables visuales planteadas por Wong (2005), lo que permitió una selección desde la perspectiva poética establecida para la expresividad del proyecto.

Fotografías de selva, follaje, hojarasca, hojas, troncos de árboles, tierra, montañas, vistas aéreas se utilizaron para realizar las texturas. Se editaron en el programa de retoque fotográfico *Adobe Photoshop*. Para lograr las texturas de Costa Rica, se seleccionaron algunas áreas de las fotografías, a estas áreas se le

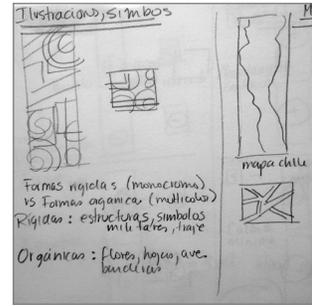
¹ Aplicación compuesta



Boceto



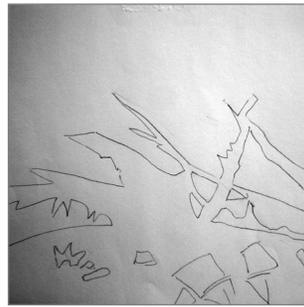
Boceto



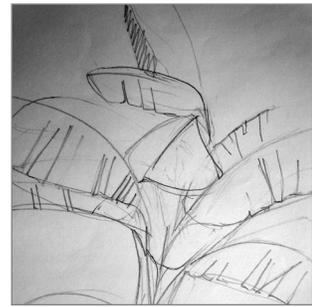
Boceto



Boceto



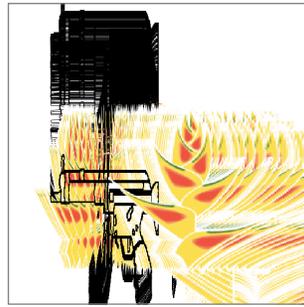
Boceto



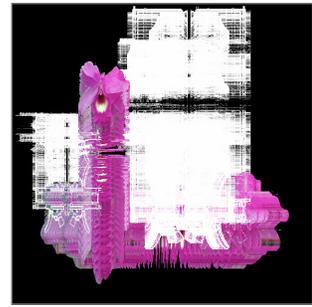
Boceto



Boceto digital



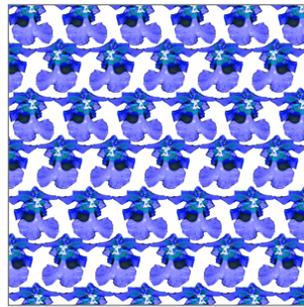
Boceto digital



Boceto digital



Símbolo de Chile



Símbolo de Costa Rica



Símbolo de Chile - Costa Rica

colocaron colores planos en tonalidades de verde, creando un efecto serigráfico. A las fotografías de texturas para Chile se les ajustaron los valores de matiz y saturación, logrando tonalidades grises y pasteles y se les realizó un proceso igual a las texturas de Costa Rica. Las anteriores imágenes remiten al paisaje de cada país, y a las diferencias de cada territorio.

MÁSCARAS. También se incluyó una capa de máscaras, en negro y transparente. Las figuras que se forman en color negro delimitan fuertemente el área de las imágenes, se lograron diferentes formas al combinar el mapa con las texturas naturales y los símbolos. Para lograr las máscaras, se seleccionaron partes de las fotografías y se pintaron de negro, el resto de la fotografía se borró y se dejó con base transparente.

CAPAS Y TRANSPARENCIAS. Las capas se organizaron de la siguiente manera: una primera capa con la máscara de país, la segunda capa contiene las máscaras en negro con formas naturales y sombras, la tercera las imágenes-símbolo del país repetidas como patrones, en la cuarta capa se combinan símbolos de los dos países y por último la capa de texturas de la naturaleza o terrestres. A las imágenes, superpuestas unas sobre otras, se les dio un porcentaje de transparencia para lograr que una u otra se percibiera con menor o mayor intensidad según lo deseado, con esto se logró que se resaltaran diferentes efectos y texturas. Los valores de estas transparencias luego van a ser modificados por medio de los sensores.

FORMATO. Acorde con el concepto de dualidad y al mostrar a cada país con sus similitudes y diferencias, se decidió dividirlos en dos canvas separadas, cada una con sus capas específicas. Para definir el formato se decidió tomar las proporciones geográficas de cada país

y redefinirlas en una forma geométrica simple, para Chile un rectángulo largo y angosto y para Costa Rica una forma más bien cuadrada. Chile se presenta a gran escala, grandilocuente y haciéndose presente y Costa Rica más bien mínimo, pequeño, introvertido, personal e íntimo. (Yo —íntimo el Otro externo). Se recurre al contraste utilizando un formato grande y otro pequeño.

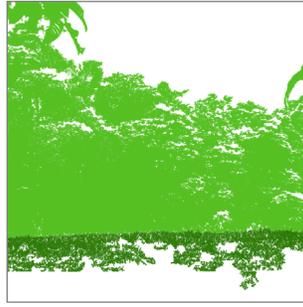
AUDIO. La selección del audio fue similar a la de las imágenes visuales, se hizo una búsqueda en bancos de audio como: *Freesound* y *Banco de imágenes y sonidos (Intef)*. Los audios que se utilizaron para Costa Rica remiten a sonidos de la selva como cantos de aves, ríos, lluvia e insectos y para Chile imágenes auditivas de marchas marciales, tambores, disparos y protestas. El audio de la selva se transmitió constantemente durante toda la muestra, como base sonora, para que se percibiera un ambiente sereno. Se editó para que inicie suave y relajado, luego se torna más denso con el sonido de un aguacero y de insectos, hasta que finalmente decae tenue y tranquilo. El sonido de la selva evoca mi territorio, mi paisaje, el Yo. El sonido militar y de protesta se activa con el sensor de proximidad y evocan al Otro como algo ajeno, desconocido.

APLICACIONES. Para la visualización de las imágenes se hicieron algunas pruebas experimentales con algunos software para *mapping* como *Modul8* y *Resolume* pero finalmente se decidió usar *Processing 5.1* y *PureData Extended (PD)* ya que *Processing* también permite el uso de capas y una fácil conexión con *PureData* y *Arduino* mediante el lenguaje de comunicación OSC², además son aplicaciones open-source y software que se utilizaron anteriormente y fue comprobada su eficacia.

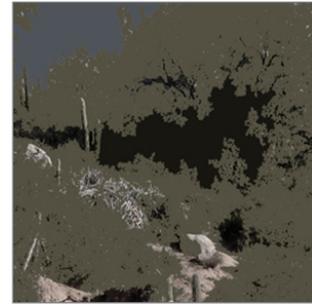
2 OSC: Open Sound Control es un protocolo de comunicación.



Textura de Costa Rica



Textura de Costa Rica



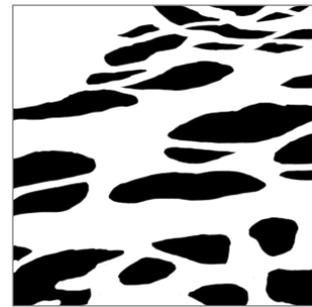
Textura de Chile



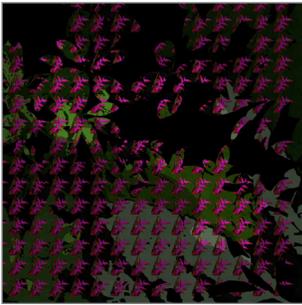
Textura de Chile



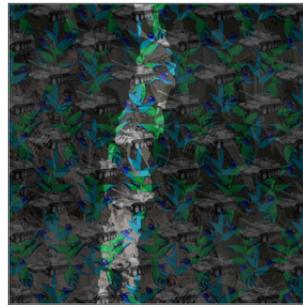
Máscara de Costa Rica



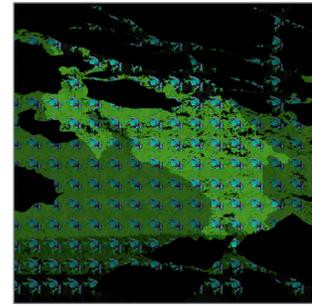
Máscara de Chile



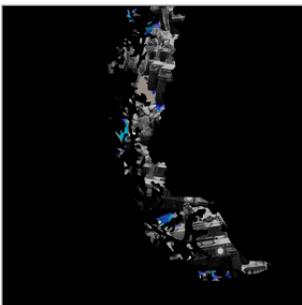
Final de Costa Rica



Final de Chile



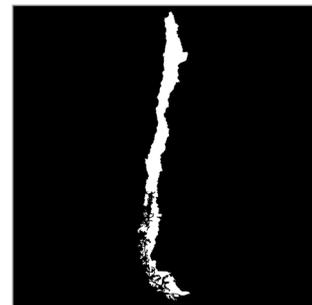
Final de Costa Rica



Final de Chile



Formato de Costa Rica



Formato de Chile

Para la reproducción de las imágenes en *Processing* se debió construir un programa, que contiene todas las capas de imágenes, y la programación para la reproducción aleatoria y en bucle. Para lograr la conexión de *Processing* con *PureData* es necesario importar la librería *oscP5* en *Processing* y un parche de *PureData* para la conexión mediante OSC. En *PureData*

también es preciso instalar previamente la librería *Pduino* y tener un parche que recibe los datos que emiten los sensores desde *Arduino*. Finalmente en *Arduino* es necesario correr el sketch de la librería *StandardFirmata* para lograr la comunicación con *PureData*.

PROGRAMACIÓN: BUCLE Y AZAR. Se utilizó la programación en bucle y azar para la carga de imágenes visuales y auditivas. El bucle logra una constante carga de imágenes y el azar genera una carga aleatoria, dejándole parte del control sobre la aparición de las imágenes a la programación.

EQUIPO. Se utilizaron tres computadoras marca *Apple* con un mínimo de 4 GB de memoria RAM y procesador de 3.06 GHz. Un amplificador de sonido marca *JBL*, dos arduinos (*Duemilanove* y *Uno*), un micro proyector marca *Samsung* de 32 lúmenes y un proyector tamaño tradicional marca *Epson*.

PROYECCIÓN. El micro proyector se utilizó para las imágenes de Costa Rica. Se proyectó a una distancia de 80 cm entre la fuente de luz y la base de proyección, se logró un tamaño de imagen de 20 cm de lado aproximadamente. La base de proyección es la tapa superior de un pedestal, sobre la base se colocó un cuadrado de tierra de 25 cm aproximadamente, sobre la cual se proyectaron las imágenes. La tierra, como textura táctil, remite al paisaje y territorio que habitamos. Las imágenes de Chile se proyectaron a gran formato a una

distancia de aproximadamente 5 m, obteniendo una proyección de 2 m de largo por 60 cm de ancho. Para proyectar se utilizó un pendón con roller (utilizados para publicidad pero sin impresión) con una superficie blanco mate. Las texturas para Chile fueron de tipo visual.

SENSORES. Se trabajó con dos tipos de sensores. Cuatro potenciómetros rotatorios y un sensor de proximidad ultrasónico *XL-MaxSonar*. Se hicieron pruebas con el sensor infrarrojo marca *Sharp* pero daba problemas de ruido en los valores que arrojaba. El sensor de ultrasonido es mucho más estable y arroja datos más precisos. Se decidió usar potenciómetros para la proyección de Costa Rica ya que permitirían operar a una distancia cercana al pedestal donde se ubicó la micro proyección: si se utilizaban sensores con los que el usuario tuviera que alejarse, entonces no podría ver la micro proyección por las reducidas dimensiones que tiene. Como la proyección de Chile es a gran formato, y el usuario podría observarla a distancia, se utilizó el sensor de proximidad con el que el usuario tendría mayor libertad de movimiento y uso del espacio.

SOPORTE. Se construyó un pedestal como centro de la actividad. El pedestal fue construido en madera, pintado en color negro mate, con unas dimensiones de 100 cm de alto y 50 cm x 50 cm de ancho. Por dentro, el pedestal se dividió en tres partes iguales, se le colocaron bandejas de madera para colocar las tres computadoras, cada una en una bandeja. Se le hicieron aberturas para la salida de aire caliente y para la salida y entrada de cables de conexión. También se le hicieron otras para colocar los sensores y la estructura de soporte de los proyectores. El soporte de los proyectores es un *monopod* con una barra transversal a la que se le agregó una bandeja para proyector, en esta barra transversal se le instalaron

```

StandardFirmata

/*
  Copyright (C) 2006-2008 Hans-Christoph Steiner. All
  rights reserved.

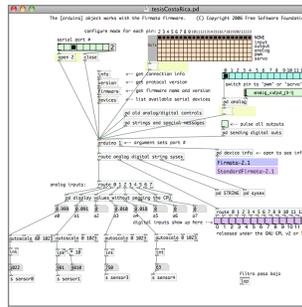
  This library is free software; you can redistribute it and/or
  modify it under the terms of the GNU Lesser General Public
  License as published by the Free Software Foundation; either
  version 2.1 of the License, or (at your option) any later
  version. See file LICENSE.txt for further information on this
  license.

  This library was formatted using the GNU C formatting and indenting
  utility.

  * TODO: use Program Control to load stored profiles from
  EEPROM.

  #include <Firmata.h>
  #include <Servo.h>
  */
    
```

Programación Arduino



Programación PureData

```

costa_rica_sensor_osc_todo_full

//Reporte: libreria
report oscPS,*; //reporta la libreria
report metPS,*;

//Declaro las variables con 10 para que funcione no van vacias
int oscC = 0;
int oscC = 50;
int oscC = 50;
int oscC = 50;

//Mapas
PImage[] barturas;
int barturas;

PImage[] asoccosas;
int asoccosas;

PImage[] simbolos;
int simbolos;

int data; // int (entero) filas y columnas
float colInV, colInH; // float (valores decimales) ancho y alto de cada

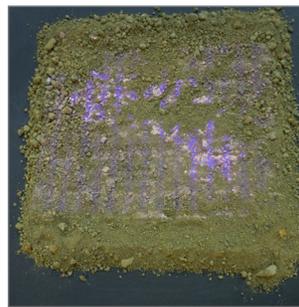
PImage[] chile;
int chile;

PImage[] mis;
int mis;
    
```

Programación Processing



Proyección de Chile



Proyección de Costa Rica



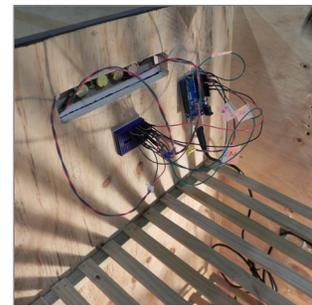
Proyección Costa Rica - Chile



Sensor de proximidad



Potenciómetro



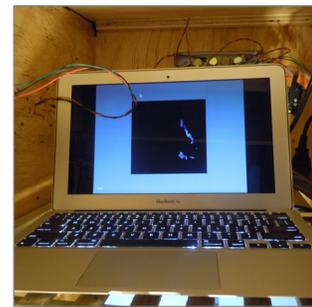
Soporte



Soporte



Soporte



Soporte

el proyector grande y el micro proyector. La anterior estructura sale por un hoyo en la tapa encimera del pedestal pero ubicado hacia uno de los lados, por el mismo lado entran los cables de conexión, el resto de la tapa se dejó libre para proyectar la imagen pequeña. Por una lado del pedestal se instalaron los cuatro potenciómetros, en el próximo lado el sensor de proximidad, en el siguiente lado se instaló una puerta para tener acceso al hardware y software, por el último lado no se instaló nada porque es el lado por donde sale la estructura que sostiene los proyectores. La estructura para los proyectores se puede ajustar de manera tal que se logran dos puntos focales que se pueden dirigir hacia donde se requiera. Dentro de la base también se encuentran todos los cables de conexión, los microprocesadores *Arduino* y el amplificador de audio.

PRUEBAS. Antes de obtener el modelo se hicieron diferentes pruebas con el hardware y software, con los sensores, resoluciones y tamaños de las imágenes, soportes, etc., hasta que se logró un modelo con las características deseadas para ser probado por usuarios (Pueden verse más imágenes del proyecto en el anexo número 2).

PRUEBA DEL MODELO CON USUARIOS. La prueba de uso fue realmente importante y necesaria ya que se observaron elementos importantes de analizar para próximas presentaciones. También fue muy interesante escuchar los comentarios que al respecto de la muestra hicieron los participantes.

Por ejemplo se notó que los usuarios se acercaban con cautela al objeto, lo que dificultó que el sensor de proximidad se activara. También fueron desconfiados para maniobrar los potenciómetros. Sería importante analizar si se debió a las características del grupo, que

no habían tenido experiencias anteriores similares con objetos interactivos (puede influir en el inconciente colectivo la orden de “ver y no tocar”, más si de proyectos de arte se está hablando), o si se trata de ajustes que haya que hacer al objeto, por ejemplo hacer que los sensores se noten más. Después de unos minutos, fueron adquiriendo confianza y finalmente se acercaron e interactuaron con el objeto.

Otro elemento que se podría ajustar es el tamaño o resolución de las imágenes simbólicas o de las bases de proyección ya que las imágenes repetitivas y fotomontajes son más complejas identificar. Hay que repensarlo porque es interesante que los símbolos no se reconozcan tan directamente, y que más bien sean sutiles y difusos.

Se definió que se deben realizar cambios en el audio de Chile, este es el audio que se activa y desactiva mediante los datos que envía el sensor de proximidad a un apagador o *toggle* de Pd. El problema ocurre porque el audio siempre empezaba en el mismo lugar y parecía que sonaba siempre lo mismo. Hay que poner diferentes audios sobre el mismo tema y que cada vez que se active el sensor se cargue uno diferente y aleatoriamente. También se debería replantear la posibilidad de que los potenciómetros también modifiquen el audio de Costa Rica.

En cuanto al montaje, hay que plantearse la posibilidad de separar la estructura que sostiene los proyectores del pedestal donde se proyectan las imágenes de Costa Rica, para que esta estructura no influya o interrumpa la interacción con los sensores e imágenes que se proyectan en el pedestal. También es importante modificar la base de proyección de Chile, que no se proyecte sobre el pendón con *roller*, si no, construir un marco específico



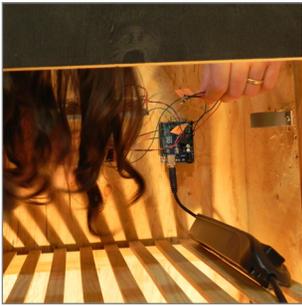
Prueba con usuarios



Prueba con usuarios



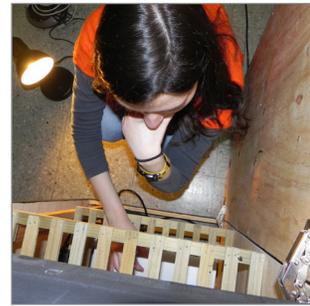
Prueba con usuarios



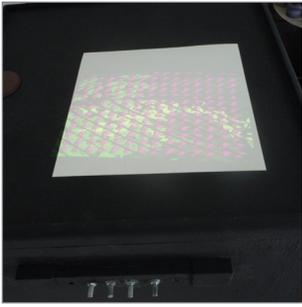
Prueba con usuarios



Prueba con usuarios



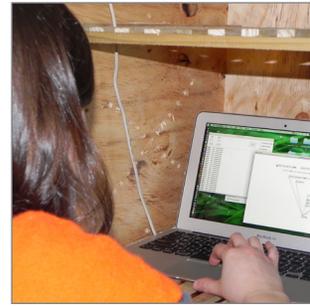
Prueba con usuarios



Prueba con usuarios



Prueba con usuarios



Prueba con usuarios



Prueba con usuarios



Prueba con usuarios



Prueba con usuarios

para la proyección. Lo anterior dependería de la sala dónde se presente.

Aparte de lo anterior todos los dispositivos funcionaron bien, sensores, arduinos, proyectores y computadoras. El software y la programación también trabajaron eficientemente durante la hora que estuvo trabajando el equipo. El pedestal y la estructura para los proyectores también funcionaron según lo esperado.

Otro aspecto positivo fue que las máscaras de país se notaron muy bien, así como las máscaras de sombras y naturaleza, logrando efectos y transparencias muy agradables. También se notó el contraste entre los colores brillantes de los símbolos y texturas de Costa Rica y los tonos monocromáticos de Chile.

Aparte de los ajustes que hay que realizar y de lo que se logró, la prueba también abrió la inquietud para nuevas ideas y propuestas a partir de este objeto. Pareció por ejemplo que entre el pedestal y la proyección grande de Chile se podrían ubicar más sensores y o proyecciones en ese espacio. Podrían duplicarse cada proyección formando un circuito de cuatro proyecciones para crear un espacio más delimitado y con más opciones para interactuar. Este tipo de ideas hay que repensarlas más detalladamente porque requieren de más presupuesto para más proyectores, otro pedestal, más sensores, arduinos, computadoras, etc.

Sobre los comentarios de los usuarios de la muestra, en general mencionaron que reflexionaron sobre naturaleza-geografía, tecnología, interconexión-interconectividad, percepción, cultura e identidad. Evocaron sentimientos encontrados de relajación, tranquilidad, alegría belleza en contraposición con sensaciones más frías, enérgicas, de nostalgia y temor. La mayoría expresó asombro. Se estimularon sentidos, auditivos, visuales y táctiles

y las imágenes o sonidos más pregnantes o más sugerentes fueron los sonidos de las aves vs. los sonidos marciales, las imágenes multicolores y de la naturaleza, y las imágenes de los mapas de los países. También señalaron que los sensores reaccionaron a sus acciones y pudieron recorrer libremente el espacio (Las repuestas pueden leerse más detalladamente en el anexo número 3).

“Era un choque cultural perpetuo que resultaba fácil de manejar al principio pero que con el pasar de los años sólo incrementaba la brecha y nostalgia por un país que ya no existía. ¿Cómo puedo recuperar?” (Downey en González, 2010)

La necesidad de producir surge del querer decir algo, de expresarse, contarlo o relatarlo. Como menciona Olhagaray (2002) la fuente que da origen al relato puede ser variada, puede venir del imaginario, la memoria, de la experiencia, del entorno, la historia, de lo onírico o la crítica, pero lo importante, es que esa fuente provenga de nosotros mismos para apropiársela, creérsela y así poder contarla, de lo contrario podría correr el riesgo de parecer fría y distante. El acto de producir sería entonces un proceso de diálogo, de reflexiones y argumentaciones de las cuales me hago cargo para tratar de explicarme el mundo. El motivo yacería en lo “tangible... una excusa concreta, es un lugar, un espacio, es una época, un personaje, un objeto capaz de potenciar o de gatillar aspectos temáticos y formales” (Olhagaray, 2002, pág. 75).

Es bajo la premisa anterior que se construye “Espacio paradójico”, la tesis de Magíster en Artes Mediales fue el espacio para desarrollar un proyecto constituido dentro del arte y los nuevos medios. “Espacio paradójico” nace a partir de una experiencia personal, es el relato de una experiencia vivida. El origen radica en el viaje que realicé de Costa Rica hacia Chile y del cambio de lugar, de territorio, de paisaje, de espacio y de pensamiento que este viaje provocó, darme cuenta de la diferencia en la concepción que cada país tiene, dentro de su acervo cultural, sobre su espacio y su realidad que cree verdadera. Pero el motivo que realmente gatilló la reflexión fue el contraste de vivir en un país sin ejército y llegar a uno militarizado.

Fue a raíz de la puesta en escena del paraíso y lo militar que surge la problematización, las dudas y los cuestionamientos

acerca de esta dualidad, nacen preguntas como ¿para qué las Fuerzas Armadas? ¿Es control, es simulación? ¿Se puede vivir sin ellas? ¿Un territorio sin Fuerzas Armadas vive en un paraíso? ¿Es la paz una simulación del paraíso? ¿Se controla el paraíso? Las preguntas y las posibles respuestas emergen y se desvanecen conformando un camino que esta latente, que recorre la geografía del tema con sus recodos y bifurcaciones, a veces la ruta es clara a veces es difusa. Pero este recorrido es un intento de reflexionar, haciendo una serie de ejercicios de enlace, relación y conexión de conceptos, se recorren distintos puntos de vista, teorías y una visión propia, para tratar de exponer argumentos a las preguntas y al siguiente enunciado.

LA PARADOJA DE LOS PARAÍOS

Existe un lugar-territorio-espacio, llamado Costa Rica, que creo verdadero, es mi paraíso, es un espacio idealizado. Por otro lado, también existe otro lugar-territorio-espacio que ocupa el Otro, Chile, que aún no conozco, el Otro cree que su espacio militarizado es verdadero, lo idealiza, es su edén. Pero sucede un hecho, un viaje, un cambio, y en ese cambio de espacio me encuentro con el Otro (alteridad-otredad), lo conozco pero no lo entiendo. El Otro me parece absurdo y lo cuestiono, ¿para qué vivir con Fuerzas Armadas? El Otro también me cuestiona, cree que mi espacio es absurdo porque ¿cómo puede vivir un país sin ejército? Y entonces empiezo a cuestionar mi propio espacio, mi idealizado paraíso puede venirse abajo... A pesar de las dudas ¿sigo creyendo en mi paraíso?...

YO EN EL “PARAÍSO”

Cuando lo que se conoce es el entorno inmediato que nos ha acompañado desde la niñez, ese entorno lo llamamos realidad, que se comporta como una estructura de círculos concéntricos que nos alejan o acercan del centro a voluntad, llegando a pensar que eso que se tiene es lo único que existe, lo mejor. Se puede tener noción de que algo pasa más allá pero no se ha tenido la experiencia de vivirlo, entonces simplemente no existe o no importa. Este estado puede llegar a ser o parecer egocentrista, idealizado y si se quiere hasta chovinista.

Geográficamente Costa Rica es un país pequeño, de Centroamérica, que goza de tener costas en ambos océanos, una cordillera volcánica que lo atraviesa de lado a lado, un agradable clima tropical y sublimes paisajes. Políticamente se caracteriza fundamentalmente porque no tiene Fuerzas Armadas desde 1948¹. Marcelo Prieto, rector de la Universidad Técnica Nacional de Costa Rica, explica brevemente en la Revista Nueva Sociedad por qué en Costa Rica no surgió el fenómeno militarista. En pocas palabras Prieto señala que la poca población y los pocos grupos indígenas, así como el alejamiento geográfico y la falta de vías de comunicación con la capital del Reino de Guatemala, incidieron en que los habitantes de Costa Rica no participaran activa y fervientemente en la lucha por la independencia como el resto de Latinoamérica. Además de lo anterior, y hasta 1948, se aúna las esporádicas y escasas luchas por defensa del territorio costarricense y guerras civiles.

¹ El 1 de diciembre de 1948 el representante de la “Junta Fundadora de la Segunda República”, José Figueres, declaró la abolición del ejército en un acto conmemorativo en el cuartel general Bellavista, hoy Museo Nacional. El 31 de octubre de 1949 la Asamblea Nacional Constituyente aprueba definitivamente la abolición del ejército y la incorpora como un artículo de la Constitución Política de Costa Rica (Revilla, 2012).

Socialmente, y por las características antes mencionadas, las generaciones actuales no tienen instaurado en el inconsciente colectivo hechos ni manifestaciones militares. Esto ha sido aprovechado por políticas de estado y económicas para venderle al pueblo y vender hacia el exterior una imagen de “paraíso tropical”, que finalmente se llega a creer. Cómo no creerlo cuando la letra del Himno Nacional reza en su primera y última estrofa:

¡Noble patria!, tu hermosa bandera
expresión de tu vida nos da:
bajo el límpido azul de tu cielo
blanca y pura descansa la paz.

¡Salve, oh patria!, tu pródigo suelo
dulce abrigo y sustento nos da;
bajo el límpido azul de tu cielo,
¡Vivan siempre el trabajo y la paz!

Cuando lo que se nos enseña desde pequeños en la escuela es que somos un país libre, soberano, independiente y democrático. Cuando un expresidente ha ganado un Nobel de la Paz por su participación en el proceso de paz en América Central, o por el Índice del planeta feliz que ha colocado a Costa Rica como el país más “feliz” del mundo. (The New Economics Foundation, 2012).

Así como se cuestiona el hecho de que existan Fuerzas Armadas en países donde yace la calma, también otros han cuestionado la veracidad sobre si Costa Rica no es un país militarizado. También se ha cuestionado, por ejemplo, si fue merecido el otorgamiento del Nobel de la Paz al expresidente Oscar Arias cuando el esfuerzo por la paz en Centroamérica fue realizado por un grupo y no por una persona en particular, o el puesto que se le ha dado a Costa Rica por segunda vez consecutiva como

“el país más feliz del mundo”. En cuanto a lo militarizado o no de Costa Rica, se ha discutido sobre “los programas de asistencia militar y entrenamiento patrocinados por el pentagonismo” (Prieto, 1979, pág. 10) en los años sesentas, sobre si Costa Rica tiene la policía más armada de Centroamérica (Nicaragua bendita, 2012), o sobre la autorización del Gobierno en 2010 a que tropas de Estados Unidos recorran libremente el territorio nacional para “ayudar” en la lucha contra el narcotráfico (La Nación, 2012). No es tema nuevo la influencia de Estados Unidos sobre los países de Latinoamérica o el mundo siguiendo el modelo político Pax Americana que “argumenta que los Estados Unidos se han consolidado como la única superpotencia auténtica y completa, con la capacidad y el juicio necesarios para poner orden en este belicoso mundo” (Sánchez y Elguea, 1991-1992). Y ¿sólo ha influido Estados Unidos en Costa Rica? ¿Están libre de culpa el resto de Latinoamérica? Cuando hasta junio de 2012 la Alianza Bolivariana para los pueblos de las Américas (ALBA) formaba parte del Tratado Internacional de Asistencia Recíproca (TIAR), y del que también forman parte Chile y Estados Unidos (Organización de Estados Americanos, s.f.).

Sin embargo, procedemos de la forma como se nos enseña, con patrones aprendidos y códigos de comportamiento delimitados. Esos códigos de comportamiento y pensamiento que se han implantado en la mente de cada grupo social es su realidad, es dada por hecho. Como menciona Deleuze:

“Objetivamente, el sentido común subsume la diversidad dada y la remite a la unidad de una forma particular de objeto o de una forma individualizada de mundo: es el

mismo objeto el que veo, huelo, pruebo, toco, el mismo que percibo, imagino y del que me acuerdo... Y es el mismo mundo que respiro, ando, veo, duermo, yendo de un objeto a otro según las leyes de un sistema determinado.” (Deleuze, 2005).

Como se mencionó en la introducción, hace unos años, aspectos de la vida cotidiana tenían otro significado. Vivía, no sé si sigo vi- viendo, pero al menos espero que con un poco más de noción, como dentro de una pompa de jabón. Guerras civiles, guerras mundiales, vio- lencia, narcotráfico son temas, que a pesar de presentarse en las noticias diariamente (como la Guerra del Golfo Pérsico que en 1990 fue te- levisada por primera vez a todo el mundo), se- guían siendo imágenes de ciencia ficción, que pasaban en un lugar muy lejano y no tenían ninguna injerencia en mi vida. Sin ir muy lejos, aunque frente a mi casa estuvieran asaltando a una persona y aunque mi vecino fuera nar- cotraficante, aun así eran asuntos que le pa- saban a otro. ¿Qué pasa con esa indiferencia? ¿Es un mecanismo de defensa? O realmente ¿a nadie le importa?

Al inicio, el tema de la guerra, aunque era una espina que inquietaba, parecía trillado. Pensaba que ya muchos lo habían discutido, analizado y explorado plásticamente. Pero al traerlo de nuevo a la mesa de discusión fue claro que sigue siendo un tema vigente, no sé si eufemismo, pero definitivamente un tema del que no es grato hablar. El tema de la guerra no se ha acabado, se sigue percibiendo actual- mente con los conflictos en el Medio Oriente, y en mi opinión, se sigue considerando ajeno a nuestra realidad y como problema de otro. ¿Realmente no nos damos cuenta de que no es ese paraíso? O ¿es una posición cómoda

creerlo? Emanuel Lévinas en Madrid (s.f) men- ciona que “La soledad fáctica del solitario o la indiferencia que puede inspirar el prójimo no desmiente esa preocupación; en cuanto a modos deficientes del para-otro, esa soledad e indiferencia no hacen más que confirmar esa preocupación”. Lévinas nos dice que en ese tratar de no ver al Otro reafirmamos nuestra existencia. Nos damos cuenta de nuestro ser ahí al reconocer al Otro, nos vemos a nosotros mismo al vernos reflejados en el Otro. Beatriz De Ita describe el pensamiento de Lévinas que en cuanto al concepto de alteridad se refiere:

Lévinas promueve otro modo de ser, lo que él describe como un humanismo verdaderamente humano: el Humanismo del otro hombre, sustentado en la subjetividad que se instauro en el momento en que el yo al ser proyectado hacia el exterior por la intencionalidad, no regresa a sí-mismo, sino que se abre a la alteridad, mediante el reconocimiento del otro, a quien acoge como huésped (De Ita, 2012).

Es entonces cuando ocurre el cambio, ya nada volverá a ser lo mismo. Cuando nos hacemos conscientes de que Otro ocupa un lugar, ya no se puede existir sin él, y al presentarse am- bos en un mismo lugar, en un mismo tiempo, crean un nuevo espacio paradójico, una nueva dimensión donde todo lo que parecía absurdo y lo que parecía verdadero puede ya no ser- lo. “...Cada uno habita en una dirección, pero las dos direcciones son inseparables; cada una se subdivide en la otra hasta el punto de que se las encuentra a las dos en cada una” (Deleuze, 2005).

EL OTRO “MILITAR”

Si mirar al prójimo de una manera distinta es posible, ésta se trataría pues de una mirada no-totalizante que busca ni encasillar, ni estigmatizar al Otro en sus diferencias. Por otra parte, una mirada totalizante sería aquella mirada que considera que ni todas las rarezas del prójimo serían entonces tan raras (Gutiérrez, 2003).

Viajar a otro país y enfrentar una cultura diferente es un encuentro complejo que hay que asimilar con mayor o menor dificultad dependiendo de dónde se venga y a dónde se vaya. Se podría decir que viajar de Costa Rica a Chile no es gran tema en cuanto a cambio cultural.

Todo empezó a cambiar cuando presencié en Chile paradas militares en el día de las Glorias Navales y en el día de las Glorias del Ejército. Cuando me di cuenta de la importancia y de la influencia que cumplen las Fuerzas Armadas² en la toma de decisiones del país, por ejemplo, para los hechos acontecidos antes y después del terremoto del 27 de febrero de 2010. Cuando observé estacionado, a dos cuadras de la facultad, un guanaco³ y cuando mis viajes a clases estaban condicionados por protestas, tomas y escaramuzas del día. Fue entonces cuando empecé a notar que las escenas militares no significaban lo mismo para un chileno que para mí.

² Las Fuerzas Armadas de Chile son dependencias del Ministerio de Defensa, las conforman El Ejército (defensa territorial), La Armada (defensa marítima) y La Fuerza Aérea (defensa aérea) (Gobierno de Chile, 2012).

³ Palabra utilizada en Chile para nombrar al carro lanza agua, utilizado por las fuerzas policiales para detener a los manifestantes en protestas civiles.

Es interesante la demostración de poderío que se hace en el lema del país “Por la razón o la fuerza”. El Himno Nacional es una dualidad entre un llamado a luchar hasta morir por la patria y un canto a la libertad y a la paz, comparando el territorio chileno con “la copia feliz del edén”. (Gobierno de Chile, 2012). Chile, a diferencia de Costa Rica, tiene en su haber un pasado marcado por violentas luchas. Explica Jorge Vergara (1990), que desde el periodo de colonización el pueblo Mapuche luchó en contra de dejarse dominar por las colonias Españolas y Alemanas (luchas que aún hoy continúan para salvaguardar sus territorios), luego las luchas por lograr la independencia, hasta la mitad del siglo XX guerras territoriales, más recientemente, en el año 1973, la violencia del golpe de Estado, y en el presente la violencia presentada en las manifestaciones y protestas civiles.

Sin embargo, después de este recuento se puede aseverar que Chile, goza de más de veinte años sin guerras civiles. Entonces, el sentido de lo extraño me hace cuestionarme ¿qué pasa con las Fuerzas Armadas cuando no están en guerra? La respuesta generalizada que he recibido es que mientras no están en guerra las Fuerzas Armadas cumplen tareas de rescate y labores sociales, es una institución que genera fuentes de empleo y estudio a muchas personas. También representa seguridad, defensa del territorio y orden ciudadano para la población.

Pero pregunto, ¿no cumplen el mismo papel la Cruz Roja, los Bomberos u otras organizaciones benéficas? Si bien es cierto, dan fuentes de empleo y estudio, el Estado necesita miles de recursos económicos al año para mantenerlas. Así mismo, ¿no fueron las mismas Fuerzas Armadas quienes dieron el golpe de Estado en 1973, al gobierno electo democráticamente

de Salvador Allende, y que mantuvo al país sumergido en la dictadura durante tantos años⁴? ¿Podrían volver las Fuerzas Armadas a someter a un pueblo a la opresión, a la violencia y al miedo?

Desde el anterior punto de vista, en tiempos de paz, las Fuerzas Armadas serían una manifestación de poder, de grandilocuencia, un espectáculo, una simulación. ¿Tienen, entonces sentido las Fuerzas Armadas cuando los recursos y el tiempo serían ocupados en entrenamientos, simulacros, maniobras y ensayos para el “posible” ataque? Aún teniendo presente la anterior referencia, si se les pregunta a los ciudadanos chilenos, ¿son necesarias las Fuerzas Armadas? No dudan en afirmarlo, lo que me lleva a especular que cada paraíso conlleva su noción de felicidad.

¿FELICIDAD EN EL PARAÍSO?

Alejándose un poco de la política y dirigiéndose más bien hacia otros cuestionamientos más bien de orden social, en una charla sobre la paz, se expusieron diferentes posiciones acerca del tema. Una de las posiciones manifestaba que para que exista paz debe existir perdón, pero ¿qué tan fácil es perdonar cuando algún familiar ha muerto o desaparecido por causa de la violencia, la guerra o el totalitarismo? Otra posición exponía que para que haya paz debe existir tolerancia, pero ¿cómo puede existir tolerancia cuando hay tanta desigualdad entre ricos y pobres? Para algunos la preocupación máxima es la marca del auto nuevo que va a comprar, mientras que para

otro la preocupación más importante es comer, aprender a leer, a escribir y la salud. “Así como los ricos menosprecian a los pobres, los pobres envidiamos a quienes viven mejor” (Kuman, 2012). Sobre la violencia Marco Furnier (2000) expone que:

“Desde hace varias décadas, se asocia la violencia con niveles altos de frustración, pero también con una estructura de personalidad impulsiva e irracional así como con procesos interactivos caracterizados por relaciones asimétricas, fuertes componentes de competitividad y permisividad o estimulación de la cólera, la venganza y el castigo, todo esto en el contexto de una cultura caracterizada por el refuerzo de conductas agresivas y violentas”

(Furnier, 2000, pág. 153).

Después de dar algunas vueltas y exponer diferentes enfoques a la temática de la paz, se llegó a discutir si la paz es una cuestión de actitud. ¿Es una posición interior? ¿Tiene que ver la paz, acaso, con la felicidad? ¿Tiene que ver la felicidad con tener o no tener? Volviendo al Índice del planeta feliz (HPI), que mide la percepción de la felicidad según esperanza de vida, bienestar y huella ecológica, ¿cómo países azotados por la pobreza o el narcotráfico figuran entre los primeros de la lista de países felices como Costa Rica o Colombia y países “desarrollados” como Estados Unidos, Alemania o Inglaterra no aparecen ni entre los veinte primeros? ¿Es la felicidad una actitud personal o un sentimiento colectivo que no depende del desarrollo económico, político, militar y social de un país? Saamah Abdallah, analista del Centro de Bienestar de New

4 El general Augusto Pinochet era el comandante en jefe del ejército, en el gobierno de Salvador Allende, al momento del golpe de Estado. A propósito de la influencia de Estados Unidos sobre los países de Latinoamérica menciona Jaar, “Ya se sabía sobre la influencia del gobierno de Nixon y Kissinger en el Golpe Militar de 1973” (Jaar en Cárdenas, 2010, pág. 19).

Economics Foundation (NEF) dice que “En Latinoamérica sigue habiendo pobreza y desigualdad económica, pero hay también otro factor que casi nunca figura en los indicadores económicos: el capital social, el valor de los lazos humanos y de las iniciativas comunitarias” (Abdallah en Fresneda, 2012).

En el contexto del arte, en medio de los años difíciles de dictadura, el chileno Alfredo Jarr se cuestionó el tema de la felicidad, aún hoy dice que “es uno de los motores que impulsa su trabajo” (Jaar en Cárdenas, 2010, pág. 114). Chile pasaba por una época de censura, represión y miedo. “Había temas, nombres o palabras peligrosas; el autoritarismo se había filtrado incluso en las conversaciones, coartando la expresividad en todos los niveles” (Cárdenas, 2010, pág. 113). Estudios sobre la felicidad fue una investigación que Jaar inició en 1979 en Chile. El artista le hacía la pregunta en la calle a la gente: ¿es usted feliz?, pero las encuestas, en la época del régimen militar, estaban prohibidas, entonces Jarr lo disfrazó de proyecto de arte y le dio una connotación lúdica para no tener problemas con la policía. Luego la gente respondería a la misma pregunta, frente a una cámara de video, y bajo el resguardo del Museo de Bellas Artes. Finalmente la pregunta ¿es usted feliz? aparecería como valla publicitaria en varias partes de la ciudad. Jaar remueve susceptibilidades, desea “poner en crisis la máquina misma de las convenciones sociales... Cuestionaba la legitimidad el sistema y sus imposiciones culturales sobre lo que es normal y lo que está permitido” (Cárdenas, 2010, pág. 42), y las revela de una forma sugerente, más que mostrándolas tal cual son. Para él “la tarea del arte es responder a la situación difícil del mundo” (Jarr en Cárdenas, 2010, pág. 114).

TERRITORIO CONTROLADO

“La patria es el paisaje de la infancia y quédese lo demás como mistificación⁵ política” (Gabriela Mistral en Faúndez, 2001).

Otra forma de percibir al Otro es de una forma más bien física o espacial, reconociendo la diferencia entre mi territorio y el territorio del Otro. Territorio se define como porción de la superficie terrestre perteneciente a una nación, región, provincia (RAE, 2010) dirigido hacia su función geográfica- política, pero también puede verse desde una perspectiva solamente geográfica en cuanto a paisaje se refiere.

En una primera instancia, entiendo el territorio con una visión más estética, poética, sensorial, escenográfica. Donde reconozco el territorio como mi espacio, mi paisaje, que conozco, que añoro y que entiendo como casa como hogar, aquel que distingo, que diferencio como mío. Me lo apropio, me pertenece, me identifico y lo considero propio, el Otro no tiene cabida en mi espacio es un intruso, y en el territorio del Otro yo me encuentro como cuerpo extraño. Ajena, me encontré con el paisaje del Otro, en el que me siento distante, al que miro con lupa, como lugar de paso, al que veo como diferente y extraño, desde la añoranza de mi territorio, observo la aridez del desierto o el frío antártico, al Chile central, con apariencia mediterránea, seco, café, sin nubes, con olor a mar, de calles largas y montañas calvas, de ciudades grandes y monocromas, de grandes extensiones de tierra, de clima agreste y marcado, gris, helado y tranquilo en invierno, de cielo azul, luz brillante y caluroso en verano.

⁵ Engañar, embaucar. (RAE, 2012)

De gente de apariencia indiferente y desconfiada. Me atrae, pero no me cautiva como me cautiva la Costa Rica vibrante, de matorrales y follajes verdes, de ruido de bosque, denso de selva, de matices de ríos y mares, el colorido en las aves, de los animales y la ciudad, lo irregular de los caminos y la montañas, lo desordenado y pintoresco. Las mañanas húmedas y bochornosas y las tardes de aguaceros, el olor a tierra mojada y la gente alegre, indiscreta, curiosa y dicharachera.

Pero ese paisaje que reconozco como mío o como de Otro, no sólo lo diferencio por el paisaje como escena, sino que también se me ha definido por un límite, un límite que se me ha impuesto, y que me diferencia del Otro. Un límite que ha sido marcado por luchas ancestrales e históricas, ya sea para imponerlo o protegerlo utilizando la guerra o la política⁶. El territorio es el escenario de las relaciones y construcciones sociales (Montañez y Delgado, 1998) y si existen relaciones sociales, existen inevitablemente relaciones de poder, porque las estructuras de poder funcionan sólo en la medida en que ciertos individuos o grupos ejercen poder sobre otros, es "...un conjunto de acciones que inducen a unos a seguir a otros". El poder se manifiesta en todos los niveles sociales en forma piramidal y "puede ser el resultado de un previo y permanente consentimiento" (como en una institución educacional, donde hay jerarquías, modelos conductuales, vigilancia y castigo) o puede ser la acción ejercida por medio de la violencia (Foucault, 1983).

Sin perder de vista el punto anterior, hay que considerar que el territorio no es fijo, si no

móvil, mutable, la realidad social es cambiante, en el siglo XXI se conciben nuevas formas de territorio, la globalización y la tecnología hace que converjan tiempo y espacio y se desarrollan nuevas formas de relaciones sociales (Montañez y Delgado, 1998). Podríamos tener en cuenta un tercer concepto de territorio como no territorio. No territorio en cuanto a que no es un espacio físico sino virtual, el ciberespacio o la red Internet, pero sigue siendo un territorio en el sentido en que es controlado, y por tanto con todas las características para que se pueda ejercer el poder.

TECNOLOGÍA Y CONTROL

Hoy la dominación se perpetúa y amplía no sólo por medio de la tecnología, sino como tecnología; y ésta proporciona la gran legitimación a un poder político expansivo que engulle todos los ámbitos de la cultura (Habermas, 1986).

En Costa Rica no nos cuestionamos la idea de existir en un país no militarizado y creemos en esto, mientras en Chile es inimaginable la idea de existir sin un ejército. Nosotros, los individuos de las sociedades actuales, que tenemos acceso a tanta información, tan globalizados, con sobreproducción de códigos, seguimos creyendo que todo lo dicho es cierto. ¿Cómo países como Costa Rica o Chile con acceso a las redes de telecomunicación, con información de unos sobre otros, damos todo por hecho? ¿La información es controlada? ¿Sospechamos que la realidad que vivimos no es más que una realidad inventada? Se puede sospechar pero ¿se puede controlar?

El argumento es exacerbado en la novela futurista de George Orwell, 1984. Orwell (2005)

⁶ En 1976, Michael Foucault propuso invertir la máxima de Clausewitz acerca de que "la guerra es la continuación de la política por otros medios", a una aseveración más controvertida, pero más apegada a la dinámica social: "la política es la continuación de la guerra por otros medios" (Herrera, 2012).

invierte las fechas 1948 por 1984 para describir una sociedad que vive en el futuro. Esta sociedad está intervenida por un grupo hegemónico totalitarista que controla todo pensamiento y recuerdo. Lo controla por medio de la sobrecodificación, la vigilancia y la tortura.

Si todo está controlado, entonces, todo ese artificio de códigos es sólo una simulación. Se simula que se abolió el ejército y que vivimos en un país de “paz”. Se simula que se necesita un ejército para estar protegidos, “la conciencia de estar en guerra, y por lo tanto en peligro, hace que parezca natural e inevitable la existencia de una pequeña casta que ejerza poder” (Orwell, 2005). Jean Baudrillard en *De la seducción* se refiere sobre la simulación encantada, “...es el dominio de un espacio simulado lo que está en el origen del poder, lo político no es una función o un espacio real, sino un modelo de simulación” (Baudrillard, 1981).

La dominación y el control se ejerce y se ha ejercido por medio de la tecnología. La tecnología ha sido creada en primera instancia en función de la guerra, el teléfono, la computadora, la Internet. Actualmente la Internet es constantemente intervenida por las grandes compañías que manejan el mercado y que tienen acceso a información de los usuarios y los pueden controlar mediante esta información. Por ejemplo Google guarda el historial de las páginas de interés por las que el usuario ha navegado y luego en el correo de Gmail de este usuario, le ofrece publicidad específica de acuerdo a los intereses que registró. También es controlado por instituciones de poder, que son capaces de cerrar y censurar páginas en Internet y perseguir a sus creadores porque la información que ahí se expone no corresponde con los intereses de algunos países. Pero también, según Habermas, la tecnología somete no solo como medio sino también como

ella misma, “pues esta ausencia de libertad no aparece ni como irracional ni como política, sino más bien, como sometimiento a un aparato técnico que hace más cómoda la vida y eleva la productividad del trabajo” (Habermas, 1986). En términos capitalistas el sujeto es sometido y controlado por una vida de producción y consumismo tecnológico. Es como si la tecnología se presentara como un ente que obtiene vida, y al adquirir vida, también consigue la capacidad de adjudicarse el control sobre Otros, pero este control, es un control sutil porque se nos ha ido imponiendo de a poco y se ha vuelto cotidiano y necesario.

Lo que nos lleva a la siguiente frase “Somos esclavos de la máquina” (Munari en Perissinotto, 2011), pero ¿quién domina a quién? ¿Somos nosotros quienes controlamos a la máquina o la máquina nos controla? Estamos saturados de la máquina y no podemos controlarla. ¿Existe un desbordamiento de la máquina, una sobre codificación, un abarrotamiento que nos domina? Munari en Perissinotto (2011) propone para compensar ese dominio, que debemos conocer la máquina, conocer la anatomía y el lenguaje de máquina, se debe aprender a comprender los mecanismos. Insta al artista a dejar las técnicas tradicionales y a crear trabajos de arte con las mismas máquinas y con el significado que ellas ofrecen.

Finalmente hago la comparación metafórica del control que ejerce un ente con poder sobre grupos sociales como el control que en una pieza interactiva podría tener el autor, usuario o máquina y las posibles consecuencias de este control en la experiencia interactiva. “...Las propuestas de Hershman suelen incidir en la idea de la dualidad existente entre controlador y controlado, y, por consiguiente, en la interrelación o juego de poder que puede establecerse entre el usuario y la máquina”

(Giannetti, 2011). Las nuevas tecnologías han permitido una nueva relación entre autor y observador, antes limitada a un público contemplativo no participativo, pero ahora abierto a la posibilidad para que el observador sea, además, actor-usuario y forme parte de la obra. Este tipo de obra cambia la perspectiva en cuanto a quién adquiere el control, antes exclusivo del autor, ahora disponible también para el observador.

“Los dispositivos de interacción y las interfaces funcionan como elementos de control con objeto de mantener la ecuanimidad de la comunicación. El control –consciente o inconsciente– es precisamente una de las preocupaciones básicas de las investigaciones en sistemas interactivos. Con las tecnologías digitales ocurre la segunda revolución del control, en la que están involucrados ya no sólo sistemas directamente vinculados con la realidad (objetualidad, materialidad), sino también dispositivos basados en parámetros de virtualidad (artificialidad, inmaterialidad)” (Giannetti, 2011).

“Mientras se mantenga esta función de control, la hipotética realidad generada artificialmente no puede llegar a ser una réplica perfecta del mundo en el que vivimos, dado que entonces sería tan incontrolable como éste (sin mencionar que la tecnología actual no está capacitada para ello)” (Giannetti, 2011).

Podríamos decir que el espacio de las obras mediales interactivas es un espacio simulado, es un espacio donde la realidad convive con la virtualidad pero la virtualidad no logra reproducir la realidad. Los medios digitales actuales no están contruidos para recrear todas las funciones y procesos cognitivos reales y los usuarios tampoco son capaces de controlados totalmente.

“Presenciamos y vivenciamos una mínima fracción de lo que es real, hay realidades muy ajenas a nosotros que desconocemos, que usualmente menospreciamos precisamente por desconocidas, y éstas son de cierta forma, la realidad que importa ahora” (Jaar en Cárdenas, 2010, pág. 59)

Espacio paradójico fue el relato de una transformación. Hago la relación metafórica de lo que fue mi experiencia de mi viaje a Chile con el viaje que también fue la realización de “Espacio paradójico”. El cambio que deviene con el traslado, y que fue originalmente la fuente motivadora para la conceptualización del enunciado, fue también un cambio en cuanto a lo reflexivo, que motivó a la crítica pero también, y aún más importante, a la autocrítica. El proyecto es el relato de esa variación, que conllevó en primera instancia una reflexión en torno a la estructuración de un discurso manifiesto en una producción técnica y el poder llevar a cabo un proyecto real y en segundo, pero no menos motivador, a partir del análisis de quienes han trabajado sobre el tema o en aportes artísticos innovadores en el lenguaje visual y multimedial, generar propuesta conceptual argumentativa.

Como menciona Olhagaray (2002), y lo reafirma Jaar (2010), la producción de un proyecto de arte no es un hecho que se concreta en un momento de inspiración divina sino que es la conformación de un proceso largo que integra varias etapas, aristas, contextos sociales e históricos y de tiempo de maduración, es un acontecimiento que no deja de moverse o evolucionar y está siempre en proceso.

¿Que es lo que hace, efectivamente, el artista?

Ciertamente no es un ejecutor manual. Es un programador que prepara un plan de trabajo cuyas etapas están predeterminadas y sus secuencias interrelacionadas; este programa obedece aun marco conceptual donde se definen las

ideas y se ordenan los significados que van a estructurar el sentido del discurso. La puesta en ejecución supone un trabajo de intermedias en que se combinan, de acuerdo a una estrategia retórica, sistemas de representación mecánicos de la imagen con otros de muy diversa naturaleza” (Jaar en Cárdenas, 2010, pág. 36).

Jaar, establece claramente que hay que definir, planificar y concretar para obtener finalmente el “producto”, lo que muchas veces puede llegar a ser engorroso en el desarrollo de proyectos de arte. Como también se mencionó, las posibilidades en las artes mediales pueden llegar a ser abrumadoramente amplias, y es ahí dónde el proyecto puede correr el riesgo de girar sobre si mismo, sin llegar a definir. Es por lo anterior que desde mi experiencia, el método proyectual de diseño de Munari resultó ser una herramienta útil para esta producción, ya que una vez teniendo claro el método, las etapas se aplicaron a la construcción de la pieza siguiendo un orden lógico de procesos en la toma de decisiones, que permitieron hacer un mapeo mental de los procesos y anticipar situaciones críticas para el logro del proyecto.

La apropiación del método proyectual del diseño para procesos en artes mediales abre las posibilidades para que herramientas que son características de una disciplina específica también puedan pensarse para ser usadas en otras disciplinas. Pongo como ejemplo el que el método proyectual que funcionó en este caso para las artes mediales también pueda ser usado, con las adaptaciones necesarias, en la producción de materiales

multimediales dirigidos a la educación¹. Pero además, no sólo el método del diseño puede ser efectivo para la producción de materiales multimedia, la investigación y experimentación en artes y nuevos medios también puede aportar importantes recursos en la producción de proyectos educativos. La experimentación con dispositivos electrónicos, software y hardware *opensource* como *Arduino*, *Processing* y *PureData* pueden ser excelentes herramientas en el desarrollo de por ejemplo, laboratorios virtuales utilizando diferentes medios como interfaces, *joysticks*², sensores o superficies hápticas³.

En “Espacio paradójico” la etapa de construcción de la instalación interactiva fue un proceso de experimentación, de investigación de software, hardware y medios que se adaptaran mas apropiadamente con la línea del proyecto. Finalmente y luego de decantar, se optó por una propuesta que apostó a la baja tecnología, utilizando dos tipos de sensores básicos, como lo son el potenciómetro y el sensor de proximidad, y a un montaje simple, un pedestal y dos proyecciones. Pero el reto estuvo en que a partir de una propuesta sencilla, en cuanto a estructura y tecnología, se lograra a través del lenguaje visual (contraste en el color, entre figura y fondo, las transparencias, la repetición de imágenes, el uso de capas, etc.) revelar, enunciar o evocar mi reflexión sobre la disimilitud entre un país sin ejército y la de otro militarizado y la lectura e interpretación de un usuario según sus propias vivencias, experiencias y emociones personales sobre este mismo enunciado. Fue una preocupación para

1 El Programa de Producción Electrónica Multimedial, a cuál pertenezco, y que forma parte de la Dirección de Producción de Materiales Didácticos, es la unidad dedicada a la producción de materiales didácticos multimedia en la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica.

2 Palanca de mando.

3 Relativo al tacto, tocar.

“Espacio paradójico”, y en la que el lenguaje visual fue esencial, el que el tema se tornara sugerente más no obvio, pero a la vez, el que no llegara al punto en que el contenido temático corriera el riesgo de desvanecerse. Se buscó que el tipo de imágenes visuales y la gráfica utilizada, fuera honesta con el estilo, la práctica del diseño pero también del arte.

El quehacer del arte nunca va solo y “Espacio paradójico” no puede dejar de asumirse y contextualizarse dentro de un espacio artístico, histórico, social, político y cultural. “Espacio paradójico” también es una revisión de tendencias, de los siglos XX y XXI, que han explorado elementos que le son significativos al proyecto. El enaltecimiento de la fuerza y el poder en el futurismo, el uso del objeto encontrado y la participación del público del dadá, la gráfica en el pop art, la presencia del territorio como textura y paisaje con los exponentes del land art, pero también en Jaar y Downey, como territorialidad, como división y diferenciación geográfica de los pueblos del mundo por medio del límite, del mapa. Es interesante que en los dos últimos artistas, la sensación de sentirse extraños, extranjeros, diferentes en el país donde viven o vivieron, haya sido fuente inspiradora para muchas de sus producciones, al igual que es ese sentimiento para “Espacio paradójico”.

En ese recorrido por los antecedentes nos damos cuenta que de alguna manera u otra ya todo ha sido contado pero no agotado, y que el desafío está en intentar reinterpretar esos hechos, argumentos, teorías, propuestas, historias desde mi manera de ver e interpretar el mundo y aspirar a formar mi propio camino, mi propio relato y espacio.

Observo como Chile se hace notar, grande, robusto, emergente, fuerte, protegido. Veo de

forma crítica como su gente idealiza el país, su territorio, su cultura, incluido sus Fuerzas Armadas. Pero luego esa mirada crítica, matizada por el concepto de otredad, se devuelve hacia mí. Mi territorio, la pequeña Costa Rica, el paraíso tropical, el país más feliz del mundo, el país que abolió el ejército en 1948, el idealizado país que creía conocer se ha venido abajo, y mi crítica se ha convertido en auto-crítica. Pero a pesar de aquello, vuelvo a preguntar, ¿es posible abolir las Fuerzas Armadas en Chile? La respuesta sigue siendo un no. Y si de nuevo me vuelvo a cuestionar, ¿Costa Rica puede vivir sin ejército, o vayamos aún más allá, todos los países del mundo podrían vivir sin Fuerzas Armadas? Mi respuesta sigue siendo sí.

Retorno de nuevo a mi intimidad, ¿he vuelto al inicio? Como la serpiente que se muerde la cola. ¿Fue ésta la narración de una paradoja o es el inicio de un nuevo relato? En este nuevo inicio algo ha cambiado, algo se ve distinto. Esta vez ya no estoy sola, el Otro ahora está en mi espacio. El Otro ya nunca más dejará de ser parte de este viaje...

BIBLIOGRAFÍA

Alonso, R. (2011). Propuestas participativas. Texto de Clase 7, asignatura, Nuevas tendencias en el audiovisual interactivo, Programa de Posgrado Online en Artes Mediales.

Baudrillard, J. (1981). De la seducción. Madrid: Ediciones Cátedra, S. A.

Deleuze, G. (2005). Lógica del sentido. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A.

Ehmer, H.K. (1977). Miseria de la Comunicación Visual, elementos para una crítica de la industria de la comunicación. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL.

Foucault, M. (1983). El sujeto y el poder. Epílogo a la segunda edición del libro: Michael Foucault: más allá del estructuralismo y la hermenéutica de Hubert L. Dreyfus y Paul Rabinow. Chicago University Press.

Giannetti, C. (2011). El control, Interacción humano-máquina. Texto de Clase 1, asignatura, Estética Digital, Programa de Posgrado Online en Artes Mediales.

Hamilton, P; Carballas, M; Machuca, G. (2010). Video otra vez. Once muestras de video arte contemporáneo. Santiago: Ediciones Metales Pesados.

Lobet, J. (1981). Ideología y metodología del diseño, una introducción a la teoría proyectual. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL.

Madrid, A. (s.f.). Tres textos sobre Heidegger. Abensour, Lévinas, Derrida. Santiago: Ediciones Metales Pesados.

Moreno, I. (2011). Niveles de interactividad individual y colectiva. Curso: Narrativas hipermedia. Programa de Posgrado Online en Artes Mediales. Universidad de Caldas-Colombia, Universidad de Chile, Universidad de Córdoba-Argentina.

Munari, B. (2011). ¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SL.

Olhagaray, N. (2002). Del video-arte al net-art. Santiago: LOM Ediciones.

Orwell, G. (2005). 1984. Santiago: Ediciones Cerro Huelén.

Osterwold. T. (2007). Pop art. Colonia: Taschen.

Perissinotto, P. (2011). Manifiesto de la maquinaria de Bruno Munari. Seminario Magíster en Artes Mediales Universidad de Chile, 11 y 12 de Agosto, Santiago.

Ruhrberg, K; Schneckenburger, M; Fricke, C; Honnef, K. (2012). Arte del siglo XX, volumen I. Colonia: Taschen.

Ruhrberg, K; Schneckenburger, M; Fricke, C; Honnef, K. (2012). Arte del siglo XX, volumen II. Colonia: Taschen.

Tribe, M.; Jana, R. (2009). Arte y Nuevas tecnologías. Colonia: Taschen.

SITIOGRAFÍA

ArteEspaña. (2005). Futurismo. Arte futurista. Recuperado de: <http://www.arteespana.com/futurismo.htm>

Chavarría, M. (2010). Esteban Piedra León. Estudios 2002-2010. Recuperado de: <http://issuu.com/madc/docs/catalogoestebanpiedra-estudios-2002-2010>

Collado, A. (2005). Esteban Piedra. Recuperado de: <http://www.nacion.com/ancora/2005/agosto/21/ancora2.html>

De Ita, B. (2005-2012). "Emmanuel Lévinas: el deseo de trascendencia como esencia de la subjetividad". Revista Observaciones Filosóficas. Recuperado de: <http://www.observacionesfilosoficas.net/eticalevinas.html#1not>

Faúndez, E. (2001). Tierra y territorio: La huella de una alianza en la escritura mistraliana. Revista Signos. V.34 n. 49-50. Valparaíso. Recuperado de: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-09342001004900001

Furnier, M. (2000). Violencia y juventud en América Latina. Revista nueva sociedad. Inseguridad, Violencia y miedo en América Latina. Nro. 167, Mayo-Junio. Recuperado de: <http://www.nuso.org/revista.php?n=167>

Gobierno de Chile. (2012). Emblemas patrios. Recuperado de: <http://www.gobiernodechile.cl/la-moneda/emblemas-patrios/>

Gobierno de Chile. (2012). Himno Nacional. Recuperado de: <http://www.gobiernodechile.cl/la-moneda/himno-nacional/>

Gobierno de Chile. (2012). Ministerio de Defensa Nacional. Recuperado de: <http://www.defensa.cl/>

Goldberg, E (s.f.) Robert Smithson. Recuperado de: <http://www.robertsmithson.com/sculpture/13.htm>

González, J. (2010). Juan Downey el ojo pensante. Fundación telefónica. Recuperado de: <http://www.fundaciontelefonica.cl/arte/downey/index.html>

Gutiérrez, C. (2003). Emmanuel Lévinas lo excepcional como ética. Recuperado de: http://www.google.cl/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=4&cts=1332895454486&ved=0CD8QFjAD&url=http%3A%2F%2Fpersonales.upv.es%2Fsaquesta%2Fpags%2Fnotas_archivos%2Flevinas.pdf&ei=MmRfT7zHBK3h0wGAs9GiBw&usg=AFQjCNEBs0nKFDRckzrlQXhAVFcPw9YGg&sig2=Gw4dcQnO3E7HyBQa1YvEpQ

Habermas, J. (1986). Ciencia y técnica como “ideología”. Recuperado de: http://www.google.cl/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&ved=0CDIQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.archivochile.com%2FIdeas_Autores%2Fhabermasj%2Fesc_frank_haberm0002.pdf&ei=L-zIUJSQIMf6qwGG7oCgBQ&usg=AFQjCNEqTlvNaHqTOLuR-Y4a6HSES4lyJA&sig2=agqtZQ9XW3LhqB40RA8KJg&bvm=bv.1355272958,d.aWM

Herrera, D. (2012). La política es la continuación de la guerra por otros medios: hegemonía y poder en las relaciones internacionales del siglo XXI. Revista Escenarios XXI. Año II. Núm. 13. Mar-Abr. Recuperado de: <http://escenarios21.com/2012/0109.html>

Historia del Ministerio de Defensa Nacional. Recuperado de: <http://www.defensa.cl/historia/>

Kuman, R. (2012). La niña Diosa. Recuperado de: <http://www.youtube.com/watch?v=uezgE4FIN3s>

La Nación. (2012). Evo Morales: “El ejército de Costa Rica es el de EE. UU.” Recuperado de: <http://www.nacion.com/2010-0901/EIPais/NotasSecundarias/EIPais2505596.aspx>

Montañez, G; Delgado, O. (1998). Espacio, territorio y región: Conceptos básicos para un proyecto Nacional. Recuperado de: http://www.pis.unicauca.edu.co/.../Montanez_y_Delgado._1998.pdf

Nicaragua bendita. (2012). Costa Rica si tiene ejército vestido de policía. Recuperado de: <http://www.youtube.com/watch?v=lZeWFsJmP80>

Organización de Estados Americanos. (s.f.). Tratado Interamericano de Asistencia Recíproca. Recuperado de: <http://www.oas.org/juridico/spanish/tratados/b-29.html>

Pauw, M. (s.f.). Paragrapie. Recuperado de: <http://www.manondepauw.com/fr/projets/ins-video/paragrapie/index.php>

Piedra, E. (2012). Dossier de Esteban Piedra León. Tomado del C.V. por cortesía del artista. PDF

Prieto, M. (1979). Militarismo y democracia en Costa Rica. Revista Nueva Sociedad. Política y tecnología. Nro. 42, Mayo- Junio. Recuperado de: <http://www.nuso.org/revista.php?n=42>

Real Academia Española. (2012). Diccionario de la lengua española. Vigésima segunda edición. Recuperado de: <http://lema.rae.es/drae/>

Revilla, C. (2012) El Espíritu del 48. Recuperado de: <http://www.elespiritudel48.org/4802.htm#101>

Sánchez, L; Elguea, J. (1991-1992). El Modelo Pax Americana. Recuperado de: http://biblioteca.itam.mx/estudios/estudio/letras27/notas2/sec_7.html

Sermon, P. (s.f.). Telematic Dreaming. Recuperado de: <http://creativetechnology.salford.ac.uk/paul-sermon/dream/>

Scarborough. K. (2002). The Founding and Manifesto of Futurism by F.T Marinetti. Recuperado de: <http://www.unknown.nu/futurism/manifesto.html>

The Museum of Contemporary Art. (2007). Exhibition Tour, Part 8. Takashi Murakami. Recuperado de: <http://www.moca.org/murakami/#>

The New Economics Foundation. (2012). Happy planet index. Recuperado de: <http://www.happy-planetindex.org/data/>

Vergara, J. (1990). La cultura de la violencia en Chile. Revista nueva sociedad. La violencia en América latina. Nro. 105, Enero-Febrero. Recuperado de: <http://www.nuso.org/revista.php?n=105>

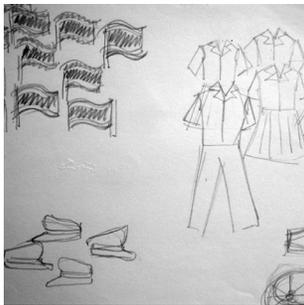
Wong, W. (1995). Fundamentos del diseño. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A. Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/95055937/fundamentos-del-diseno-wucius-wong>

ANEXOS

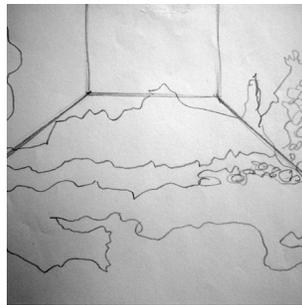
ANEXO 1: MAPA CONCEPTUAL, NOCIONES GENERALES



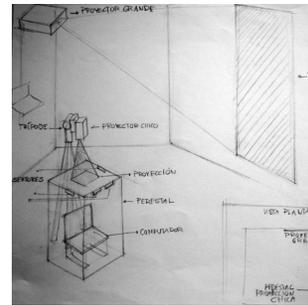
ANEXO 2: IMÁGENES DEL PROCESO DE “ESPACIO PARADÓJICO”



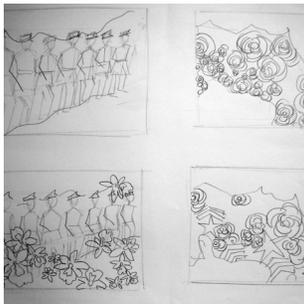
Boceto



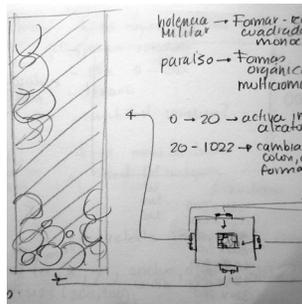
Boceto



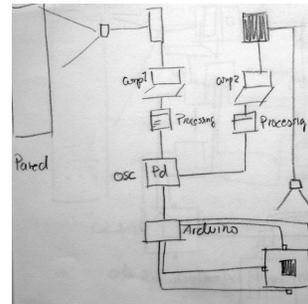
Boceto



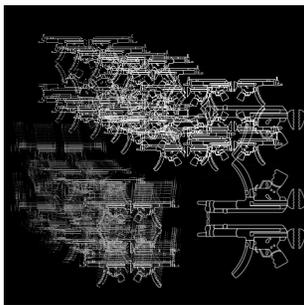
Boceto



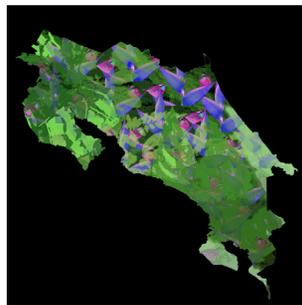
Boceto



Boceto



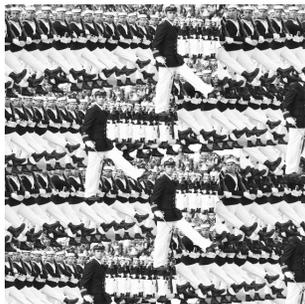
Boceto digital



Boceto digital



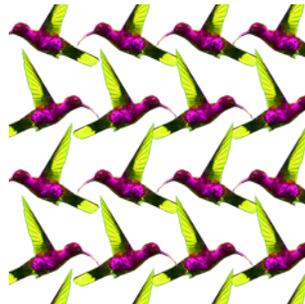
Boceto digital



Símbolo de Chile



Símbolos Chile - Costa Rica



Símbolo de Costa Rica



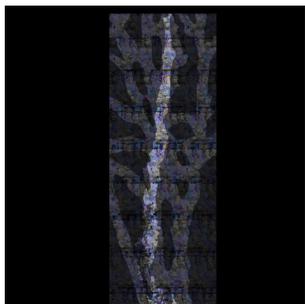
Máscara de Costa Rica



Máscara de Chile



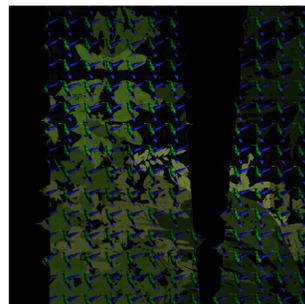
Final de Chile



Final de Chile



Final de Costa Rica



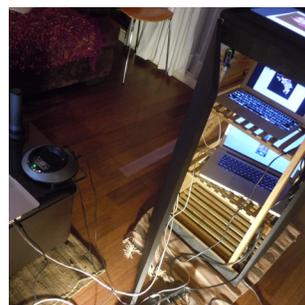
Final de Costa Rica



Prueba técnica



Prueba técnica



Prueba técnica

ANEXO 3: ENCUESTA

El martes 9 de octubre se realizó la prueba del modelo con usuarios. La prueba se realizó en Club El Retiro en Quilpué, V Región, con el grupo Rotary Club Quilpué Oriente quienes muy amablemente prestaron el espacio y el tiempo de su reunión semanal para esta prueba. Asistieron 16 personas, grupo etario de aproximadamente entre 25 y 70 años, profesionales, sin experiencias anteriores con proyectos de arte y nuevos medios. Se mantuvieron interactuando con la instalación aproximadamente 20 minutos. A los asistentes se les solicitó realizar una encuesta de 7 preguntas, enviada mediante la aplicación para la recolección de datos SurveyMonkey, de los 16 asistentes a la muestra 8 participaron respondiendo la encuesta. A continuación se incluye la encuesta completa.

1. ¿Sobre qué temas reflexionó durante la muestra?

- A. Sobre la importancia de darse el tiempo de observar y sentir. A veces se está tan inmerso en la rutina que se bloquea la percepción de sonidos, colores, texturas.
- B. La muestra me hizo reflexionar sobre la naturaleza, las formas geográficas de Chile y Costa Rica, en general sobre el medio ambiente.
- C. En la obra se reflejaban temas de naturaleza, geografía y territorios, militarismo.
- D. La importancia de la interacción espectador-obra.
- E. Una mezcla de sensaciones y emociones iniciales me llevaron a temas como la naturaleza, la tecnología y la cultura.
- F. Sobre la naturaleza y los avances tecnológicos.
- G. Sobre los fractales y la interconectividad. Complejidad de la muestra para lograr un resultado. La obra de Matilde Pérez. Como se puede transportar y conservar una obra de arte tan compleja.
- H. Sobre el tema tecnología, identidad.

2. ¿Qué sentimientos le provocó o evocó?

- A. Sentimiento encontrados por una parte relajo asociado a los sonidos de la naturaleza y por otro una sensación más fría con los sonidos de las marchas.
- B. Me provocó un sentimiento de asombro, conmoción, sorpresa.
- C. Sentimientos de paz, tranquilidad que eran abruptamente contrastados con sentimientos enérgicos y cortantes.
- D. La naturaleza de este país.
- E. Sentimientos de asombro, nostalgia y temor.
- F. Recordé (evoque) grandes telares y panales de abejas. Sorpresa, por ser elementos totalmente nuevos para mí.
- G. Sentimientos de asombro, novedad, alegría, interés, belleza, trabajo duro para lograr un efecto sorprendente.
- H. Variados, ya que existe una mezcla que avanzo inicialmente por la tecnología y entender primeramente cómo funcionaba, luego la sensación artística de figuras y colores e ir relacionándola con temas cercanos como Chile, Costa Rica, Naturaleza y la presencia de la tierra en la muestra. Luego apareció el paralelo de la creadora al vivir en dos países y el sentimiento que de allí se desprende.

3. ¿Qué sensaciones y o sentidos le estimularon?

- A. Sobre todo la audición, pero además visión y tacto.
- B. Sensaciones auditivas, visuales y táctiles.
- C. Se estimula mucho lo visual. Resulta muy interesante poder experimentar lo visual que es interactivo (yo puedo controlar lo que aparece) con los sonidos, provocando sensaciones siempre diferentes durante la apreciación de la obra.
- D. Inicialmente de incertidumbre, posteriormente de sorpresa y agrado.
- E. Visuales y auditivas. Tacto virtual.
- F. Visuales y auditivo, sensaciones extrañas por la nuestra en su globalidad . me sentí en medio de un bosque.
- G. Vista, el oído, tacto, sentimientos de comunicación. y de estar conectada con otros seres humanos.

H. Los colores, las figuras de fotos que representaban imágenes de ambos países. Los ruidos de fondos siempre representaban en mí la presencia de la naturaleza. Al tocar la tierra me parecía excelente la combinación con la tecnología. La oscuridad te hacía captar con más concentración y mayor estimulación de los sentidos.

4. ¿Cuáles imágenes o sonidos le significaron o sugirieron más fuertemente?

A. En imágenes el mapa de Chile, en colores los tonos azules y en sonidos las marchas y los pájaros.

B. Más fuertemente me sugerían los sonidos como de aves y los rítmicos sonidos marciales.

C. Las texturas y los sonidos militares. Pero el ir y venir de las imágenes geográficas junto con los sonidos de la naturaleza dejan en el inconsciente una sensación de tranquilidad y seguridad.

D. La interacción entre la silueta de los dos países.

E. Las imágenes multicolores de las flores, el verde de la naturaleza y los acordes marciales.

F. El mapa en relieve de Chile y de Costa Rica.

G. Las de los mapas de Costa Rica y Chile y el sonido de ruedas de maletas sobre el pavimento. (Así me pareció)

H. La imagen de Chile, ya que la creadora es de otro país, la fuerte presencia de imágenes de la naturaleza y sonido de medio ambiente.

5. Al maniobrar con los sensores (potenciómetros y sensor de proximidad), ¿tuvo alguna respuesta a su acción?

A. Sí, en un inicio me costó un poco percibir los cambios pero luego se podían manejar a voluntad.

B. Sí, puesto que podía modificar la colores, las formas y relieves y esto era muy entretenido.

C. Si, sintiendo mayor control al interactuar con los potenciómetros y más virtual y/o poco tangible con el sensor de proximidad.

D. Pude descubrir que se podía modificar a voluntad los fondos y las siluetas.

E. Muchas, la obra es eminentemente interactiva.

F. Si los cambios de texturas y colores , preciosos.

G. Si, se estimulaban las figuras fractálicas que se replicaban en diversas imágenes.

H. Sí con los potenciómetros, ya que las imágenes se intensificaban y otras disminuían y viceversa. En cambio con el sensor de proximidad, al principio costaba entender bien su dinámica.

6. ¿Pudo recorrer libremente el espacio o ambiente?

A. Sí, aunque por la estructura que se asocia al estar frente a una obra suele ser más rígida hizo que al principio fuera “raro” acercarse pero luego de los primeros minutos se hizo muy grato el interactuar con la obra.

B. Sí, podía desplazarme e interactuar con ese espacio sin ningún obstáculo.

C. Si se podía, pero al ser una presentación en grupo se perdía la individualidad para apreciar el trabajo.

D. Absolutamente libre y además poder observar la forma de relacionarse con la obra de otros.

E. Como éramos un grupo demasiado grande de personas al mismo tiempo, se limitaba un poco el recorrido espontáneo.

F. Si.

G. Si recorrí libremente el espacio y el ambiente e interactué con las personas allí presentes y observe los computadores y programas.

H. Uno al principio se concentraba en la estructura de funcionamiento de las imágenes y cómo operaba las intensificaciones de imágenes, por lo que uno giraba en torno al equipo... luego ya se verificaba el uso del sensor y después te acercabas a la pantalla y uno se desplazaba con mayor libertad.

7. Le agradecería cualquier otro aporte, comentario y o sugerencia que desee agregar.

A. Me gustó bastante, fue un grato momento, no obstante creo que necesité la explicación al final para poder darle sentido. No logré darle sentido por mi misma aunque ante la explicación resultó muy coherente con lo que vi y las sensaciones que tuve.

B. Por mi problema de audición me siento más cómoda con música más suave, pero en general la muestra logro despertar muchas emociones y sensaciones nuevas y estimulantes, que no imaginé pudiera evocar, muchas felicitaciones por la obra artística presentada!

C. Creo que sería importante para la definición visual de la proyección contar con un telón aluminizado y aumentar el sonido.

D. Agregar melodías más variadas, onda música tecno. Encontré muy novedosa la presentación y muy rica en contenidos y mensajes.

E. Sin lugar a dudas , el inmenso trabajo tras esta presentación , el manejo de sonido y luces muy bueno , de repente parecía un caleidoscopio por las figuras que se formaban en el telón. Muy interesante, me gustó.

F. Una experiencia interesante, asombrosa que permite reflexionar sobre el arte que escapa a las dimensiones y soportes tradicionales. Me pareció interesante la mezcla de computadores y arena.

G. En general me pareció muy interesante, tal vez el mensaje personal del arraigo a un país y su medio pudiere tener un detalle adicional para introducirse en dicha perspectiva.