



UNIVERSIDAD  
**NACIONAL**  
DE COLOMBIA

# **El Equilibrio de los Opuestos**

**Juan Sebastián Meneses Gaviria**

Universidad Nacional de Colombia  
Facultad de Artes, Maestría en Artes Plásticas y visuales  
Bogotá, Colombia  
2016



# **El Equilibrio de los Opuestos**

**Juan Sebastián Meneses Gaviria**

Tesis de investigación presentada como requisito parcial para optar al título de:  
**Magister en Artes Plásticas y Visuales**

Directora:  
Maestra en Artes Plásticas y Visuales.  
Julia Mercedes Angola Rossi

Universidad Nacional de Colombia  
Facultad de Artes, Maestría en Artes Plásticas y Visuales  
Bogotá, Colombia  
2016



Si a lo largo de este texto encuentras cosas que ya habías leído en otros autores los cuales no encuentras citados; si ya se ha disertado sobre este tema y te parece insuficiente su desarrollo te invito a que me escribas a [quienfueprimerosinelcontexto@gmail.com](mailto:quienfueprimerosinelcontexto@gmail.com) y preguntémosnos: ¿Para qué pensar lo mismo otra vez?

A ustedes, lectores de tantos libros que sobre sus prensiles y huesudos dedos se han deslizado, tantas hojas, la presencia del espíritu de estas palabras busca que cada coma engendre un ritmo de poesía, de fábula, de novela, de cuento, un ritmo propicio para que la frecuencia de las palabras vibre en la voz muda que lee entre las comas, los puntos, y todos esos signos de los que hemos hecho signo; un espacio en el espíritu, solo para notar que ese espacio tiene tiempo, convierte lo imaginado en real, lo que todavía es frecuencia, ondas, partículas, palabras dichas, intenciones todavía.

Quiero dedicar este trabajo a todos los esfuerzos del sistema capitalista por mantenernos en un estado pasivo y sobre todo al gran proyecto de evitar la generación de experiencia y creación.

*[...] Precioso es el conocimiento de las leyes, a condición de guardarse de un esquematismo que confunda ley desnuda y realidad viviente [...]*

*Paul Klee*



## **Agradecimientos**

Quiero agradecer a mi madre Fanny Gaviria Henao y mi padre Gustavo Meneses Montes por el apoyo, la constancia, la paciencia, el amor y esfuerzo que han demostrado día a día durante 36 años con sus hijos.

A Andrés David Meneses por estar siempre allí.

A Catalina Cardona Cardona por pulsar el cambio.

A los maestros de los talleres de arte y diseño industrial José Antonio Parra (moldes) William (ornamentación), Alex (fundición), por sus consejos y guías en el desarrollo técnico de este proceso.

A Juan Guillermo Bedoya, por esa camaradería, compañía, y ayuda de mula en la realización de este proyecto.

A mis amigos Fernando Vega, Mauricio vega, Sebastián Jaramillo, Viviana González, Javier Pareja, David Medina, Andrés Martínez, Juan Bocanegra, Luz Adriana Quiceno, por sus comentarios, buena energía y apoyo en estos dos años 2014-2016.

A los maestros y tutores Mercedes Angola, Consuelo Pavón, Ricardo Toledo, Juan Carlos Suzunaga, Beatriz Eugenia Díaz, Víctor Laigneith, Santiago Mutis, Natalia Pérez, Nelson Vergara por sus aportes y comentarios durante la gestación de este proceso artístico.



## Resumen

El equilibrio de los opuestos:

Es un proceso artístico que busca explorar cómo las dinámicas entre conceptos aparentemente opuestos nos llevan a dar por hecho un mundo terminado y armónico en medio del caos, en el cual la experiencia al ser dada y codificada, nos mantiene en un estado pasivo ante las situaciones paradójicas que inundan el mundo. Para este proyecto la investigación del juego, y su relación con lo virtual y lo real desembocan en la importancia que tiene la experiencia y el trabajo en el acto creador, en el significado de ser humano, arrojando preguntas sobre lo teórico y lo práctico en la el campo de la filosofía y el arte.

**Palabras clave:**

**Paradoja, juego, virtual, real, experiencia, acto creativo, trabajo manual.**

## **Abstract**

The balance of opposites.

Is an artistic process that seeks to explore how the dynamics between seemingly opposing concepts lead us to take for granted a finished and harmonious world in the midst of chaos, in which experience, given and codified, maintains us in a passive state before the paradoxical situations that flood the world. For this project the investigation of the game and its relationship with the virtual and the real result in the importance of experience and work in the creative act, in the meaning of being human, throwing questions about the theoretical and practical in the field of philosophy and art.

### **Keywords:**

Paradox, game, virtual, real, experience, creative act, handwork,

# Contenido

	Pág.
Resumen .....	V
Introducción .....	2
1. Estado Virtual de la Práctica.....	5
2. La Máquina que Virtualiza.....	10
3. El sol es al fuego como la palabra es a la creación .....	13
4. Fuera del Marco .....	16
5. Como si no hubiese nada de qué preocuparse .....	17
6. Pensamiento para el pero .....	20
7. El Proyecto .....	22
8. Proceso de montaje.....	28
A. Anexo: Resonancia.....	41
B. Anexo: Dimensión .....	43
C. Anexo: Iteración.....	45
D. Anexo: Fractal .....	46
Bibliografía .....	48

## Introducción

Vivimos un mundo prácticamente virtualizado y en constante contradicción, nuestra dinámica como seres sociales nos ha traído hasta este punto donde la capacidad de síntesis, inventiva, creación, destrucción-transformación, nos empuja a pensar las diferentes acciones que podemos hacer, sin estar en el espacio en el que éstas ocurren, por ejemplo podemos ver a nuestros hijos en su estadía en el jardín, podemos prender la lavadora, apagar las luces de la casa, colocar doble llave a la cerradura de la puerta de nuestra casa, construir un puente sin estar en la obra, realizar transacciones financieras comprar, vender, etc. Todo eso desde un dispositivo móvil, estando en la oficina o en el parque viendo el atardecer, movidos por la creencia de que nuestra presencia se da allí virtualmente, así mismo, nuestras relaciones se desmaterializan y se materializan en distintos medios y bajo formas diversas, creemos que las comunidades empiezan a ser realidad en las redes sociales, se crea un espacio virtual donde esta idea busca instaurarse y hacer creer que así es, pese a ello, no dejamos de sentir emociones, de ser seres “humanos” sociales, “virtualmente sociales”, no dejamos de ser acto-experiencia.

Este trabajo busca explorar equilibrios, intensidades y resonancias que surgen de confrontar a través de una lógica de los opuestos la experiencia que permitió la generación de la técnica y las directrices que modulan la actualización de objetos creados por la industria de consumo.

Partiendo del análisis matérico, conceptual y formal de circuitos impresos quiero hacer evidente la experiencia de creación de dichos objetos y la transformación que éstos generan en la percepción del espacio-tiempo por parte de nosotros en sociedad, a través de elementos virtuales, tanto materiales como inmateriales para crear un hoyo en el encantamiento del que adolecemos como especie y dejar preguntas en la conciencia relacionadas con la huella de lo que no vemos que hacemos.

---

Con el ánimo de presentar el pensamiento que recurrentemente me inquieta sobre los asuntos que están presentes en la vida diaria en forma de oposición, busco desentrañar lo que reside en medio de la relación entre la idea y la realidad de dicha idea, buscando que dicha relación al presentarse como un sinsentido en la vida social y en la forma en que desarrollamos tecnologías, se genere una resonancia de paradoja, en la manera en que como artista presento dicha situación

Antiguamente las acciones que realiza el cuerpo en la lucha por sobrevivir, dan nacimiento a la capacidad de creación, hoy no estamos en medio de la naturaleza, estamos en un medio social donde la sobrevivencia básica esta mediada por la estructura del sistema. Es decir la forma de sobrevivir está dada, “no necesitamos crear para sobrevivir” intentar encender fuego por fricción, crea la dimensión<sup>1</sup> de sentido, dimensión que en mi búsqueda como artista reside en traer al presente la capacidad virtualizadora del hombre. Al realizar esta acción estoy poniendo en evidencia el esfuerzo que implicaba hacer fuego en el pasado y por ende la facilidad con la que lo hacemos hoy. Con este gesto no dejo por fuera todas las actualizaciones que ha sufrido el acto de hacer fuego hasta llegar al fuego portátil (encendedor), por el contrario quiero dejar un rastro tácito de esa progresión,

---

<sup>1</sup> Aquí el termino dimensión y en general en el trabajo se usa para describir una faceta de algo. Véase anexo 2

Esta forma de enlazar dicha situación me ha llevado a relacionar el concepto de iteración<sup>2</sup>, “la repetición de varios pasos de forma reiterativa” usado en la matemática fractal y en la programación, con la génesis que posibilita virtualizar y la cúspide de su actualización. En suma, La forma de actualizar los objetos que hacemos, con el hecho de generar objetos que nos hacen la vida más fácil, y por ende un acto que cambia nuestra percepción del espacio-tiempo, el tamaño de los objetos, su calidad, y las formas en las que nos relacionamos como sociedad.

Este relacionamiento persigue generar el equilibrio de los opuestos partiendo de uno de los descubrimientos más importantes en el desarrollo de la civilización, la sociedad, y la cultura; a saber, fuego por fricción de madera. Acto que se compone de energía aplicada con el movimiento de las manos a una vara de madera larga y redonda, que reposa sobre una superficie de madera más densa que la vara, base que al tener una muesca perpendicular a la superficie sobre la que se gira la vara, genera fricción y desgaste de la vara; en este ejercicio la aceleración y la fuerza son importantes para la generación de aserrín a alta temperatura, hasta terminar hoy día en el acto de encender fuego con un encendedor, ejercicio en el cual la energía aplicada por el dedo pulgar es mínima, puesto que solo se requiere friccionar el pedernal que genera chispa y abrir el conducto de gas propano contenido en el recipiente plástico.

---

<sup>2</sup> Véase anexo 3 y 4.

# 1.Estado Virtual de la Práctica

El desarrollo de la técnica fundada en medio del ejercicio de la experiencia entre seres sociales en medio de la materia, el espacio y el tiempo es de los más vastos, es la suma del conocimiento recopilado hasta la fecha acompañado del desarrollo teórico que ha derivado en una continua transformación planetaria, transformando al mismo tiempo la organización social de manera tal que lo que aparece en la superficie es la aparente posibilidad de decidir autónomamente lo que tomamos y lo que dejamos atrás por una especie de orden social clinamen<sup>3</sup> tergiversado y la moral implícita en dichas decisiones.

En este proceso de toma de decisiones muchas veces no hemos sido participes directos, pues en la historia y en el presente vivimos la figura del gobernante como un ser “correctamente” moral, ético, e incorrupto, que puede tomar decisiones por un cúmulo de personas, como lo supone la representación de la democracia o la democracia participativa.

Desde Grecia antigua hasta el presente en una regre-progreSIÓN tenemos las versiones pensadas, y hasta matematizadas<sup>4</sup> de aquello llamado gobernar, que se funda en la

---

<sup>3</sup> El clinamen es la inclinación del uno hacia el otro, del uno por el otro. La comunidad es al menos el clinamen del «individuo»: Singularidades que se abren unos a otros, que se comunican unos y otros en su recíproca exteriorización y comparecencia. En su estricto sentido el clinamen es una desviación infinitesimal, que tiene lugar no se sabe ni dónde ni cuándo ni cómo, y que hace que un átomo se desvíe de su trayectoria predeterminada, rompiendo el paralelismo en un punto. Esto provoca un encuentro con el átomo que está al lado y, de encuentro en encuentro, desviaciones en cadena, un efecto carambola, y el nacimiento de un mundo.

<sup>4</sup> Poundstone, William *El dilema del prisionero John Von Neumann, la teoría de juegos y la bomba*. Alianza Editorial, S.A. (septiembre de 1995). ISBN 8420607479.

## El Equilibrio de los Opuestos

política<sup>5</sup>. Así mismo vivimos una sociedad de control, que en su versión política de corta visión, controla los tipos de información a los que tenemos acceso, actualizando de manera sofisticada la forma en que al igual que ayer somos “esclavizados”, pues la historia pese a los nuevos contextos sigue siendo la misma, ve a trabajar y dale tu tiempo y tu esfuerzo a una razón social, con misión y visión, que no son mi visión, tu visión y seguramente no es nuestra visión.

Actualmente el gobernante está inmerso en la dinámica generada por la competencia entre capitalistas, el significado que suele asignársele al dinero y a lo privado genera una tendencia a restarle atención al carácter dominante que las personas propietarias de grandes empresas desempeñan en la definición de la forma en la que se mueve el mundo hoy.

Entonces, ¿Por qué le damos nuestro tiempo a mover, hacer grande, eficiente a empresas por las cuales no estamos interesados? Sencillo: es la dinámica que enseña sin decirlo.

La sociedad de control nos ofrece tener la información de inmediato a nuestra mano, y a través de la institución del colegio y de la universidad nos enseña todas aquellas teorías que participan del corral de información al que el sistema desea que tengamos acceso.

Aquí es importante hacer un paréntesis y recordar esas preguntas a las que suele recurrir un niño cuando no entiende la dinámica del mundo: ¿Por qué hay gente pobre?, ¿Por qué si hay tanta agua no todo el mundo tiene agua? ¿Por qué si el icopor contamina lo usamos?, ¿Por qué si los policías son buenos hacen cosas malas? En la pregunta surge la dimensión de que vivimos un sistema paradójico donde lo que llamamos bienestar está en constante pugna con lo real, con lo que vivimos a diario, con lo que vemos en la calle, en la pantalla, lo que oímos en la radio, y en la respuesta se hace evidente el control de

---

<sup>5</sup> La política (< latín *politĭcus* < griego antiguo πολιτικός *politikós*, femenino de πολιτική *politiké* [‘de, para o relativo a los ciudadanos’]) es el arte, doctrina u opinión referente al gobierno de los Estados.<sup>1</sup> Constituye una rama de la moral que se ocupa de la actividad, en virtud de la cual una sociedad libre, compuesta por personas libres, resuelve los problemas que le plantea su convivencia colectiva. Es un quehacer ordenado al bien común.

---

la información por parte de quien responde la pregunta y que quien responde ya está inmerso en un mundo de información controlada.

Este trabajo, pone en movimiento a través del arte algunos conceptos que tejen, vislumbran, y auscultan el estado de una sociedad en constante paradoja donde el mismo ser empieza a atomizarse codificado por el sistema de consumo, perdiendo así su identidad, su lazo con la dimensión social, consigo mismo.

El concepto de virtual<sup>6</sup> abarca lo inmaterial y lo material, desde la idea hasta la materialización; concepto según el cual lo virtual es toda materia e idea que carga la posibilidad de actualizarse. Dejándonos de manifiesto que no existe lo real sin lo virtual y viceversa. Aquí el proyecto del sistema de control en su búsqueda por apartarnos de la experiencia equipara lo virtual con lo real, en este punto estoy de acuerdo en que lo virtual hace parte de lo real desde un punto de vista metafísico.

Así mismo se podría pensar que la palabra virtual es la actualización de la palabra “idea” así lo señala Levy en su disertación sobre lo virtual. Sin embargo esta migración de significados me lleva a pensar en el lenguaje común que es expandido por medios de comunicación en lo que respecta a su significado.

Lo virtual lo asociamos a una realidad generada por un aparato, esta “*afuera*” de nosotros, por el contrario la idea, su concepción se asocia inmediatamente a un cerebro a una cabeza que piensa o genera la idea por lo tanto esta “*adentro*” este pequeño desfase tiene gigantes implicaciones en la memoria colectiva pues la experiencia de lo creativo se extrae del ser como ente generador y se le da a los objetos que virtualizan (computador, celulares, etc.) haciéndonos creer que es natural y sobre todo a las siguientes generaciones que la imaginación no existe, que es cosa obsoleta.

Deleuze y Guattari<sup>7</sup>, señalan un territorio construido con una substancia o materia (sonora, materica, química) que por la repetición de un simulacro empieza a encontrar

---

<sup>6</sup> Levy P. ¿qué es lo virtual? Editorial Paidós. Barcelona. 1999

<sup>7</sup> Deleuze G Guattari F. Mil Mesetas. Editorial pre-textos. Valencia. 1997

## El Equilibrio de los Opuestos

una manera distinta de ordenar el caos que la generó, caos que en este caso es la pregunta que genera la paradoja, ¿Cuál es el equilibrio de los opuestos? Así mismo a través de este concepto se configura el territorio estético que se desprende del proceso artístico llevado durante estos dos años en el proyecto de la maestría de Artes Plásticas y Visuales.

En el desarrollo de un juego, el juego se da por la aceptación de reglas de forma automática y consiente que lo rigen y constituyen, en donde el fogueo de la experiencia del juego desde la infancia es la que enseña al individuo las reglas que ha de seguir para jugar el juego de la realidad como lo menciona Roger Caillois en “los juegos y los hombres”<sup>8</sup>. realidad que enmarcada dentro de un ambiente virtual, no posibilita la actividad del cuerpo en acción con otros, es decir, la experiencia en la interacción real con seres tangibles con capacidad de acatar o modificar dichas reglas.

La imagen del mundo<sup>9</sup> en donde la imagen en la que creemos y que valida el mundo es cambiante. Así como en el renacimiento la imagen del mundo era el ser humano, y en el medioevo la imagen del mundo era dios, la imagen del mundo hoy es la ciencia, pues se cree irrefutablemente en ella. Este concepto juega en mi trabajo como vector de polaridad en el cual la ciencia busca un verdadero bienestar una actualización continua de las posibilidades en que podemos minimizar los costos y maximizar las utilidades y lo político busca el control, y mantener un *statu quo*<sup>10</sup>

La idea de ser no puede separarse de la idea de tiempo en tanto que somos nosotros quienes percibimos la materia, el espacio, el tiempo; no existe el uno sin el otro, ellos se generan en un continuo retornar sobre sí mismos. Este concepto se asemeja mucho a la conjunción entre lo virtual con la experiencia, siendo lo virtual la potencia contenida en un objeto o idea y la experiencia, el acto de descubrimiento del mundo canalizado por el cuerpo (ser y tiempo).

---

<sup>8</sup> Callois R. Los Hombres y los Juegos. Fondo de cultura económica. México D.F. 1986

<sup>9</sup> Heidegger M. Caminos del bosque. Conferencias. Editorial Alianza. Madrid. 2001

<sup>10</sup> El ***statu quo*** (literalmente ‘en el estado en que’; pronunciado [estátu-kuó]) es el estado de cosas de un determinado momento.<sup>1</sup> <sup>2</sup> El **latinismo** es usado para aludir al conjunto de condiciones que prevalecen en un momento histórico determinado<sup>3</sup> y es la reducción de la fórmula diplomática ***in statu quo ante***. [https://es.wikipedia.org/wiki/Statu\\_quo](https://es.wikipedia.org/wiki/Statu_quo)

Por consiguiente, lo que aquí presento como símil de marco teórico es la corporeización de distintos conceptos, con el propósito de volver a presentar la importancia que tiene la experiencia real con la materia, dado que es la experiencia de estar presente en un espacio-tiempo, lo que implica el movimiento del cuerpo, del vehículo virtualizador que por medio de la experiencia me permite actualizar y entender el mundo. Con esto me quiero referir, a la diferencia entre el hacer desde lo virtual, y al hacer desde lo experimental con miras a responder las preguntas que se derivan del estado real de situaciones opuestas, a las que estamos expuestos constantemente.

## 2.La Máquina que Virtualiza

*Cómo mirar el paisaje nunca antes visto y querer hablarlo, si la onomatopeya de lo sublime sigue esperando ser cargada en la voz que nada legible dice, sino más bien la inconmensurabilidad de lo que me cabe en la caja torácica, que ni conteniéndolo puedo evitar que escape, con un gesto ahogado en la gratitud del viento que golpea mi rostro. Es nube, es montaña, es la redondez de la tierra, somos hombres y mujeres quienes ven, oyen, degustan, huelen y sienten el mundo.*

¿Qué es lo virtual? ¿Quiénes somos lo virtual?

La experiencia tanto de interacción entre seres de la misma especie como de interacción con materiales en busca de una solución práctica a un problema genera una dinámica con el entorno natural, con la materia. En esta dinámica, tanto el tipo de experiencia contiene virtualmente todas las posibilidades de solucionar un problema; como la materia misma. Estas posibilidades surgen a la luz, al entendimiento, cuando la materia, junto al azar, sugiere la solución a un problema práctico y/o de organización social.

Esperas verte sorprendido. No sabes qué estás buscando pero dispones de una curiosidad infinita, manos hábiles y una enorme capacidad creativa. En el momento en que encuentras la solución, esa materia se actualiza, ya no es piedra es piedra-cortante. Se vuelve mía, se convierte en un objeto que facilitará los quehaceres, la llevo conmigo, no es más una piedra cualquiera, es la piedra que tiene filo y sé para qué utilizarla, aun

---

así habrá miles de usos que no he descubierto aún, pero me sirve, es un objeto que me sirve.. Hablando de cosas prácticas. Así mismo el objeto o materia habla, él guía la intuición. En el objeto están contenidas todas las posibilidades de modulación para alcanzar formas útiles; allí está la virtualidad de la materia.

Pero ¿Cuál es la experiencia que hoy tengo de lo virtual? Lo asociamos de inmediato a la pantalla de un ordenador en donde se crea otro espacio, otro mundo, por ejemplo, los videojuegos, las películas, los noticieros, las novelas, las series, los reality's.

Antiguamente con el nacimiento del cine los hermanos Lumière provocaron un gran revuelo con su cortometraje de 50 segundos llamado La Llegada de un tren a La Ciotat en París en 1896, en el cual un tren llega a la estación. La mayoría de espectadores salieron aterrorizados como si detrás de la pantalla estuviese lo que vemos en la pantalla. Hoy sabemos que es sólo una representación de un tren llegando a la estación y no nos pondremos de pie aterrorizados porque el tren va a entrar por la pantalla; sin embargo, la experiencia de lo virtual hoy la asociamos al concepto de "realidad virtual"<sup>11</sup> el cual proyecta la sensación de estar presente en otro espacio a sabiendas de que sé que estoy en otro. Aquí me doy cuenta de que habito un espacio distinto al real y no salgo despavorido por ello, al contrario me sumerjo en él, por la sensación de que es un mundo "nuevo".

La pantalla como medio por el cual se representa lo virtual, y a través del cual se realizan tareas prácticas y creativas está en un medio finito íntimamente ligado al proyecto de la sociedad de control que busca acotar el infinito de lo que imagino, pues las imágenes me son dadas como si se nos abstrajera a reemplazar nuestra mente infinita, por un espacio finito.

En la experiencia de lo virtual en el trabajo (programación, bases de datos, llenar formas, etc.) nos sumergimos en este mundo por necesidad, no buscamos una satisfacción personal, ni encontramos allí en esas interfaces y programas un placebo a nuestras

---

<sup>11</sup> Levy, Pierre. ¿qué es lo virtual? Barcelona. Paidós. 1999

pulsiones e ideales como sucede en los juegos de video en donde te vuelves rico, tienes casa, eres un matón, eres un héroe, eres líder, haces parte de una comunidad, etc.

Las personas que trabajan con software especializados, sea de exploración de recursos de administración, contabilidad, economía, finanzas, movimientos financieros, se acercan a estas interfaces de manera automática, memorizan los pasos que se deben hacer, los colores a identificar, entre otros. Se aseguran que los movimientos de los dedos al introducir datos a través del teclado sean correctos, de estar en la ventana correcta (interfaz), en la casilla correcta. He encontrado que algunos de estos trabajadores también hablan de forma automatizada, como si no importara a quien están atendiendo, días de estrés quizás, estrategias de trato social tal vez. Pero frente a un cajero de un banco (una persona que atiende en caja) no deja uno de sentir que simplemente está realizando una transacción financiera.

La actividad artística en sí misma es quizá la más virtualizante, pues “lo virtual como estado preliminar de la entidad real, se organiza en la mente del artista para instaurarse como una idea. De esta forma, la virtualidad se convierte en un antecedente que necesita transitar hacia su correcta materialización, **este proceso denominado “actualización” permite al artista plasmar esa idea con unos recursos propios**”<sup>12</sup>.

La última línea resaltada en negrilla de esta cita textual de Levy podría remplazarse fácilmente por este proceso denominado “creación” permite al artista plasmar esa idea con unos recursos propios”. Entonces, se deslinda la frontera entre el acto de crear por medio del método científico y el acto de crear a través de la estrategia artística, ya que lo virtual es también aquello que usa la fisicidad del mundo para moverse e interconectarse, así las letras que escribo y que en algún momento serán leídas viajan desde la pantalla o la hoja hasta tus ojos, por la frecuencia lumínica despedida por la pantalla u hoja (lo físico). Añadido a esto, las palabras son conceptos inmateriales, esta inmaterialidad del lenguaje es lo que abarca lo virtual y en ella, en el lenguaje, están contenidas todas las posibilidades de órdenes del caos de lo material.

---

<sup>12</sup> Levy, Pierre. ¿Qué es lo virtual? Ediciones Paidós Ibérica, S. A., Barcelona. 1999. Pág. 7.

---

Mi interés en la virtualidad se centra en el juego como materialización de la actualización en la interacción entre el espectador y la obra (un campo de experiencias al que decidimos acceder voluntariamente), muchas veces, ante la contemplación de una imagen aparece en mí la sensación contradictoria de percibir su potencia o fuerza como algo que se queda atrapado en mi mente (lo virtual) sin trascender a la acción.

### **3.El sol es al fuego como la palabra es a la creación**

¿Cómo explicarnos a nosotros mismos lo que sabemos y no queremos ver? ¿O no podemos ver? O ¿Es esto acaso la dinámica de nuestro ciclo como seres humanos? Estaba en el videojuego, Llevaba 15 días allí en un mundo creado por otros.

Como lo he hecho toda la vida

El languidecer de la emoción por el juego,

Hacía del dolor del túnel carpiano un semáforo con interruptor manual, para bajar el estrés de no sé qué cosa, ni si tiene que ver conmigo.

Evitaba que el reflejo de cualquier cosa en la pantalla me impidiera estar inmerso en la falacia que resolvía todos los problemas que me aquejaban en la vida real.

Para hacer un stop en el camino, ahora sé por qué recuerdo el audio, el color de sus imágenes, el lag<sup>13</sup> en medio de una batalla digital.

Jugaba con mi vida el objeto para jugar.

Cuando me di cuenta, ni del espejo sentía un reflejo real

Colorario entre el negro y el negro.

La quietud<sup>14</sup> hacía fractales de humo al exhalar.

---

<sup>13</sup> término que se refiere al retraso en la comunicación entre tu ordenador y el servidor en medio de una partida de juego massive multiplayer online rol play game (MMORPG)

El cuartoapestaba a guardado y sin lavar, sólo sentía la espada en la espalda hechizo de congelamiento en mis pies.

Palabra que nos nombra, escrito que nos nombra, orden que nos nombra, teclear que nos nombra, invento que nos nombra, somos a veces nosotros las maquinas que nos nombran, y en ese idilio de ser humano la ceguera no sé si necesaria y verdadera, pero nos nombra, nos nombra humanos la imagen en la que hoy todos creemos (ciencia)<sup>15</sup> porque no nos basta el desgarramiento de la injusticia, el llanto de la joven que, - apresurada, sabes- va buscando un lugar de soledad donde llorar, son muy pocas las ocasiones en las que hemos vivido el desgarramiento de un espíritu; por injusto que sea, por horroroso que sea, nos nombra, que abunden y errabunden imágenes de eso que no queremos presenciar, o vivir, de aquello que no me está pasando a mí. Ay! de nosotros que no nos vemos impresos en todo aquello que nos nombra.

El lenguaje es quizás el vehículo a través del cual se intercambia más virtualidad, el lenguaje mueve y actualiza las formas del mundo, es energía que posibilita comunicarnos, entendernos, actuar, crear, un medio universal que puede hablar universalidades. El lenguaje contiene la realización de asuntos, situaciones, contextos y uniones que esta sociedad considera imposibles.

El lenguaje nos habla de otros mundos, nos eleva la mente sin horizonte a la imagen de la poesía, construye los detalles de una novela que sucede entre las letras escritas y los ojos que de corrido las miran.

*La falta que me haces extraño.*

*La verdad de la ley.*

*Papel que ya no aguantas nada,*

*Has dejado escapar las letras verdaderas,*

*Por tu pereza a levantar la pala.*

*No hay un ojo capaz de ver lo que pasa al mismo tiempo en el espacio desconocido por tu cuerpo sedentario.*

---

<sup>14</sup> Deleuze. G. Lógica del Sentido. Barcelona. Paidós 1989.

<sup>15</sup> Heidegger.M. Caminos del bosque. "la época de la imagen del mundo". Alianza. Madrid. 1996.

---

*Que sin reglas juega el juego, de lo que cree tu mente sin cuerpo, tu materia arena teorizada en datos.*

*Creer que entiendes, sin saber a qué huele el campo de madrugada.*

*Mis ojos se abrieron dando la sensación de que les habían estrellado dos huevos fritos, me percaté de la elongación y el tiempo que me tomaron inhalar y exhalar el oxígeno por una contracción proveniente de un estímulo sin antecedente, un lapso de mente en blanco, un acontecimiento del reflejo de quien no se ha mirado en años.*

*Cómo devolverte esa palabra que me abofeteaste ese día, ni si quiera por ti o porque hayan salido de ti. Me sorprendió quedar fuera de base por las solas palabras que a pasos de gigantes desvanecieron todo aquello que creía que era cierto, verdad. Quedé en la nada sin siquiera un horizonte.*

*Qué lindo es ver como viajan las palabras, divinidad quien las genera, regocijo de los átomos de hidrogeno y oxigeno junto al CO2 que todos vemos con cara de apocalipsis. Quiero atraparlas mientras viajan haciendo ondular el aire, ellas tocan mis oídos antes de que pueda chistar, decido silbar esperando la respuesta errante, y me preguntan: ¡loco! ¿a quién le silvas así nada más?*

Las palabras habían viajado, no las vi, no las pude tocar. Sorprendido me dieron ganas de moverme, la carga energética resonó en acción inesperada, automática, prescrita en un cuarto cerrado cuya puerta abrió el tono y el ritmo con que me dijiste loco!

Vaga errante, sin necesitar de un medio físico para viajar, es el resultado de la interacción de energías masas y fuerzas inconmensurables en los lugares más inimaginables e inhóspitos donde los cálculos y la matemática astronómica suponen lo que la virtualidad del mundo matemático les posibilita. Gestada antes de cualquier número, antes de cualquier inteligencia que la pudiera medir, pensar, sentir, surgió el acontecimiento para esta raza que apenas murmuraba y se comunicaba por sonidos guturales. Así, el trueno atravesó el árbol.

Salpicada de la pisada en un charco de un pie desnudo que busca refugio a toda carrera, la frecuencia del aire es tan grave y profunda que hacen vibrar sus órganos internos, el miedo posee sus cuerpos y el gesto da aviso en cadena, a que urge el movimiento, en ese tiempo en que la vida en silencio huía al trueno, se aquietaban en la noche los hombres y mujeres,

Arrejuntados todos, al abrigo de una pared de roca, una cueva en el mejor de los casos, atónitos quedaron al ver el fuego consumiendo dicho árbol

### 4. Fuera del Marco

¿Qué significa ser humano en una época donde lo humano da paso a lo digital? Como si hubiese algo de qué preocuparse empiezo a mirar afuera de la interfaz, afuera del marco que limita lo que puedo ver, intentando buscar un atisbo de eso que llamamos humano.

Darme cuenta de la red virtual que compone mi historia, hizo un espejo de necesidades creadas y placeres, soy yo quien decide qué hace y qué ve; Al quitar los ojos de la pantalla y al entrar en la realidad de mi ser, me vi solo, vi al mundo solo.

Por ello miro afuera del marco, para antes que verte y juzgarte por tus acciones, mirar mis zapatos, y el estado de la cocina de mi casa, mirar quién está a mi lado...

Por ello miro afuera del marco, para antes que verte y juzgarte, mirar de qué soy parte, y a dónde pertenezco.

Por ello miro afuera del marco, para antes que verte y juzgarte, verme y juzgarme.

Todos caminan, es colorido el sonido de los pasos en la mañana, las personas van y vienen, hay que trabajar.

Es la dinámica del juego del mundo de hoy, la mayoría de caras que veo pasar no dibujan una sonrisa en su cara, el vaivén del perfume y el perfume de los polvos para maquillar se mezclan con el vaho del CO<sub>2</sub> y el intento de frescura. Generalmente en ese camino al transmilenio, observo a la gente, trato de atisbar su reacción cuando agito mi

---

cabeza al ritmo de un bucle que canta en mí mientras la excitación que me produce la música endorfina una sonrisa en mi rostro.

## 5. Como si no hubiese nada de qué preocuparse

¿Qué sucede en el mundo? ¿Qué sucede en mi país, en el territorio que habito?

Tuve la oportunidad de entender por qué no he de tragarme entero lo que encuentro en los medios como información. Los medios son medios para expandir lenguajes basados en el control y el poder.

*La información*<sup>16</sup> Se refiere a que informa, suministra fuentes y/o bases de conocimiento, ¿trae al contexto? El lenguaje, genera movimiento tanto en aquellos que en su afán de conseguir un céntimo para su diario vivir ven la información desde su contexto en el que los estratos les han proporcionado un lugar en el mundo donde pensar no es necesario.

---

<sup>16</sup> Información Búsqueda en google

1. Acción de informar." cualquier país democrático tiene leyes que garantizan la libertad de información"
2. Noticia o dato que informa acerca de algo. "el gobierno israelí recibió información acerca de dos de sus siete soldados desaparecidos; el periódico dispone de corresponsales distribuidos por todos los países que recogen las informaciones y las transmiten con la mayor rapidez "Lugar, establecimiento o departamento donde se informa sobre algo a la persona que lo solicita. "trabaja en información; para saber qué avión debe tomar diríjase a información"
3. Comunicación o adquisición de conocimientos que permiten ampliar o precisar los que se poseen sobre una materia determinada. "editaron un catálogo con informaciones acerca de los productos que venden" información privilegiada Información a la que, por sus características, tienen acceso pocas personas, o lo tienen antes que otras muchas a las que también debe llegar. información reservada Información secreta.

## El Equilibrio de los Opuestos

Como aquellos que en su afán de conseguir un céntimo para su diario vivir ven la información desde su contexto en el que los estratos les han proporcionado un lugar en el mundo donde pensar es necesario.

Rehacer lo anterior.

Los medios dirigen mi atención y mi frustración a señalar de manera acusatoria a quien muestran haciendo un delito.

¿Por qué no se incentiva la ciencia? ¿Por qué los países del tercer mundo no están para pensar están para hacer trabajo pesado? La superficialidad de la imagen en medio del medio.

A raíz de ello quise saber ¿Quién era yo? ¿Qué hago acá? ¿Por qué estoy pensando qué estoy haciendo acá? ¿Dándome cuenta? ¿De qué me doy cuenta?

Lo humano parece la construcción de un andamiaje o estructura que me avisa qué es ser humano, viene de afuera, de la exterioridad, es nombrada en las noticias en la radio, internet, la TV, en textos teóricos, en estudios novelados, siempre se relaciona con acciones y sentimientos positivos como la compasión, el amor, lo sincero. También son estos medios e nombran esas cosas “negativas”, donde de manera cínica se nombra aparte del ser humano magnificando la perversidad del individuo haciendo caso omiso de las circunstancias que hicieron de ese ser algo ignominioso solo que casi nunca oímos que estén relacionadas con el termino ser humano.

También en eso humano esta lo contradictorio, lo paradójico, si no es bueno es malo, si no es blanco es negro, como si lo importante fuese hacerse a un bando, el de los malos o el de los buenos. La persistente actitud maniquea.

Cuando pienso que todo lo que se expande masivamente a través de los *mass media* se hace con una intencionalidad en la que se induce a sectores de la población a asumir posiciones polarizadas, tiemblo de miedo, y empiezo a pensar paranoicamente que todo cuanto se me ofrece no es lo que dice ser. Todo lo que proviene de la industria que se muestra como un alimento más nutritivo, unas botas más resistentes, la nueva línea de jabones antibacteriales, súper XXX siento ahora que son solo patrañas. Y tú, lector, dirás ese es el mundo que vivimos, ¿qué le vamos a hacer?, no podemos cambiarlo, a lo que

nosotros responderíamos ¿acaso tu tiempo no vale? ¿Acaso en lo que compras no está el valor que le das al dinero? Si tu trabajo es de alta calidad por que no avanza de versión 1.0 a 2.0, sin bajar la calidad y aumentar la obsolescencia programada?, ¿dime que quieres tomar en la tarde cuando termines de leer este tempano mal tragado<sup>17</sup>?

---

<sup>17</sup> Artaud Antonin. El Pesa Nervios. Editorial Visor. Madrid. 1980

## 6. Pensamiento para el pero

¡A mí que me importa!

¡Es que me da pereza!

¿Si los otros no lo hacen yo por qué he de hacerlo?

Eso no es para mí.

¡Que se jodan!

Me vale huevo.

¡Es muy caro reciclar!

No tenemos la infraestructura.

No tenemos recursos.

¡No hay plata!

¡Se necesitan más impuestos!

Disculpeme señorita yo traje un vaso y un plato, ¿serias tan amable de descontarme el valor de los desechables?

¿Con quién puedo hablar?

¡Son órdenes!

La papa no da, la yuca no da, el plátano no da, toca sembrar lo que dé.

Tienes la más mínima idea de cómo son hechos los alimentos que extraes de un vagón en un supermercado?

Obsolescencia programada: desconocida.

El mandatario no cumplió con su plan de gobierno.

¡Es la ley!

¡En las escrituras de posesión de predios dice mi nombre!

¿Yo pague por esto?

¡Yo pague por esto!

---

Por culpa de las lluvias... ¿acaso las lluvias son un sujeto?

Llevamos 20 años en la misma situación.

Llevamos 50 años en guerra.

Todos los años es lo mismo.

“Lo mismooooo que anteeeee!” (Opening de programa de radio colombiano de los 80's).

Cómo argumentar que no tuvimos oportunidad. Levantar la cara ante la sinceridad y explicarle con mentiras que no pudimos vernos en medio de un amanecer sin el concierto de cientos de pájaros, en el silencio universal antes del alba.

El acto de la experiencia es lo que genera el movimiento, es quien actualiza en el acto presente, el entendimiento de cómo funciona algo, alguien. Sin la experiencia mueres de hambre, aún con todo el conocimiento del mundo quedas estancado. A todo esto, es imperativo tener la responsabilidad y la tenacidad de hacerse responsable de uno mismo, y con esto no me refiero solamente a la relación causa y efecto de una acción sin intención, sino, más bien lo que de la virtualidad del lenguaje puesto en palabras se corporeiza en la vida, esto es: ¿Qué es vivir la palabra gobernarse?  
¿Sabes que es vivir la palabra modelarse, desafiarse, comunidad?

Nada deja residuos en la naturaleza, el ciclo del carbono, del hidrogeno, del agua y todos los demás hacen su trabajo continuamente, todo el ritmo natural es equilibrio y cuando algún elemento en ese ecosistema (nave tierra) se sale del equilibrio no solo la tierra creo yo, sino, los planetas, el sol, nuestra galaxia, las galaxias vecinas que por su naturaleza, empujarán al equilibrio.

En este tiempo todo está dicho, sabemos que para sobrevivir hay que trabajar, sabemos que para estar limpios tenemos que bañarnos, que para calentar el agua necesitamos fuego, que para preservar el ambiente debemos dejar de usar materiales que contaminan el ambiente, sabemos que al día le sigue la noche y así, sabemos que el ritmo es perpetuo y que nada es quietud en nuestra minúscula dimensión.

## 7.El Proyecto

En el proyecto por medio del cual ingresé a la Maestría de Artes Plásticas y Visuales, me preguntaba cómo hacer un uso más consciente y creativo de la virtualidad a través de la experiencia de los videojuegos.

Al inicio indagué la tensión que se generaba entre estar viviendo un mundo virtual y un mundo real; empecé por revisar las grabaciones que hacía cuando jugaba MMORPG (massive multiplayer online role play game) solo encontré archivos de video de algunas partidas, por lo cual decidí hacer una videograbación mientras me sumergía en los videojuegos, lo hice durante unos 10 días al menos 8 horas diarias.

Lo que sentía cuando jugaba: pena, emoción, mamera, cansancio, esfuerzo. Hubo varias veces en las que me sonroje sin tener la presencia de otro cuerpo a mi lado.

Me vi solo en los videos que grabé, me sentía acompañado mientras jugaba.

En el juego y en los videojuegos, las reglas se siguen voluntariamente dando lugar tanto a su dinámica (juego) como a la satisfacción virtual de las pulsiones arquetípicas.

Esta experiencia, tanto la de jugar como la de verme jugando, me llevaron preguntarme:

¿Cuál es el límite entre lo real y lo virtual?

¿En dónde se encontraba mi ser, en un mundo representado o en el mundo que se me presenta?

---

Encontré que lo real hace parte de lo virtual y viceversa, que en la experiencia del cuerpo se encuentran y se desvanecen los límites de éstos.

Y mi ser, disfrutando del placebo a las pulsiones arquetípicas.

Después de días jugando quería más y más, el juego se mostraba como una frontera virtual a mi ser, al desarrollo real de mi ser. Me sentía apartado de lo que tenía que hacer para mí y por mí. Pues al instante en que dejaba de jugar me sentía vacío, algo desorientado, maniatado sin estarlo y una ansiedad abismal.

Al ver los videos en el computador, me percaté que el medio también era virtual: La cámara digital (virtualidad de la visión del ojo), el computador (virtualidad del cerebro) que a través de la pantalla me muestra imágenes, datos, letras.

Lo virtual aquí esta sintetizado en un espacio y un tiempo es decir se materializa en, por ejemplo: un teléfono (parlante-micrófono, oído-voz) un televisor (imagen-parlante, ojo-oído), y un sinnúmero colorario de objetos creados. Así el teléfono es una virtualidad no de los sentidos del ojo y oído sino más bien de la comunicación que acorta distancias.

¿Pero cómo puede un objeto "real" ser la virtualidad de la comunicación a distancia o del movimiento? Quizás la misma pregunta lo responde, y abre una brecha en el imaginario sobre lo virtual como irreal o intangible.

Sumado a esto nos dice la pregunta, que lo virtual hace parte de lo real por medio de la creación, de la experiencia con la materia. En este punto asir lo virtual se relativizó.

Mi proceso entonces empezó a preguntarse no tanto por lo virtual sino por el objeto que Virtualiza. Desde una cuchara hasta un PCB (*printed circuit board*) o tarjeta electrónica. Esta última me causa gran curiosidad, una placa rígida llena de líneas que se conectan en sus extremos con distintos volúmenes cuadrados, cilíndricos, redondos, de hermosos colores, alimentada por electricidad y capaz de generar imágenes, texto, cálculos, video. Me desconcierta, me siento mirando el universo cuando miro un objeto de estos, hay un vacío tan ruidoso en su imagen que no dejaba de seducirme su orden, su frialdad, su

## El Equilibrio de los Opuestos

calidad estética, pero sobretodo ¿Cómo logró el conocimiento humano generar objetos tan complejos y refinados? Experiencia, acto, movimiento, necesidad, necesidad creada. Los PCB están programado para una función específica, nuestro cerebro en cambio puede crear sinnúmero de redes, y cumplir distintas funciones, esta red de conexiones de cobre que se generan en los PCB son como un tejido neuronal, en una metáfora con lo biológico, intentan recrear una forma que se autorregula, en una metáfora cultural el tejido presente en los PCB, es el que ata el mundo, el que lo cohesiona, lo entrelaza, lo sella, lo cierra, lo sintetiza, lo ordena.

Lo anterior me llevó a dimensionar el cuerpo como recipiente virtualizador de su entorno material, que finalmente se convierte en una máquina virtualizadora. En este periodo, pasé de hacer videos en los que mezclaba la misma imagen desde distintas fuentes, lo real (foto de paisaje) y lo virtual ("*print page*" de un paisaje en un videojuego), a pensar en el objeto que me permite mezclar y editar dichas imágenes, a saber, los circuitos integrados en un computador sobre los cuales desarrollé una experimentación plástica aplicando una fuente de voltaje a los PCB (*Printed Circuit Boards* o Circuitos impresos) dañados, y con un voltímetro buscaba puntos en otro lugar del PCB en los que ese voltaje se viera reflejado, algo así como buscar líneas que se conectan de un punto de soldadura a otro en el espacio del circuito, buscando integrar varios de estos y generar un circuito básico (*switch*) con pedazos de PCBs dañados.

Por otro lado, y al mismo tiempo que miraba los circuitos pensaba en qué materia en la naturaleza contiene en sí misma la potencia de ser una maquina virtualizadora pues es el hombre quien tiene la capacidad de vitalizar y la materia de ser virtualizada.

Esta contradicción me indujo a pensar en qué material de la tierra tiene la propiedad de ser un objeto virtualizador, en esta búsqueda encontré el imán, que es un objeto que carga una forma virtual en el sentido en que es potencialidad de algo más que la materialidad del objeto en sí mismo, y esto es la propiedad que tiene de atraer materiales ferrosos.

Me causó gran sorpresa que la forma que tiene el campo de atracción del imán es tal cual el mismo que tiene el campo gravitatorio de la tierra, de todos los cuerpos celestes y oscuros con masa, a esta forma se la llama toroide, (como una rosquilla).

La gravedad es la fuerza más poderosa del universo, sin embargo no la sentimos como fuerza de gravedad, sino más bien como peso. Las imágenes imágenes, contienen una relación desde la construcción misma de la palabra, que me sugiere ¿cuál es el carácter ilusivo de la imagen que atrae, y pesa?...

En el acercamiento a la materialidad del PCB decidí apropiarme de los materiales con que se construyen estos circuitos, entre los cuales se encuentran cobre, níquel, estaño, silicatos, resinas sintéticas, fibra de vidrio, etc. De inmediato me interesó el silicio, material semiconductor con el cual se construyen los procesadores que permiten el funcionamiento de tecnologías electrónicas. Sin embargo, obtener estos materiales en estado puro es un asunto bastante caro, por lo cual busque una materia más cruda de la cual se obtienen los materiales que se usan en la industria electrónica.

Este proceder trajo consigo la preocupación que constantemente me pregunta por el equilibrio entre los ecosistemas naturales y el sistema económico. Arena de cantera u óxido de silicio, un material crudo del cual se puede refinar el silicio puro, es el material usado para la construcción en concreto, con el cual se levantan edificios que tocan las nubes, casas, andenes, ciudades, vidrios. El cobre el metal conductor eléctrico con el mejor costo beneficio que se encuentra en el mercado.

En este punto la virtualidad y el juego habían jugado sus cartas como guías y no como temas centrales en la búsqueda por dar respuesta a la pregunta inicial del proyecto. Quedé de algún modo en un limbo y la pregunta empezó a dirigirse a cómo hacer un uso más creativo de la virtualidad y el juego como características intrínsecas que el ser humano desarrolla en un entorno social, para desenvolverse en el mismo como individuo. De la virtualidad y el juego paso a la experiencia de la transformación, a preguntarme por la capacidad que tenemos de virtualizarnos a nosotros mismos.

Al pensar el desarrollo de la experiencia de la transformación de materiales, conecto de inmediato con el acto inicial que hizo posible la generación de la cultura en las sociedades primitivas, a saber, el uso del fuego.

## El Equilibrio de los Opuestos

La experiencia primitiva de generar fuego por fricción de madera, posibilitó la virtualización y posterior actualización tanto de todos los objetos que hoy rodean nuestra vida diaria, desde un tornillo, hasta un encendedor, como la manera de hacer el fuego. Este acto trae al presente el esfuerzo que esto implicó e inmediatamente la facilidad con la que hoy se genera fuego: sostienes un encendedor en la mano, deslizas el pulgar sobre una rueda dentada que raspa el pedernal generando la chispa que enciende el gas despedido por la válvula en donde el pulgar descansa después de encender la chispa.

El fuego es un elemento que durante toda la historia de la humanidad se ha relacionado con la transformación de la materia y del ser humano, desde el campo de la alquimia que posteriormente dejaría de lado el ser para centrarse en la investigación de la materia pura bajo las disciplinas de la química y la física.

Materia-energía-información/sal-azufre-mercurio/arena-cobre-fuego comprenden los elementos básicos de la alquimia de la transformación. Esta triada me dio elementos para configurar y pensar la obra como un Erlenmeyer en el que mezclo la resonancia del espacio configurada por la materia y el fuego con la percepción que el espectador se lleva de habitar un espacio distinto, como si jugara a ser un fisicomago, como si el espacio pudiese abrir y dar paquetes de información a aquel que le acontece su tiempo y su espacio.

### *La transformación*

He tenido la fortuna de poder estudiar toda mi vida, sin embargo el trabajo o la imagen que tengo de él fue forjada por el pensamiento revolucionario de los 60's y los 70's en Colombia. Un pensamiento marcado por la idea de trabajo como esclavitud. Necesitaba moverme, quería salir de esa burbuja construida por la dimensión que tienen mis progenitores del mundo de hoy, inmerso en la violencia, la podredumbre del pensamiento burgués, la corrupción, la inequidad y la injusticia.

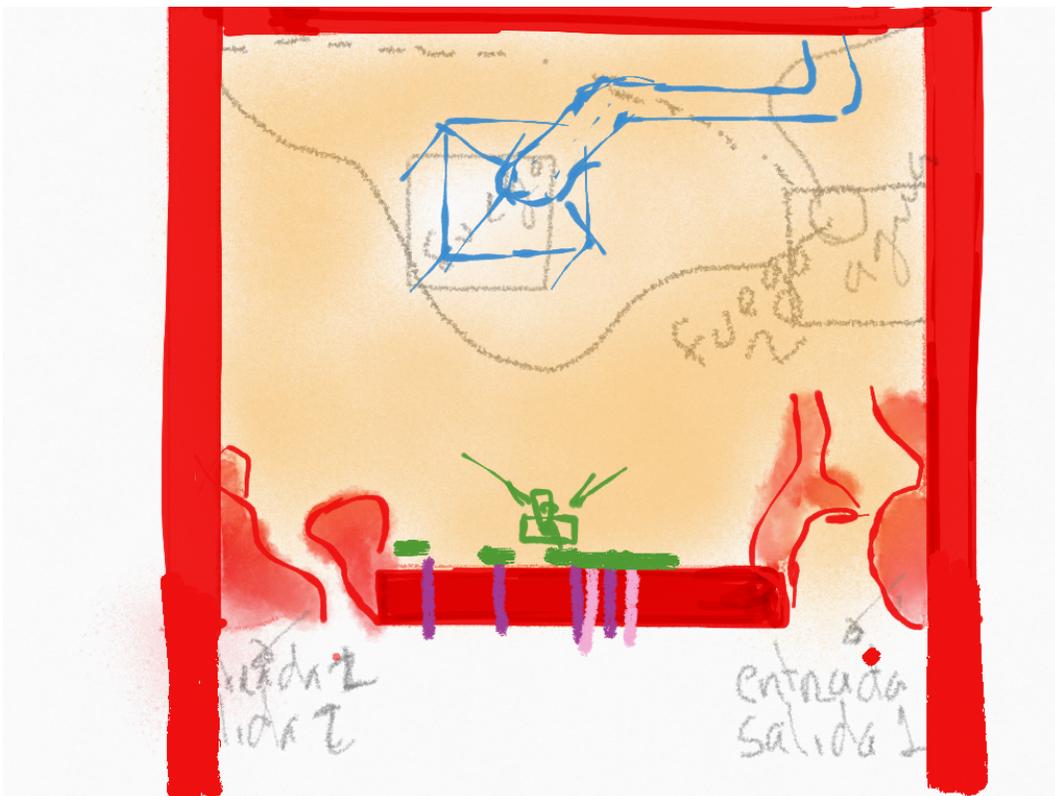
Sé que no quiero hacer un arte encriptado en los conceptos de la filosofía occidental u oriental, no concibo el arte como una manifestación del soliloquio del ego, sino más bien un arte que hable lenguajes universales, que se acerque a tocar al mundo que le rodea.

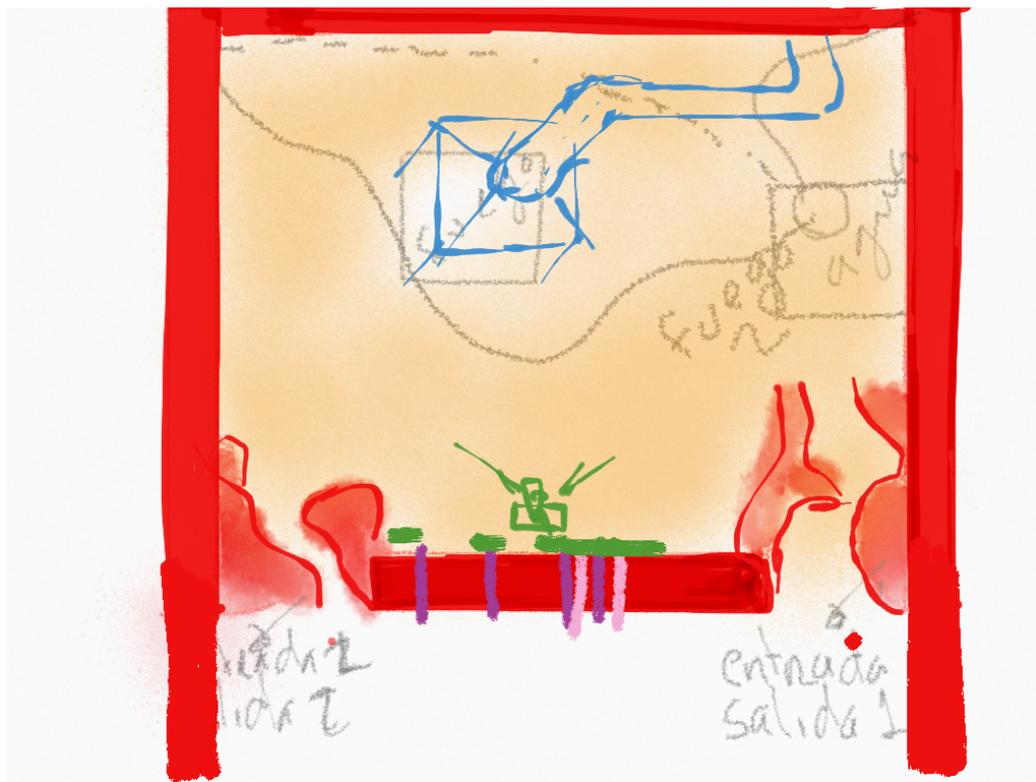
Por ello descarte la idea de hacer específicamente una cosa, y analice por sobre todo la capacidad resonante que tienen las distintas técnicas artísticas, desde las tradicionales hasta las contemporáneas, para poder generar espacios en los que el arte transforme. Por ello decidí crear una instalación con arena, un espacio dentro del espacio, un contexto visual distinto en el cual se geste un ruido que incomode, donde pensar lo mismo otra vez no lleve a lo mismo otra vez.

Nunca pensé que me fuera a tomar tanto tiempo y esfuerzo, hacerme a este espacio de 27 metros cuadrados. Durante 5 meses y medio estuve trabajando por lo menos 7 horas diarias sin contar las horas que gastaba dictando clases particulares. Día tras día, hora tras hora, la ayuda que venía tenía cara de amigos y algarabía, a veces sin avance, a veces agobiado, aun sin la ayuda, la compañía valía un aliento más, un empujón para seguir, un empujón para.

## 8. Proceso de montaje

- Bocetos: la primera fase de montaje consistió en la realización de someros bocetos.





## El Equilibrio de los Opuestos

- Estructuras y moldes: se empezó por la construcción de la estructura y los moldes para la arena.





## El Equilibrio de los Opuestos

- Arena vaciado y compresión: la arena había que mojarla, vaciarla en los moldes y comprimirla con pisones hechos a mano.



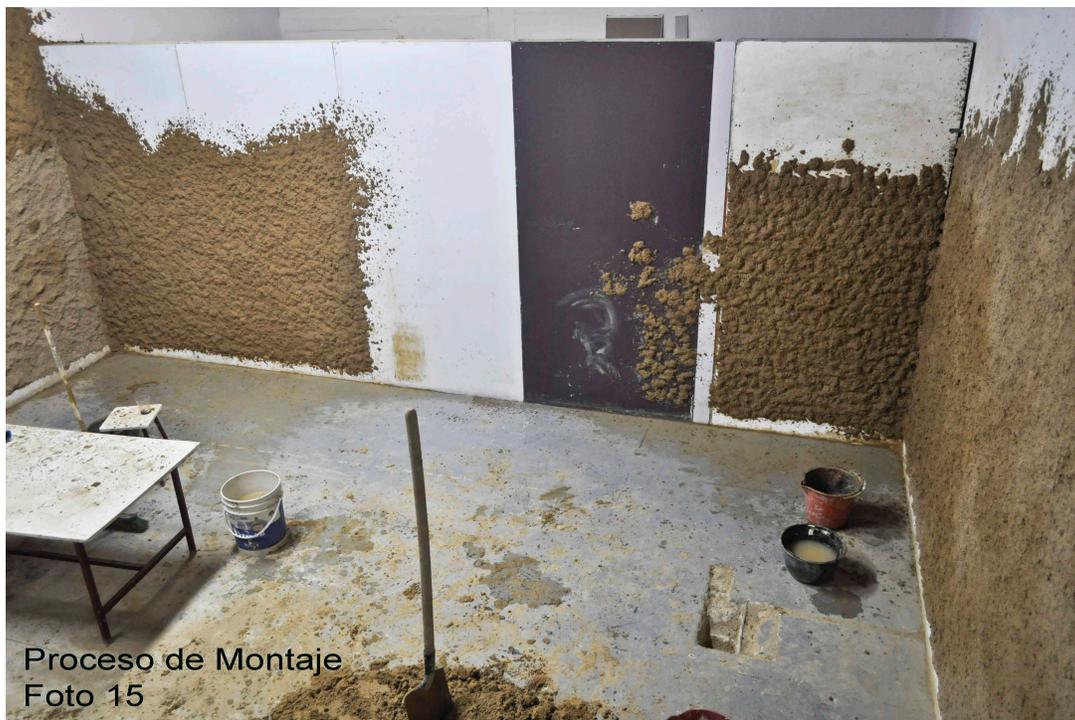


## El Equilibrio de los Opuestos



Proceso de Montaje  
Foto 8

- Tapiado: cubrí las paredes con arena.





- Arena: se movilizaron más o menos 10 metros cúbicos de arena



- Estado de presentación del proceso





- El equilibrio de los opuestos: el intento de hacer fuego por fricción de madera al interior de la instalación.



Proceso de Montaje  
Foto 25

## A. Anexo: Resonancia

Es un término que tiene su origen en el vocablo latino *resonantia*. Este vocablo puede traducirse como “cualidad del que hace sonar algo de manera repetida” y se establece que se encuentra conformado por varios componentes perfectamente reconocibles:

- El prefijo “re-”, que significa “hacia atrás” o “de nuevo”.
- El verbo “sonare”, que es sinónimo de “sonar”.
- El elemento “-nt-”, que se emplea para indicar la existencia de un agente.
- El sufijo “-ia”, que es el que se encarga de dejar constancia de la “cualidad”.

Las primeras acepciones que reconoce el diccionario de la **Real Academia Española (RAE)** están vinculadas al **sonido**: se trata de su prolongación, de la repercusión que genera otro o del sonido elemental que sigue al principal producido por una nota musical. Para la **mecánica**, la resonancia es el fenómeno que tiene lugar cuando un elemento recibe la influencia de una **fuerza periódica** que tiene un periodo de vibración similar al periodo de vibración característico del elemento en cuestión. De este modo, una fuerza pequeña que se aplica repetidamente provoca que la amplitud del **sistema** oscilante se agrande.

La **resonancia eléctrica**, por otra parte, se genera cuando, en un circuito con elementos reactivos, hay una corriente alterna cuya **frecuencia** provoca que la reactancia se vuelva infinita (si los elementos reactivos se ubican en paralelo) o se anule (cuando se sitúan en serie).

Dentro del ámbito médico la resonancia magnética ha conseguido una notable importancia en los últimos años ya que gracias a la realización de la prueba se pueden realizar diagnósticos más certeros y fiables, porque se pueden observar mejor determinadas partes del cuerpo y sus daños que con una simple radiografía no llegarían

a vislumbrarse. En este caso, este tipo de resonancia se identifica por estas otras señas de identidad:

-En la misma no se hace uso de ningún tipo de radiación. En su caso se recurre al empleo de ondas de radio potentes y de imanes.

-Todas las imágenes que se obtienen mediante el uso de la resonancia responden al nombre de cortes.

-La persona que se va a realizar una resonancia es importante que acuda sin ningún tipo de objeto metálico.

-El proceso es muy sencillo: el paciente, ataviado con una bata de hospital, tendrá que tumbarse sobre una camilla y esta se deslizará de manera suave hacia el interior de un tubo grande que parece un túnel.

Se conoce como **resonancia magnética nuclear** a un fenómeno que se basa en ciertas propiedades de los núcleos de los átomos. A partir de estas propiedades, pueden obtenerse imágenes de la composición y la estructura de un **cuerpo**. Los médicos apelan a esta técnica para diagnosticar diversas patologías, como el cáncer.

<http://definicion.de/resonancia/>

## B. Anexo: Dimensión

**2. Dimensión**, del latín *dimensio*, es un **aspecto** o una **faceta** de algo. El concepto tiene diversos usos de acuerdo al contexto. Puede tratarse de una **característica**, una **circunstancia** o una **fase** de una cosa o de un asunto. Por ejemplo: *“La dimensión política del problema es lo que más me preocupa”*, *“Creo que el diputado no logra entender el tratado en todas sus dimensiones”*, *“Los críticos destacaron la dimensión política de la película”*.

La dimensión también puede ser el **área**, el **volumen** o la **longitud** de una superficie, un **cuerpo** o una línea: *“Cuando falleció, mi padre me dejó un campo de grandes dimensiones en las afueras de la ciudad”*, *“Tenemos que comprar un nuevo sofá con las dimensiones apropiadas para que quepa en el espacio disponible del salón”*, *“El equipo nunca jugó en un estadio de estas dimensiones”*.

La utilización del concepto de dimensión como medida de **espacio** o **tamaño** puede ser **simbólica**: *“El atleta chileno regresó a su país después de conseguir un logro de dimensiones inéditas para el atletismo sudamericano”*, *“El caso de corrupción supuso un problema de dimensiones colosales para la política europea”*, *“No imaginaba una repercusión de semejante dimensión”*.

Para la **física**, las dimensiones son las **magnitudes de un conjunto que permiten definir un fenómeno**. En el universo, se reconocen **tres dimensiones espaciales** y una **dimensión temporal**. Una persona puede moverse hacia adelante/atrás; arriba/abajo; izquierda/derecha; o combinando cualquiera de esos tres movimientos.

Se conoce como **3D (tres dimensiones)** a la [técnica](#) que permite reproducir información visual tridimensional para crear una ilusión de profundidad en una imagen. Puede hablarse, de esta forma, de películas 3D, televisores 3D, etc. Cabe mencionar que el concepto de 3D tiene dos interpretaciones principales en la actualidad, que difieren sustancialmente: contenido creado a partir de polígonos para dar la sensación de profundidad; contenido estereoscópico, presentado de manera que el cerebro lo perciba dispuesto en tres dimensiones, como si el medio de visualización fuera una ventana a otra realidad y no un cuadro plano.

El [éxito](#) de ambas formas de 3D ha sido y continúa siendo muy diferente. La estereoscopía es una técnica muy antigua que consiste en mostrar a cada ojo una perspectiva diferente de la misma escena, de manera similar a lo que ocurre en la vida cotidiana, para que el cerebro no tenga que procesar la profundidad de la imagen, como sí ocurre con las películas y fotografías tradicionales. En la actualidad, existe una gran variedad de cámaras que cuentan con dos lentes individuales para capturar simultáneamente dos puntos de vista de cada cuadro.

<http://definicion.de/dimension/#ixzz4PNHI2AcEc>

## C. Anexo: Iteración

Iteración: es un vocablo que tiene su origen en el término latino *iteratio*. Se trata de una palabra que describe el **acto y consecuencia de iterar**, un verbo que se emplea como sinónimo de **reiterar o repetir** (entendidos como volver a [desarrollar](#) una acción o pronunciar de nuevo lo que ya se había dicho).

El concepto suele utilizarse para dar nombre al **acto de reiterar varias veces determinados pasos**. En el ámbito de la **matemática**, una **función iterada** es aquella que se compone de sí misma. Una función compuesta, por otra parte, se logra a partir de la aplicación sucesiva de otras [funciones](#). Esto quiere decir que la **iteración de una función** constituye la creación de una función compuesta a partir de la repetición de la propia función.

Las funciones iteradas son estudiadas en el ámbito de los **sistemas dinámicos** (aquellos sistemas complejos que presentan alteraciones de su estado según los límites, los elementos y las [relaciones](#)) y de los **fractales** (los objetos semigeométricos cuya estructura se repite a diferentes escalas).

La matemática también habla de **métodos iterativos** que resultan útiles para resolver problemas por medio de aproximaciones sucesivas a la solución, partiendo desde una estimación inicial. Este tipo de estrategias pueden ser más útiles que los métodos directos para resolver [problemas](#) con miles o millones de variables.

<http://definicion.de/iteracion/#ixzz4PXzZHecE>

## D. Anexo: Fractal

Fractal: el experto en matemática [Benoît Mandelbrot](#) fue el responsable de desarrollar, en **1975**, el concepto de fractal, que proviene del vocablo latino *fractus* (puede traducirse como “**quebrado**”). El término acuñado por el francés pronto fue aceptado por la comunidad científica e incluso ya forma parte del diccionario de la [Real Academia Española \(RAE\)](#).

Un fractal es una **figura**, que puede ser espacial o plana, formada por componentes [infinitos](#). Su principal característica es que su apariencia y la manera en que se distribuye estadísticamente no varía aun cuando se modifique la escala empleada en la observación.

Los fractales son, por lo tanto, elementos calificados como **semi geométricos** (por su irregularidad no pertenecen a la [geometría](#) tradicional) que disponen de una estructura esencial que se reitera a distintas escalas.

El fractal puede ser creado por el hombre, incluso con intenciones artísticas, aunque también existen [estructuras](#) naturales que son fractales (como los copos de nieve).

De acuerdo a **Mandelbrot**, los fractales pueden presentar 3 clases diferentes de **autosimilitud**, lo que significa que las partes tienen la misma estructura que el [conjunto](#) total:

\* **autosimilitud exacta**, el fractal resulta idéntico a cualquier escala;

\* **cuasiautosimilitud**, con el cambio de [escala](#), las copias del conjunto son muy semejantes, pero no idénticas;

\* **autosimilitud estadística**, el fractal debe tener dimensiones estadísticas o de número que se conserven con la variación de la escala.

Las técnicas fractales se utilizan, por ejemplo, para **comprimir datos**. A través del **teorema del collage**, es posible encontrar un **IFS** (sistema de funciones iteradas), que incluye las alteraciones que experimenta una **figura** completa en cada uno de sus fragmentos autosemejantes. Al quedar la información codificada en el IFS, es posible procesar la imagen.

Hablamos de **música** fractal cuando un sonido se genera y se repite de acuerdo con patrones de comportamiento espontáneo que se encuentran con mucha frecuencia en la naturaleza. Cabe mencionar que existen programas informáticos capaces de crear composiciones de este tipo sin intervención del ser humano.

A menudo se cita el conjunto de Cantor en relación a los fractales, aunque no es correcto. Su definición, y que suele generar dicha confusión, es la siguiente: se toma un **segmento** y se lo parte en tres, para luego eliminar el central y repetir dicho accionar infinitamente con los restantes.

<http://definicion.de/fractal/#ixzz4PXxPYUX6>

# Bibliografía

Artaud Antonin. (1980). *El pesa nervios*. Editorial Vision. España.

Certeau, Michel de. *La toma de la palabra*, cap. 1 Una revolución simbólica (pp. 29-37) y 2 Tomar la palabra (pp. 39-52).

David B Morris. (1993). *La Cultura del Dolor*. Editorial Andrés Bello. Chile

Deleuze Gilles. Guattari Felix. (1994). *Mil Mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia* (3 ed.). España: Pre-textos.

Deleuze, Gilles. Guattari Felix (1972). *Diferencia y repetición*. (t. Monge, Trad.) España: Anagrama.

Deleuze, Gilles. Guattari Félix (1989). *La Lógica del Sentido*. Barcelona: Paidós.

Duvignaud, Jean (1980). *El juego del juego*. México: Fondo de Cultura Económica. (Cap. 2, *El territorio del juego*)

Georges Didi-huberman. (2005). *Venus rajada: Desnudez, Sueño, Crueldad*. Editorial Losada. Madrid

Heidegger, Martin. (1996). *Caminos de bosque, Conferencia La época de la imagen del mundo*. (V. c. Leyte, Trad.) Madrid: Alianza.

Hermes, Trimegistro. (1989) *Kybalion: estudio sobre la filosofía hermética de Egipto y Grecia*. Editorial Orión. México D.F.

Klee, Paul. *Credo del creador; Vías diversas en el estudio de la naturaleza; Búsquedas exactas en el dominio del arte; Exploración interna de las cosas de la naturaleza: realidad y apariencia; Filosofía de la creación*. En: *Teoría del arte moderno* (2007). Buenos Aires: Cactus.

Levy, Pierre. (1999) *¿QUE ES LO VIRTUAL?* Barcelona: Paidós Multimedia 10.

Poundstone, William (septiembre de 1995). *El dilema del prisionero John Von Neumann, la teoría de juegos y la bomba*. Alianza Editorial, S.A. ISBN 8420607479.

Toledo, Ricardo (2013). *Investigación y arte: espacializar el pensamiento*. Disponible en: <http://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/15169>

Uspenskii, P. (1987) *El cuarto Camino*. Editorial Kier. Buenos Aires.