

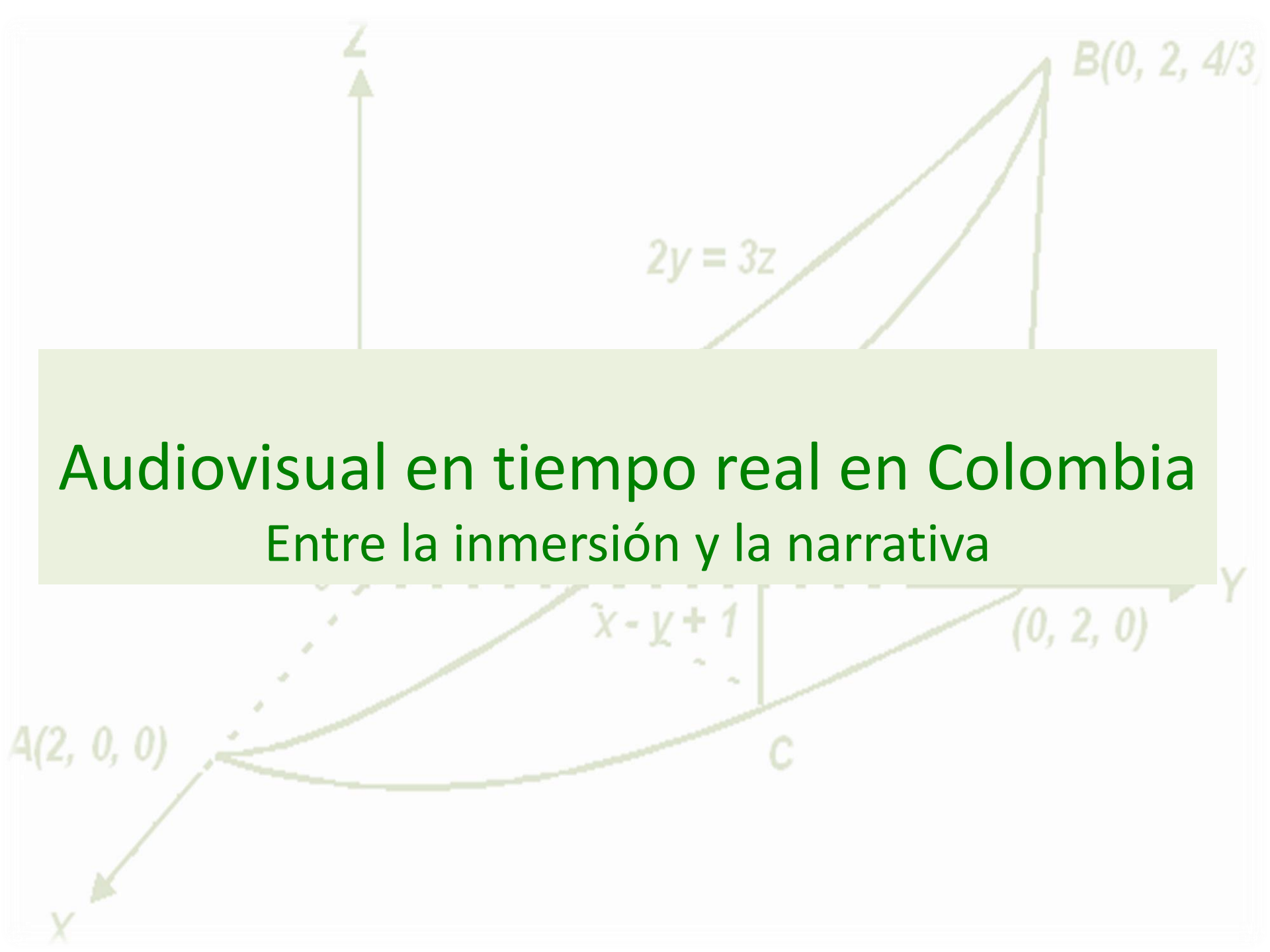


Paisajes Inestables  
Las autobiografías visuales en las prácticas performativas  
en tiempo real

Instable Landscapes  
Visual Autobiographies in real-time performances

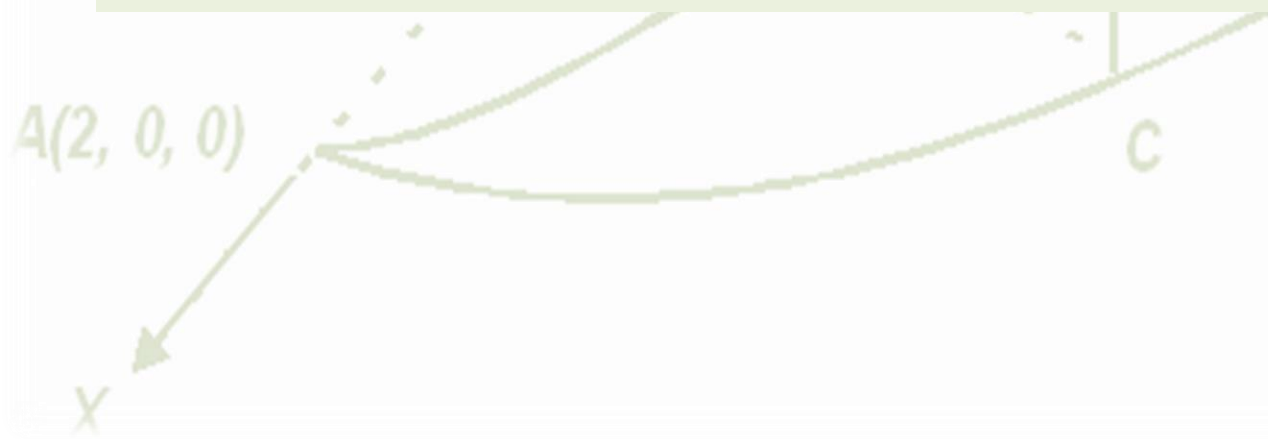
# Audiovisual en tiempo real en Colombia

## Entre la inmersión y la narrativa





Revisión Histórica sobre el fenómeno de la creación audiovisual en tiempo real, crítica a sus narrativas y formas de representación, además de las convergencias disciplinares en torno a las prácticas artísticas contemporáneas y su relación con el diseño y la pedagogía.

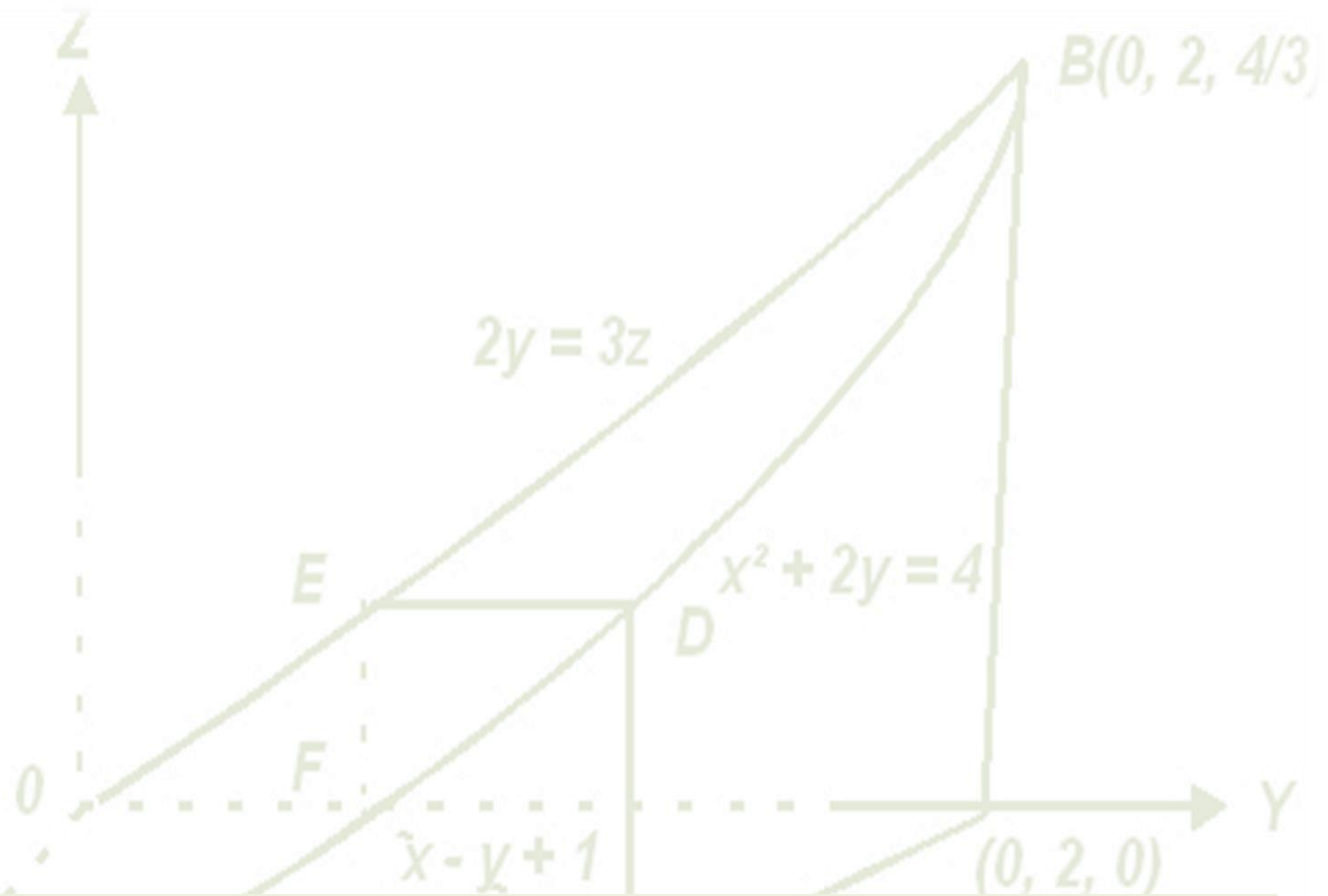



$$2y = 3z$$

$B(0, 2, 4/3)$

¿Qué dicen esas imágenes?, ¿Qué narrativas las acompañan?,  
¿Qué soportes?, ¿Para que público?, ¿En qué espacios?, ¿Qué  
aportes hace a la sociedad, al campo del arte y al diseño?



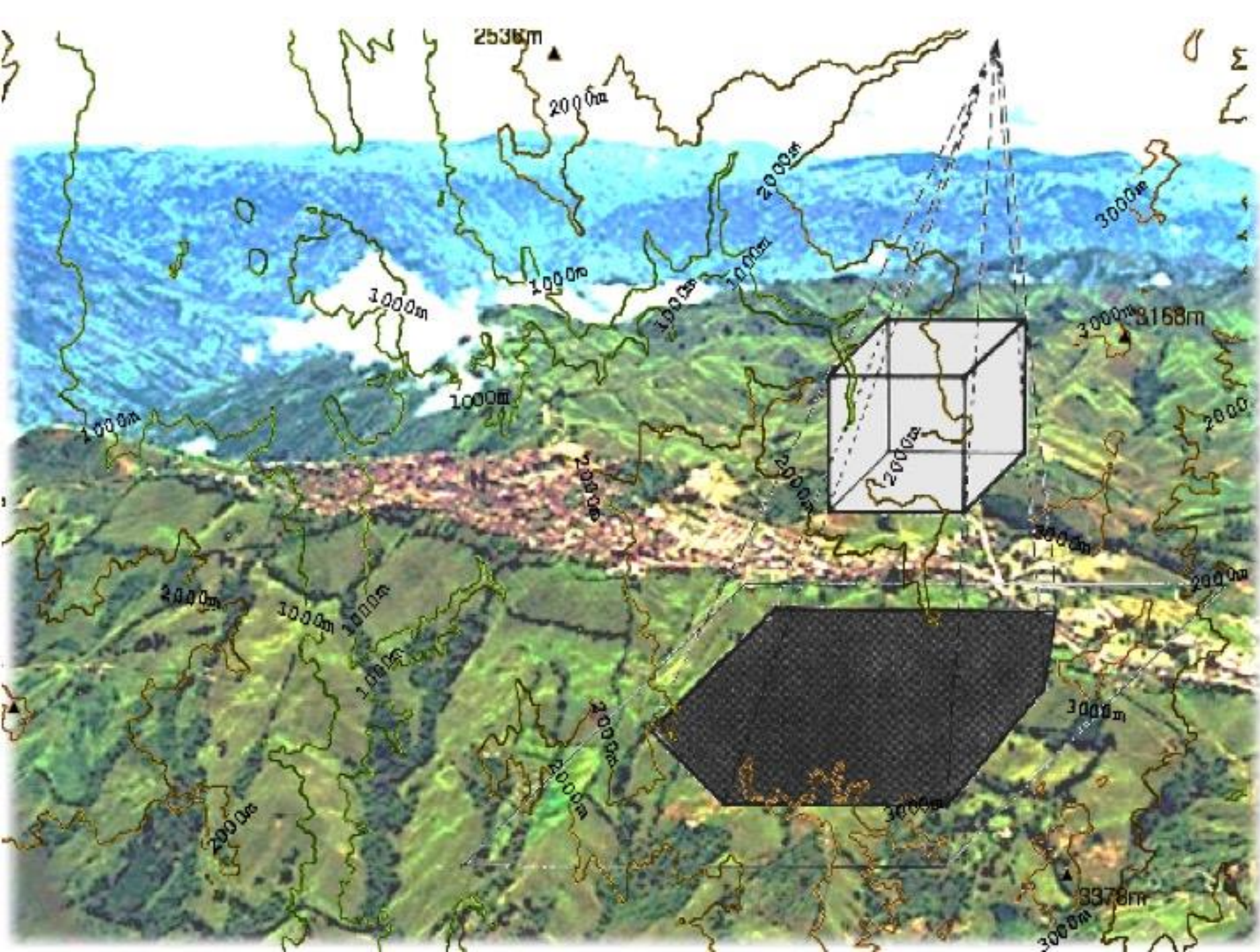


Donde uno de los resultados fue la necesidad de pensar el cuerpo como uno de los componentes fundamentales en los procesos de investigación – creación de esta práctica, en tanto acción performática y su relación con la experiencia.



Paisajes Inestables  
Las autobiografías visuales en las prácticas performativas  
en tiempo real

Instable Landscapes  
Visual Autobiographies in real-time performances



# Interés por lo autobiográfico / exploración de la imaginación

Pedagogías blandas

$2y$  Paisajes afectivos

Paisajes sonoros

Narrativas fragmentadas

Laboratorios de creación

$$x^2 + 2y = 4$$

Glitch y estética del error

Espacios inmersivos

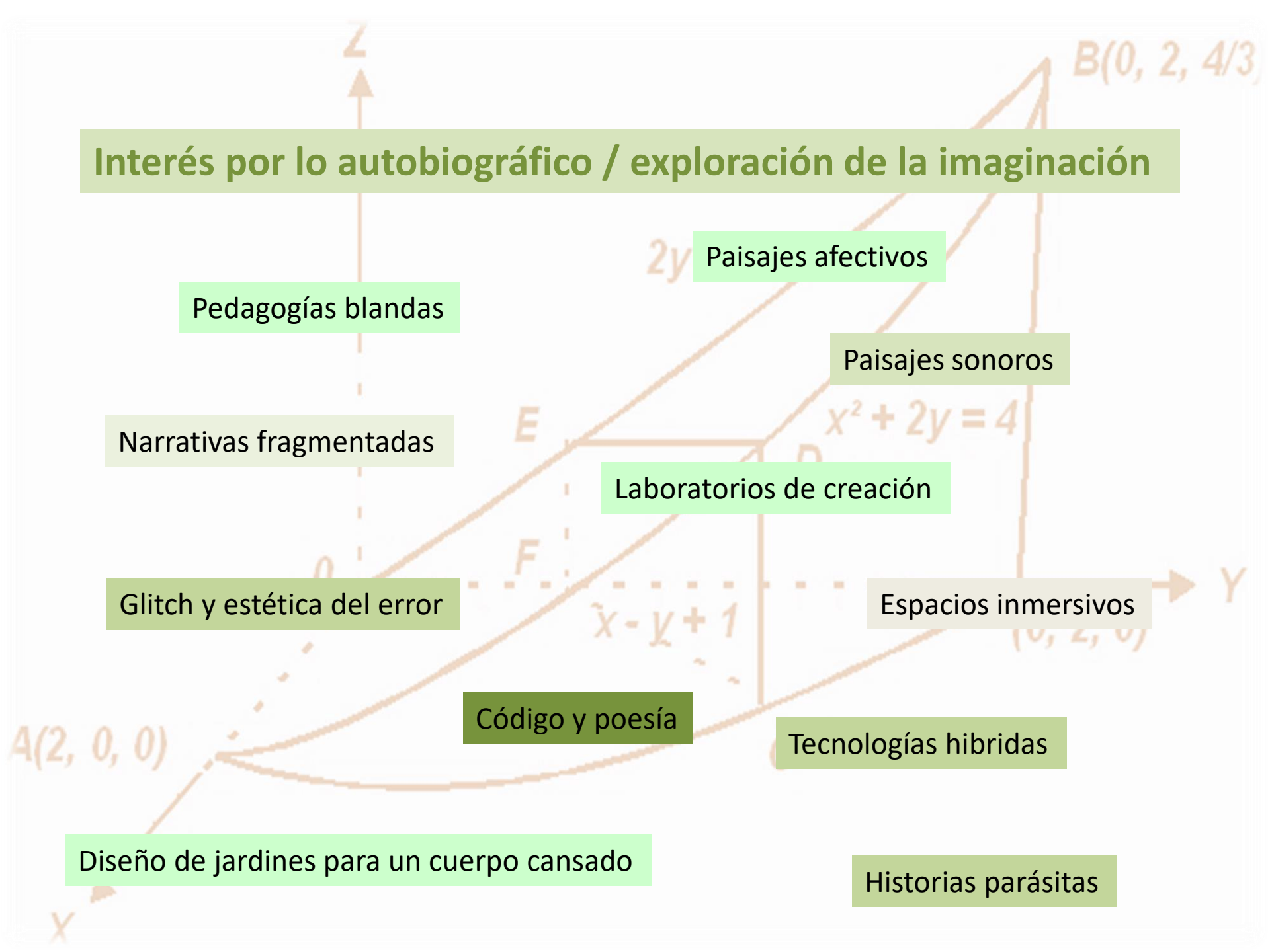
$$\tilde{x} - \tilde{y} + 1$$

Código y poesía

Tecnologías híbridas

Diseño de jardines para un cuerpo cansado

Historias parásitas





# PAISAJES INESTABLES

LA AUTOBIOGRAFÍA VISUAL EN LAS PRÁCTICAS PERFORMATIVAS DEL TIEMPO REAL

## MAPA DEL DOCUMENTO



## PAISAJES INESTABLES

### LA AUTOBIOGRAFÍA VISUAL EN LAS PRÁCTICAS PERFORMATIVAS DEL TIEMPO REAL

¿Es posible pensarse a sí mismo y exteriorizarse desde la creación audiovisual y espacios inmersivos, tomando como eje de creación las autobiografías visuales a partir de narrativas fragmentadas que se muevan entre la ficción y la realidad, navegando entre los tiempos desde intersticios que tomen el paisaje como cartografía emocional y que incluyan desde esta perspectiva maneras individuales de habitar, mezclar y poietizar el mundo?

#### { Prólogo }

Esta es una investigación que ha sido escrita a través de narrativas fragmentadas que viajan entre los tiempos. Una serie de historias que transcurren en los recuerdos de una mujer que a sus treinta años empieza a experimentar fuertes ataques de ansiedad que la llevan a descubrir imágenes del pasado, principalmente de sus primeros diez años. Estas imágenes no son del tipo indefinido, por el contrario son imágenes tan reales que casi puede sentir el sabor y el olor de las cosas que las rodean.

La mujer de la que aquí se habla ha dedicado su vida a la representación del mundo, es por ello que esos recuerdos que se le presentan, son un híbrido entre hechos reales de la historia política de Colombia, que marcaron sus primeros años de vida y algunos otros recuerdos de la historia del arte de su país y que ella conoció cuando estudiaba en la academia de bellas artes a finales de los años noventa. Sin embargo todas estas imágenes del tiempo empiezan a exteriorizarse a través de un cierto tipo de bifurcaciones, de *déjà vu*, de *glitch* de la memoria que saltan en el espacio – tiempo, y la llevan hacia las cartografías y paisajes de un pueblo al norte de Caldas donde vivió parte de las experiencias más significativas de sus primeros años.

Esta es entonces una declaración contada en pequeñas historias y análisis reflexivos sobre la memoria, el cuerpo, los objetos, el tiempo, la ciudad, los recuerdos, los olores; es una autobiografía, es una revelación, un develamiento sobre el pensarse a sí mismo y como este concepto pensado en forma de micro acción donde el cuerpo está incluido implícitamente en este relato, deviene un acto de resistencia. Este cuerpo es un cuerpo que se resiste a desaparecer para siempre con sus imágenes y relatos de una pequeña historia de la humanidad que converge en otros micro historias o micro relatos, una micro narrativa de las emociones/historias parásitas para el tiempo de la fragmentación.

#### { Mapa del documento }

(Aspectos importantes para la lectura del texto investigativo)

Esta investigación es la continuación de un proceso mucho más amplio que se ha ido construyendo alrededor de las narrativas no lineales, presentadas desde software interactivo, sonido, vídeo en tiempo real y máquinas pre-cinematógráficas como estrategia creativa que se híbrida dentro de la historia de los aparatos de fusión óptica con nuestro tiempo. Todo esto para demostrar las posibilidades en cuanto a diseño y creación de espacios inmersivos que se muevan entre la estética, la tecnología, la experiencia, la teoría y la plástica como parte del pensamiento materializado que puede viajar entre los tiempos, y que también en esa medida se desplaza entre bloques de pensamiento desorganizado como son los recuerdos. En esta ocasión esta indagación se expande hacia procesos de creación desde las estéticas expandidas, la creación de metodologías de investigación híbridas como el *remix*, las cartografías del espacio afectivo que parten de la psicogeografía y el *azar* para mapear la memoria, pero también desde metodologías de investigación propuestas desde el diseño, como es el caso de la metodología de investigación planteada por Bruno Munari en tanto creación de obra.

Conviene subrayar que este texto se presenta como una dupla entre creación de obra (es decir experiencia y reflexiones en cuanto al fenómeno autobiográfico) y análisis que se relacionan intrínsecamente con otros autores dando soporte a la producción investigativa que aquí se presenta. Es por ello que parte de los resultados significativos que atañen a esta investigación, corresponden a las metodologías propuestas para su desarrollo. En otras palabras es importante aclarar que uno de los resultados arrojados en esta investigación, demuestra que la experiencia y la práctica artística de cada creador desde su enfoque constante, son una fuerte condición para determinar si la investigación creación en artes o viceversa debe pensarse desde los anhelos en la construcción de su discurso, y que además de ello se valida el uso de otras metodologías para la investigación y la escritura. Por otro lado es necesario comprender que el texto teórico de una investigación creación en artes, debe ser también un acto creativo y no solo el soporte de validación de la experiencia de creación de obra, que en este sentido no es otra cosa distinta a la invitación extendida por la maestría en estética y creación, donde la investigación creación en la producción de obra, se presenta como la línea de investigación del presente proyecto, en una suerte de híbrido entre los modos de hacer del creador contemporáneo, vivencias particulares o colectivas, formas de vida, prácticas artísticas, circulación y proyección de significados para comprender, interpretar y actuar en relación con la experiencia.

En definitiva la disertación que aquí se presenta, deviene una imagen autobiográfica, una autobiografía visual, textual, sonora o que decir... *audiovisual*, un pensarse así mismo como acto de resistencia, un *climaxon*, un todo que se niega a desaparecer por la velocidad del tiempo en que vivimos, un algo que no es comunicación por lo es información, no es un conjunto de palabras en orden; no es algo que se deba creer (para fraseando a Deleuze), porque en esta autobiografía existe algo que conluye constantemente: *cuerpo, espacio y tiempo* que aunque parecen fragmentados tienen algo en común, y esa cosa en común es el componente autobiográfico que se inserta desde diferentes miradas, como por ejemplo el cine, que en este caso particular es presentado desde autores como Peter Greenaway o Agnès Varda, quienes en varios de sus films utilizan el componente autobiográfico, desde otros fragmentos de sus historias de vida.

Es por ello que todas estas historias fragmentarias convergen en el pensarse así mismo como un acto de creación que se desplaza y converge de manera rizomática, es decir, sin una línea de subordinación jerárquica, sino que por el contrario cualquier suceso puede afectar de una u otra forma los modos de percibir la existencia humana, sus textos y sus fragmentos *compuestos de historias*. Como se dijo a lo largo del texto de investigación *"Esta es una historia que se niega a desaparecer"*.

Por otro lado la inestabilidad del paisaje, es tomada en esta medida como una metáfora del movimiento, como un lugar que está en constante cambio, como un nuevo *rizoma* que se constituye a partir de un sistema esencialmente abierto y susceptible de recibir modificaciones constantemente, puede ser alterado y adaptado según necesidades o acciones. El paisaje presentado en esta forma, es un paisaje de intracciones emocionales entre las personas y los lugares, es por ello que surge la inestabilidad. Los afectos, los sentimientos y su relación con el espacio están siempre en constante oscilación. Se proyectan emociones sobre el paisaje, pero al mismo tiempo estos tienden a convertirse. Cuando son paisajes que devienen recuerdo su emocionalidad es más fuerte, de hecho se convierten en imágenes, olores, sabores, sonidos que proyectamos mediante imágenes, tiempo o bloques de movimiento duración, que son los recuerdos. Es por ello que en este capítulo se presentan una serie de paisajes y significados constantes de todos esos paisajes inestables que conforman el pensamiento. Por último se recurre a un último ejercicio que es parte de los diferentes paisajes mencionados a lo largo de esta investigación y que constituye un componente esencial en las narraciones que se plantean. Los mapas sonoros en este caso hacen parte de esa cartografía de las emociones que se insertan a través del sonido y que constituyen un componente importante en la creación de obra.

Algo semejante ocurre con las historias parásitas, estas son fragmentos de historias que se comen así mismas, una sobre otra se comen el mismo cuerpo que parasitan. En este caso, las imágenes textuales presentadas en este capítulo convergen en otras micro historias que aparecen sin razón aparente pero son el compendio de todo el universo hipervital de la señora "G", quien a sus 30 años empieza a experimentar fuertes ataques de ansiedad que la llevan a recobrar el tiempo perdido en el sentido de Proust. No es una magdalena la que despliega los recuerdos de un pasado remoto, sino que es la presencia constante de la muerte que exteriorizada en forma de *déjà vu*, deviene todas esas trazas de recuerdos que se mezclan con historias del cine, pedazos de la historia política y social de Colombia que de una u otra forma han conformado la historia de su devenir. La señora "G" murió un sin número de veces durante más de seis años, esas muertes son el resultado de una vida fragmentada que se presenta como una sesión Vj donde como dice Peter Greenaway: *"Las imágenes no se sustentan sobre texto, si no sobre música. En cierto modo se produce una nueva relación de esclavitud, pero me parece que esta relación ofrece más libertad, te ahorra involucrarte en temas, de principio, mudo y desenlace... Hay una especie de vibración asociada a nuestro propio cuerpo"* (Greenaway, 2010). Por otra parte es necesario recalcar según el paisaje anterior – el espacio sonoro de la investigación y que en este caso se ha propuesto dentro de la historia como el *silencio de negra*. El silencio de negra es la historia contada por su hermana, personaje de la historia que construye por medio de sonido y paisajes sonoros capturados en el pueblo que ellas visitaban de niñas; mezclas de sus propias narrativas de ficción de su relación con la música y el espacio sonoro. Así constituye entonces este capítulo de la investigación, un capítulo que se suscita en *remixes* de la historia, un capítulo que como lo diría Paul Miller *"La herencia de muchas cuestiones artísticas, si miramos la historia del collage, o la de los objetos encontrados de Marcel Duchamp o lo que hacía Andy Warhol con la apropiación de imágenes. Ahora todo eso pasa a formar parte de la idea básica de la cultura más joven. Así, el arte del siglo XX, se convierte en la imaginación del siglo XXI"* (Miller, Aka. D.J Spooky, 2007).

Por último, la indagación sobre la creación de obra, que es una constante en este proyecto de investigación, se da a partir de un concepto desarrollado por Virginia Villaphana: Artista visual e investigadora española que indaga sobre la escritura como una operación entre la memoria e historia, los relatos de ficción y documentales, las narrativas de género, junto a los procesos de identidad, autoridad y comunidad que utiliza a partir de estrategias como "Do it yourself" al "Do it together (DIT)". Mediabiografía es entonces el concepto utilizado para mapear la memoria mediante la construcción de relatos y creación de narrativas e imágenes a partir de archivos digitales y personales. Así mismo durante la construcción del capítulo, se realizaron una serie de ejercicios que trazaron algunas rutas de lo que sería la imagen final de la obra, para ello se presentaron una serie de elementos que fueron los detonantes iniciales en lo que mas adelante sería la construcción de obra. Estos elementos fueron piezas claves en la arquitectura de la obra, no solo desde el punto de vista de la creación, sino también desde la elaboración del texto teórico. Pensar en los procesos de investigación creación como una dupla inseparable, permitió que al final de este capítulo se consolidara el concepto de espacios inmersivos como un componente esencial en la creación de obra, así mismo su relación con el cuerpo y el espacio virtual, permitieron de alguna manera generar en el espectador una especie encuentro fortuito con su propia memoria.

#### { Capítulos }

Los capítulos están escritos a partir de la pregunta de investigación, la cual tiene como eje fundamental cuatro momentos o instantes que se fueron desarrollando durante todo el proceso de investigación.

**El primer capítulo** describe la indagación sobre **1) Análisis, reflexión y conceptualización sobre a las autobiografías visuales** como marco de referencia que recoge referentes dentro de las artes audiovisuales y plásticas, así mismo el marco de la investigación documental que consiste en la observación y especulación sobre los entornos de estudio indagados desde una perspectiva cualitativa.

**El segundo capítulo** aborda un **2) Estudio comparativo de paisajes inestables**, el cual se centra en las geografías emocionales y los paisajes afectivos.

**El tercer capítulo** narra las **3) Micronarrativa abierta en parásitas para el tiempo de la fragmentación**, texto que recoge el guion principal de la obra, a partir de varios ensayos autobiográficos y de metacitación que describen el pasar del tiempo al estilo de Bergson, y que recogen momentos del cine, la literatura, la historia política de Colombia y la historia del arte entre los años 80 y 90 del siglo XX.

**El cuarto capítulo** se centra en la **4) Otra paisajes inestables: las autobiografías visuales en las prácticas performativas del tiempo real**. Este puntualiza los primeros inicios de construcción de la obra, componentes, materiales, mediabiografías y tecnologías de la memoria.

No obstante para llegar a estas definiciones, se construyó una suerte de metodología experimental, que permitió definir claramente los aspectos teóricos y de creación de obra de la presente investigación. Un dato curioso en la construcción de este análisis, fue la aplicación de la primera metodología, la cual arrojó otros dos métodos de investigación – creación, que permitieron la construcción del tercero y cuarto capítulo de la tesis.

Fueron entonces tres las metodologías aplicadas a esta investigación y creación de obra. **1) Primera metodología: cartografía del espacio afectivo**, la cual permitió mapear los recuerdos e identificar los componentes más relevantes dentro de esta pequeña historia que surge en los recuerdos de una mujer entre los años ochenta y noventa. **2) El remix como metodología de trabajo** la cual fue pieza clave para la construcción de las narrativas audiovisuales. **3) Método de resolución de problemas de Bruno Munari**; metodología proyectual aplicada a la construcción material de la obra.

#### { Descripción metodológica }

##### 1) Primera metodología: cartografía del espacio afectivo

Dentro de las metodologías propuestas para el desarrollo de la investigación, se evidencian algunas posibilidades en cuanto a procesos de creación y metodologías experimentales, que permitieron de alguna manera comprender el fenómeno autobiográfico. *Cartografía del espacio afectivo*, fue una de las tres metodologías utilizadas para la construcción de esta investigación. En ella se mapearon los recuerdos, las sensaciones, los sonidos e imágenes de un espacio de la memoria. Se tomó como punto de partida la teoría de la deriva planteada por Debord (1958) y su concepto *psicogeografía* como forma de entender el territorio por medio de las emociones y comportamientos relacionados con el espacio.

##### 2) Segunda metodología: El remix como metodología de trabajo: Tecnologías de la memoria.

A partir de este texto: *Razones posibles para hacer arte en un mundo repleto* (Soolas, 2016:2), surge la necesidad de pensar el remix, como una de las metodologías de trabajo en la creación de obra de entornos hipertextuales y en la narración literaria de la contemporaneidad, que vincula imágenes y sonidos mediados por la tecnología y la creación algorítmica. En este sentido Paisajes inestables es el resultado de una serie de mezclas creadas por la memoria involuntaria del personaje principal de esta historia. Se habla en este sentido de historias de pasado remoto, que son producto de una realidad sucedida entre 1980 y 1990, sumado a ello las experiencias de vida y recuerdos de un pasado remoto, que se conjugan con su pasión por el arte y las representaciones simbólicas que traen la historia de las imágenes. Y... **¿ Por qué el remix?**  Porque el remix posibilita transformación – creación – variación – combinación – modificación – fusión – archivo – creación de metáforas y puestas en escena de narrativas hipertextuales que permiten navegar por diferentes tiempos y épocas contextualizadas en el presente. Las narrativas, imágenes y sonidos presentados desde esta estrategia investigativa, permite liberarnos de esa linealidad presentada mediante conceptos como principio, mudo y desenlace, y nos ofrece por el contrario una serie de historias donde las imágenes no solo se sustentan en texto, sino también en música, creación algorítmica y espacios inmersivos.

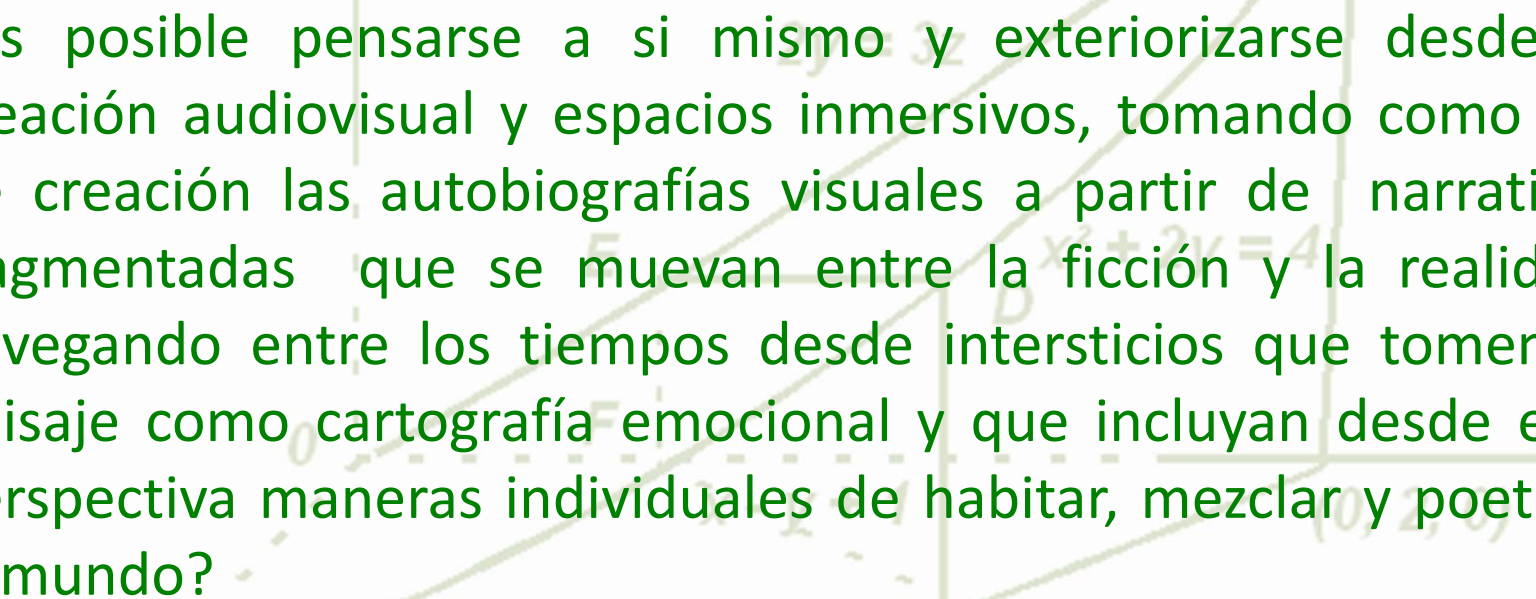
##### 3) Tercera metodología: Método de resolución de problemas de Bruno Munari

Esta metodología se utilizó como una forma de proyectar la creación de obra a partir de ciertas operaciones que Bruno Munari relaciona, por ejemplo, con recetas de cocina. Este método se aplicó en el caso de la presente investigación, para el desarrollo de la creatividad y construcción de objetos que parten de una serie de operaciones lógicas mediadas por la experiencia. Estas operaciones o pasos a seguir fueron necesarios para la construcción y elaboración de las ideas en tanto creación de obra. Sin embargo es necesario aclarar que este método no es absoluto y definitivo, este es variable según se vaya desarrollando el proceso de creación.

#### { Mapeo o Instrucciones para Cartografiar El Espacio Afectivo }

**Kit para mapear la memoria o materiales:** Un dado, colores, marcadores, colchon, tijeras, fotografías, lápiz, plumones, borrador, notas pos-it, revistas, sacapuntas, papeles de colores, lupas y fichas de parques, fichas nemotécnicas.

- 1) Ubíquese en el mapa que está al reverso de estas instrucciones, este será la abstracción del espacio que usted va a cartografiar a medida que tira el dado.
- 2) En soledad piense en un espacio de su vida por ejemplo un recuerdo muy vivido de su niñez o algún suceso que usted considere importante y que considere debe cartografiar.
- 3) Busque el dado que se encuentra en el kit y a cada cara debe dar una convención determinada. Es decir en la ficha nemotécnica usted debe dar una convención a cada una de las caras del dado.
- 4) Tres caras del dado deben tener obligatoriamente la convención **Sonido**: que será realizado por medio de onomatopeyas, onomatopéas, onomatopéas etc... otra cara debe tener la convención **Imagenes**: la cual puede ser trabajada desde el dibujo, la fotografía, la pintura, el collage etc... la última convención obligatoria debe incluir **texto**: En este puede ir un párrafo, un poema, lista de palabras, una frase etc...
- 5) Las otras tres caras del dado deben ser creativas por el jugador.
- 6) Después de tener lista la carta de navegación, lancen el dado y empiecen a cartografiar sus emociones.
- 7) Cada participante define el tiempo, no olviden que este es un trabajo de introspección y muy personal.
- 8) Recuerden definir cuales son los códigos que va a utilizar, que lugar de su memoria desea cartografiar, piensen en las afecciones desde el espacio, sus historias, la memoria, el tiempo.
- 9) Guarden su mapa como un tesoro. Puede que este en el futuro sea potencia de creación.



¿Es posible pensarse a si mismo y exteriorizarse desde la creación audiovisual y espacios inmersivos, tomando como eje de creación las autobiografías visuales a partir de narrativas fragmentadas que se muevan entre la ficción y la realidad, navegando entre los tiempos desde intersticios que tomen el paisaje como cartografía emocional y que incluyan desde esta perspectiva maneras individuales de habitar, mezclar y poetizar el mundo?

# CAPÍTULOS

- 1) Análisis, reflexión y conceptualización sobre a las autobiografías visuales.*
- 2) Estudio comparado de paisajes inestables.*
- 3) Micronarrativa o historias parásitas para el tiempo de la fragmentación.*
- 4) Obra paisajes inestables: las autobiografías visuales en las prácticas performativas del tiempo real.*

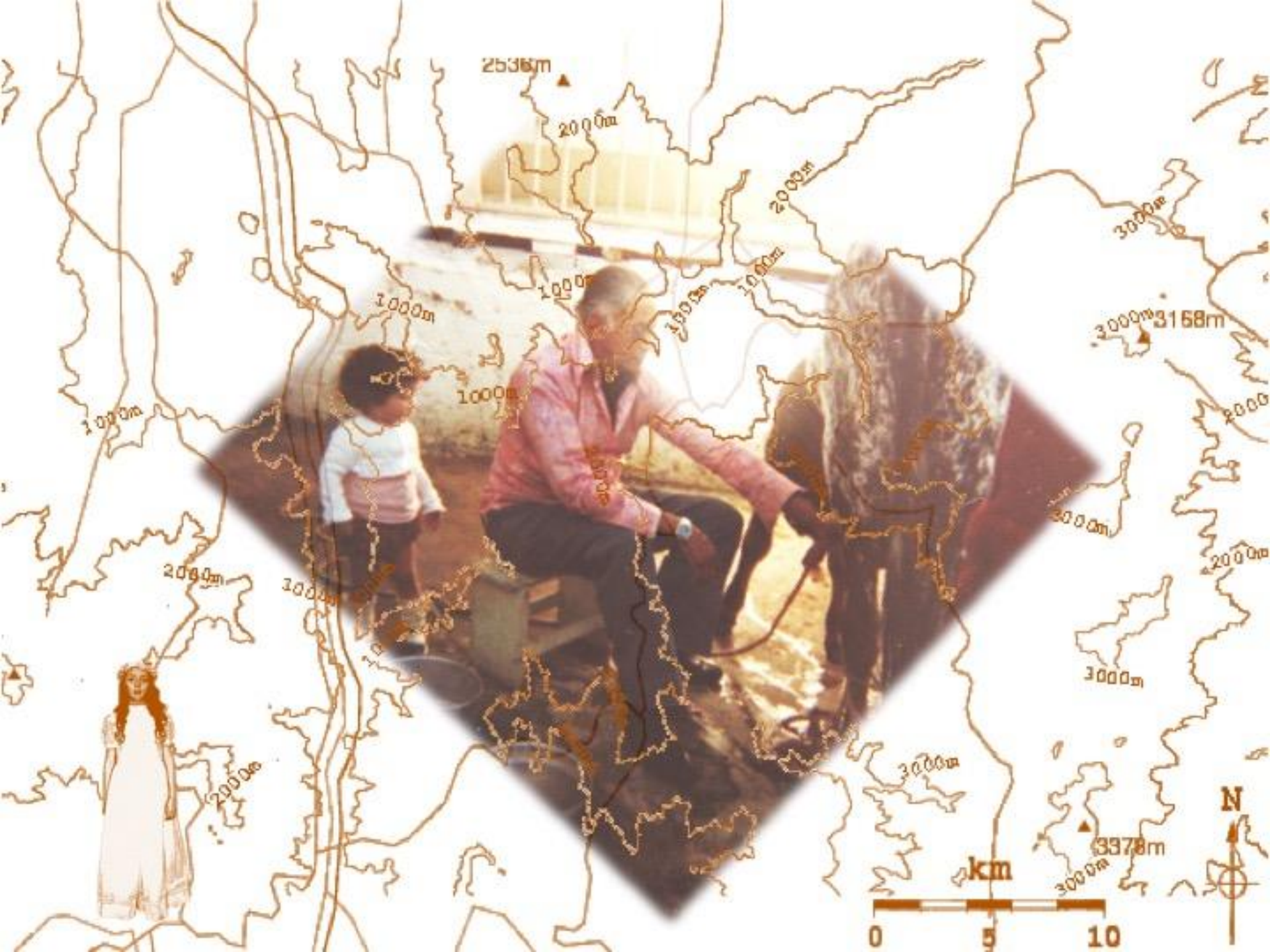


# CAPÍTULO I

## Análisis, reflexión y conceptualización sobre a las autobiografías visuales

como marco de referencia que recoge referentes dentro de las artes audiovisuales y plásticas, así mismo el marco de la investigación documental que consiste en la observación y especulación sobre los entornos de estudio indagados desde una perspectiva cualitativa.

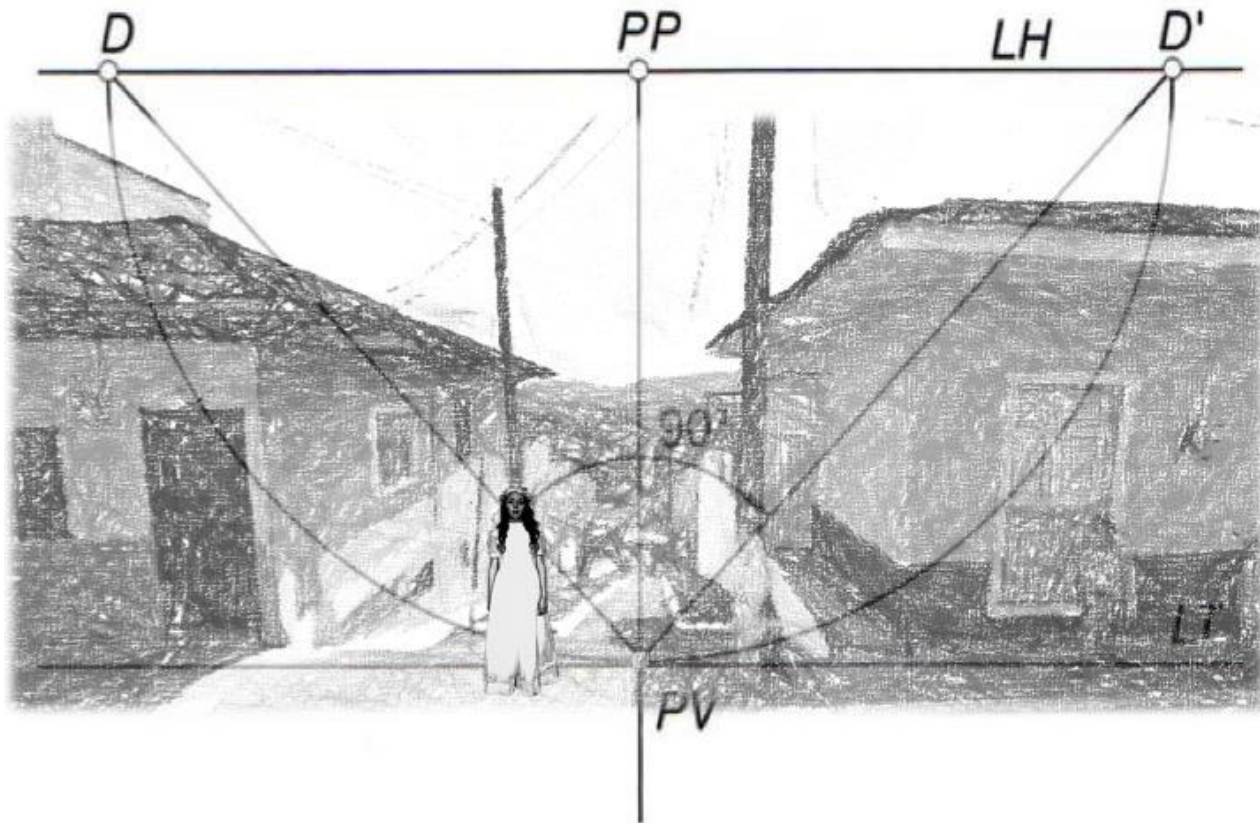




# CAPÍTULO II

## Estudio comparado de paisajes inestables

el cual se centra en las geografías emocionales y los paisajes afectivos.







## CAPÍTULO III

### *Micronarrativa o historias parásitas para el tiempo de la fragmentación*

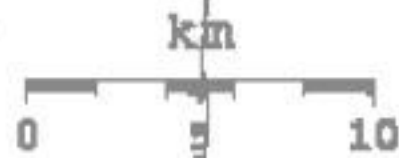
texto que recoge el guión principal de la obra, a partir de varios ensayos autobiográficos y de metaficción que describen el pasar del tiempo al estilo de Bergson, y que recogen momentos del cine, la literatura, la historia política de Colombia y la historia del arte entre los años 80 y 90 del siglo XX.



En las imágenes de archivo se ve un tanque penetrando un edificio; es una escena algo irreal, en apariencia incompatible como de un mundo fantástico, distinto, imposible. Esta es la imagen que recuerda la señora G cuando de niña veía el noticiero de las 7 en el canal 1 de la televisión Colombiana.



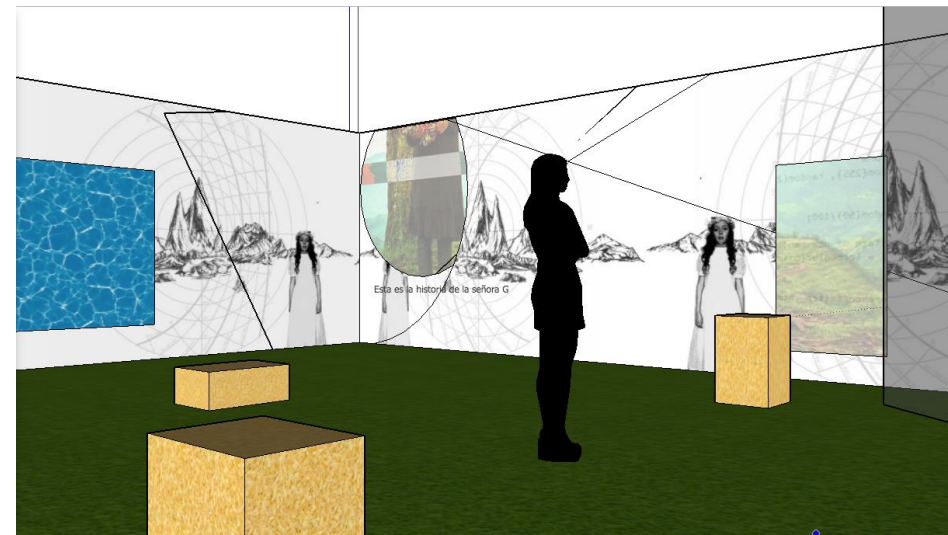
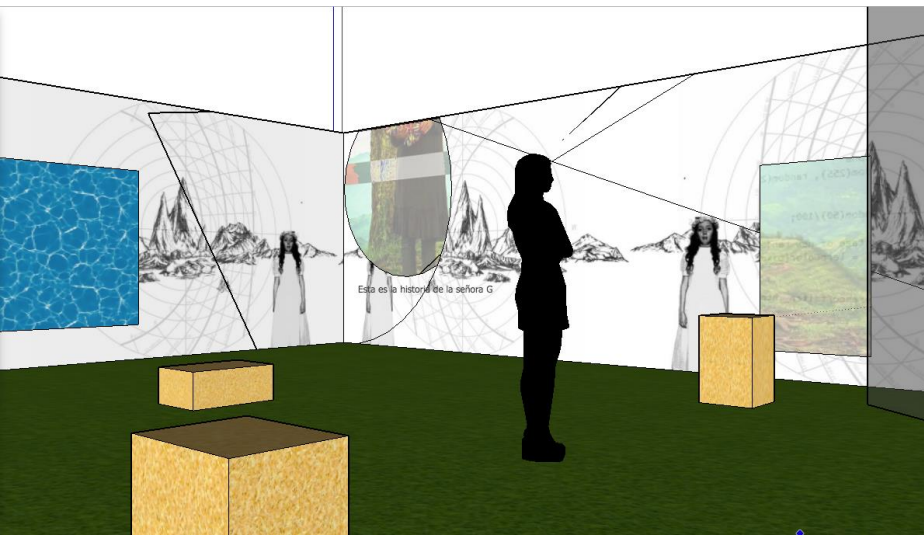
<html><body style="margin: 0px"></body></html>

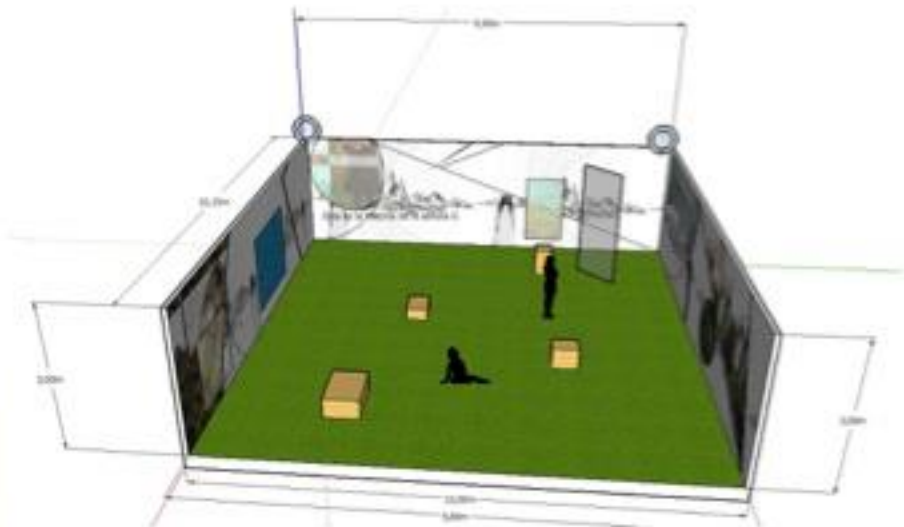
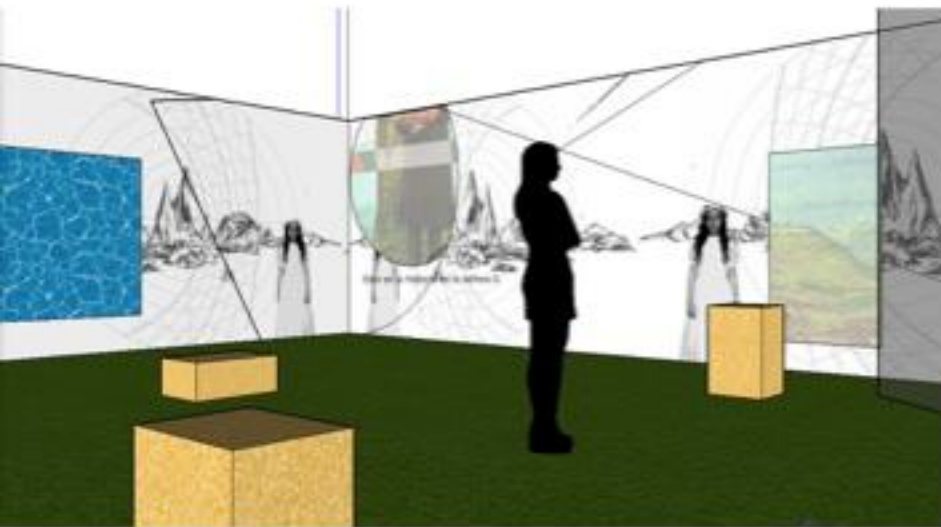
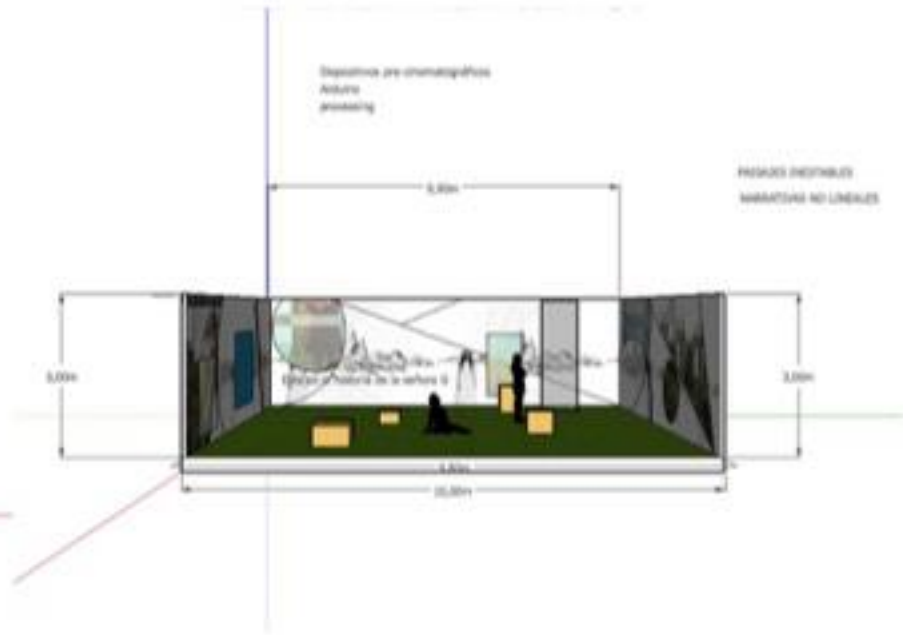
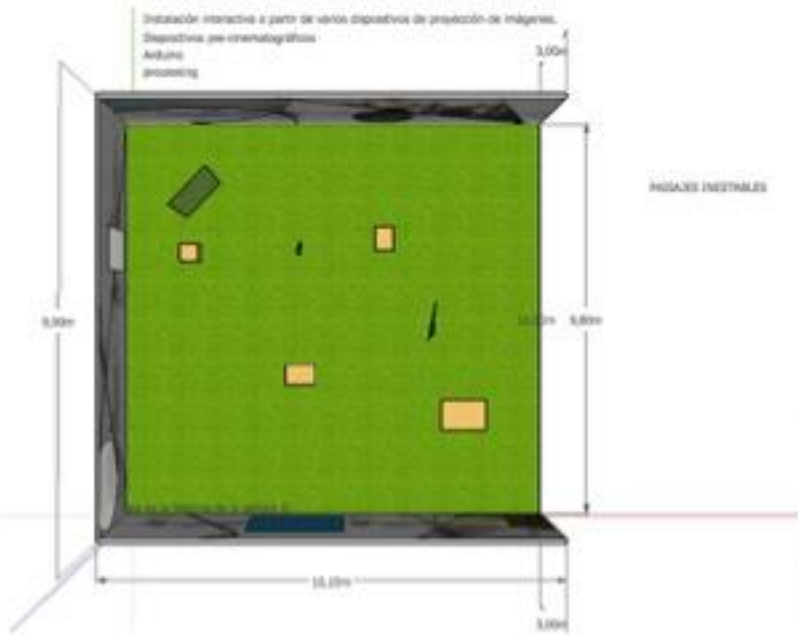


# CAPÍTULO IV

## Obra paisajes inestables: las autobiografías visuales en las prácticas performativas del tiempo real

Este puntualiza los primeros inicios de construcción de la obra, componentes, materiales, mediabiografías y tecnologías de la memoria.







# METODOLOGÍA

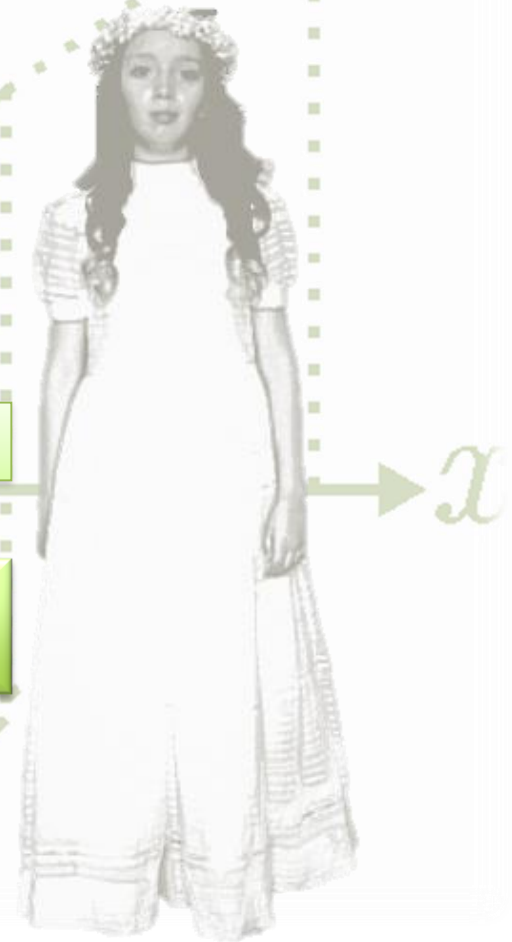
anch.: 25,24 cm alt.: 16,55 cm

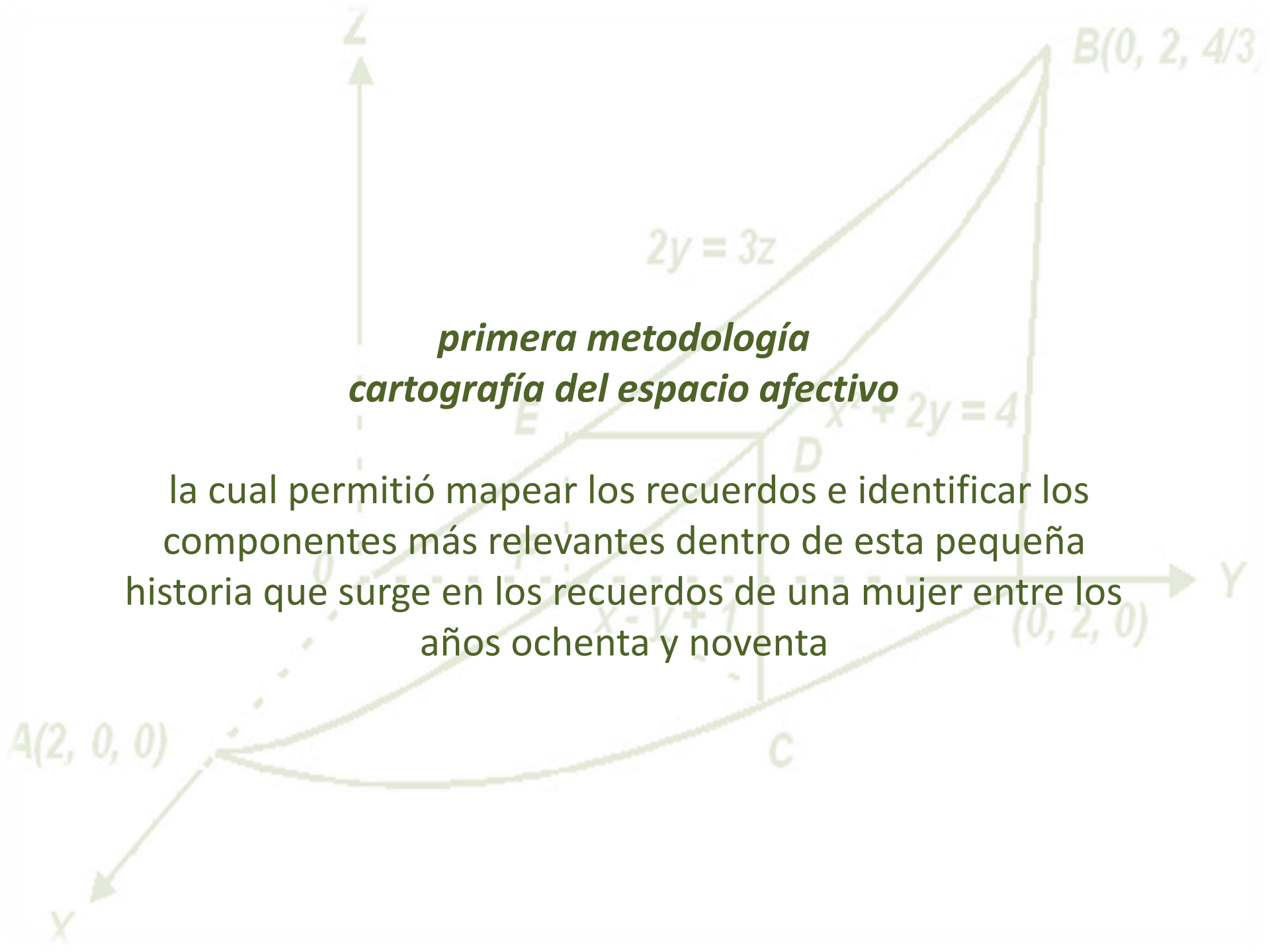
## Procesos metodológicos híbridos

- Cartografías del espacio afectivo

- Remix como metodología de trabajo

- Método de resolución de problemas de Bruno Munari





***primera metodología  
cartografía del espacio afectivo***

la cual permitió mapear los recuerdos e identificar los componentes más relevantes dentro de esta pequeña historia que surge en los recuerdos de una mujer entre los años ochenta y noventa





## afecto, ta

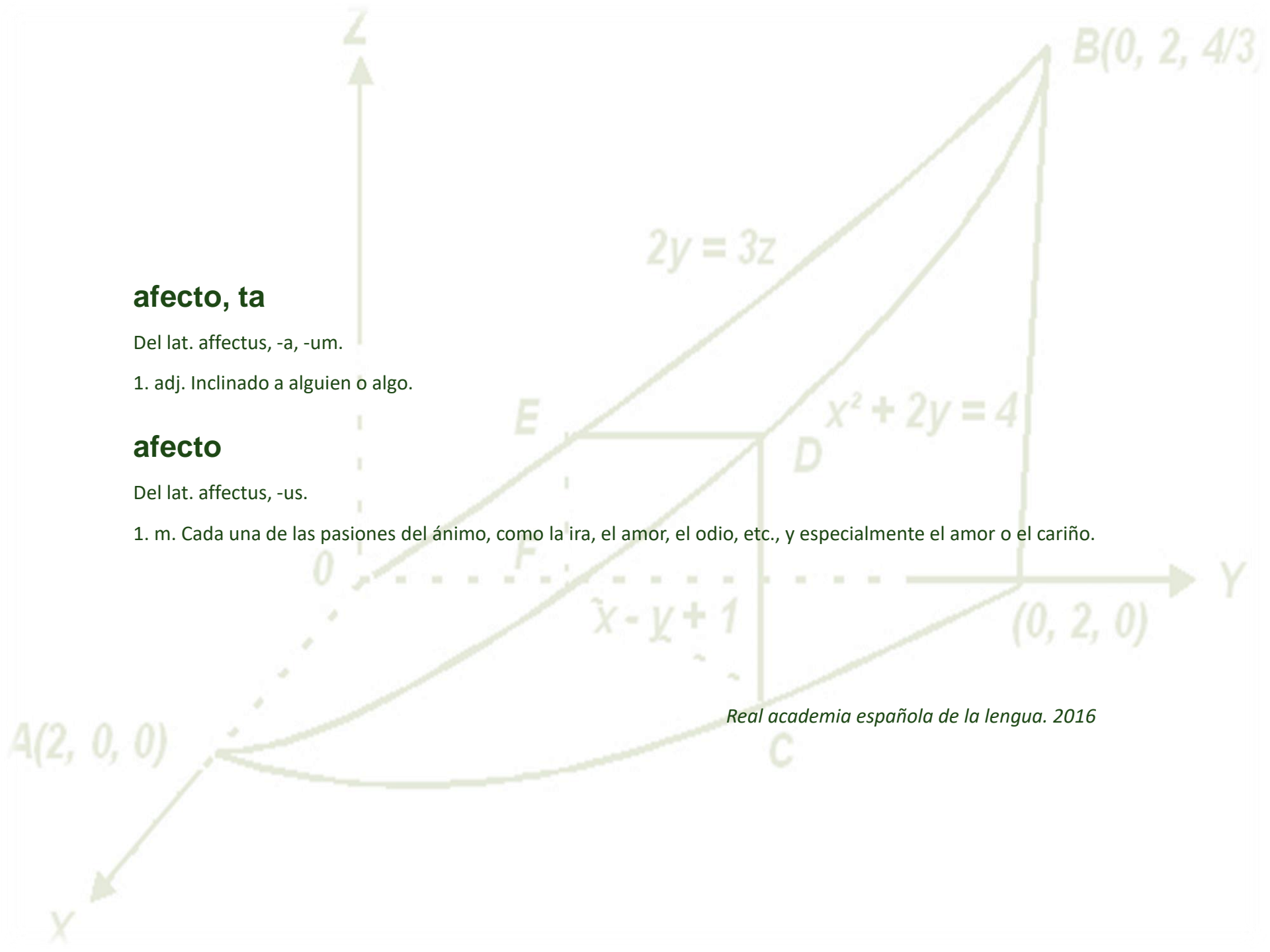
Del lat. affectus, -a, -um.

1. adj. Inclinado a alguien o algo.

## afecto

Del lat. affectus, -us.

1. m. Cada una de las pasiones del ánimo, como la ira, el amor, el odio, etc., y especialmente el amor o el cariño.

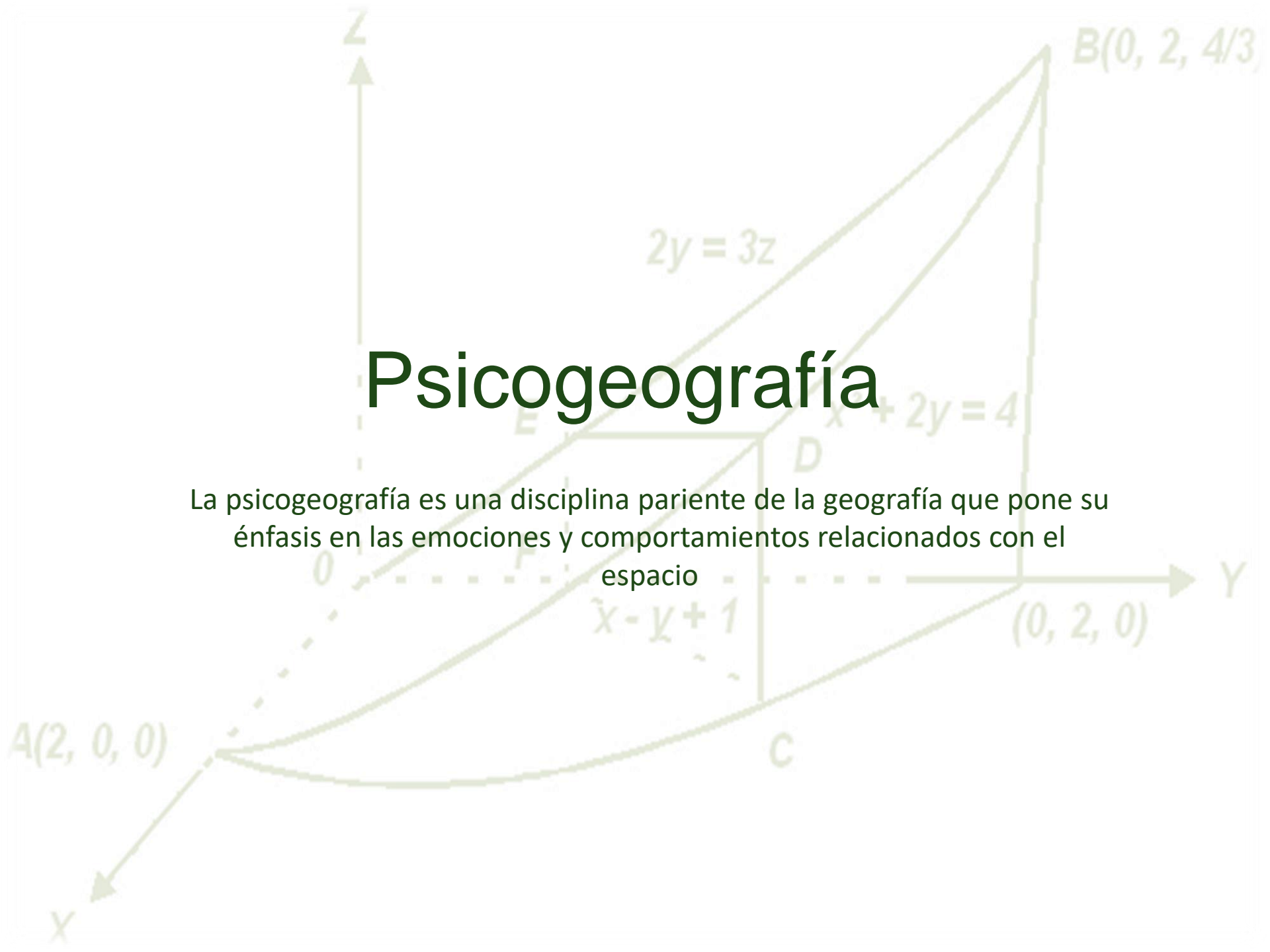


Real academia española de la lengua. 2016

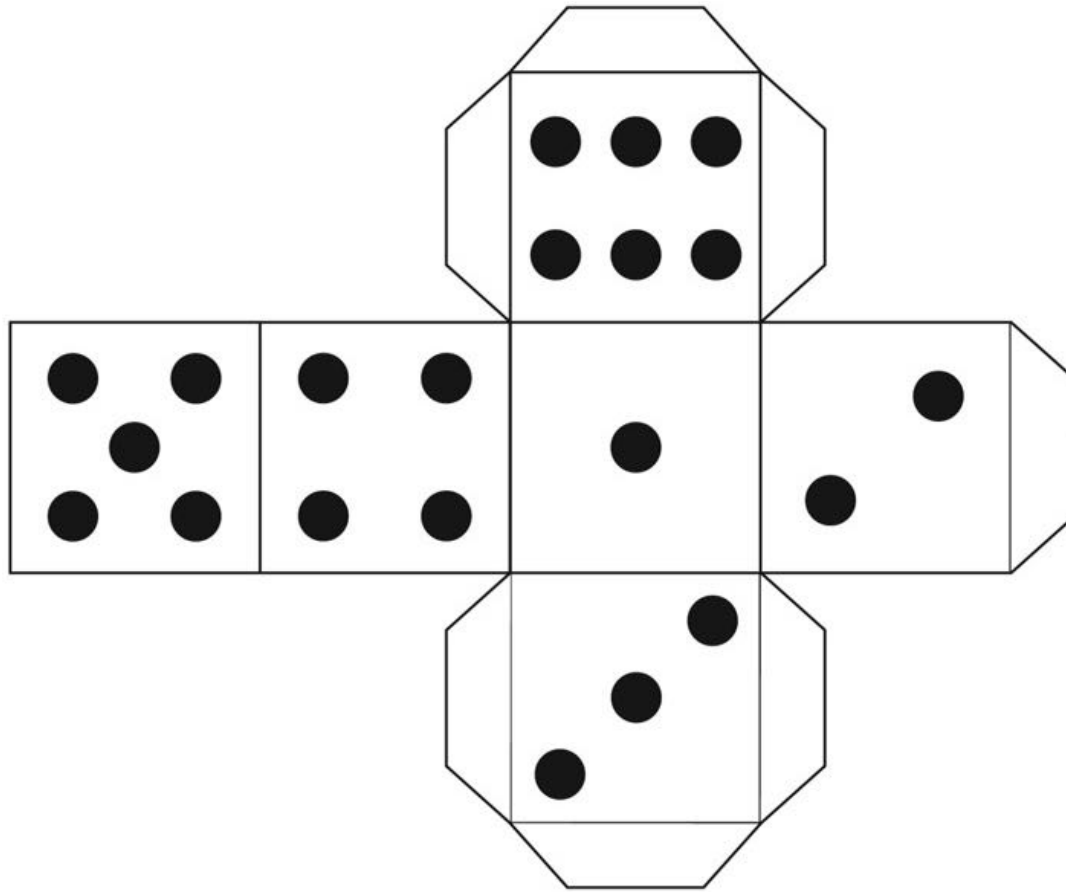


# Psicogeografía

La psicogeografía es una disciplina pariente de la geografía que pone su énfasis en las emociones y comportamientos relacionados con el espacio





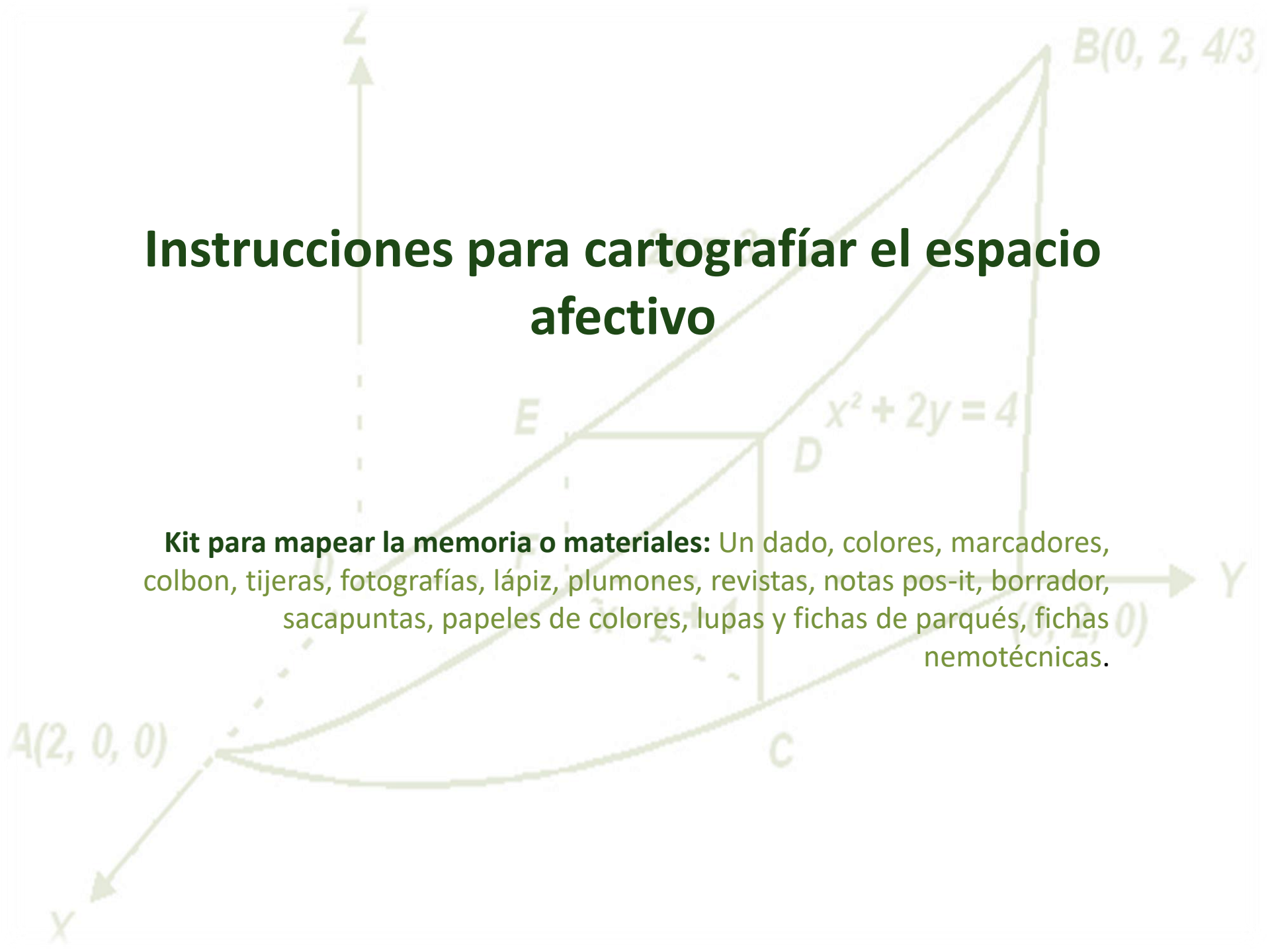


# Los dados

El azar como metodología de trabajo

# Instrucciones para cartografiar el espacio afectivo

**Kit para mapear la memoria o materiales:** Un dado, colores, marcadores, colbon, tijeras, fotografías, lápiz, plumones, revistas, notas pos-it, borrador, sacapuntas, papeles de colores, lupas y fichas de parqués, fichas nemotécnicas.

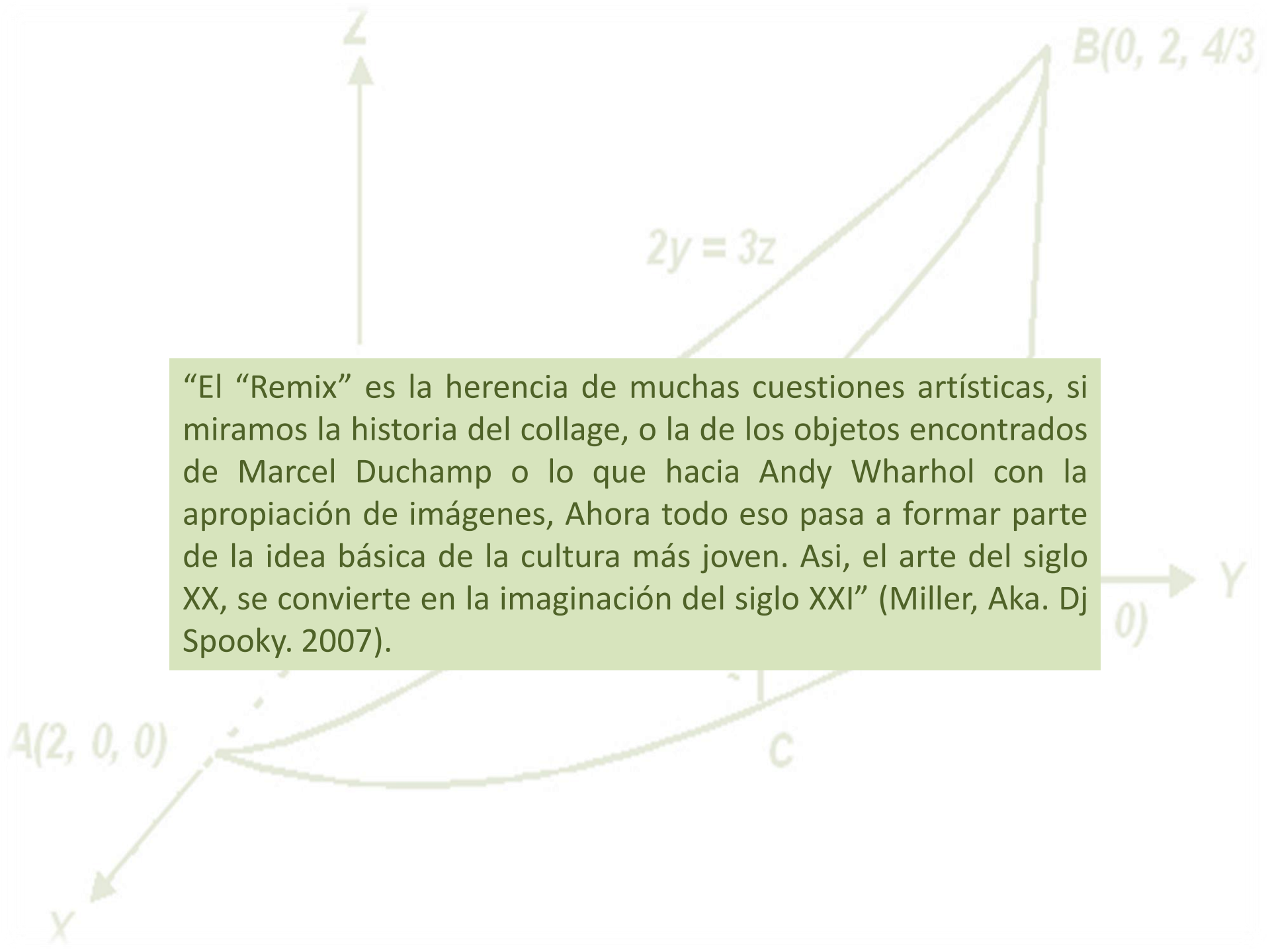




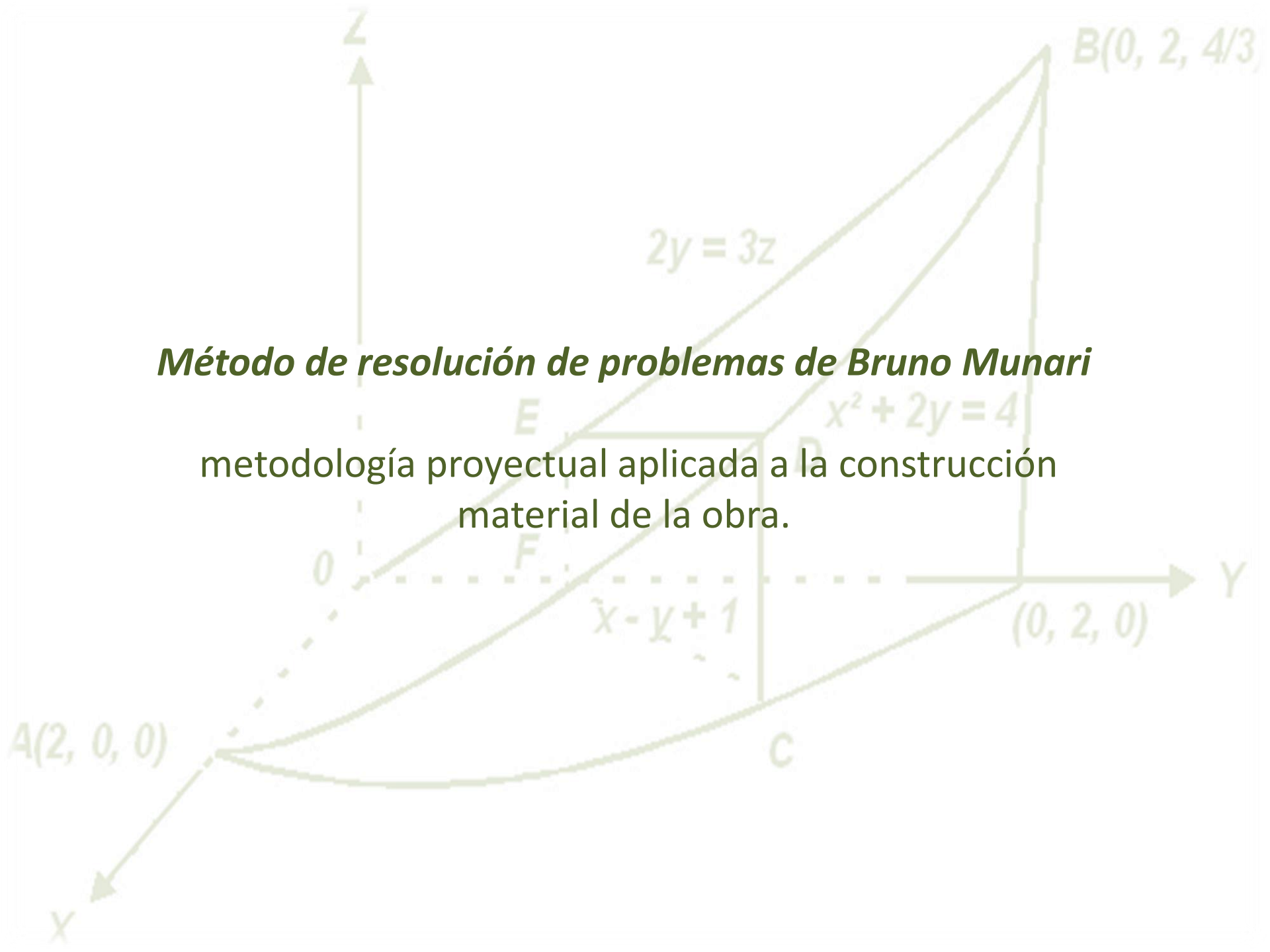
## Y ... ¿ Porqué el remix?

Porque el remix posibilita transformación – creación - variación – combinación – modificación - fusión – archivo - creación de metáforas y puestas en escena de narrativas hipertextuales que permiten navegar por diferentes tiempos y épocas contextualizadas en el presente. Las narrativas, imágenes y sonidos presentados desde esta estrategia constructiva, permite desde este punto de vista liberarnos de esa linealidad presentada mediante conceptos como principio, nudo y desenlace, y nos ofrece por el contrario una serie de historias donde las imágenes no solo se sustentan en texto, sino también en música, creación algorítmica y espacios inmersivos.





“El “Remix” es la herencia de muchas cuestiones artísticas, si miramos la historia del collage, o la de los objetos encontrados de Marcel Duchamp o lo que hacia Andy Wharhol con la apropiación de imágenes, Ahora todo eso pasa a formar parte de la idea básica de la cultura más joven. Asi, el arte del siglo XX, se convierte en la imaginación del siglo XXI” (Miller, Aka. Dj Spooky. 2007).



***Método de resolución de problemas de Bruno Munari***

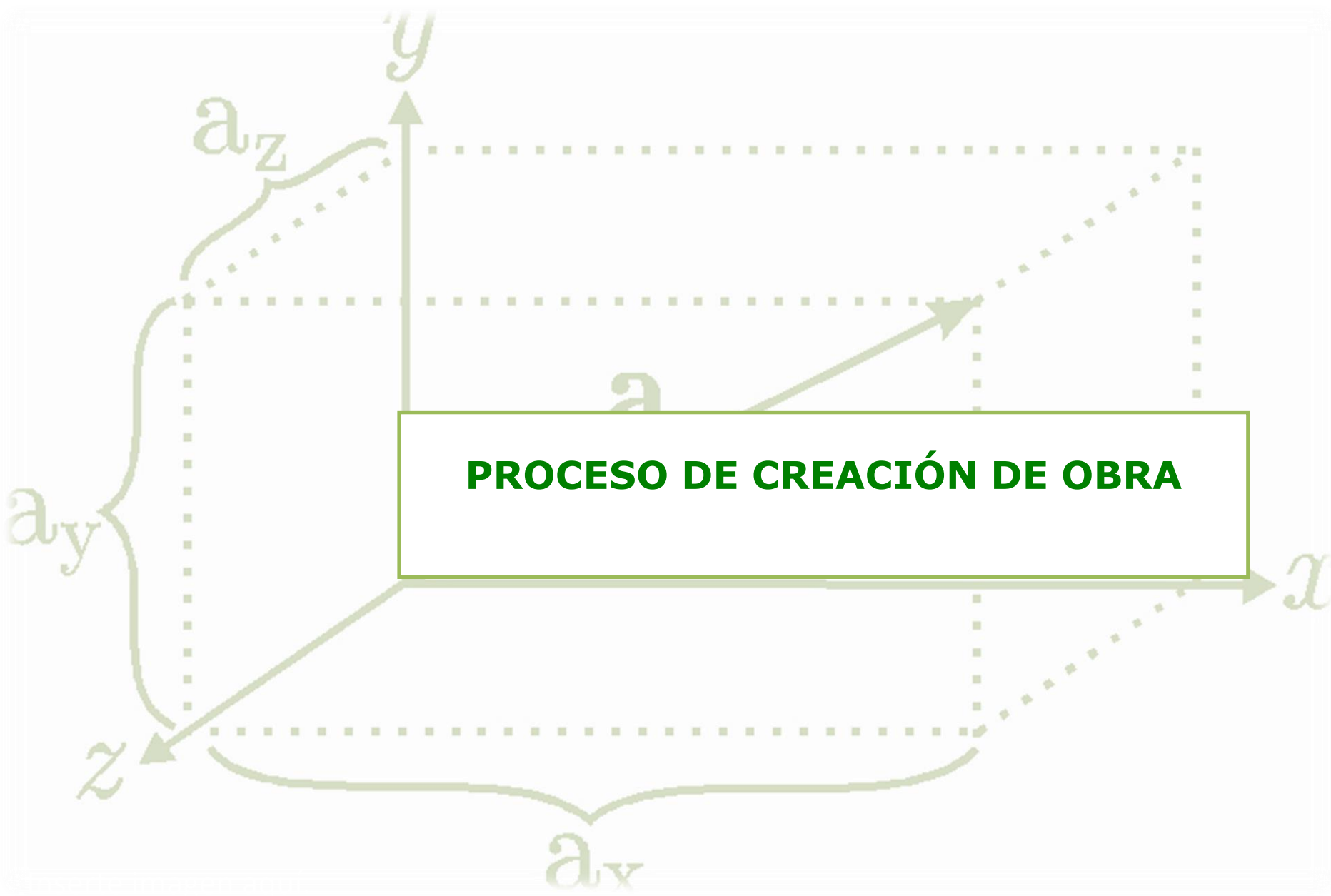
metodología proyectual aplicada a la construcción material de la obra.



## Arroz verde

1. Se pican finos, en abundancia y a partes iguales, cebolla y jamón que tenga grasa.
2. Se pone a fuego con un poco de aceite, se deja dorar.
3. Se lavan bien las espinacas, se escurren y se cortan muy finas.
4. Se hierven en agua abundante.
5. Se incorporan al jamón y a la cebolla dorados.
6. Se añade a lo anterior un poco de caldo y se sazona 'con sal y pimienta.
7. Se deja reducir un poco.
8. Se echa el arroz y se continúa la cocción añadiendo poco a poco cucharones de caldo.
9. Se retira del fuego cuando el arroz esta en su punto.

**Cualquier libro de cocina es un libro de metodología proyectual.**



**PROCESO DE CREACIÓN DE OBRA**





## EJERCICIO DE ABSTRACCIÓN

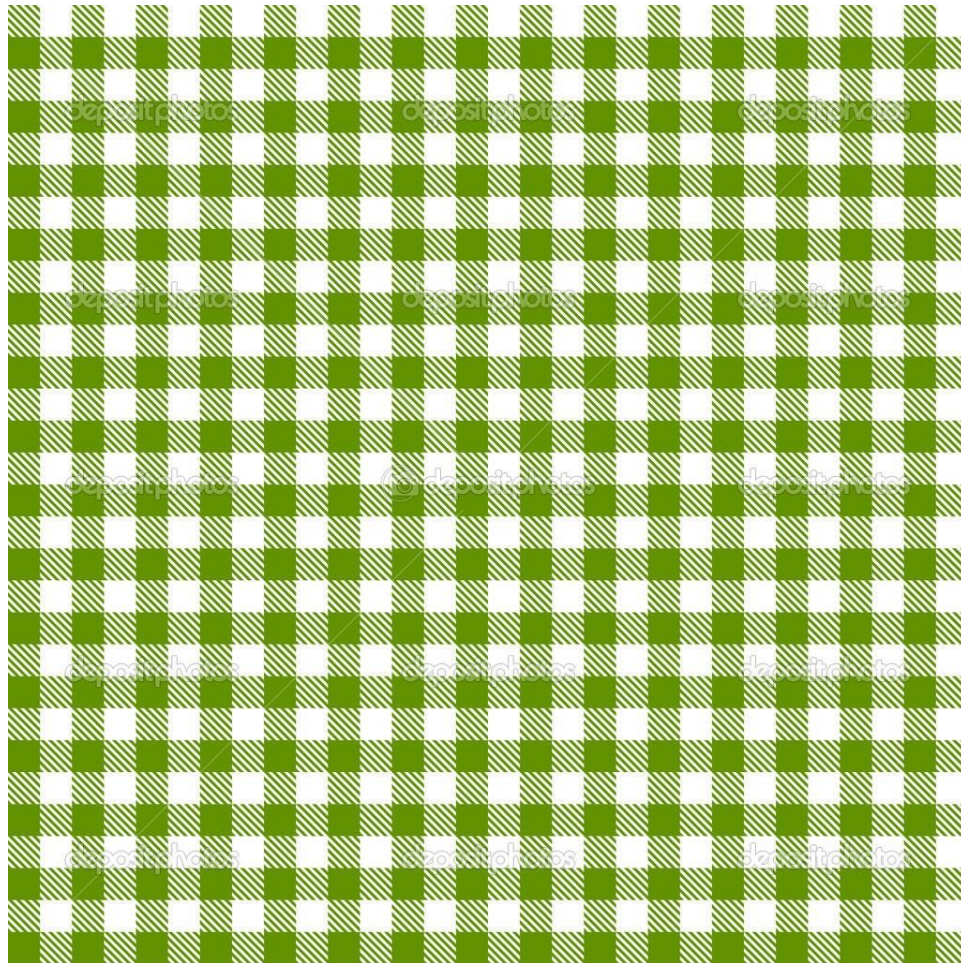
### (Los Elementos)

Estos elementos se utilizaron como una forma de abstraer las primeras ideas de la obra paisajes inestables. No son la obra, sino una especie de taxonomía que da cuenta de los elementos que se utilizarían en la obra para esta investigación. Estos elementos obedecen a una forma de representar los primeros indicios de creación de obra

# Paisaje

**Palabra paisaje:** Extensión de terreno vista desde un lugar determinado y considerada como espectáculo. Todos los usos del término llevan implícita la existencia de un sujeto observador y de un objeto observado (el terreno) del que se destacan fundamentalmente sus cualidades visuales, espaciales y la hermosura de sus medios.

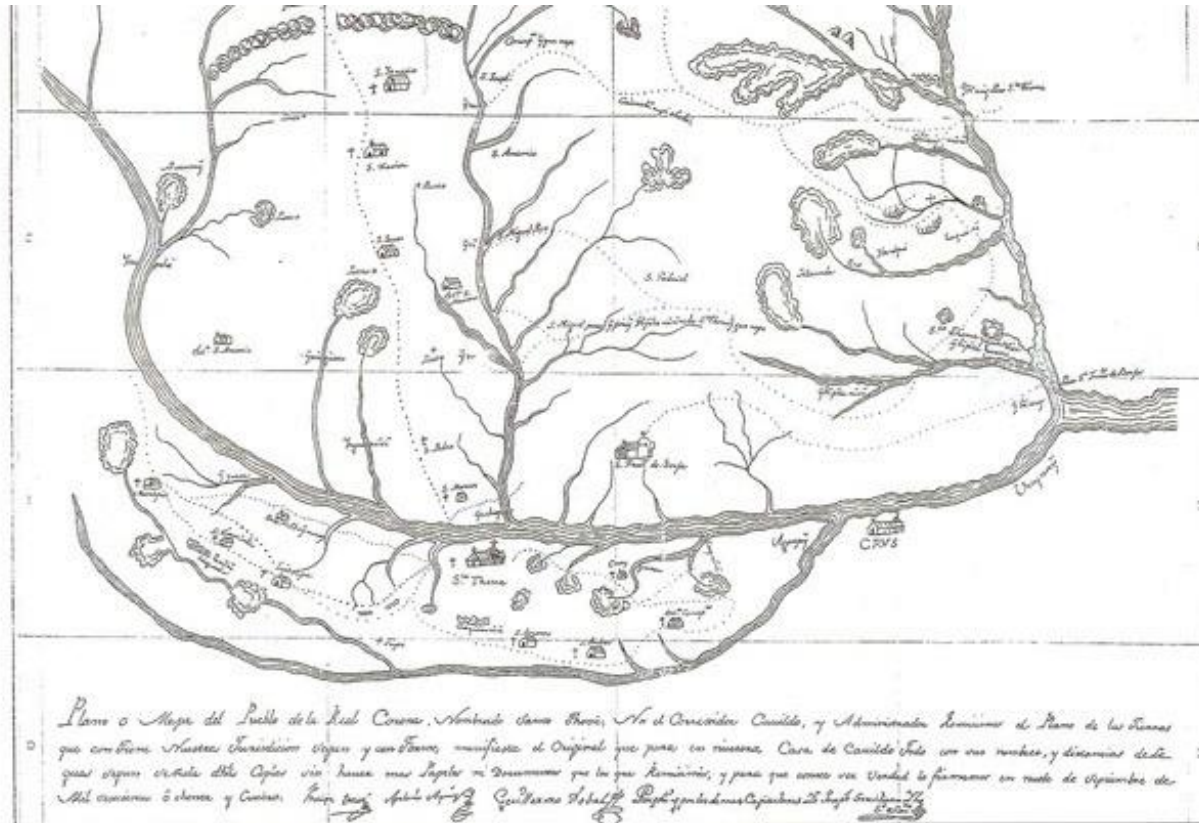




**Mantel:** Representación de un día de campo echados sobre la hierba , mirando hacia el horizonte o haciendo figuras con las nubes.



**Planta:** Abstracción del paisaje por medio de sombras proyectadas por luz artificial. Hubiese preferido un diente de león.



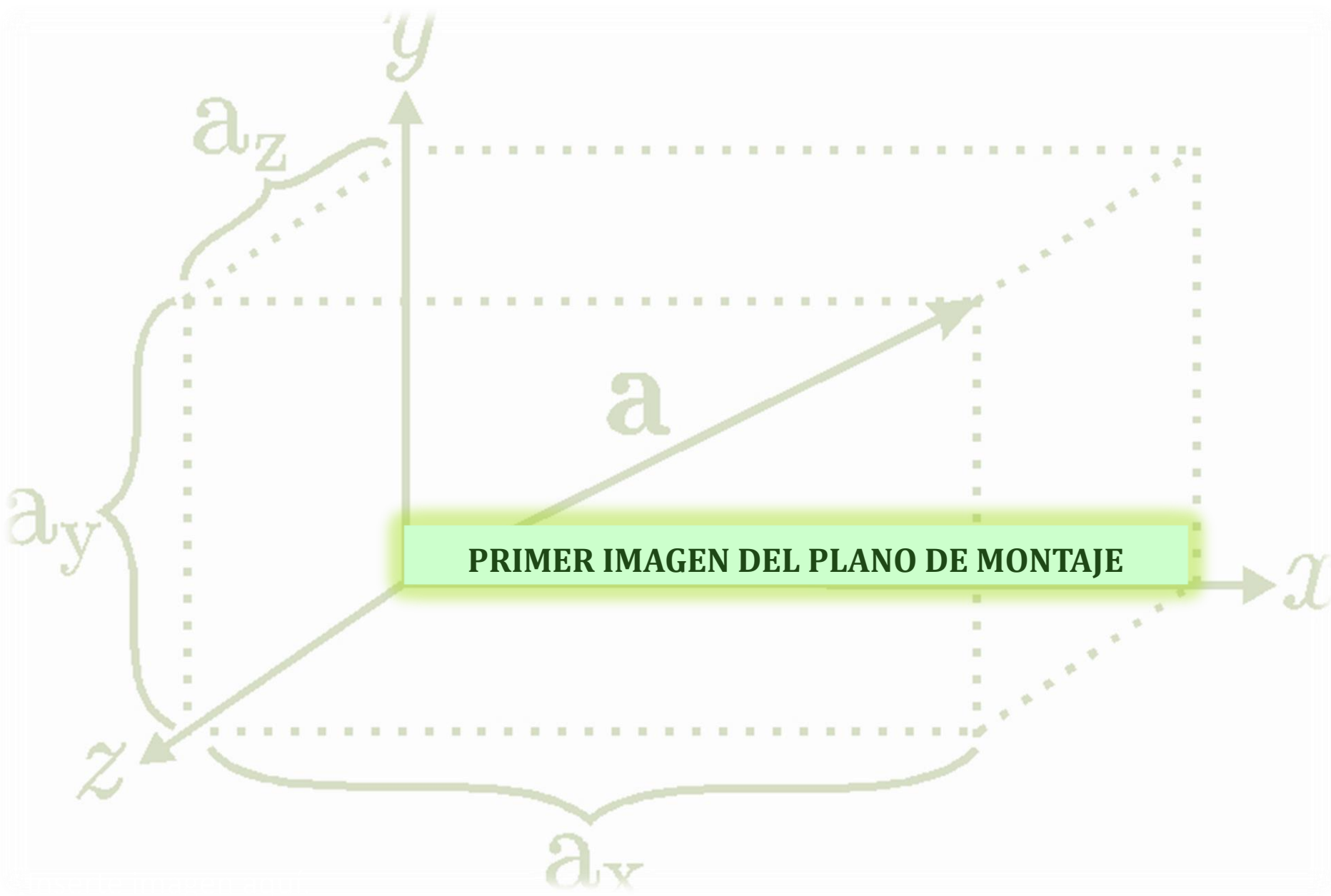
**Mapas:** Un mapa es una representación gráfica y métrica de una porción de territorio generalmente sobre una superficie bidimensional, pero que puede ser también esférica como ocurre en los globos terráqueos.

Este mapa es un relato de ficción acerca de una cartografía encontrada a principios del siglo XX en los archivos de la biblioteca municipal del municipio de Aguadas – Caldas.

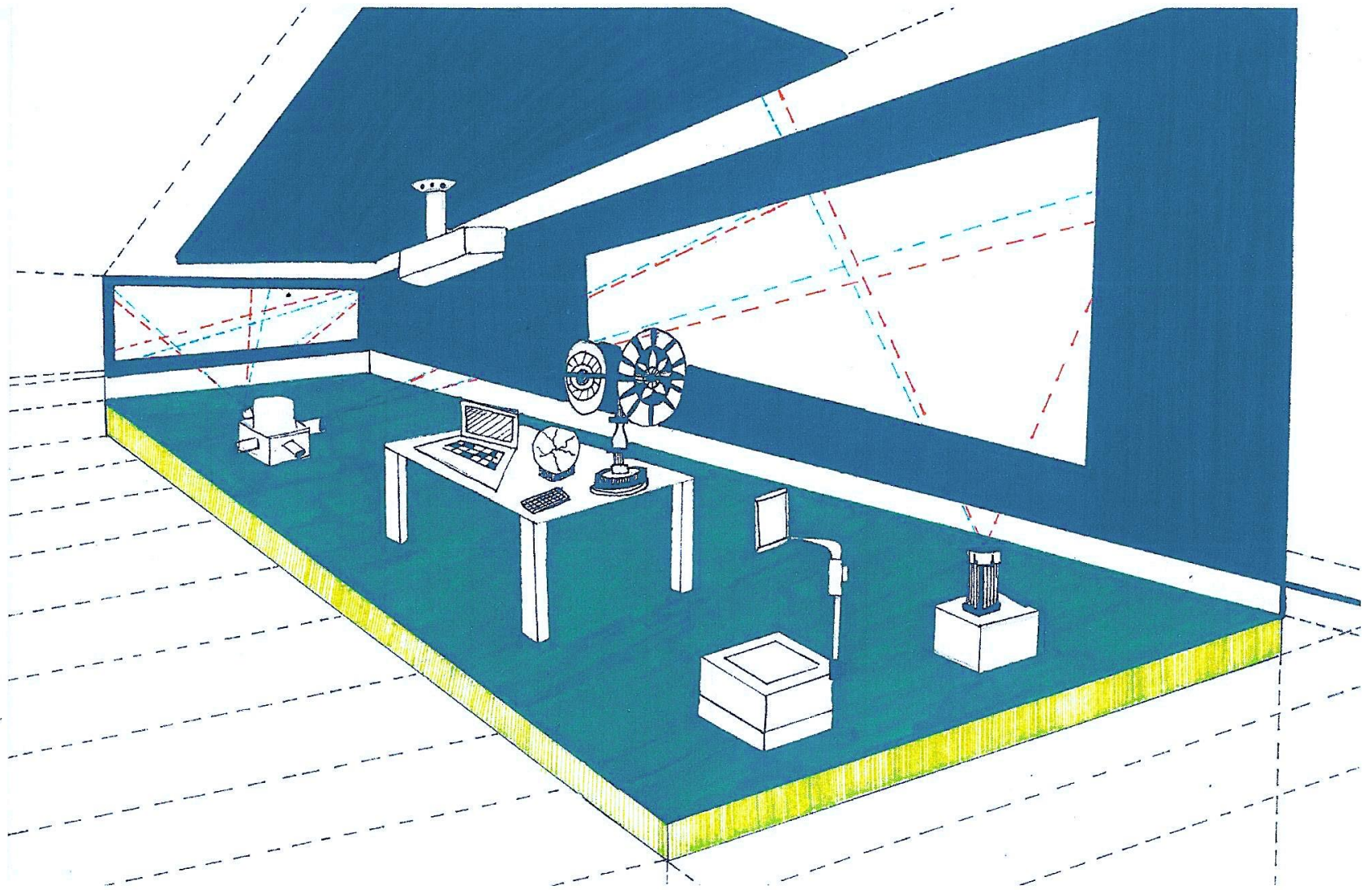


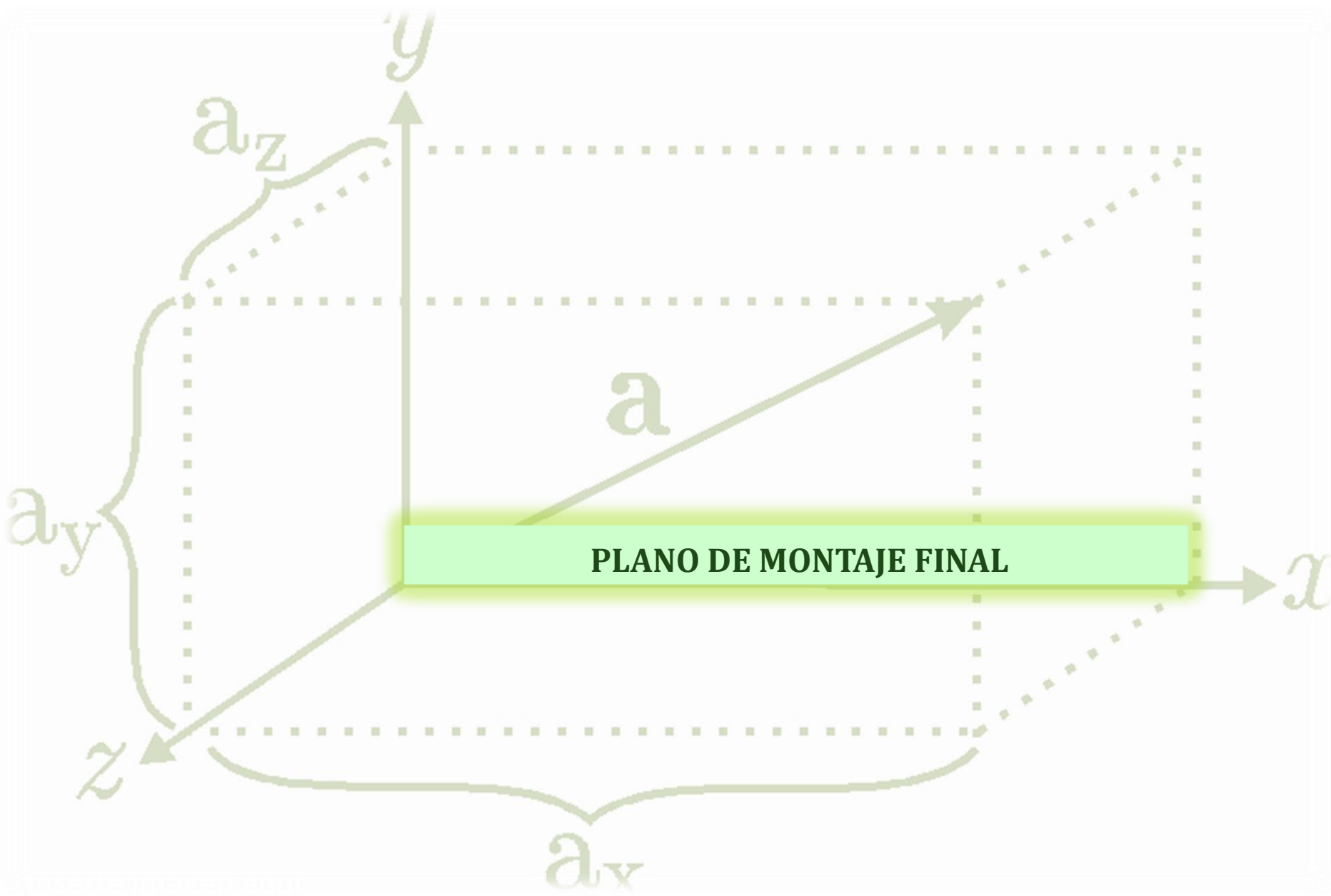
**Diente de león (*Taraxacum officinale*):** Considerada como una mala hierba, sus hojas se consumen en ensalada y se le han atribuido numerosas propiedades medicinales.

Sin embargo en este relato el diente de león cumple un papel fundamental en el desarrollo de la historia, ya que esta niña (la protagonista) recogía flores de color amarillo, las cuales coleccionó hasta su muerte.



**PRIMER IMAGEN DEL PLANO DE MONTAJE**



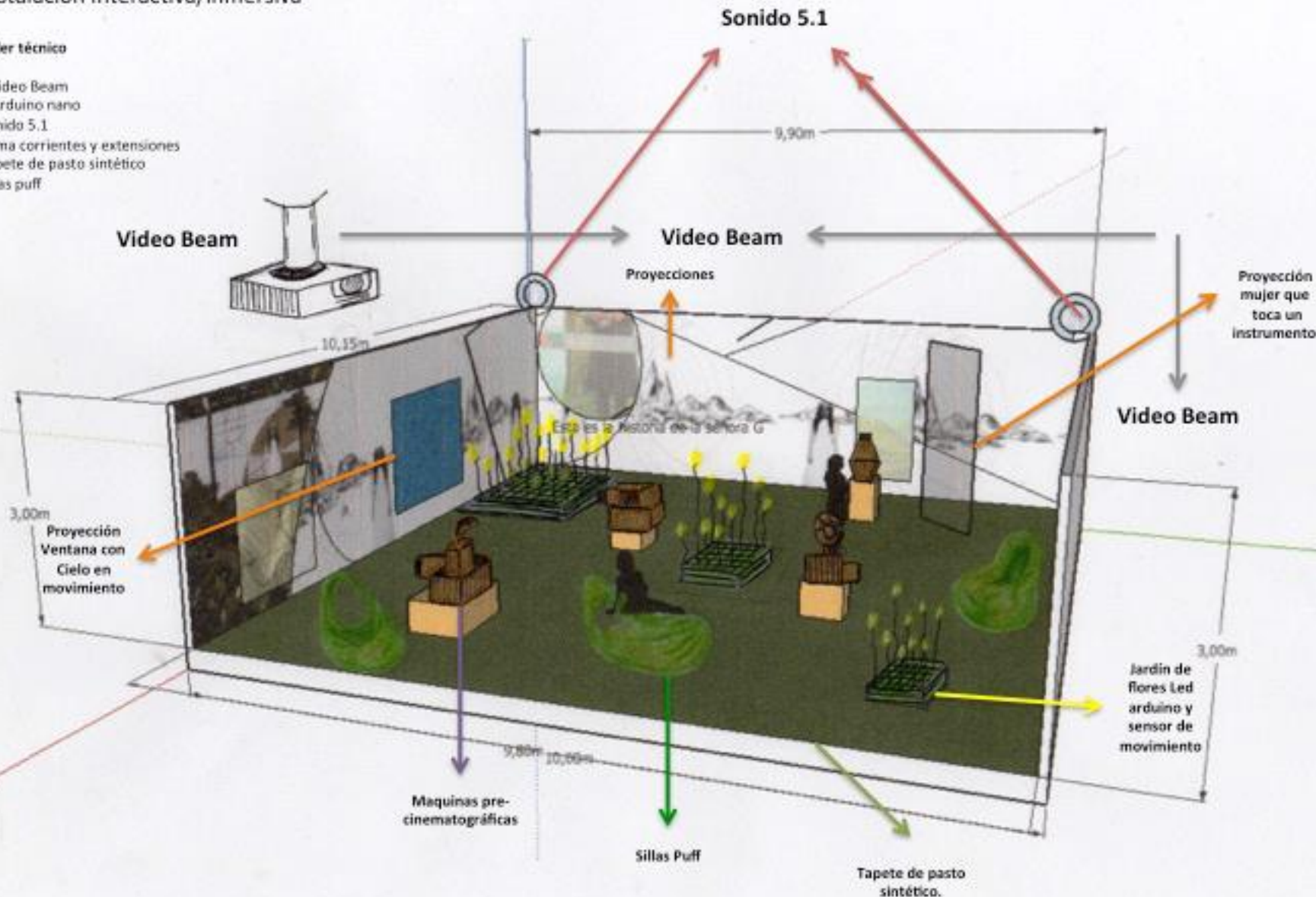


# Paisajes inestables

## Instalación interactiva/inmersiva

### Rider técnico

- 3 video Beam
- 3 Arduino nano
- Sonido 5.1
- Toma corrientes y extensiones
- Tapete de pasto sintético
- Sillas puff



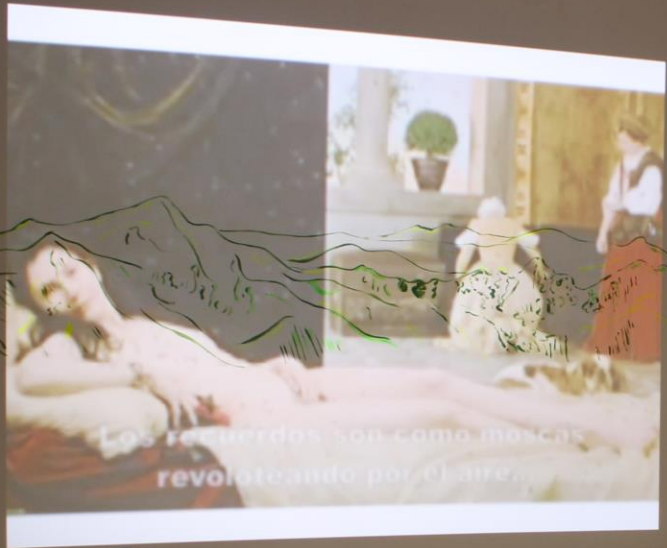


```

PImage imagen; // nunca hable del paisaje que revelo esa imagen del diario
void setup(){ // de mi niñez, el momento específico e involuntario que activo
  size(1400,800); // ese mecanismo de activación de mi memoria, ese momento
  imagen = loadImage("boceto_1.jpg"); // autopoético que me llevo a conformar
  background(0); // Estas palabras.
  image(imagen,0,0);
}
void draw(){ // La casa de mis abuelos paternos y su olor de caballo,
  float des= (width-mouseX) / 100; // la ventana de su cocina cuando la
  for (int x=0; x<1400; x++) { // esperando la niebla que mañana
    for (int y=0; y<800; y++){ // por las montañas cafeteras con las
      color este; // que engañaba con pedazo molida.
      este = imagen.get(x+int(random(-des,des)), y+int(ranc));
      set (x+0, y, este);
    }
  }
}
}

```



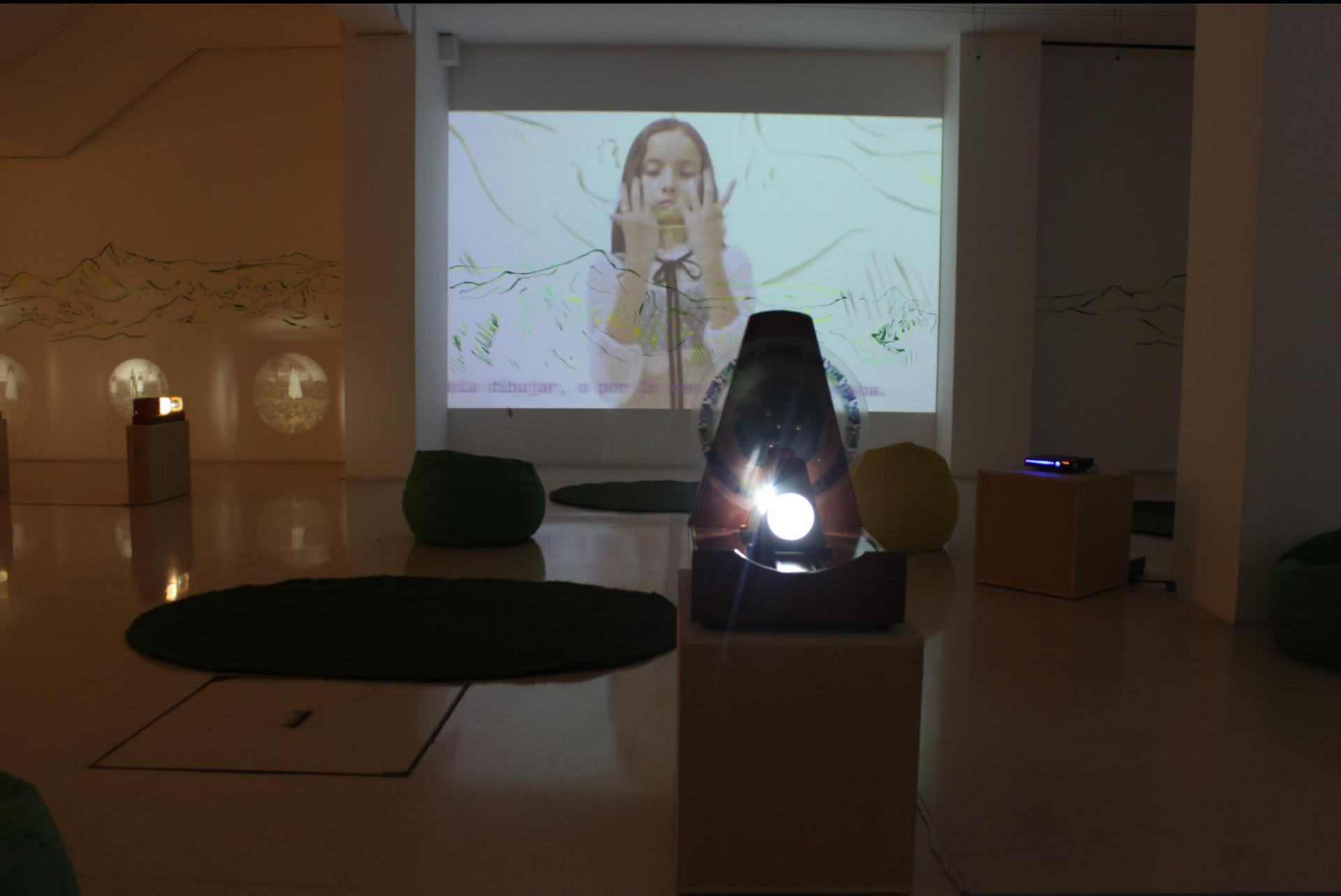












...nia: dibujar, o por la ...za...







## CONCLUSIONES

Dupla entre creación de obra (es decir experiencia y reflexiones en cuanto al fenómeno autobiográfico) y análisis que se relacionan intrínsecamente con otros autores dando soporte a la producción investigativa que aquí se presenta.

La Experiencia y la práctica artística de cada creador desde su quehacer constante, son una fuerte condición para determinar que la investigación creación en artes o viceversa debe pensarse desde otros enfoques en la construcción de su discurso, y que además de ello se valide el uso de otras metodologías para la investigación y la escritura.

Creación de metodologías para la enseñanza del arte en cuanto objeto de indagación en procesos personales.

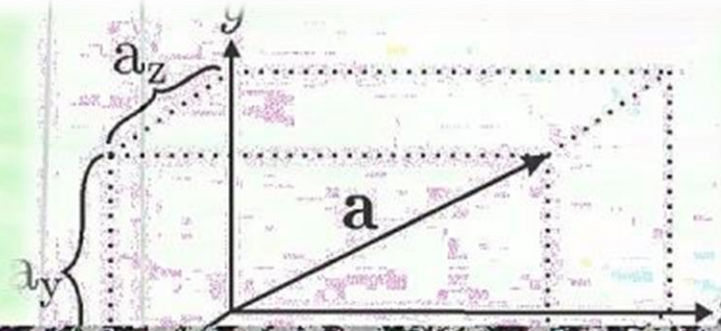
Creación de metodologías híbridas para la investigación desde las artes con/y desde la práctica.



## CONCLUSIONES

Posibilidades en cuanto a diseño y creación de espacios inmersivos que se muevan entre la estética, la tecnología, la experiencia, la teoría y la plástica como parte del pensamiento materializado que puede viajar entre los tiempos, y que también en esa medida se desplaza entre bloques de pensamiento desorganizado como son los recuerdos

$B(0, 2, 4/3)$



```
image path is relative to sketch directory
image img;
ring img; // name = "paisaje";
ring filter; // "jpg";

random color
0-255, red, green, blue, alpha
color randomColor = color(random(255), random(255), random(255), 255);

percentage to mix
float mixPercentage = .5 + random(50)/100;

mix colors by random percentage of new random color
img.pixels[y + x * img.height] = lerpColor(pixelColor, randomColor, mixPercentage);

apply some filters
https://processing.org/reference/filter.html

posterize filter
filter(POSTERIZE, 4);

dilate filter
filter(DILATE);
```

*Esta es la historia de la señora "G" ...*

