



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



maestría en
diseño
+ creación interactiva



RELACIONES ENTRE ENTORNOS VIRTUALES CON PERFORMANCES ARTÍSTICOS CONTEMPORÁNEOS Y ALGUNAS CEREMONIAS CHAMÁNICAS CURATIVAS AMERICANAS EN UNA INVESTIGACIÓN-CREACIÓN

Autor: Mauricio Rivera Henao

Resumen:

Las relaciones establecidas entre los entornos virtuales con el arte de la performance y algunas ceremonias chamánicas curativas americanas pilares de la presente investigación-creación, sugirieron categorías de análisis interrelacionadas con áreas Investigación, Contenidos informáticos, videojuegos. específicas de los entornos virtuales (interacción, interfaz, real-virtual), con el objeto de determinar bajo estrategias de coautoría la simulación y eficacia dentro de la institución arte (Museo, Salón de artistas), con un propósito curativo, permitido por la dialéctica entre tradición y posmodernidad, a partir de experiencias estéticas que determinan protocolos colaborativos. En el primer capítulo denominado AXIOMA- MOVIMIENTO se utilizaron las siguientes categorías de análisis: Personificación-simulación: Argumenta relaciones fuera del fenómeno de curación bajo valores crítico-reflexivos y sincrético-culturales desde el axioma arte. Utilización-curación: plantea la posibilidad de curación a través de protocolos relacionales participativos, bajo postulados teóricos y prácticas contemporáneas desde diferentes ciencias interrelacionadas. Diseño-creación: interpreta estructuras para solucionar problemas con perspectiva relacional de coautoría, a partir de análisis de teorías y prácticas científicas, bajo parámetros de diseño-comunicación. En el segundo capítulo -EXPERIENCIA ESTÉTICA-TRANSMISIÓN- se contrastan los hallazgos del primero a partir de la creación de la obra artística individual titulada Viaje Estático, la cual relaciona las condiciones atávicas propias de una particular fenomenología de curación, en clave de participación activa, con interfaces motivadas por el diseño-creación-comunicación, con el fin de construir conocimiento conjunto.

Se concluye, entonces, que es posible constituir por medio del diseño y la comunicación de los entornos virtuales, propósitos curativos desde el arte, donde se vinculen, a manera de antecedente, experiencias profundas derivadas de las prácticas curativas y los usos de las interfaces, la interacción y lo real-virtual. Uno de los aportes significativos del trabajo es la relación directa entre autor-coautor que materializa los valores atávicos, las implicaciones culturales y los fenómenos sígnicos propios de la tradición, en el tejido sensorial e inmersivo de virtualizaciones digitales que potencian las acciones performáticas conjuntas.

Palabras Clave: Entornos virtuales, arte-performance, chamanismo.