

# Relaciones entre entornos virtuales con performances artísticos contemporáneos y algunas ceremonias chamánicas curativas americanas en una investigación-creación<sup>1</sup>

Mauricio Rivera-Henao<sup>2</sup>

Facultad de Artes y Humanidades

Universidad de Caldas, Manizales, Colombia

Fecha de recepción: 11/01/2011. Fecha de aceptación: 15/06/2011.

## Resumen

El artículo plantea la interacción existente entre performances contemporáneos, entornos virtuales y algunas ceremonias chamánicas curativas americanas. Presenta clasificaciones del arte del performance relacionadas con la antropología, campos de definición y nuevas aproximaciones, contrastadas por diversos artistas y marcos teóricos, haciendo énfasis en el grado de apropiación, uso y manipulación de las prácticas curativas tradicionales vinculadas con aspectos ceremoniales, desde posibles interrelaciones e interactividades de interpretación de signos de arte, diseño y nociones de movimiento, mediados por la participación, tanto del público como de la tecnología, en aras de construir una idea de coautoría de la obra artística, de acuerdo a estrategias de simulación. Expone el proceso de configuración, materialización y socialización del particular sistema de creación del autor y sus pilares fundamentales de formulación, dados en el manejo de los medios de interactividad, la experiencia del cuerpo en el signo-arte y por último, la reflexión crítica sobre la relación tradición-visión contemporánea que se refiere a las ceremonias curativas chamánicas, la experiencia estética relacional y los fenómenos de transmisión.

## Palabras clave

Performance, chamanismo, interacción, estética, creación, diseño.

## Virtual environments and contemporary artistic performances in relation to some American shamanistic healing ceremonies (an interactive creativity approach)

### Abstract

*The article points out the existent interaction among contemporary performances, virtual environments and some shamanistic healing ceremonies in America. It presents several classifications of performance art in relation to anthropology, definition camps and other new perspectives weighted against different artistic visions and theoretical frames, emphasizing on the degree of appropriation, usage and manipulation of traditional healing practices associated amid ritual observance, with the possible interrelations and interactivities of art signage, design and movement notions mediated by both the public and technology, in order to construct an idea of co-authorship of art works according to simulation strategies. It exposes the process of configuration, materialization and socialization of a particular creation system developed by the author, as well as its basic formulation pillars brought from interactivity media management, sign/art body experience and the critical reflection about the vision/tradition relationship on contemporary society towards healing shamanistic ceremonies, relational aesthetic experiences and culture-transmission phenomena.*

### Keywords

*Performance, shamanism, interactive creativity, aesthetics, design.*

<sup>1</sup>El artículo presenta un resumen de los resultados de la investigación adelantada por el autor para la tesis de Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas.

<sup>2</sup>Licenciado en Artes Plásticas, Universidad Tecnológica de Pereira. M.Sc en Diseño y Creación Interactiva, Universidad de Caldas. Docente de Diseño Gráfico en la Fundación Universitaria del Área Andina de Pereira. mauricioth@gmail.com



## Introducción

**Arriba.** *Pinta virtual*,  
performance interactivo.  
Mauricio Rivera Henao.  
Video disponible en:  
[http://www.youtube.com/  
watch?v=AeSDupADA78](http://www.youtube.com/watch?v=AeSDupADA78)

La necesidad de unir el arte con la vida llevó a algunos movimientos artísticos de vanguardia, desde los primeros años del siglo XX hasta la década de 1970, a plantear variantes significativas como los recitales poéticos dadaístas, las acciones o los *happenings*, y en general lo que conocemos hoy como el arte del performance; el cual ha permeado por su significado intrínseco, otras expresiones culturales como el teatro, el arte, la música, el diseño, la danza y cualquier labor o trabajo que vincule el cuerpo, los signos y símbolos que se construyen en un espacio-tiempo de presentación y representación determinado, donde el público es espectador-participante de la acción física.

Cuando el artista belga Jan Fabre, desde una alternativa de trasgresión se refiere al performance como “perforar” (Hertmans, 2003: 189), encontramos que en el hecho de la perforación de sí mismo se esconde una tendencia por abordar el contexto o el espacio del otro, no sólo desde la corporalidad del cuerpo físico, sino como objeto artístico. Fabre avanza hacia el análisis que implica el entorno cuando se ejecuta un acto performativo, lo que sugiere el abordaje del movimiento con relación a un determinado espacio de desarrollo, el cual, a todas luces, implica la interrelación de momentos sígnicos hacia lo axiomático. Quiere decir esto que lo que ocurre en el momento tanto conceptual como formal del acto performático, permite ver con claridad una determinada “situación” o gesto explícito-implícito. En este orden

de ideas, el performance es propositivo de muchas posibilidades, entre ellas el lenguaje, la acción y sobre todo, la intención. Nosotros creemos que esta pretensión del arte —siendo aún más críticos, del arte del cuerpo— por avanzar de manera propositiva, tiene que ver con el establecimiento de una determinada perspectiva de análisis, entendiéndola como un sistema de comprensión del mundo.

Hemos introducido así el cuestionamiento sobre el performance desde su relación histórica con las vanguardias artísticas clásicas. No obstante y parafraseando a Fabre, el performance como el acto de performance que representa, ha continuado un proceso de innovación a partir de los paradigmas filosóficos derivados de vanguardias posteriores, hasta un nuevo revisionismo. No queremos inducir al lector a pensar que vivimos en un estado de continuidad histórica, pues es muy conocido el anunciado fin del arte promulgado por teóricos como Arthur Danto (1999: 37), quien propone una pérdida de la linealidad histórica. El performance en la actualidad continúa su proceso de transformación en la posibilidad de comunicación con el espacio-axioma, donde el cuerpo en el movimiento y la capacidad de producción de signo logran instaurar una posibilidad de proposición. La interacción entre performance, entorno virtual y chamanismo curativo, implica necesariamente establecer puentes interpretativos de los performances como actos que pueden o no estar conectados con pretensiones ritualistas o curativas, motivo en el que se pretenden encontrar los gestos o problemas derivados de la relación propuesta.

## Metodología

La metodología de la investigación fue cualitativa de corte hermenéutico. Analiza las relaciones establecidas entre los entornos virtuales y las áreas del diseño —como la interacción, la interfaz y lo real-virtual—, con el arte del performance y algunas ceremonias chamánicas curativas americanas, a partir de trabajos de campo, para interpretar plan-

teamientos posibles por medio de la comparación y exploración teórico-práctica, y así poder establecer las relaciones y modos de investigación-creación existentes desde los postulados de la investigación. Los hallazgos y deducciones se comparan a partir de la confrontación de teorías y prácticas, y se evalúan en el apartado *Axioma-movimiento* en tres momentos: *personificación-simulación*, que corresponde a las relaciones representativas ficticias, es decir, las que no involucran la pretensión de la cura; *utilización-curación*, que incluye la curación como factor determinante de su existencia; y *diseño-creación*, en el cual se interpretan las relaciones de los pilares investigativos con perspectiva de creación. Los componentes teóricos mencionados con anterioridad y el desarrollo de una investigación etnográfica (observación-participación) en el bajo Putumayo colombiano, con el taita Ángel Chindoy Chindoy de la comunidad *Kamentsa*, estructuran el proceso de diseño-creación, así como sus alcances de obra artística particular, que se presentan en el apartado *Experiencia estética-transmisión*. Esto permitirá describir las relaciones establecidas por medio de un análisis documental contrastado en el marco de la investigación-creación.

## Resultados

### Axioma-movimiento

La imagen del sistema de creación articulado en el performance, lo vincula necesariamente al principio en su exclusiva significación como obra de arte y es, en este momento, cuando la acción chamánica participa en la figura de ítem o tema a trabajar con determinadas características. El chamanismo como tema o sujeto estudiado sin pretensiones mágicas, curativas o sagradas, da como resultado una *estrategia de simulación*, de acuerdo a lo promulgado por Baudrillard, cuando prefigura dicha estrategia como una estación ontológica de comprensión desde lo poético cartográfico (Baudrillard, 1978: 6).

La relación del performance con el chamanismo americano conduce a una identificación del territorio: magia chamánica y arte, salud chamánica y arte, dos acepciones de una particular cartografía mediada por la alusión del mundo plano en el mapa. Baudrillard alude a lo real en la bidimensionalidad de un mapa, figura intelectual de tierra, camino, país, geografía. Sin embargo, el axioma del performance bajo el signo de la diferencia con el centro de lo imaginario en la práctica curativa, funciona en el hacer claridad, en el ver claro sin objeto de comprobación posible. El cuerpo en el performance se encuentra sometido en el signo, bajo la tutela de la presentación, consecuencia de una estrategia de la simulación donde los significados se superponen. Quizás aquí se encuentra la esencia diferenciadora, ya que no se trata de reemplazar en el acto performático acontecimientos de la realidad construida por el arte y el no arte, sino de superponer sentido en una amalgama tejida de símbolos, otra mirada del concepto de simulación en el axioma. En el análisis contrastado del axioma-movimiento encontramos dos proposiciones claras hacia la clasificación del signo-performance-curación en las que analizaremos la *personificación-simulación* y la *utilización-curación*.

◆ **Personificación-simulación.** La personificación atañe a un acto diferente que involucra el ideal de ser en el cuerpo del otro, entendiendo por otro un cuerpo simbólico ceremonial chamánico. La simulación, en ningún momento, trataría de reemplazar a una persona acusada por fuerzas superiores o extrañas manifestaciones consecuencia de fenómenos de transformación, sino una estación onto-poética. La relación personificación-simulación, como momento del axioma-movimiento, plantea un tomar distancia frente a los contextos y significados mágico-religiosos curativos transmitidos (chamanismo ritual). Aquí no interesa si ocurre un efecto, pero cabe la posibilidad de que, en el transcurso de la acción performática, sean evidentes algunos síntomas o imágenes con algún tipo de carga ritualista. El lugar del performance

no es otro que el cuerpo simbólico que se gesta en la construcción signica, dada en la experiencia espacio-temporal del performance. El performer no es un chamán, se presenta, mas no actúa, no sigue un libreto, ni representa un papel distinto al de hacer arte; es decir, el performer no suplanta la identidad del chamán. En este caso se puede hablar de una *estrategia de simulación*, tal y como se hizo explícita previamente a partir de la definición de Baudrillard.

La obra del artista John Feodorov, de ascendencia indígena norteamericana, se mantiene en los límites culturales que le constituyen. En sus obras plantea una supervivencia de las tradiciones culturales de su comunidad vistas a través de artilugios artísticos relacionados con el performance. En el performance titulado *The Office Shaman*, realizado en el año 2005 (disponible en: [www.youtube.com/watch?v=iODGjOPpFUU](http://www.youtube.com/watch?v=iODGjOPpFUU)), Feodorov en el rol de performer, personifica de manera reflexiva la acción sanadora cuando toma algunos elementos de su tradición y los convierte en signo-arte, evidenciando una clara alusión a una forma axiomática plantada desde la simulación. Aquí comienzan a intervenir nuevas interpretaciones e interferencias del signo-arte, ya que por un lado el artista aborda un área trascendental del conocimiento dado por la herencia cultural de su pueblo, y por otro, utiliza todo el arsenal de la tradición para hacer arte. Todo lo anterior significa una nueva conducta físico-simbólica determinada por la mixtura cultural de la cual el performer es parte en su presentación; un chamán ejecutivo con escarapela que le identifica, corbata y camisa de puño, dentro de una escenografía de oficina-consultorio-chamánico. La personificación de Feodorov permite establecer puentes culturales sincréticos, ya que, los *post-it* que usa en el performance le permiten simular la curación, convirtiéndolos en las medicinas *presentativas*<sup>3</sup> de .....

<sup>3</sup>Proposiciones que nacen de la diferencia entre presentación y representación. La presentación se entiende como un acto legítimo que en el caso del performer se encuentra definido por el artilugio artístico y su relación con la vida, lo presentativo se refiere entonces a la característica indiscernible del performance, implícita en su condición momentánea.



**Arriba.** *Pinta virtual*,  
performance interactivo.  
Mauricio Rivera Henao.

este contexto burocrático. La eficacia simbólica del performer reside en la personificación artística de su tradición chamánica curativa, al mismo tiempo que su crítica multicultural expande dicha pretensión artística al entorno de una irónica realidad que trasciende lo burlón y se ubica en la denuncia política de una tradición cultural, violentada y agredida, en el signo performático que él constituye.

El signo performance-curación que queremos construir es “tamizado” por algunos artistas, como Guillermo Gómez Peña por ejemplo, a quien no le interesa buscar “lo universal” o “lo esencial”, sino que su signo se estructura en las diferencias multiculturales. Siendo así, en muchos de sus performances la alusión al chamanismo adquiere —en medio del agitado roce político del lenguaje del borde Chicano— un dinamismo que lo ubica en la simulación mediática y permisiva que tiene como fin la suplantación de significados usualmente vinculados con tradiciones particulares.

Las obras de Gómez Peña ubican la discusión en la dialéctica contemporánea entre significantes. El performer-chamán —con computador, sensores electrónicos y cierta tecnología de realidad virtual— reconstruye estados modificados de conciencia, pues el artista, ahora chamán simulado, propicia el axioma arte. El performance *Chicano Virtual*

*Reality* de Gómez Peña, instala una puesta espacio-temporal dada en la simulación de lo mediático real. En dicha obra las referencias a imágenes de culto se “tamizan” con soportes tecnológicos, los cuales ubican la experiencia del otro (corpus simbólico) con visiones maleables de lo real o de la realidad, de la cual dependen tanto la conexión del “usuario” como sus mecanismos técnico-simbólicos de expresión: programador performer-chamán en su escritorio; consola de medios audiovisuales (que permiten hacer de la conciencia del usuario un campo violento de evidencias culturales, tradicionales y contemporáneas, íntimas al igual que políticas); axioma performance-chamánico curativo en la otredad y su posibilidad como eficacia simbólica.

◆ **Utilización-curación.** La presentación signica performática y sus relaciones con entornos físicos, objetuales y de construcción dialógica, tejida por signos constitutivos de la acción chamánica, le permiten al performer la perforación del contexto artístico cuerpo-simbólico-axiomático. De tal forma, y siguiendo ese accionar curativo dado en la simulación, propone una recuperación o solución remedial con la actuación, lo cual quiere decir que el performer de alguna manera hace desaparecer la dolencia de la representación, aún a sabiendas que esa curación le duele en el cuerpo simbólico del otro y estima en profundidad una particular fe en la premisa del uso de la cura.

El artista venezolano Carlos Zerpa al referirse a los antecedentes del performance, escribe sobre los estados modificados de conciencia de los chamanes *Yanomamis*, de la región amazónica de su país, estado al que acceden a partir de la inhalación de un polvo llamado yopo (Zerpa, 2005: 35). El artista trata infructuosamente de relacionar prácticas chamánicas intemporales con sus contextos, en la significación de lo que configura un performance contemporáneo. Por este motivo cree ver en los actos de sanación de la tribu amazónica gestos para el arte, traducidos en actividades de sanación como danzas o interpretaciones vivenciales en viajes astra-

les, donde se obtienen especiales poderes mágicos. Zerpa, en su afán por encontrar el enraizamiento del significado del arte en el performance, cree haberlo logrado al establecer la analogía entre los indios sabios como verdaderos performers, verdaderos artistas, mitad chamán y mitad creadores artísticos. No obstante, podemos ver el aporte de Zerpa al campo de análisis propuesto en este artículo, cuando plantea una mirada interpretativa del performance como un no teatro en el que no se actúa, sino como una presentación real “como la vida misma” (Zerpa, 2005: 45-46).

Nuestra posición conceptual trata de definir el performance como un acontecimiento real, axiomático, vivo y palpante, expuesto en la excitación dramática y circunstancial donde su autor-ejecutor e incluso participante asume roles, atribuciones y reflejos de otredad en diversas direcciones. Siguiendo el texto de Zerpa encontramos el análisis de la obra del artista venezolano Pedro Terán, quien personificando a un chamán amazónico participó junto a Zerpa y el curandero colombiano Pancho Correa —cuya pretensión no es la de ser artista—, en la IV BIENAL DE ARTE DE MEDELLÍN, COLOQUIO DE ARTE NO-OBJETUAL (Zerpa, 2005: 41, 49). Correa expuso a los asistentes los niveles de eficiencia de sus métodos curativos, especialmente sus poderosas pomadas curativas de cualquier enfermedad (Zerpa: 2009). Lo curioso de la participación de un sabio de las plantas en un evento de arte contemporáneo internacional, hizo suponer de forma sesgada grados de implicación o lugares de confluencia que el mismo arte del performance ha vinculado desde diversos planteamientos.

Cuando el antropólogo Wade Davis, en su libro *El Río*, se refiere a la muerte como la maestra del chamanismo en la era paleolítica, aclara que esto obedece a la complejidad de los rituales ofrecidos en el proceso de caza para subsistir, ya que “tenían que matar lo que más reverenciaban, los animales que les daban la vida” (Davis, 2004: 85). Davis puntualiza uno de los factores más importantes de la cultura chamánica, el de los estados modificados

de conciencia, al referirse al peyote empleado por los huicholes en México, que posibilita ver otras realidades diferentes e invisibles.

Si vemos con atención, hay una pretensión por encontrar relaciones que nos ayuden a comprender, desde lo intelectual y espiritual, los significados del mundo y nuestro nivel de interacción, en particular, cuando las experiencias conducen a establecer nuevas posibilidades de comunicación, tanto en el uso de la palabra como en otros lenguajes. Con el ejemplo del consumo ritualista del Yagé, el peyote u otros enteógenos vinculados con prácticas ceremoniales curativas, los artistas del performance han encontrado que, en algún grado, esas producciones del arte se pueden emparentar con las sensaciones producidas por las ceremonias colectivas tradicionales de los pueblos indígenas, debido a la cantidad de alternativas técnico-simbólicas muy cercanas al arte y el gran número de matrices constantes de relación que se tejen, con mayor o menor grado de eficacia relacional, con otras posibilidades de mundo y otros conceptos de realidad. Cuando el etnólogo Michel Perrin compara al artista con el chamán, lo hace desde un entorno que le ubica en expresiones teatrales, como la danza y la música, las cuales le permiten tanto al chamán como al artista la posibilidad de crear, siempre a partir de la interacción que se construye no sólo con este tipo de manifestaciones, sino con quienes también las esperan, que son sus pacientes (Perrin, 2002: 73), otorgándole una identidad contenida en los acontecimientos que se tejen como, por ejemplo, en la oralidad entre el chamán y el paciente, extendiéndola al territorio del cuerpo entre performer y colaborador (o público).

En el libro *Chamanismo, colonialismo y el hombre salvaje. Un estudio sobre el terror y la curación* de Michael Taussig, se logran entender los valores dados en la Colonia a los chamanes por Bronislaw Malinowsky, al determinar que provienen de las atribuciones dadas por una raza superior a una inferior (Taussig,

2002: 270). Por la visión animista de su entorno, centrada en la ceremonia de plantas medicinales como el Yagé, Taussig se refiere al conocimiento social implícito que valida la interacción entre chamán y paciente, pues afirma que esta relación se legitima desde ambos en una construcción conjunta, al evidenciar la necesidad fáctica del uno sobre el otro, y no como Lévi-Strauss lo define, como una estructura fija donde el paciente no entra a tejer una relación que modifica las acciones del chamán o de la ceremonia, es decir, su presencia atávica no permite una modificación de la estructura ritual, sin dársele relevancia al sujeto (Taussig, 2002: 549).

Si volvemos a la comparación que planteó Perrin del chamán y el artista, y a la interacción conjunta de la que habla Taussig, se podría prever, en el caso del performance, una posibilidad participativo-curativa en el canal de la acción, por medio de los acontecimientos en que el performer le permite al público pasar de la pasividad a la actividad participativa; de forma que así como el chamán usa la palabra, las preguntas, las medicinas y el ritual, el performer crea protocolos colaborativos que posibilitan la interacción con los espectadores participantes, con lo cual se recupera entonces la relación artista-público y se remedia la construcción conjunta del axioma arte. Todo ello apunta, si se quiere, hacia el establecimiento del pluralismo posthistórico, parafraseando la muerte del arte histórico propuesto por Danto. En conclusión, el signo performer-chamán-curación se construye durante la interacción del performer y el público.

La performer Paka Antúnez, iniciada con chamanes shuar de la selva ecuatoriana, sana el concepto de error en la vida a todos aquellos que participan en su obra. Como vemos, existe una analogía con el pensamiento judeo-cristiano al involucrar el error como una especie de pecado o mancha original susceptible de redimirse. La diferencia consiste en emplear en la curación la colaboración conjunta. El proceso es: consulta al paciente sobre el significado de su error y desde allí, intenta recuperar el vector

positivo resultado del análisis del error. De esta manera entendemos que, si el performance se teje desde la participación, no es por una actitud arrogante y de abuso, sino por una necesidad de interpelación, o como dijimos, de interrelación profunda que se dirige hacia el intersticio del pensamiento y el tatuaje anímico del otro, del desconocido por conocer, de otra realidad. Por lo tanto, es un camino de representación (volver a presentar), si tenemos en cuenta el nivel protagónico del autor como un medio que presenta un algo curativo o no, que ejerce sus furores en el mensaje-signo. De todas maneras, el performer en su calidad de transmisor (revitalizador de la presentación), emplea todo el movimiento de su corporalidad, con el fin de encontrar un sentido para instaurar el significado de un signo (piénsese si se quiere en la medicina o práctica curativa, o en la sensación fenomenológica).

El performer se reconstituye en instrumento traslúcido-corpóreo, en un arma que permite reflejarse para atacar o defenderse en el objeto mismo de la cura. Esta prolongación de la existencia del performer en su alivio-signo, al público dinámico y móvil en la identidad a la que se ataca con el “arma-performance”, es determinada en su naturaleza presentativa, a la cual no se accede con facilidad en la interacción entre arte y vida, y a partir de la cual nos permitimos construir el siguiente propósito: *diseño-creación*.

◆ **Diseño-creación.** Nos referimos al proceso de construcción conceptual y técnico a partir del cual se movilizan ideas y herramientas que permiten entretejer estados de relación e interrelación simbólica. En este proceso se encuentra implícito un ideal de movimiento, de diseño y noción multifuncional de creación. En el diseño de creación participa activamente el arte, el chamanismo y la tecnología, todo ello desde el uso y la transformación constante, tanto del individuo artista como del participante en la construcción de la obra. La movilidad del cuerpo físico y su interacción con entornos virtuales, proporciona la prolongación signífica física

mediada por la simulación, esta movilidad interactiva permite presentar la gestación del símbolo constitutivo del performance; participación activa del coautor, inmerso en el significado analógico del artista-chamán. Eficacia del axioma arte en su expansión atávica.

Lev Manovich, teórico de los nuevos medios de comunicación, analiza que cualquier tipo de interactividad necesita menos de su propio desarrollo tecnológico que de las conexiones culturales del usuario —procesos psicológicos— (Manovich, 2006: 105), las cuales le permitirán a esta interactividad su identificación, con el ánimo de poder completar lo que falta en su hipótesis. A continuación se trae a colación un ejemplo con la intención de ampliar la idea expuesta por Manovich, en relación con el uso de la tecnología en la construcción de interactividad.

Se trata de la obra de la artista Paka Antúnez, comentada con anterioridad, la cual permite, en la elaboración de su performance, la participación del público al pretender curar individualmente el error en cada uno de ellos. En esta obra se establece la interacción cuando artista y participante colaboran en la construcción de un sentido y significado único; permitiendo de esta forma —de acuerdo a la noción de Manovich sobre identificación, y en particular, a partir del código chamánico-performático que la artista crea— suscitar que la interacción se convierta en más que una contribución al performer, deviniendo así en la identificación atávica del propósito de cura, con lo cual se pretende sanar en el axioma arte de manera inmersiva, por su colaboración en la acción performática.

Entonces, el análisis de movimiento que nos ocupa en términos de interactividad, se contendrá dentro de la hipótesis de identificación para poder, como Manovich lo dice, “completar lo que falta” (2006: 105); y vale la pena proponer la siguiente pregunta: ¿cómo sabe el público qué es lo que falta? Cuando Manovich, en el libro *El lenguaje de los nuevos medios de*

*comunicación*, se refiere a las diferencias entre el arte y el diseño, responde esta pregunta en torno a la interfaz. El público lo sabe, porque la identificación que se plantea en el signo-arte interactivo subyace a su génesis axiomática (Manovich, 2006: 116); se debe participar para que suceda el arte.

En la obra del artista catalán Marcel·li Antúnez Roca titulada *Capricho*, del año 1999, podemos entender mejor a lo que se refiere Manovich sobre la interfaz en el arte como motivación del contenido. Dado que las imágenes (variables) que se proyectan en la pantalla, a partir de la manipulación de los espectadores de tres estatuas con sensores de presencia y tacto, que representan la ingenuidad, la voluptuosidad y la autoridad, tienen la misma apariencia de las estatuas que sirven de interfaz, el contenido visual de la proyección en la pantalla subyace a su misma naturaleza discursiva de mutaciones de cuerpos reconstruidos. Es la interactividad la que propicia el acontecimiento programado para la instalación, por medio de la interfaz “estatuas” y su activación por parte del público participante. La identificación de presencias interrelacionadas es el arma en el arte interactivo, que no supone una automatización por parte de la máquina al arte sino que, como lo expresa Arlindo Machado al referirse a los niveles de inmersión y navegación programados para el usuario, “lo vuelven más complejo y difícil” (La Ferla, 2007: 371); pues es posible que cada presencia participativa le lleve al extremo de sus posibilidades maleables en las condiciones signícas-creativas, donde debe prevalecer el tejido entre forma y contenido, persiguiendo una coautoría eficaz. Es pues la interfaz la que permite la construcción del signo-axioma-arte en su movimiento. Si su génesis cambia, la obra se destruye, pues la movilidad de la presencia relacionada depende de la consistencia interpretativa de la interfaz.

En el caso del público, su colaboración en los hechos virtuales que dependen de lo ilusorio —construcción ficticia y aparente de simulaciones en torno a la colaboración tácita—, le permite entrar a perforar el performance que depende entonces

de la virtualidad propiciada por la interactividad. Cuando Hal Foster, filósofo y crítico de arte se refiere al tratamiento de lo real, escribe acerca del ilusionismo como simulación, con el objeto de descubrir lo real en el performance a partir de los señalamientos de los objetos que median su movilidad axiomática (Foster, 2001: 153); esto es algo que tiene que ver con el performance ya mencionado y analizado de Guillermo Gómez Peña, *Virtual Chicano Reality*, donde lo real es dado en la interactividad y la virtualidad.

En general, toda la tecnología del performance, menos la de su registro, se interpreta de forma irónica, pues no funciona en términos interactivos (el guante de simulación, los cables de realidad virtual, las órdenes del software para generar la virtualidad), sino que recae, finalmente, en la simulación de la que habla Baudrillard. Pero al mismo tiempo, volviendo a “lo real” de Foster, este ilusionismo redescubre lo tácito de lo real, significando entonces que todo el movimiento signíco que Gómez Peña y los otros performers de *Virtual Chicano Reality* construyen, en los límites culturales sincréticos que les caracterizan, nos permiten ir mucho más allá de la ironía y el ilusionismo, hacia la virtualidad ficticia que nace, precisamente, del tecno-chamán, es decir, de Gómez Peña artista interesado en la tecnología de bajo costo.

Estamos ahora ante el orden fáctico de volver a ver la experiencia chamánica curativa y su relación con el performance, como análisis de movimientos de público, que es nuestro interés, en las pretensiones tecnológicas sobre las que escribe Manovich cuando aclara la necesidad de identificación. Recordemos que no es más importante el hecho del medio interactivo en su funcionalidad extrema que la identificación psicológica. Es sólo un ejemplo en el que podemos analizar el volver a descubrir el ilusionismo de la virtualidad, simular lo simulado descubriendo en su axioma el retorno a lo real, que es el movimiento del chamán en su poder de hacer ver al otro lo que éste por sus propios medios no puede ver.

Los entornos virtuales en los performances de Roberto Sifuentes, James Luna, Violeta Luna y Guillermo Gómez Peña, como *Tele-bandidos*, *El Curio Shop Cyberpunk en la Frontera Electrónica* y *Mapa Corpo*, son el arma que tamiza tecnologías virtuales y signos chamánicos interculturales, convirtiéndose, a la par, en reflexiones críticas donde afrontan (en *streaming*) las connotaciones racistas de las que son objeto, modificadas éstas por la intervención de sus usuarios vía Internet. En estos performances, como lo explicaba Manovich al referirse a las diferencias entre el arte y el diseño, la interactividad es motivada por el contenido de la obra, su uso es la evidencia mediática polarizadora del cuerpo que la performa. Perforaciones mutuas alrededor del ilusionismo virtual, que permiten al mismo tiempo redescubrir lo real, tejido cultural en el que los performers permiten la construcción signíca sincrética de sus cuerpos, agredidos de forma real por las condiciones postcolonialistas de su condición.

La teórica brasileña Claudia Giannetti se refiere al entorno virtual de interacción por sensores y sistemas sensibles, con la pretensión de que las relaciones entre el performer y el público se posibiliten a través de su usabilidad. Giannetti acuña una nueva concepción de la imagen-cuerpo en el contexto virtual interactivo denominándola *Metaformance* (Giannetti, 1995: 49), la cual se constituye por el espacio fragmentado de las virtualizaciones de la imagen-cuerpo, reconstruyéndolo en la interacción con el performer por medio de la interactividad; un nuevo *cadáver exquisito* que se construye a partir de la otredad, de su “trans-apariencia”, parafraseando a Paul Virilio (*La Ferla*, 2007: 287), modificando el signo de cuerpo real, con el cual no se interactúa sólo por medio de su imagen-cuerpo aparente, sino también a través de su relación digital.



Se plantean entonces nuevas relaciones *metaformáticas* que analizan la simulación del cuerpo y su virtualidad interactiva, como en los performances en los que el movimiento del público se encuentra trans-aparente, ejemplo de ello es el caso de *El Curio Shop Cyberpunk en la Frontera Electrónica* del colectivo “La Pocha Nuestra”. La relación posible entre el *Metaformance* y el chamanismo curativo lo hila el signo interactivo en el entorno virtual, aunque su eficacia transformacional, en el sentido de la cura, se simula cada vez más en el ilusionismo del signo digital, donde la interfaz como virtualización de la cultura de los medios se presenta de forma ficticia, una curación-signo a gran distancia mediática no sólo espacio-temporal sino cultural, limita la condición atávica-física para propiciar la cura. Estaríamos volviendo a Taussig (2002: 441) y el conocimiento social implícito que valida las relaciones entre chamán-paciente y que no desvirtúa la participación de la otredad, al igual que como refiere también Taussig, a la condición postcolonial de las ceremonias chamánicas curativas como la de Yagé, donde los valores otorgados de poder y magia obedecen a tradiciones culturales arraigadas y axiomáticas, tácitas.

Si quisiéramos suponer desde la siguiente simulación signíca que la interfaz de la cura es el chamán, no podríamos decir lo mismo desde Manovich y Giannetti en torno a este análisis, al pretender que la interfaz, llámese sensor o entorno virtual interactivo, produjera la cura (*metaformance*), recordando el nivel de identificación en el arte al que se refiere Manovich; puesto que, así se estuviera relacionando de forma eficaz con la máquina, que en este supuesto curaría —condiciones fácticas del sincretismo al que aludimos—, podríamos diferenciar entonces la cura real de la cura virtual. Ésta última, experiencia digital del entorno interactivo contextualizada por la simulación y el ilusionismo de su condición ficticia-axiomática; y la primera, una cura real que depende de la interacción entre el paciente y el chamán.



**Arriba.** *Pinta virtual,*  
performance interactivo.  
Mauricio Rivera Henao.

La participación del movimiento de públicos en el performance y su relación con el chamanismo curativo, dependería de una construcción signíca, suponiendo la intención de la utilización de la curación en una relación real, donde no exista una interfaz que aluda a la usabilidad de medios virtuales interactivos (simulaciones mediáticas del chamán), sino que se permita a través de la interactividad del público con el performer-chamán, la analogía que planteamos en la estructura de “axioma” con la presencia de entornos virtuales que le amplifique y que no desmaterialice su presencia. Redescubrir lo real en un entorno virtual o *metaformático* que simule el cuerpo, no es suficiente para construir el signo performer-curación.

## Experiencia estética-transmisión

Con anterioridad nos hemos referido a las categorías de performances que involucran el signo chamánico curativo en su presentación performática; algunas, propiciadoras de interacción directa con el performer —participación de públicos sin ningún soporte digital—; y otras, con la intervención de entornos virtuales que legitiman al público participante como coautor. La creación de la obra particular desarrollada a partir de esta investigación, tiene un antecedente de tipo etnográfico (observación-participación) que es necesario contextualizar, para poder dimensionar la eficacia de la que hemos hablado en el propósito —utilización-curación— y también para permitirnos aclarar los alcances y conclusiones a las que hemos llegado.

El Putumayo colombiano es un territorio lleno de tradiciones, sorpresas y encantos. Uno de ellos es la ceremonia de Yagé, la cual no sucede sólo allí, pero después de buscar y encontrar este tipo de ceremonias en otras regiones

del país, fue en el Putumayo donde la creación de la obra inició. La experiencia participativa en las ceremonias de Yagé tuvo lugar en el alto y el bajo Putumayo —regiones que caracterizan la ceremonia y sus tradiciones, ya que se dice que las del bajo Putumayo son más fuertes, mágicas y extremas—, después de navegar por el río Putumayo y encontrar la selva-matriz de nuestra experiencia, siendo más precisos, en Puerto Asís, con el *Taita* del cabildo *Kamentsá*, Ángel Chindoy Chindoy, estaba que duró varios meses y que además permitió en mi proceso futuras transgresiones culturales.

En esta zona del país son muchas las necesidades de la población, dado que no hay agua potable, energía eléctrica ni comercios, se encuentran pocos cultivos de alimentos y los puestos de salud y las escuelas están a más de tres horas en chalupa por el río madre de su tradición, el río Putumayo. Mi experiencia fue un aprendizaje vital, imperturbable, íntimo, secreto y eterno. Tuve la oportunidad de convertirme en el ayudante del *Taita*, no sólo como cargador de leña (oficio fundamental de la labor), alimentador de gallinas, mandadero de oficios varios (comprar la carne el domingo a varias horas caminando por la selva con su hijo Dibier), y profesor de los hijos del *Taita*, sino también en otras labores menos domésticas y más ceremoniales que forman parte de la tradición, como por ejemplo, picador de bejucos y cocinero de Yagé.

Mis vivencias en la ceremonia me enseñaron a identificar, cortar y cocinar el bejuco; aunque todavía no era significativamente el conductor de experiencias, hacía falta algo, el lugar de la transformación donde todo por fin tiene sentido. El *Taita* Ángel me inició como uno de sus aprendices, a los que les enseñó parte de la tradición que, en medio de mis prejuicios, alcancé a entender. La prueba: tomar *remedio*, solo, en la selva del Putumayo; la evaluación: aún la hago. Las labores diarias no tenían una constante en el tiempo, pues estar pendiente de la olla donde se cocina el Yagé, así como su toma sorpresiva, modifican toda noción ciudadana; acciones que terminarían

por crear unos lazos afectivos de amistad más allá que la simple relación de intereses. Ahora, luego de varios años de haber terminado una etapa importante de formación en las selvas colombianas como aprendiz de *Taita*, sigo siendo su ayudante cada vez que él viene por estas tierras del Eje Cafetero.

Ser un ayudante de *Taita* también me configura como un conocedor de la estética, tomándola como el estudio de los fenómenos que afectan sensiblemente la experiencia de vida. La sabiduría de una enseñanza en la cercanía con lo natural-curativo, se convirtió en análoga pretensión del arte en la participación. Lo anterior, proyecta la experiencia como iniciado hacia la experiencia estética que no contendrá ningún tipo de representaciones, pues el código performático-curativo que construyo no es ajeno a mi experiencia de aprendiz. La construcción de obra tenía como objetivo la utilidad de entornos virtuales y sus posibles relaciones con el arte del performance y la ceremonia de Yagé. Las interrelaciones entre estos tres pilares (entornos virtuales, arte del performance y algunas ceremonias chamánicas curativas americanas) propiciarían, por medio de la colaboración activa de públicos, entrar a categorizar la comparación que establece Perrin entre el artista y el chamán, en la cual la metáfora curativa media la interacción.

A continuación hago referencia a cómo se desarrollaron los productos de la investigación-creación de la que da cuenta el artículo. En primer lugar, una obra de instalación performática titulada *Con\$ultor*, constituida por la presentación de un consultorio de chamán, al cual el espectador podía ingresar después de hacer fila de espera o pedir cita previa. Fue seleccionada por la curaduría Inversiones (relación arte-economía) para el 13 SALÓN REGIONAL DE ARTISTAS zona centro-occidente, y se presentó en las ciudades de Armenia y Medellín 2009-2010, eventos auspiciados y organizados por el Ministerio de Cultura de Colombia. *Con\$ultor* se presentó como ponencia en el 42 SALÓN NACIONAL DE ARTISTAS 2011, en Cartagena. Lo anterior ayudó a consolidar



Arriba. *Viaje Estático*. Museo de Arte de Pereira, 2010. Mauricio Rivera Henao.

la obra titulada *Viaje estático*, exhibida en el mes de Abril de 2010 en la sala principal del Museo de Arte de Pereira. Como resultado de la investigación surgieron otras evidencias o productos verificables, como la ponencia *El remedio como experiencia estética en performances colaborativos* presentada en el 13° CONGRESO DE ANTROPOLOGÍA EN COLOMBIA, celebrado en la Universidad de los Andes dentro del simposio *Cultura y Droga*, 2009. Al igual que la participación en el foro de diseño del 8° FESTIVAL INTERNACIONAL DE LA IMAGEN, Manizales 2009, con la ponencia *El Performance: Su Práctica, como método de obtención de conocimiento*, que fue publicada en *Zona, Revista de Ciencias Sociales y Humanas* de la Fundación Universitaria del Área Andina, de Pereira. De igual forma, se presentaron el performance-ponencia *Chamanismo, arte y diseño* en el evento A TODO DISEÑO (ATD 11), de la Universidad Católica de Pereira, 2010; y la exposición del videoarte *Pinta Virtual*, en NO LOCAL VIDEOARTE INVESTIGACIÓN CREACIÓN EXHIBICIÓN, muestra internacional: Argentina-México-Colombia 2010. Asimismo, participación con performances y la ponencia *Unificación del arte, el diseño y el chamanismo*, en el evento GEOPARADISE, realizado en la ciudad de Sinaí, Costa Rica, que se llevó a cabo entre diciembre 30 de 2010 y enero 11 de 2011. Cabe mencionar que la investigación fue galardonada

con el Primer Puesto de la convocatoria interna de investigación de la Fundación Universitaria del Área Andina de Pereira, 2010.

#### ◆ Fases de construcción de la obra “Viaje Estático”

*Primera parte.* La estructura del performance gira alrededor de una matriz de análisis que cuenta con tres variables: estado del arte-mente, innovación tecnológica-cuerpo y prácticas colaborativas-espíritu, en las que cada una contiene tres preguntas, dos por parte mía y la última a cargo del colaborador (público participante). Las preguntas giran alrededor de prácticas contextuales en el arte, las creencias y la utilización de prácticas ceremoniales; para determinar, por medio de la discusión conjunta de cada una de las respuestas, la segunda parte, que sería *la limpia*. Se clasificaron entonces las respuestas que, para nuestro análisis de la utilización-curación del performance, son fundamentales, tales como: «sentí mejoría», «vi lo que tengo que hacer», «estoy segura que aquí voy a descargar cosas», «me relajé mucho», «vi un ángel». Estas respuestas están, en definitiva, enmarcadas en el conocimiento social implícito al que se refiere Taussig, de orden atávico,

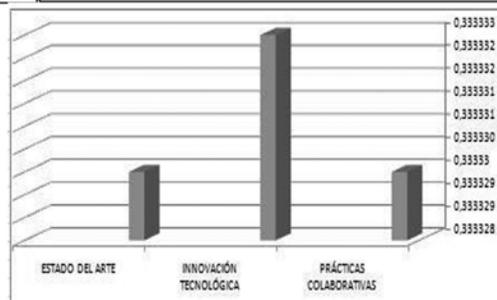
VIAJE ESTÁTICO				
Mauricio Rivera Henao Museo de Arte de Pereira				
SESIÓN	1	Consultoría, performance colaborativo.		
FICHA	1	Coautores Museo de Arte de Pereira		
EMPRESA	Museo de Arte de Pereira			
ACTIVIDAD				
DIRECCIÓN				
TELÉFONO				
E-mail				
HISTORIA Y DESCRIPCIÓN DEL COAUTOR				
CONSULTOR	Artista - Chamán: Mauricio Rivera Henao.			
CIUDAD	Pereira.			
FECHA	Abril 16 de 2010.			
CRITERIOS PARA CALIFICACIÓN DE VARIABLES				
SI				★
NO				★
MÁS O MENOS				★
NO SE				★
¿QUIEN SOY YO PARA DECIR QUE ESTA BIEN O MAL?				★
A VECES	AHHH!	UHHH!	OHHH!	ETC...
				★
VARIABLES DE CHEQUEO - Estado del Arte (mente)				
VARIABLE		Calificación		
Mauricio Rivera Henao.	1. ¿Sabe usted que significa ser un coautor de este performance y está de acuerdo con sus implicaciones?	★		
Mauricio Rivera Henao.	2. ¿Sabe usted de que se tratan las prácticas colaborativas en el arte?	★		
3. ¿?		★		
TOTAL CALIFICACIÓN		10		
PORCENTAJE DE CALIFICACIÓN		33%		
VARIABLES DE CHEQUEO - Innovación tecnológica (cuerpo)				
VARIABLE		Calificación		
Mauricio Rivera Henao.	1. ¿Esta usted conciente de ser multidimensional y hace uso de sus sistemas de información y comunicación ?	★		
Mauricio Rivera Henao.	2. ¿Tiene alguna enfermedad, pensamiento o espíritu que se interpone en su camino?	★		
3. ¿?		★		
TOTAL CALIFICACIÓN		10		
PORCENTAJE DE CALIFICACIÓN		33%		

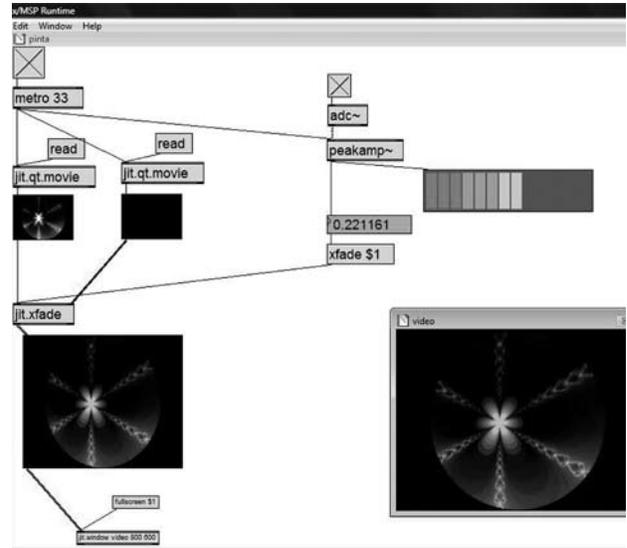
Arriba. Matriz de análisis, *Viaje Estático*, 2010.

como también las respuestas y preguntas alrededor del arte: ¿por qué esto es arte?, ¿usted qué quiere decir con esto?, ¿qué son las practicas colaborativas?, ¿qué son niveles de inmersión?, ¿multidimensionalidad?, ¿soy un coautor?, ¿esto me puede ayudar a mejorar? La información que se genera de la matriz es la esencia para la segunda parte, pues allí se concretarían las dudas y pretensiones manifiestas en la matriz de análisis.

*Segunda parte.* Se estructuró a partir de una programación en Max/Msp/Jitter, software para crear interactivos a partir de sensores, entre otras funciones. El interés de su uso fue el de evidenciar la relación entre chamán y paciente, performer y participante, volviendo al participante coautor de la obra, y al performer, programador-autor de la experiencia. Taussig se refiere en la relación chamán-paciente a la cualidad del chamán, quien por medio de su canto hace *ver* al paciente, y a éste, como el generador de relatos del chamán (2002: 250). La programación del interactivo presenta esta interacción a la que alude Taussig, pues su usabilidad se da cuando en el momento de *la limpia*, los cantos y la música activan proyecciones visuales sobre la persona que se encuentra en

VARIABLES DE CHEQUEO - Practicas Colaborativas (espíritu)	
VARIABLE	Calificación
1. ¿Cree usted que su papel como consultante es fundamental para este performance y está usted listo para dejar su ego y pasar a ser coautor?	★
2. ¿Realiza actividades especiales como rezos, ofrendas, ayunos, rituales o ceremonias para sentirse mejor?	★
3. ¿?	★
TOTAL CALIFICACIÓN	10
PORCENTAJE DE CALIFICACIÓN	33%
FICHA CONSOLIDADO Y GRÁFICOS	
ESTADO DEL ARTE	33%
INNOVACIÓN TECNOLÓGICA	33%
PRÁCTICAS COLABORATIVAS	33%
TOTAL CALIFICACIÓN	100%
AUTOR:	
Nombre y firma	Mauricio Rivera Henao.....
COAUTOR: Nombre y firma	





Arriba. Performance interactivo *Pinta virtual* y su programación en Max/Msp/Jitter.

medio de medicinas tradicionales de varias culturas. El participante se sienta en un banco tradicional del Putumayo, desde el cual comienza a sentir las proyecciones sobre su cuerpo. Cabe aclarar que se trata de figuras fractales que simulan *la pinta* o visión producida por el Yagé. *La pinta* permite ver lo que pasa, qué puede estar ocasionando alguna enfermedad y esta reflexión puede llevar a la curación manifestada por la purgación física en la ceremonia, no sólo como reflejo de una enfermedad corporal, sino también mental, psicológica y espiritual, que se entienden en el mundo de la ceremonia tradicional como un todo indivisible.

En el contexto del performance, durante la *limpia-pinta* interactiva se usan sahumerios, cristales, cuencos tibetanos y perfumes de plantas aromáticas que le ocasionan al coautor un estado modificado de conciencia, relajación y curación en el signo-performance. Aquí se está lejos de robar e irrespetar una tradición, puesto que, la pretensión no es simular algo que no soy, y el propósito es vincularla al arte del performance como metáfora curativa que recupera la relación participativa del arte, artista-espectador-participante en el contexto de la institución arte. *La limpia* termina con la firma

de la matriz de análisis por parte del participante como coautor del performance, y del performer como autor.

Cada uno de los coautores participó en la obra entre 15 y 30 minutos, al tiempo que los espectadores podían observar la realización del performance sin vincularse de forma activa. La obra, presentada en el contexto de la institución arte, ha tenido un total de 22 coautores. Luego, cuando la presentación performática ha finalizado en cada uno de sus momentos, es posible acceder a lo ocurrido gracias a la reproducción de un registro en video proyectado en la sala de exposiciones sin ningún nivel de interactividad, pues tan sólo hace manifiesto los acontecimientos contextuales en la movilidad del signo performance-interactivo-curativo.

## Conclusiones

A manera de conclusión, el bajo nivel de interactividad, en contraste con lo que Giannetti denomina *metaformance*, implica una posibilidad de eficacia más tangible que la teórica, pues en este caso el cuerpo físico del performer no se virtualiza y la condición

atávica y el conocimiento social implícito del que escribe Taussig, suscriben la experiencia como la interacción que posibilita la cura del chamán y del paciente. Recordemos que Taussig le confiere a esta relación valores eficientes y verificables del contexto ceremonial, un nivel de interactividad mayor permitiría la pérdida de dominio de, en este caso, el performance-ceremonia y se anularía el signo-simulación que enviste al performer como quien está produciendo el acto ceremonial, quien está a la cabeza de las acciones y quien tiene el poder y el permiso de hacer *ver* al otro (que no puede), para propiciar la mirada de quien quiere ver. La eficacia simbólica que planteamos necesita entonces, por su condición tácita y atávica, la presencia física del performer-chamán, y no su virtualización mediática, en el caso de la tradición chamánica curativa, no puede curar con o sin su manipulación por parte de un sujeto; el poder se encuentra en el cuerpo de quien cura y sus relaciones con el mundo de lo invisible, signo performance-curativo-interactivo.

Por lo anterior, podemos concluir que la presencia de la virtualidad posibilita la participación del performance, legitimando el rol de coautor del espacio envolvente, además de la prolongación circunstancial implícita en la relación real-virtual de la tradición chamánica curativa, tal y como refiere el artista Roy Ascott en su comparación de la doble conciencia, otorgada a los chamanes a raíz de su ingestión de Yagé, con los niveles de inmersión producidos virtualmente (Ascott, 2003: 357-358). Los lazos entre lo real-virtual se podrían interpretar desde el *diseño-creación*, tal y como Ascott lo analiza desde la hipótesis de las tres realidades: virtual, validada y vegetal (Ascott: 2009), en la cual el artista postula la convivencia de experiencias simultáneas bajo circunstancias que arguyen estudios de conciencia.

La etnografía (observación-participación) de las ceremonias nos permite, además de entender la interacción desde los argumentos de Taussig y Ascott como propiciadores de la ceremonia, comprender la construcción de protocolos ligados a la experiencia. Esto quiere decir que la matriz de análisis y la programación en Max/Msp/Jitter propician la interacción que posibilita la obra, configurada a partir de la comunicación establecida por los protocolos colaborativos que la construcción de conocimiento colectivo permite. La obra es un artilugio con características estéticas funcionales, cuya razón construye a su vez la dialéctica entre tradición y posmodernidad, puentes interpretativos del signo performance-curación.

Es de nuestra opinión que *la pinta* de la ceremonia de Yagé, a diferencia de las teorías del antropólogo Jeremy Narby, quien supone que las imágenes corresponden a visiones de la estructura genética de la biosfera (ADN) y que le permite al chamán interconectarse, en el sentido holístico del “ser”, con el todo (Narby, 1995: 88), sobrepasa valores culturales determinantes. La construcción de imágenes por medio de la ceremonia de Yagé, depende entonces de la relacionalidad que pueda existir no sólo entre el chamán y el paciente, sino también entre conciencias, determinando ambas la curación.

Así, nos encontramos con la posibilidad de proponer la apertura hacia una nueva experiencia de conectividad ceremonial, donde lo relacional, según el crítico de arte Nicolas Bourriaud (2008: 53), se emparenta en nuestro caso con las teorías que arguyen la conexión con la biosfera vía ADN, la cual significa, para Ascott, la posibilidad analógica del arte interactivo como construcción de conocimiento conjunto. Suponemos entonces que la curación otorgada por *la pinta* de Yagé, opera como la conexión entre “conciencias de vida”, siendo la falta de relacionalidad de la conciencia la productora del malestar (enfermedad), pues para la tradición curativa chamánica no se trata de adquirir poder personal, sino de curar a través de la medicina tradicional; de este modo, son las relaciones tejidas por *las pintas* las que recuperan lazos inconexos, restableciendo la salud de manera holística.

La conciencia de lo real en la ceremonia de Yagé se propicia por la conexión multidimensional. Es esta afirmación la que permite la analogía entre los niveles de inmersión del usuario en entornos virtuales (Ascott: 2003); parafraseando a Foster, al “descubrir” lo real, podemos decir que en la experiencia de la ceremonia ello se descubre a partir de *la pinta*, pues es un antecedente de la sensación verificable de la conciencia en la asimilación de lo verdadero, de lo real que, en resumen, es la conectividad posible con la vida misma, con la conciencia de ser parte del todo, del universo, de lo infinito, dándose lugar a la curación, la cual se podría explicar por la ciencia como compuesto biológico purgativo, reduciendo la metáfora y el mito de la tradición cultural, pues los elementales o espíritus de las plantas no se podrían comparar, en este caso, a moléculas.

Analizamos con anterioridad algunos factores fundamentales de la creación de *la pinta*, la cual supone para la obra de creación interactiva la construcción de conocimiento conjunto y colectivo, el cual es valorado tradicionalmente en la ceremonia de Yagé, como motivador de la tradición de los hombres medicina, chamanes, sabedores y taitas. La sabiduría ancestral de estos seres conlleva a expandir el conocimiento, adquirido en las ceremonias, a su cotidianidad.



## Referencias

- ◆ Alcázar, Josefina & Fernando Fuentes (2005) *Performance y arte-acción en América Latina. Carlos Zerpa, Lo que vi, lo que escuché, lo que viví, lo que rozó mi piel*. México: Citru Ex Teresa. Edición Sin nombre.
- ◆ Ascott, Roy (2003) *Telematic Embrace Visionary Theories of Art, Technology and consciousness*. California: University of California Press.
- ◆ Ascott, Roy (2009) Realidades Convergentes: arte, tecnología, conciencia, desde la perspectiva planetaria. En *a mínima*. Publicación impresa de arte actual y nuevos medios. Revista # 11. Artículo Digital [en línea] 2009. En: <http://aminima.net/wp/?=447&language=es> [Diciembre 4 de 2009].
- ◆ Baudrillard, Jean (1978) *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- ◆ Bourriaud, Nicolas (2008) *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- ◆ Danto, Arthur (1999) *Después del fin del arte*. Barcelona: Paidós.
- ◆ Davis, Wade (2004) *El Río, Exploraciones y descubrimientos en la selva amazónica*. Colombia: Fondo de Cultura Económica/ El Áncora editores.
- ◆ Feodorov, John (s. d.) *The Office Shaman*. En: <http://www.youtube.com/watch?v=i0DG0PpFUU> [Abril 5 de 2009].
- ◆ Foster, Hal (2001) *El retorno de lo real*. España: Akal.
- ◆ Giannetti, Claudia (1995) *Media Culture*. Barcelona: ACC L'Angelot.
- ◆ Hertmans, Stefan (2003) *Jan Fabre. Gaude succurrere vitae*. Barcelona: Fundación Joan Miró.
- ◆ Machado, Arlindo (2007) El advenimiento de los medios interactivos. En La Ferla, Jorge (compilador) *El medio es el diseño audiovisual*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- ◆ Manovich, Lev (2006) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- ◆ Narby, Jeremy (1995) *La Serpiente cósmica, el ADN y los orígenes del saber*. Genève: Georg Éditeur.
- ◆ Perrin, Michel (2007) Las artes de los chamanes. En Barona Tovar, Fernando (compilador) *Chamanismo, tiempos y lugares sagrados*. Cali: Ediciones Universidad del Valle.
- ◆ Rivera, Mauricio (2009) El Performance: Su Práctica, como método de obtención de conocimiento. *Zona, Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, volumen 6: 14 – 18.
- ◆ Rivera, Mauricio (s. d.) *Pinta Virtual*. En: <http://www.youtube.com/watch?v=AeSDupADA78> [Octubre 10 de 2010].
- ◆ Taussig, Michael (2002) *Chamanismo, colonialismo y el hombre salvaje. Un estudio sobre el terror y la curación*. Bogotá: Norma.
- ◆ Virilio, Paul (2007) Todas las imágenes son consanguíneas. En La Ferla, Jorge (compilador) *El medio es el diseño audiovisual*. Manizales: Editorial Universidad de Caldas.
- ◆ Zerpa, Carlos (2006) “El arte sin magia no es arte... Una entrevista sobre Arte y Magia de Enrique Enriquez a Carlos Zerpa”. En: <http://carloszerpa.multiply.com/reviews/item/16> [Agosto 2 de 2009].