



**PROGRAMA DEL COLOQUIO**  
**Miércoles 18 de junio de 2003 / 10 a.m.**

*Moderadora: Déborah Nofret*

**- Panel: Arte tradicional y arte digital: una experiencia compartida / Traditional art and digital art: a shared experience**

Eduardo Moltó, Julio Mompeller, Angel Alonso, Ricardo Garcés, Alicia Gutiérrez, Déborah Nofret (Cuba) Coordinadora: Sandra González

**- El posthumanismo dentro de la transculturización / Transculture and posthumanism**

*Patricia Villalobos (Nicaragua)*

**- La serie de la frontera: Usando la Red para delinear nuestras diferencias / The Border Series: Using the Web to Map Our Differences**

*Scott Townsend (Estados Unidos)*

**- Presentación: Proyectos de ENET / Cubasí y el Centro Pablo: sitios El misterio de la mirada virtual; Centropablonoticias**

*Projects developed by ENET/Cubasí and Centro Pablo: The mystery of the virtual viewing site and Centropablonoticias (Centro Pablo news site)*

**- Comunicación de CITMATEL / Communication by CITMATEL**

**- El artista y la palabra / The artist and the word**

*Ernesto Ríos (México)*

**- Arte digital holográfico: ¿una nueva forma de expresión? / Holographic Digital Art: a new form of expression?**

*Dr. Angel G. Augier Calderin (Cuba)*

**- Intervenir la imagen o El espejo mágico / To intervene the image or The magic mirror**

*Carmen Pezido (Argentina)*

**- Ludicida Arte Virtual: poética de la obra de arte abierta como elemento lúdico de la sociedad en el ambiente virtual-internet / Virtual Ludicidaarte: The poetic of the open work of art as a ludic element of society in the virtual internet environment**

*Mariana Branco (Brasil)*

**- Front v3.0 / Trajes de conflicto activados por voz / Front v3.0 / Voice-activated inflatable conflict suits**

*Millefiore Effect (Estados Unidos)*

**RESUMENES / ABSTRACTS**

**El posthumanismo dentro de la transculturización**

*Patricia Villalobos (Nicaragua)*

El borrón sistemático del cuerpo durante el periodo de los años 70's a los 90's, en Centro y Sur América, nos dio una ocularidad particular del cuerpo: descarnado, torturado, inspeccionado y disecado. El cuerpo de hoy es igualmente visto con similar indiferencia y separación por diferentes circunstancias.

**Transculture and posthumanism**

*Patricia Villalobos (Nicaragua)*

The systematic erasure of the body in the politics of the 70-90's in Central and South America bestowed a particular ocularity to the body – de-fleshed, tortured, dissected. Today, we view the body with similar detachment through a set of different circumstances.

**Serie de la Frontera: Uso del web para mapear nuestras diferencias**

*Scott Townsend (Estados Unidos)*

Los mapas son historia cultural y natural simultáneamente; se crean a partir de enfoques culturales, y se interpretan como verdaderas vistas físicas del mundo. El medio histórico y contemporáneo del mapeo es paralelo a otras formas del conocimiento y a su relación con el poder.

**The Border Series: Using the Web to Map Our Differences**

*Scott Townsend (Estados Unidos)*

Maps are simultaneously both cultural and natural history; they are created from cultural biases, while being interpreted as truthful physical views of the world. The historical and contemporary milieu of mapping parallels other forms of knowledge and its relationship to power.

**¿Arte digital holográfico: una nueva forma de expresión?**

*Dr. Angel G. Augier Calderin*

Las técnicas holográficas son técnicas ópticas que permiten captar y reproducir la información visual de las imágenes tridimensionales. Lo usual en estas técnicas es obtener imágenes que reproducen objetos que tienen existencia real artificial.

**Holographic digital art: a new form of expression?**

*Dr. Angel G. Augier Calderin*

Holographic techniques are optical techniques that capture and reproduce visual information of three-dimensional images. Generally, these techniques are used to obtain images that reproduce real, existing objects.

**Intervenir la imagen o el espejo mágico**

*Carmen Pezido (Argentina)*

El trabajo propone indagar en la interactividad como generadora de sensaciones y percepciones. Las representaciones digitales no son simples dispositivos de traducción de la realidad sino los medios para una nueva forma de pensarla.

**To intervene the image or The magic mirror**

*Carmen Pezido (Argentina)*

This work aims to inquire on the interactivity as a generator of sensations and perceptions. Digital representations are not simple translation devices of reality, but the means for a new form of thinking it.

**Ludicida Arte - virtual: poética de la obra de arte abierta como elemento lúdico de la sociedad en el ambiente virtual-internet**

*Mariana Branco (Brasil)*

Con el decorrer de la historia de la humanidad y con la introducción y utilización de las nuevas tecnologías han surgido innovaciones y polémicas. Se sabe que la humanidad ha acompañado las innumerables modificaciones que han ocurrido en los modos de producción y que en los días actuales la técnica es uno de los principales agentes de las transformaciones.

**Virtual Ludicidaarte: The poetic of the open work of art as a ludic element of society in the virtual Internet environment**

*Mariana Branco (Brasil)*

In the course of the history of humanity and with the introduction of new technologies, innovations have originated and polemics have been generated about these topics. It is well known that humanity has accompanied innumerable modifications that have taken place in the production forms and that at present, techniques are among the main agents of transformation.

**Front v3.0 / Trajes de conflicto activados por voz**

*The Millefiore Effect*

Front consiste en dos trajes de vestir ligeros que contienen bolsas de aire inflables, ofensivos y a la vez defensivos. Los veladores ayudan a los participantes a ponerse los trajes que se atan alrededor de sus hombros, sobre sus vestidos. Cuando un participante gruñe o canta, sus bolsas ofensivas se inflan, conjuntamente con las bolsas defensivas del otro participante. Si ambos jugadores son lo suficientemente ruidosos, ambas bolsas se inflan completamente. Cuando los participantes guardan silencio, los trajes se desinflan.

**Front v3.0 / Voice-activated inflatable conflict suits**

*The Millefiore Effect*

Front consists of two lightweight wearable suits that both contain offensive and defensive inflatable air sacs. Attendants help participants into the suits, which strap around their shoulders, over their clothes. When they growl or sing, their own offensive sacs inflate, along with the other participant's defensive sacs. If both players are loud enough, both suits will be entirely inflated. When the players are quiet, the suits deflate.