

# Cosmogonía J

**Judith Villamayor**

Al comienzo dos problemas cruzaban mi creación: el espacio para almacenar mi obra y su visibilidad.

Venía realizando dos muestras individuales por año, bien podía hacer una por mes, pero sentía cada vez con más fuerza la sensación de extrañeza ante la situación "quieta" de las muestras en sí.

En ese momento aproveché el valor que suponía este momento, y me dediqué a experimentar y producir ignorando cualquier posible acción en un "cubo blanco". Comenzando en el año 1987 con el uso de la tecnología en el arte, una herramienta, cierto, más cuando la cabeza se parece más a un volcán donde las ideas líquidas se pelean por cristalizarse, esa herramienta resultó el canal esperado, convirtiéndose en nuevo estímulo, potenciando mi estado creativo queriendo hacer cada vez más y más.

Al principio solo la usaba para componer los proyectos que tenía pendientes en mi cabeza, luego depósito de obra, y laboratorio obligado para los nuevos trabajos hasta que finalmente el medio se convirtió en el soporte definitivo, ya no solo era armarlos con la consiguiente sensación de liberación de espacio en la memoria, sino que se trataba de concebirlas para que no salgan de allí.

Mi alta productividad se había topado con la herramienta apropiada, el espacio físico había dejado de ser un problema, mi obra ya era solo digital, y podía experimentar con la velocidad que requería mi hambre de concretar ideas. El segundo problema, la visibilidad de mi obra, vería respuesta unos pocos años después con la aparición de las webpages.

Roy Ascott aparece en mi cosmogonía en el año 1995, haciendo conciente un proceso que venía llevando, con su ponencia en ArtFutura 95, "*El crecimiento de la Hiper corteza cerebral*".

Uno va entendiendo el universo de acuerdo a las experiencias que le va tocando vivir, en mi caso, el cruce con este teórico, provoca que mi cosmogonía se complete en la integración de estas tres realidades, la Realidad Física, la Realidad Mágica y la Realidad Virtual.

Ascott, en el crecimiento de la hipercorteza, plantea que el continuo uso de estas herramientas provoca una proyección de nuestra mente en la compu, la mente desarrolla nuevas capacidades acorde a este nuevo órgano. Y luego la interconexión de estas mentes a través de estos nuevos órganos, por medio de la red, constituyen un organismo de otro orden.

Al principio tuve que reeducar mi mano en el uso del mouse para conseguir trazos sensibles, a los que estaba acostumbrada con el dibujo a mano alzada. El gesto de aprendizaje era el mismo, sentía claramente una, me gusta insistir en este término, *reeducación* de la mano y de la consiguiente porción del cerebro relativa a este metièr.

Este "crecimiento de la hipercorteza", consistente en usar de manera diferente la cabeza, conlleva formas diferentes de obras, pensemos en el ahora habitual copy'n'paste, en el acceso a un volumen desorbitado de información, en las nuevas composiciones como las apropiaciones, desarrollo de virus, implantes, VRML, 3D y tanto más.

## Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital

Se borra la vieja categorización. Todo es escritura, sea texto, foto, música o películas. Y da inicio del cuestionamiento del copyright

Hago un paralelo de este momento personal, con el de los niños en la etapa del garabato hasta el desarrollo de las primeras palabras. Y creo posible compararlas visualmente y es mi intención ir un poquito más lejos y compararlas con los trazos primitivos de la época prehistórica, la pintura rupestre. Me resultan momentos equivalentes.

Pero volvamos al aporte de la imprenta, y a su actual liberación con el uso de estas nuevas tecnologías.

Hasta la creación de la imprenta, la transmisión de la palabra era en su mayoría oral. Los manuscritos eran accesibles a unos pocos, el resto disponía de un conocimiento transmitido oralmente con su consiguiente modificación a gusto del transmisor, así se pasaban el saber de las artes y oficios, el saber popular, de unos a otros, siglo tras siglo a lo largo de toda la historia. Insisto, que no hablo de aquellos pocos guardianes de la recopilación del conocimiento, sino que hablo específicamente de la inmensa mayoría de la población. Con la creación de la imprenta este saber popular se cristalizó en ediciones escritas e incuestionablemente pasaron a ser patrimonio de otros pocos: los editores y de la noción del copyright.

Es innegable el desarrollo que alcanzó la sociedad con el uso de la imprenta, no es el punto de mi cuestión, sino más bien que esta época *marcaría* el comienzo de la rigidización del pensamiento, la linealidad en la lectura. Para saber algo había que leer letra por letra, una tras otra, en construcciones gramaticales aprendidas en escuelas o talleres, el saber popular se había desplazado. Esta hegemonía en el pensamiento ahora es atravesado o liberado por el hipertexto.

Ahora otra vez, el usuario tiene poder sobre el texto para tomarlo modificarlo y volverlo a compartir

Empezaba con más hambre a absorber el conocimiento de distintas bases de datos, con el cd rom y la red, y el hábito de comer más y más saberes, maneras de pensar, nuevas estructuras, video-games, programas, bibliotecas, banco de imágenes, foros y lenguajes, todo indistintamente. En la invulnerabilidad de mi hogar, accedía a lo distante, a archivos remotos, a compartir recursos donde un error de seguridad deja abierta una puerta trasera para poder revisar otra manera de organizar la data y otra data, y al juego de encontrar estas vulnerabilidades.

A partir del año 1997, con un acceso irrestricto a internet, la conexión fluida con otras mentes conformó un nuevo cuerpo de obras: las intervenciones a websites, la apropiación de imágenes, el acceso a información, y su consiguiente toma de conciencia de la condición humana, cada día se publicaban más y más websites sobre crímenes, estadísticas, controles gubernamentales, historiales clínicos, abusos sexuales, denuncias de situaciones de represión o censura, manuales o tutoriales para aprender lo que sea, la visión de desbordaba de imágenes sobre el dolor, abandono, pornografía, magia o música.

Todos mis intereses ardían incluyendo estas nuevas bases de datos, kilómetros de nombres, números de tarjetas de créditos, recetas para fabricar explosivos, pocimas mágicas, programas de seguimiento de satélites, me entretenía la subversión en las comunicaciones por mail, los malos entendidos, las identidades supuestas, el anonimato o la falta de él, estimulaban las incursiones clandestinas incorporando el surfear otras mentes, apoderándome de distintos modos de pensar. pudiendo plagiar sus escrituras, sus avatares. Todo bajo un estado febril de trance, ávido de entendimiento.

## Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital

**Mnba.com.ar / bugs del sistema / spam como obra, e-mail art / bases de datos / troyanos / virus / webbot / programas de inteligencia artificial: conversación automática /**

La visibilidad, con la publicación en web, había sido resuelta.

El problema de la **identidad**, se convirtió en algo muy divertido donde fisurar el sistema. Me interesaba tomar otros nombres, o poner un robot que hable en mi lugar. Al fin y al cabo todos somos uno sin perder el yo. La idea de identidad había migrado. Una nueva forma de conciencia mítica se plasmaba y se traducía en obra. En la producción de obra para poder ir pensando, ensimismada, el afianzamiento de mi sistema de creencias.

Digo creencias, porque veo en el arte un camino de expansión de la conciencia.

Desde el 2003 y hasta ahora, mayo del 2005, el contacto fluido con Guillermo Kuitca, hizo madurar un camino a ciegas, regido por la pura intuición, la creación de worms, y recientemente el social worms "subprograma", o santuarios, o Prints, donde "GAY", imagen apropiada de los sites XXX, y luego manipulada hasta hacer de esa imagen bastarda, una pintura en lo más amplio de este término hacen de bitácora en la navegación de mi cosmogonía ahora capaz de ser expuesta como planteos de crecimiento espiritual internos donde el arte es solo el camino para recorrerlo.

Y aquí me detengo un momento, Proceso de GAY, de la serie de trabajos FETISH, o también llamados XXX, es del grupo de obras hechas con imágenes que son bajadas de internet, sometidas a un intenso proceso manual: primero son bajadas de resolución hasta que la aparición del pixel sea protagónica, luego les hago perder su grado de saturación hasta casi pisar los grises, las imprimo y las pego con cola vinílica, luego las salpico con agua con semen, en un gesto que emula el rito cristiano de bendición en las misas, una y

otra vez hasta casi disolver la imagen que solo se reconstruye tomando gran distancia de la obra. La tinta de la impresora se levanta con la mezcla, y voy pintando ritualmente con la chorreadas. La selección de la imagen suele inclinarse a los planos quirúrgicos, en el video de esta misma serie, el sonido del orgasmo se repite como el canto de las ballenas. Tanto el video como las fotos de estas pinturas pueden encontrarse en mi website.

Fotos del santuario / el social worms / Fetish / Necroteísmo / Freeware /



astrología, seguimiento de los tránsitos de mis compañeros durante el período que duró el Programa de Talleres para las Artes Visuales, CCRojas – Kuitca



Social worms. "Sub programa"



FETISH / Prints XXX



Santuario Virgen de los



Segundo Simposio Prácticas de comunicación emergentes en la cultura digital

corazones de vaca. 2003/2005



Necroteísmo



estudio 14 / contacto  
continuo por medio de  
internet en la muestra  
itinerante de  
civilización y barbarie



escritura automática

**judith villamayor**  
**mayo 2005**

## Judith Villamayor

### Muestras Individuales:

Desde 1998 hasta la fecha mi website:  
<http://villamayor.com.ar> (freeze 31-12-03)  
actual website <http://201.235.8.202>  
2004 FREEWARE. La Casona de Los Olivera /  
Naturaleza Artificial V Edición, Buenos Aires  
2004 FETISH. Belleza y Felicidad. Buenos Aires.  
1994 Museo de Bellas Artes de Bahía Blanca.  
1989 CACERIA. Casa de la Cultura de la  
Universidad Nacional del Sur. Bahía Blanca.  
1988 dibujos. Casa de la Cultura del Banco  
Coopesur. Bahía Blanca

### Colectivas:

2004 Estudio Abierto de la Ciudad de Buenos  
Aires.  
2004 Colección del MAMBA II. Fotografía. Museo  
de Arte Moderno de Buenos Aires.  
2004/2005 "Civilización y Barbarie" organizada  
por la Cancillería Argentina. Itinerancia 2004:  
Espaço Cultural Renato Russo, Brasilia, Museo  
Nacional de Arte Moderno "Carlos Mérida",  
Guatemala. Itinerancia 2005: Museo del Canal,  
Panamá, Museo Sofia Imber, Caracas,  
Venezuela. Museo de Arte Contemporáneo,  
Santiago de Chile, Museo Rufino Tamayo,  
México, Distrito Federal. <http://www.c-y-b.com.ar>  
2003 Interactiva 03 Biennale for New Media Art -  
Museum of Contemporary Art Merida  
(Yucatan/Mexico)  
2003 <http://netartwiew.net> / <http://liberarti.org>  
2002 Machida City Museum of Graphic Arts,  
Tokyo.  
2002 III Festival Internacional de las Artes /1er.  
Cyborgfestival, Venezuela - mención - curador  
Ricardo Bello <http://www.cyborgfestival.com>  
2002 Italia. still.alone.  
<http://www.lucacurci.com/stillalone/artists.html>  
2002 Alemania [http://www.a-virtual-  
memorial.org/memorials/terror/mt\\_main.htm](http://www.a-virtual-<br/>memorial.org/memorials/terror/mt_main.htm)  
2002 [R]-[R]-[F] Festival - Version 1.0  
<http://www.newmediafest.org/rff/>  
2002 Museu do Essencial e do Além Disso.  
Curadora Regia Celia Pinto.  
2002 - Club del Dibujo - Mar del Plata . Argentina  
2002/0 -MAC21, Marbella. España. Arte digital  
2001 - Salón Nacional, Museo Castagnino,  
Rosario. Argentina  
2000 - zemos98.org  
[http://www.zemos98.org/alavent/postprezemos\\_v  
ideo.htm](http://www.zemos98.org/alavent/postprezemos_v<br/>ideo.htm)  
1999 - Video-Net-Festival 1999 - Berlín,

1999 -Universidad de Queensland, Australia, foto  
ensayo.

1998 - Festival Audiovisual International Musée  
& Patrimoine Francie. Francia

1998 - Bienal Regional de Arte sin disciplina en el  
Museo de Arte Contemporáneo. Bahía Blanca .  
Arg.

1997- Blowing in the wind. Art project, Sweden

1997 - 1er. Salón Nacional de Arte digital. Centro  
Cultural Borges. Argentina

1996 - A.E.I.U.O. Centro Cultural Recoleta.  
Argentina

1996 - Arte Ba. 20 pintores del interior. Centro  
Cultural Recoleta. Argentina

1996 - Bienal Regional de arte sin disciplina en el  
Museo de Arte Contemporáneo. Bahía Blanca.  
Arg.

1996 - 1er. Bienal Nacional de Arte Joven. Mar  
del Plata /CCRecoleta. Arg.

1994 - XXX Salón Nacional, Premio Unico  
Monocopia, Palais de Glace. Arg.

### Formación:

2003/2005 - Programa de Talleres para las Artes  
Visuales del CCCR/UBA - Kuitca.

<http://www.rojas.uba.ar/kuitca/>

2002 - Taller "El Levante". Rosario. Santa Fe.

2002 - Taller del INCAA Inst. Nacional de Cine  
Argentino, ciudad de Santa Fe

2002 - Beca para asistir a la Bienal de San  
Pablo, Fundación Antorchas.

2002/3 - Escuela de Cine EPCTV de Rosario

2000 - Beca Fundación Antorchas, Taller de  
Análisis, Bahía Blanca.

1998 - Seminario "El Tao de la Imagen", Lic.  
Gumier Maier, Universidad Nac. del Sur.

1997 - Seminario "El debate estético  
contemporáneo" Lic. Lucas Frago. U.N.S..  
Bahía Blanca

1987 - Egresada de la Escuela Provincial de  
Artes Visuales de Bahía Blanca