

13. Producción artística y cultural

Realidad sincrónica: Intervención artística y tecnológica en el Museo Cornelio Moyano, Mendoza.

Gargantini, Alicia.
aligargantini@gmail.com
Facultad de Artes y Diseño
Universidad Nacional de Cuyo

13. Producción artística y cultural

REALIDAD SINCRÓNICA

Intervención artística, tecnológica y colaborativa en el Museo Cornelio Moyano, Mendoza.

Gargantini, Alicia.
Universidad Nacional de Cuyo

RESUMEN

El proyecto consiste en un evento a realizarse en el Museo de Ciencias Naturales y Antropológicas Juan Cornelio Moyano. El mismo es la continuidad y conclusión del trabajo realizado por el proyecto macro: Artealamano, a través de dos acciones colaborativas realizadas con anterioridad y que confluirán en una intervención artística y tecnológica dentro del edificio, donde los asistentes podrán participar de manera transmediática y sincrónica, siguiendo en Instagram al usuario del evento y subiendo videos tomados con el teléfono móvil in situ, interactuando con los especímenes expuestos e infraestructura del Museo en sí y las personas que allí se encuentren.

Por otro lado, se hallarán tres integrantes del equipo con computadoras y proyectores descargando estos videos y a su vez editando y proyectando en vivo en la Planta Baja del edificio.

Acompañado de sonido a cargo de un Dj, el evento será una improvisación-experimentación artística, lúdica, virtual y colectiva, donde se espera generar un espacio vivencial con el entretenimiento y la artificialidad característicos de la realidad que se vive en las redes sociales dando pie para reflexionar sobre el uso y nuestra permanencia en las mismas. La experiencia será efímera, ya que este evento desaparecerá de la red, excepto el registro que se haga para constatar su realización y pensar sobre los procesos.

Palabras claves: Intervención artística, redes sociales, video-proyección, transmedia.

INTRODUCCIÓN

El tema del cual va a tratar este proyecto es en relación al concepto que Guy Debord tenía cuatro décadas atrás acerca de “La sociedad del espectáculo”, y cómo éste se ajusta en el día de hoy a la perfección.

Poniendo la mirada en las redes sociales (Instagram en particular), y cómo la instantaneidad que proponen, cada vez más enfatizada, lleva a un consumo efímero, fugaz y desechable de todo lo que se nos presenta ante los ojos como un espectáculo.

Este mismo, lleva a una despersonalización de nosotros mismos como usuarios, los cuales hemos ido mutando de a poco hacia un sujeto cada vez más moldeado en base a lo que se nos es impuesto, para convertirnos en objetos atractivos para la sociedad. Según Ludwig Feuerbach (1841) “Sin duda nuestro tiempo prefiere la imagen a la cosa, la copia al original, la representación a la realidad, la apariencia al ser...”, ¿quién diría que sus palabras se adecuarían tan bien para describir el siglo XXI? Esta representación que hoy en día preferimos sobre nuestro entorno, mediado por la tecnología, es una falsedad que elegimos vivir. Lo interesante es que esa barrera tan delicada que divide lo auténtico de lo virtual, lo que somos de lo que aparentamos, se disipa cada vez más. Concluyendo en una confusión, donde lo virtual se vuelve también nuestra realidad, por lo que la misma se ve distorsionada.

“Vivimos una cultura de la visibilidad, la exhibición y el espectáculo, el sentido ya no es necesario buscarlo dentro de uno. La tendencia es la performance, el ser visto, reconocido por los ojos ajenos. En la sociedad del espectáculo aquello que no es visto no existe.” (Paula Sibila, 2008).

La autora Paula Sibila habla del término “extimidad” y lo utiliza para referirse a nuestra sociedad tecnológica, y cómo nuestra realidad individual ha pasado a ser social. Donde exhibimos nuestra intimidad constantemente, al mismo tiempo que estamos al tanto de todo lo que ocurre con los demás. Pero esta “intimidad”, claramente, no es fiel a lo real, sino que está mediada y deformada por aquello que ocultamos, modificamos, y por la interpretación distorsionada por parte de los receptores.

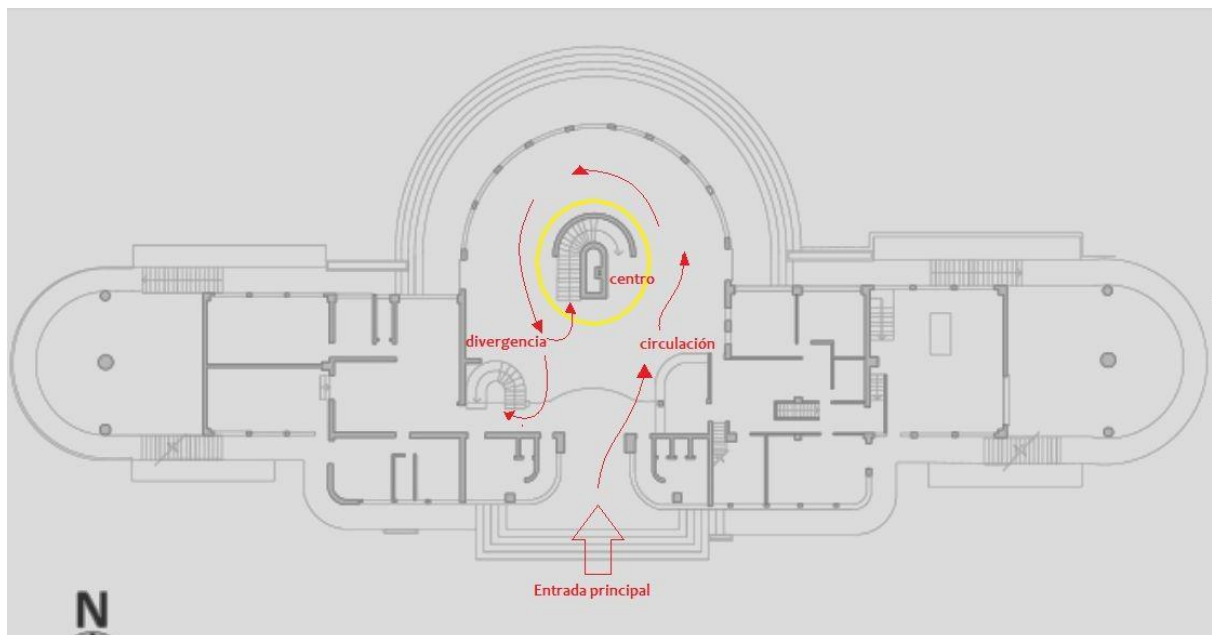
Llegando a crear así un mundo ficticio, “en el mundo realmente invertido lo verdadero es un momento de lo falso.” (Guy Debord, 1967).

En relación a las redes y este espectáculo en el cual no hay espectadores pasivos sino interactores (ya que como dice Arlindo Machado, 2009: “las expresiones como usuario,

receptor, espectador no explican la nueva situación participativa”), me interesa el concepto de instantaneidad que se requiere, acompañado del carácter fugaz y efímero.

Se tiende cada vez más a que rijamos nuestra vida bajo estos conceptos, donde podemos estar viviendo en tiempo y espacio lo que otra persona está haciendo del otro lado del planeta. “La simultaneidad es una propiedad del mundo contemporáneo que se infiltra en el arte y la cultura de estos años.” (Rodrigo Alonso, 2015). Esto me llama poderosamente la atención, y no deja de sorprenderme, ahora el espectáculo puede vivirse en vivo y en directo. Nos absorbe y entretiene, pero lo que vimos hoy mañana pasó al olvido. Y esto no deja de ser una representación, una porción alterada de la realidad, que como ya hablamos, se vuelve real a su vez.

Se propone una intervención en un espacio público no convencional para la circulación de producciones artísticas, a modo de evento performático. Se elige el Museo Cornelio Moyano para desarrollar allí el proyecto, activando artísticamente el lugar y su entorno, poniendo una mirada sensorial en ese espacio ligado a lo científico y donde todo lo que allí se expone es testimonio de algo que ya no es¹ pero que sirve a la actualidad como registro del pasado. Se propone relacionar lo des-naturalizado de lo que allí se encuentra con lo desnatural del mundo ficticio que crearemos en representación del real.



¹ Ya no es en el sentido de que en realidad se lo saca de su contexto y algunos objetos o animales ya no tienen vida desnaturalizándose

OBJETIVOS

Planteo realizar una intervención tecnológica, interactiva y efímera en el Museo Cornelio Moyano. Con la colaboración de los que asistan subiendo imágenes y videos “en directo” a las redes sociales. Sumado a la edición y proyección en vivo de los mismos a cargo de Videojockeys y Disk jockeys.

Intento invitar a los participantes a sumergirse de manera lúdica en un mundo paralelo virtual y reflexionar sobre el mismo. Interactuando con el espacio desnaturalizado mediante comportamientos que imitan nuestra realidad también desnaturalizada.

La propuesta de esta intervención en el Museo se funda en generar en los interactores un simulacro de nuestra vida virtual, la cual se ha vuelto parte de nuestra vida real. Donde experimentemos todos la sensación, que se nos comienza a hacer cotidiana, de compartir lo que estamos vivenciando y al mismo tiempo observar lo que vivencian los demás. Todos seremos performers de una acción en donde estaremos en cierto modo satirizándonos e imitándonos a nosotros mismos.

Intentando generar en los partícipes, de manera lúdica e interactiva, una noción acerca de lo que hacemos y por qué lo hacemos. Causando entretenimiento, pero a la vez impacto, al ver cómo sin darnos cuenta, la tecnología ha avanzado sobre nosotros a tal punto de absorbernos y desconectarnos de todo a lo que erróneamente pensábamos que estábamos conectados.

La propuesta va dirigida al público en general, a los inmersos en la tecnología y a los que no también. Y se los invita a intervenir o a observar, siendo parte todos de esta acción. Ya que, como en la cotidianeidad esto también sucede, sería una representación de la misma.

MÉTODO (FASES DE EJECUCIÓN)

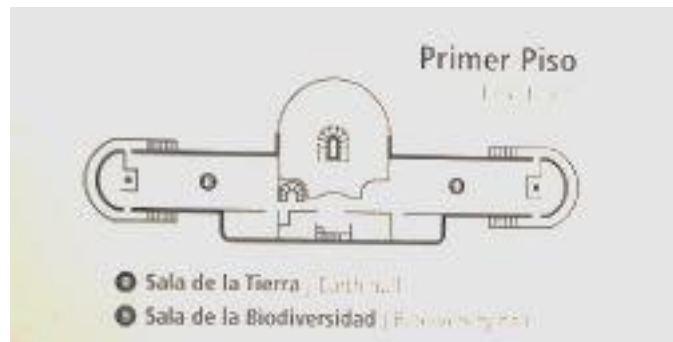
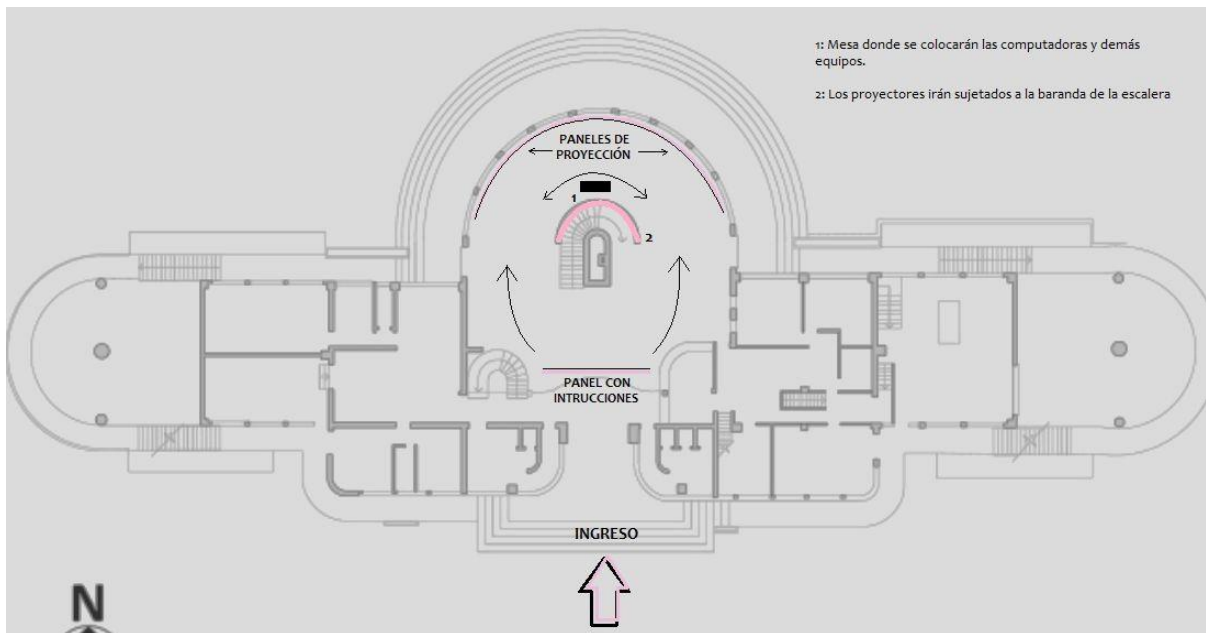
- ❖ Para empezar, se creará un evento por medio de las redes invitando a que la gente acuda determinado día por la noche al Museo Cornelio Moyano (en relación a la antigua función de salón bailable que tenía el Museo por las noches), para vivenciar la acción artística “Realidad sincrónica”.
- ❖ En el exterior del edificio una luz iluminará el cielo, indicando que allí habrá un evento, invitando a la gente a acercarse para adentrarse en el lugar y vivenciar la acción.
- ❖ El ambiente estará semi oscuro, con una iluminación coloreada proveniente de máquinas de luces de colores y luces led que se colocarán en el suelo, debajo de la zona de proyección.

- ❖ A medida que las personas vayan ingresando se encontrarán con un texto en el vidrio que se halla en el hall de entrada, en donde se advertirá que el que desee intervenir deberá antes seguir en Instagram al usuario que llevará el nombre de la muestra.
- ❖ La misma necesitará de la ayuda de los seguidores, ya que se les pedirá que una vez en ese espacio comiencen a filmar videos en directo o tomar fotos desde la cámara de la app y subirlos a las “historias”. Los videos tienen la particularidad de que pueden verse en el momento en que lo están filmando, “en vivo”, y junto con las historias de Instagram sólo permanecen 24 horas visibles.
- ❖ ¿Consigna? Filmarse entre sí, unos a otros, pero de manera fragmentada, es decir, capturar en el vídeo fragmentos de las personas que voy a involucrar en la toma.

“También el concepto de obra inacabada permite interpretar producciones contemporáneas signadas por lo efímero, lo virtual, lo interactivo, lo cambiante en el tiempo y en el espacio. Desde esta perspectiva, la obra y el proceso se entienden como sistemas abiertos, dinámicos, en permanente construcción y transformación, recibiendo influencias del exterior.” Cecilia Salles (2011); “Redes de Creación”. Traducción por Cristina Bañeros.

<http://www.artelamano.com.ar/textos-teorico-criticos-2/>

- ❖ Esta acción se desarrollará entre la Planta Baja y el Primer Piso, ya que dentro del circuito circular anteriormente remarcado de la Planta Baja será la zona de Proyecciones y ediciones en vivo. Y en el Primer piso estará permitido a la gente subir para tomar las fotos o vídeos interactuando con lo expuesto en las vitrinas.



❖ A medida que vayan subiendo estos videos a las “historias” de Instagram, se los irá descargando y realizando la edición y proyección en vivo sobre los ventanales del edificio (cuentan con cortinas roller blackout).

Para editar y proyectar se hará uso de un programa Live Cinema que se llama VPT (Video Projection Tool). Es una herramienta gratuita de proyección multipropósito en tiempo real. Se puede usar para proyectar videos en formas complejas, adaptar una proyección a un espacio particular, combinar imágenes grabadas y en vivo para instalaciones interactivas, etc. Esta es una herramienta popular para el uso de teatro e instalaciones, y también muy utilizado por Video Jockey's.



Las proyecciones que se vayan produciendo van a ser seleccionados de los mismos videos que vayan apareciendo en el usuario de Instagram. Mediante este programa se los podrá manipular en tiempo y espacio, editándolos, fusionándolos, generando transparencias, adaptándolos al lugar, etc. en vivo y con el propósito de que esta actividad siga el carácter de lo espontáneo y lo efímero.

En unión con “Insectario²” y “El sonido debe ser liberado³” (Proyectos de Artealamano)

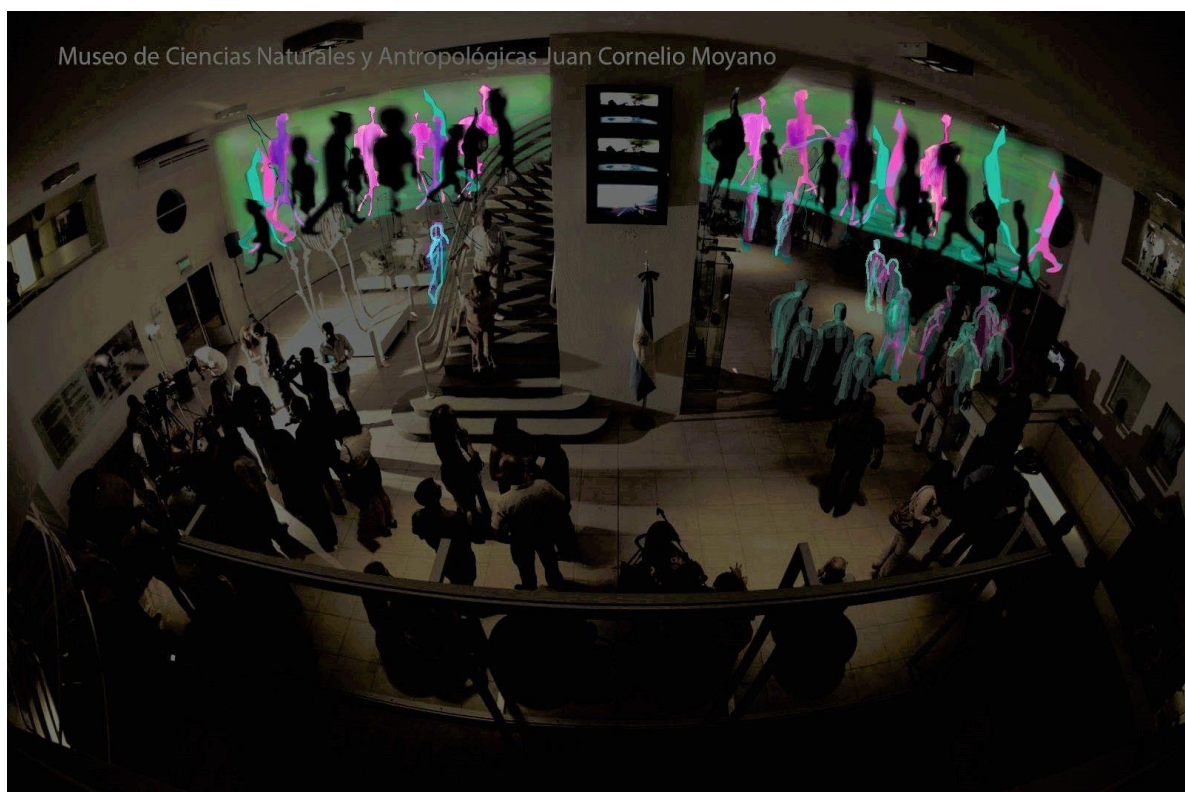
- ❖ Se cuenta con un banco de videos del Proyecto “Insectario” que muestran diversos tipos de insectos en su hábitat natural. Estos videos han sido previamente editados para ser utilizados en este proyecto. Los mismos se fusionarán con los nuevos videos que se irán descargando en vivo. Creando un vínculo entre este mundo paralelo, el mundo real de los insectos (convertido en ficticio) y el entorno museológico que a su vez contiene naturaleza muerta “desnaturalizada”.
- ❖ También se dispone de un archivo de sonido enviados por copartícipes a Artealamano (para el proyecto “El sonido debe ser liberado”), los que serán editados en vivo y adaptados al ritmo de las imágenes que se vayan proyectando.

² *Insectario* es una acción colaborativa en la que, a través de diferentes etapas, se convocó a los usuarios de la red de Internet a que compartieran videos sobre insectos para ser editados creativamente.

³ *El sonido debe ser liberado* es una acción colaborativa generada a través de las redes de Internet en la que se recibieron, archivaron y editaron audios de sonidos, voces y ruidos.

En sí la acción sería una gran performance en la que todos nos veremos involucrados, y donde nos vamos a dejar sorprender por lo que vaya surgiendo.

- ❖ En la puerta de salida se hallará un cartel led con la frase **“Si mi realidad se desnaturaliza ¿en qué realidad habito?”**. La frase se repetirá en el exterior, camino al portón de salida del Museo y en forma de proyección sobre el suelo.



- ❖ En la puerta de salida se hallará un cartel led con la frase **“Si mi realidad se desnaturaliza ¿en qué realidad habito?”**. La frase se repetirá en el exterior, camino al portón de salida del Museo y en forma de proyección sobre el suelo.

Registro y resultados

Debido a que el proyecto es en sí mismo una obra artística en proceso, el registro y reflexión sobre el transcurso, nos va avisando acerca de cómo movernos ante situaciones complejas y responder a la adversidad.

Para la realización de este evento, se cuenta con material compartido por usuarios de la red en instancias previas, el que será reeditado mediante post producción en vivo.

Para probar las posibilidades de la edición colaborativa de videos y su proyección, se participó con una intervención en la Semana de las Artes en el 2018 en la Nave universitaria pero buscando trabajar fuera de la sala de exposición sino en el café, ya que la premisa es utilizar lugares no convencionales. Se advirtieron dificultades tanto de edición como tecnológicas aunque se sorteó todo con buenos resultados. Esas dificultades, nos llevaron a repensar este proyecto en el Museo, utilizando una mayor participación del público y menor complejidad en la instalación de aparatos.

En mi estancia como becaria en Méjico, pude conocer y trabajar con el software de edición en vivo que será utilizado en este evento⁴. Para este fin, se está asesorando en su utilización a otras integrantes del equipo y optimizando la compatibilidad en las PC que se utilizarán.

Con respecto a la acción performática en sí misma, La idea sería continuar bajo el lineamiento de lo efímero, aquello que se consume, se vive y desaparece o es olvidado al otro día (como las historias de las redes, que sólo duran 24 horas). Con el propósito de realizar la acción, sin generar registro fotográfico o en video.

Coincidiendo con Rodrigo Alonso en que **“la conclusión material u objetual de una obra artística pasa a ser menos importante que su capacidad para activar experiencias y procesos. Se produce un viraje hacia las obras efímeras que desaparecen en el momento mismo de su fruición; todo arte participativo se orienta hacia la experiencia momentánea antes que a la duración material.”**

No obstante, como proyecto de investigación, necesitamos dejar constancia del evento para reflexionar sobre los hechos y dejar abierta la posibilidad de capitalizar errores o abrirnos a nuevas posibilidades. Estos créditos se darán por publicaciones en los medios y las redes sociales y algunos registros visuales de la performance.

En concordancia con la metodología de investigación artística planteada por Artealamano, el registro y reflexión de y sobre los procesos planteados es lo que dará cuenta de esta acción como obra artística y proyecto de investigación.

ORGANIZACIÓN Y GESTIÓN-MATERIALES

En cuanto a la viabilidad del Proyecto, sabemos que es posible llevarlo a cabo en el lugar propuesto. Actualmente no cuentan con Director/a del Museo, pero dialogando con el personal a cargo la respuesta es afirmativa. Debería presentarse igualmente una nota especificando las características del mismo para que sea enviado al Secretario de Cultura y así tener completa aceptación (ya que participa de las decisiones que toman las autoridades del Museo mientras éste se encuentre sin Director/a).

El proyecto al estar apoyado por el grupo de Investigación y Producción Artealamano, contará con personas que se dispongan a contribuir en la gestión y montaje del mismo. Tal como es premisa del proyecto macro: Artealamano, la idea es trabajar aprovechando tecnología de bajo costo; por lo que las necesidades en cuanto a proyectores PC y WiFi pueden ser solventadas o resueltas y por lo demás, son los participantes-interactores los que por medio de sus aparatos móviles completarán el evento

REFLEXIÓN FINAL (CONCLUSIÓN)

Considerando que la actividad artística puede incorporar nuevas miradas respecto a cómo los usuarios se apropian de los artefactos culturales y que es necesaria la formulación de nuevas prácticas que permitan hacer nuevos usos más complejos y significativos de los medios digitales en espacios no convencionales, es que se plantea “Realidad Sincrónica”

Mediante un evento inmersivo, la idea es que las personas jueguen y se entretengan dentro del Museo para luego repensar su relación con esa realidad compartida enfrentándose con el siguiente cuestionamiento en relación a lo que vivenciaron:

“Si mi realidad se desnaturaliza ¿en qué realidad habito?”

Reflexionando el estar inmersos en un mundo digital, irreal, dinámico, de fantasía - Lo cual no es para nada negativo si se es consciente de la diferencia de ese mundo con el auténtico-

Valorando cuán ficticia es esa realidad que nos resulta cada vez más natural.



BIBLIOGRAFÍA

Alonso, Rodrigo. (2015). *El elogio de la low-tech*. Buenos Aires, Argentina: Luna Editores.

Borriaud, Nicolás. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, editora.

Resumen por Sergio Rosas.

http://artealamano.com.ar/pdf/Estetica_Relacional.pdf

Debord, Guy. (1967). *La sociedad del espectáculo*. París: Buchet-Chastel.

Feuerbach, Ludwig. (1841). *La esencia del Cristianismo*. Alemania: Otto Wigand.

Machado, Arlindo. (2009). *El sujeto en la pantalla*. Barcelona: Gedisa.

Salles, Cecilia. (2011). *Redes de creación, contribución de la obra de Arte*. Traducción por Cristina Bañeros. Mendoza: Ed. Aguirre.

<http://www.artealamano.com.ar/textos-teorico-criticos-2/>

Sibila, Paula. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de la cultura económica.

Sitios de internet consultados

Wain, Andrea. Simultaneidad en simultaneidad. *Vivo Dito*. Recuperado de:

<http://www.vivodito.org.ar/node/17>

Zamora, Javier. (2016). Black Mirror y la sociedad del espectáculo más que nunca.

Recuperado de:

<http://disparamag.com/archivo/black-mirror-y-la-sociedad-del-espectaculo-mas-que-nunca>

Mansilla, José. (2015). La sociedad del espectáculo 2.0. *Diagonal Periódico*. Recuperado de:

<https://www.diagonalperiodico.net/saberes/27202-la-sociedad-del-espectaculo-20.html>

Pineda Gochi, Ma. del Rocío. (2016). Las redes sociales y la sociedad del espectáculo.
Crónica. Recuperado de: <http://www.cronica.com.mx/notas/2016/1002373.html>

Página oficial del Proyecto Artealamano. Producción artística, tecnológica y colaborativa
<http://www.arteamano.com.ar/>