¿QUÉ GIGANTES? DIJO SANCHO PANZA. PROYECCIONES MONUMENTALES CON VIDEOMAPPING EN LOS BICENTENARIOS DE LAS INDEPENDENCIAS DE LAS NACIONES LATINOAMERICANAS.

Loreto Alonso Atienza¹ y Luis Gárciga Romay²

alonso.loreto@gmail.com luisgracigaromay@gmail.com

Arte Contemporáneo Latinoamericano" (UAEM) y miembro del colectivo artístico C.A.S.I.T.A.

¹Artista e investigadora. Doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid, donde realizó sus estudios en la Facultad de Bellas Artes y en la Kunstakkademie de Munich. Actualmente trabaja en la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM) y es parte del proyecto I + D "Imágenes del Arte y reescritura de las narrativas en la "cultura visual global" www.imaginarrar.net) (UCM) y del proyecto" Nuevas tecnologías en el

² Artista. Graduado de Ingeniería Civil en el Instituto Superior Tecnológico de La Habana en 1994, donde cursó estudios de Maestría en Obras Estructurales entre 1995 y 1997 y licenciado de Artes Plásticas en la Academia Nacional y el Instituto Superior de Arte de La Habana. Sus obras forman parte de las colecciones Museo Nacional de Bellas Artes de La Habana, Daros Latinoamérica, Art Now International de San Francisco, Mediateca de Caixa Forum, Barcelona y la Colección Habana Cultura de Havana Club.

Resumen:

El análisis del fenómeno de las sesiones de videomapping realizadas con motivo de las conmemoraciones bicentenarias de independencia en las naciones latinoamericanas en torno al año 2010, ofrecen una perspectiva que consideramos interesante para tratar nuevos aspectos del monumento y del espectáculo en la actualidad del ámbito latinoamericano y señala nuevas problemáticas en torno a la producción de espacio y de memoria, identificación y simbolización nacional en el contexto de la actual cultura electrónica.

Palabras clave:

Videomapping, Conmemoraciones de independencias latinoamericanas, Monumentos, Espacio social, Memoria colectiva

Abstract

The analysis of the phenomenon of videomapping sessions conducted on the occasion of the bicentennial commemorations of the Latin Americans independences arround 2010, offered a interesting perspective, for the questioning od new aspects of the monument and the spectacle in the presente of Latin America and points new issues around the production of space and memory, national identification and symbolization in the context of the current electronic culture.

Keywords

Videomapping, Memorials of Latin American independence, Monuments, social space, collective memory

¿Qué gigantes? dijo Sancho Panza.

Aquellos que allí ves, respondió su amo, de los brazos largos, que los suelen tener algunos de casi dos leguas. Mire vuestra merced, respondió Sancho, que aquellos que allí se parecen no son gigantes, sino molinos de viento, y lo que en ellos parecen brazos son las aspas, que volteadas del viento hacen andar la piedra del molino³.

En el tan conocido episodio del Quijote, el protagonista no se confronta un objeto cualquiera sino que enfrenta a una máquina que a principios del siglo XVII, constituía una de las más sorprendentes novedades tecnológicas del momento en España, importados de Flandes, estos molinos de grandes brazos cambiaron el paisaje habitual sirvieron de inspiración a Cervantes para contar una historia de sueños y locuras, pero también señala un fenómenos que se continua hasta nuestros días, el del entendimiento del mundo en el que vivimos en perpetuo cambio tecnológico y nos recuerda la importancia de la experiencia frente a las nuevas tecnologías.

El *VideoMapping* consiste en la proyección de imágenes sobre superficies reales para conseguir efectos de movimiento o 3D, a partir del uso de este recurso, se hace así posible una nueva experiencia de los monumentos y documentos del pasado, que pierden su apariencia inmutable en beneficio de la instalación de una plataforma de infinitas imágenes en movimiento.

Otra cuestión central de este fenómeno radica en su condición de espectáculo, entendido como entretenimiento que parte del uso de recursos monumentales y sorprendentes, con el fin de movilizar la atención y la ilusión de los espectadores. El uso del término "espectáculo" no se propone aquí desde una perspectiva exclusivamente debordiana quién lo define como "una relación social entre personas mediatizada por imágenes" (1995:9), pues pensamos que en las sociedades latinoamericanas actuales, la cuestión a tratar ya no es, si somos ciudadanos mediatizados, sino, más bien, partiendo de esa realidad, qué formas de mediatización se nos ofrecen y a través de qué gramáticas se construyen.

VIDEOMAPPING Y REALIDAD AUMENTADA

La posibilidad de geolocalización de coordenadas virtuales en coordinadas físicas y la visualización de datos virtuales en entornos físicos, son dos desarrollos tecnológicos que han desembocado en la producción de entornos híbridos de experiencia física y virtual, en la que los datos digitales no se proponen al margen sino sobrepuestos sobre entornos físicos, produciendo otro tipo de expansión. El resultado de estos procesos se refleja, en la actualidad, en fenómenos como la expansión del entorno físico a través de un

³ Don Quijote de la Mancha disponible en la página web del Instituto Cervantes: www.cvc.cervantes.es/literatura/clasicos/quijote/edicion/parte1/cap08/default.htm. Consultado el 13.01.2013 Esta cita aparece en el Capítulo 8 de la primera Parte del Quijote (1605), titulado: "Del buen suceso que el valeroso Don Quijote tuvo en la espantable y jamás imaginada aventura de los molinos de viento, con otros sucesos dignos de felice recordación"

⁴ G. DEBORD La sociedad del espectáculo. Santiago de Chile, 1995

entorno virtual (*Realidad Aumentada*), o a la inversa, la ampliación del entorno virtual en el entorno físico (*Virtualidad Aumentada*)

La práctica del Mapping permite convertir el soporte físico a través de una digitalización en lenguaje binario. Este proceso combina la obtención de parámetros de una superficie ubicada espacialmente y el trabajo sobre determinados puntos de localización con el fin de mezclarlos con imágenes, movimientos y sonidos digitales.

Cuando se vuelcan estos datos digitales generados con softwares especializados sobre la superficie real inicial se configura un nuevo objeto, inmaterial en cuanto a su constitución virtual, pero totalmente existente en el sentido del lenguaje.

Por medio de esta operatoria de extracción e inclusión de datos, las representaciones resultantes, plantean un lenguaje multimedia que representa volúmenes y espacios físicos muy cercanos a las representaciones de realidad aumentada (RA), aunque a diferencia de esta, no se plantea una interactividad recíproca entre las imágenes y el usuario, característica que representa un requisito fundamental de la RA, junto a la combinación de lo real y lo virtual en un entorno real y la posibilidad de ser registrado en 3D, según desarrolla en su artículo referencial Ronald Azuma⁵

En cualquier caso, el fenómeno puede entenderse muy cercano a la realidad aumentada (RA) y comparte la definición que ofrece wikipedia del la RA como "una visión directa o indirecta de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real"⁶, así como también comparte el punto central de las llamadas realidades mixtas enunciadas por Paul Milgram y Fumio Kishino⁷.

La cuestión de los campos expandidos surge en la esfera mediática y artística en la década de los setenta, tanto en relación al cine como a la escultura. Gene Youngblood en su libro de 1970 *Expanded cinema* plantea esta expansión desde el cine, mientras que Rosalind Krauss en su muy conocido ensayo escrito en 1978 "La escultura en el campo expandido" aborda la flexibilización y el desbordamiento de las categorías clásicas de pintura y escultura, a partir de las operatorias de artistas conceptuales estadounidenses y británicos, provenientes del minimal, land art y performance.

La realidad aumentada es también un medio expandido, una especie de realidad desarrollada en los medios digitales y electrónicos y por lo tanto, necesariamente mediada. Pero al mismo tiempo, no pierde su relación con la realidad física que antes considerábamos el único mundo real.

Los ejemplos de megaproyecciones de videomapping realizados en las conmemoraciones de bicentenarios de las independencias latinoamericanas, nos plantean una nueva forma de monumentalizar en el que lo real y lo irreal se ayudan

⁶ Definición encontrada en Wikipedia disponible en : http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_aumentada. Consultado el 13.01.2013.

⁷ P. MILGRAM, F. KISHINO. "A Taxonomy of Mixed Reality Visual Display", Inst. of Electronics, Information and Communication Engineers (IEICE) Trans. Information and Systems, vol. E77-D, nº 12 (1994), pp. 1321-1329.

⁵ R. AZUMA. "A Survey of Augmented Reality", Presence: Teleoperators and Virtual Environments, vol. 6, n° 4, 1997, pp. 355 – 385.

creando una especie de espacio aumentado que es descrito por Manovich como espacio físico superpuesto con información que cambia dinámicamente 8

El juego de variables sobre el monumento puede ser interpretada como una forma de actualización que constituye una característica muy propia de los entornos digitales. La variabilidad constituye uno de los principio de los nuevos medias que enuncia Lev Manovich " los nuevos medios se caracterizan por su variabilidad, en vez de copias idénticas, un objeto de los nuevos medios normalmente da lugar a muchas versiones diferentes" Esta variabilidad o mutabilidad no sería posible sin la modularidad, la representación numérica, la automatización y la trascodificación, que son los otros principios que Manovich distingue respecto a los nuevos media. El mapping y consiguiente provección seriada de imágenes en movimiento, ejemplifica muy bien el objeto de estos nuevos medios que según el autor puede definirse como "una o más interfaces a partir de una base de datos multimedia" 10

PRÁCTICAS DE VIDEOMAPPING EN LATINOAMÉRICA.



Fig. 1 _Palimpsestos. Campesinos, indígenas y escolares en Pachuca. Fuente: registro del evento en México http://www.youtube.com/watch?v=JeSvbzgb9bM

Llámense Mapping, Videomapping, Site specific projections, environement art, muros interactivos, urbanscreens, etc. estas prácticas en la actualidad son fenómenos masivos que pueblan los espacios urbanos fundamentalmente asociadas a espectáculos de entretenimiento con funciones comerciales y/o conmemorativas.

Su gran expansión pública puede fijarse en el marco latinoamericano a finales de la primera década del siglo XXI, coincidiendo justamente con las distintas celebraciones que conmemoraban el bicentenario de la independencia de sus metrópolis que tienen lugar alrededor del año 2010.

Las proyecciones de vidoemappings a los que estaremos refiriéndonos son el de Venezuela, Argentina, Colombia, México, Chile, y Paraguay¹¹. A través de estos casos

⁸ L. MANOVICH. "La poética del espacio aumentado". En Ideas recibidas. Un vocabulario para la cultura artística contemporánea. MACBA Barcelona, 2009. p. 92

L. MANOVICH. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Barcelona. 2005. p.12 L. MANOVICH. El lenguaje de los nuevos... ob. cit., p. 13.

¹¹ La Proyección de videomapping en Venezuela tuvo lugar el 30 julio de 2011 en los Monolitos del Paseo de Los Próceres (Caracas) con una duración de 10 minutos. El de Argentina, que tuvo lugar el 25 de Mayo de 2010, en el Cabildo de Buenos Aires, realizada por La Doble A y asistida por SHANGO vfx y el grupo de teatro Fuerzabruta, con una duración de 10 minutos. El de Colombia, que tuvo lugar el 20 de Julio de 2010 en el Palacio Liévano (Bogotá), dirigida por el director escénico Jorge Alí Triana con imágenes suministradas por Proexport y una duración de 70 minutos. El de México, que tuvo lugar del 15 al 30 de septiembre de 2011 con dos funciones diarias a las 8.00 y

específicos analizaremos características y regularidades que ocurren en la producción de espacio y en la producción de memoria que suceden en los videomappings como prácticas expandidas e híbridas pero con aspectos muy propios, resultado de la confluencia de medios técnicos, géneros artísticos y funciones simbólicas.

La ilusión del espacio tridimensional puede analizarse desde los elementos modelados (superficies, materieales y volúmenes) y las formas en las que estos se escenifican (narratividad y teatralidad).

En las proyecciones de videomapping, las superficies arquitectónicas reales son tratadas con máscaras y capas. La concepción del soporte en capas nos remite a los palimpsestos del pasado, en los que el mismo soporte albergaba textos de distintas procedencias con el fin de aprovechar el valioso material que era el pergamino. Como en los palimpsestos, las distintas capas de imagen que propone el videomapping, no se excluyen unas a otras, el borrado de las capas inferiores nunca es total por lo que se generan conexiones verticales entre las distintas superficies.

Los ejemplos de videomapping que hemos considerado en este estudio, se han realizado sobre estructuras arquitectónicas con valor histórico y simbólico. Monumentos que son a su vez, documentos de realidades y hechos pasados, con los que las imágenes proyectadas entran en un diálogo muy variado que a veces lo ocultan y otras lo exhiben o reinterpretan. Ambas imágenes, las fachadas físicas y las proyectadas se preguntan y se contestan, siendo el soporte arquitectónico un elemento estable y la imagen-luz el agente móvil y cambiante.

El horror al vacío de las superficies se aprecia en todos los caso y en todo momento. Lo mismo puede estar ocurriendo con las múltiples pantallas que se muestran como infinitos mensajes televisivos que aluden a una verdad estadística pero que desembocan en una saturación que en vez de estimular, anestesia.



Fig. 2 **Horror vacui:** Decenas de balones de futbol cubren absoluta y progresivamente toda la fachada de el palacio de La Moneda. Fuente: registro del evento en Santiago de Chile http://www.youtube.com/watch?v=LVu0n4nclMw&feature=related

El edificio público que actúa como soporte será mostrado sin alteraciones de sus cuerpos y espacios conformantes o exagerando profundamente sus rasgos volumétricos existentes o tergiversando poderosamente sus cualidades espaciales. A lo largo de una

9 pm, en el Teatro Hidalgo en la Plaza Juárez de Pachuca. Esta Videomapping fue realizado por Kamikaze Studio y Kardia Producciones, con una duración de 8 minutos. El de Chile, que tuvo lugar del 16 al 21 de septiembre de 2010 en el Palacio de La Moneda (Santiago de Chile) y fue realizada por la Compañía Petit France, con una duración de 35 minutos. Y Finalmente el Videomapping celebrado en Paraguay, que tuvo lugar el 1 de enero de 2011, en el Centro Cultural de la República El Cabildo (Asunción), bajo la dirección del artista visual Carlo Spatuzza, con una duración de 12 minutos. Los vínculos a sus respectivas documentaciones audiovisuales se adjuntan al final del escrito.

proyección vemos entonces estos tres estados en mutación sucesiva, por lo que el carácter del inmueble perece y renace constantemente.

Los volúmenes definidos por las superficies son tratados mediante la modularidad, la serialización y los mecanismos de binarios opuestos reversibles: destrucción-construcción, aparición-desaparición, ensamblaje-desmontaje. Son procesos que no sólo generan la forma cambiante sino que son mostrados en su desarrollo.



Fig. 3_ **Destrucción y desastre**. Caída de una guirnalda luminosa que señala el oscurecimiento histórico alrededor de 1930 en Argentina. Fuente: registro del evento en Buenos Aires en http://www.youtube.com/watch?v=eUxurpcHURs

En este universo de espacialidad producida a través de superficies, materiales y volúmenes de toda clase, la figura humana se presenta como unidad y canon de medida. A través del sistema referencial que engendra por comparación con las dimensiones de la arquitectura que la soporta se provoca el asombro ya bien por el mimetismo y la correspondencia o bien por el contraste de las escalas. La posibilidad de crear gigantes o enanos y verlos en acción, crea un ambiente de surrealidad que descentra y asombra, que impacta y entretiene. Estas figuras no pertenecen ya al cine, ni al teatro, ni a los comics, ni a los videojuego, no son actores en las narrativas sino un elemento más de composición, que a menudo no se relaciona con ninguna acción determinada, no surgen ni tienen un desarrollo, no evolucionan como un personaje.

TEATRALIDAD, NARRATIVIDAD Y EL ESPECTÁCULO EN LAS CONMEMORACIONES DE LOS BICENTENARIOS DE INDEPENDENCIAS DE LAS NACIONES LATINOAMERICANAS

En el fenómeno audio visual que analizamos el ritmo tiende a ser vertiginoso y pese a sus modulaciones en la acumulación dramática, podemos advertir una meseta con máximos sucesivos si imaginamos una curva de excitación en función del tiempo. Aún en los casos de los espectáculos bicentenarios en los que hay una necesidad histórica de recontar lo ocurrido de forma legible, la ruptura del relato lineal provocan una recepción exaltada basada en el shock y el asombro permanente.

Muy significativo es el uso (y abuso) que se hace de recursos provenientes del ámbito del teatro, como es el diseño de luces, las enormes sombras, los contraluces los telones, las escenografías, la voz con efectos de reverberación y el eco. Podemos encontrar con mucha frecuencia la simulación de luces llamadas "seguidoras" propias del ámbito teatral y que dirigen la lectura de la imagen, señalando aquello que ha de ser elegido como primordial y único.

Otra forma de teatralidad de estos espectáculos es la del concierto de rock y las sesiones DJ o VJ. La espectacularidad integral de este tipo de representación con la inclusión de pantallas, luces, y efectos especiales.

La narración introduce frecuentemente una voz en off, que funciona a modo de maestro de ceremonias. Así por ejemplo en el evento de Caracas podemos escuchar simultáneamente al desarrollo de la acción "proyectamos en los monolitos la imagen de

nuestros libertadores"; o en Pachuca la voz de un narrador omnipresente que conduce todo el espectáculo.

La exaltación emotiva es frecuentemente destacada por efectos sonoros, los ritmos de las destrucciones o renacimientos, ensambles o roturas, se intensifican con la armonía y el contraste logrado desde la banda sonora.

En estas narraciones se recrean experiencias en el espacio físico pero también en el espacio simbólico a partir de la activación de un espacio de la memoria. La producción del espacio, como nos recuerda Henri Lefebvre (1984) no se acota a lo físico, pues el espacio no debe considerarse un producto sino un proceso, una producción en sí misma, que siempre está haciéndose y nunca queda fundado para siempre.

El lugar se vuelve legible y reinterpretable, desmontable y reencuadrable, no es sólo en la apariencia del monumento lo que cambia, también se transforma su propuesta de memoria. Las imágenes fijas, habían servido de forma de recuerdo, trayendo de nuevo aquello pasado, pero tal y como reflexiona José Luis Brea sobre la imagen en movimiento, primeramente ensayada en el cine, la secuencia de imágenes "dejan de oficiar como eficaces memorias de consignación: lejos de retener en lo inmóvil el acontecimiento que registran, ellas se hacen eficientes aliadas de su volatilidad"12

Los procesos de fantasmización y desfantasmización de la imagen electrónica ya no permite al espectáculo heredar el mismo rol que antes exigíamos al monumento. Lo efímero de las imágenes se corresponde con unos nuevos lazos, mucho más ligeros que atraviesan a los espectadores. Como escribe Canclini en referencia a los usos políticos y deportivos que se hace de los monumentos históricos: "una perspectiva que valorice las manifestaciones populares podría interpretar que al apropiarse del monumento para hacer vibrar una demanda social o celebrar el presente, actualizan su significado" ¹³. Esta es la vía por la que nos acercamos a los fenómenos conmemorativos contemporáneos, que ofrecen una actualización no sólo de los monumentos sobre los que se proyecta sino de una memoria colectiva.

El mapping aparece como espectáculo en un panorama posidentitario, donde los procesos de creación de imagen en tiempo real como el live coding o el videomapping se presentan como técnicas de memoria (o de recuerdo), a la vez que como espectáculos vertiginosos de ilusiones ópticas. En este sentido, el propio proceso de mapping parece estar marcando una nueva lógica de relación con el espacio físico, considerándolo como un elemento transcodificable, en el que podemos extraer o añadir datos. El espacio como base de datos, literalmente lenguaje, conforma una forma de memoria ROM, una memoria de almacenamiento, pero la introducción o el solapamiento de datos dinámicos nos remite a una memoria RAM o memoria de procesamiento¹⁴. El solapamiento resultante de la intersección de ambas, propone entonces una forma de memoria abierta a cambios y actualizaciones, una memoria que puede codificarse y decodificarse a partir de un software electrónico.

¹³N. GARCÍA CANCLINI La sociedad sin relato. Antropología y estética de la inminencia. Buenos Aires. 2011. p.76. ¹⁴J.L.BREA. Cultura RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica. Barcelona, 2007. p.7

¹²J.L.BREA. Las tres eras de la Imagen. Madrid, 2010. p.41



Fig 4. **Intersección de memoria RAM y memoria ROM_** Intersección de memoria RAM y ROM. pantallas que muestran noticias actuales sobre Venezuela sobrevuelan y se solapan sobre documentos históricos proyectado en los laterales del espacio. Fuente: registro del evento en Caracas en http://www.youtube.com/watch?v=8bMGXfhP8-q

ACTUALIZACIONES DE LA MEMORIA Y MEMORIA DE LA ACTUALIZACIÓN

La idea de actualización está presente en el videomapping, tanto en el sentido arquitectónico y volumétrico como en el simbólico y monumental. Un edificio no sólo cambia su piel acorde a un guión, que en el caso de los espectáculos conmemorativos por los bicentenarios. Es obviamente cronológico y enfatizado por hitos dramáticos acorde a hechos relevantes de la historia ya contada de las naciones. No sólo modifica su aspecto superficial a través de sucesivos layers que reinventan sus materiales constitutivos, su distribución espacial y su función como edificio público, sino que actualiza lo que significa y el modo en que es recibido por el público.

En este sentido resulta muy significativa la frecuente recurrencia a la ruina. Podemos ver a un monumento convertirse en ruinas cubiertas por la selva, lo mismo en Pachuca que en Colombia, para luego resurgir radiante. A la crisis en la forma le sigue un trance reinaugural marcando siempre una distancia, una impenetrabilidad que desde lo nuevo se impone; ya no creciendo en vertical y horizontal como los monumentos de siempre. El crecimiento ocurre en profundidad desde la fachada y hacia los cuerpos congregados; lograda técnicamente mediante una perspectiva acentuada en los fragmentos construidos mediante el 3D y mediante un asombro en los espectadores, previamente calculado desde el guión.

Las maneras de imbricar imágenes representativas de identidades populares, culturales y políticas se nos presenta en el mismo ritmo vertiginoso y sin abandonar esa sucesión de capas súbitas y efimeras que no se dejan espacio para el vacío.

Podemos distinguir como un elemento que aparece en casi todos los casos estudiados, imágenes individuales y anónimas, reunidas en una especie de álbum familiar-nacional, fotos de ciudadanos y ciudadanas sonrientes que parecen llegar a saludar o dejarse ver como símbolos ellos mismos de un país. Así mismo encontramos otro tipo de representaciones, héroes y antiguos gobernantes que siguen apareciendo bien en su dimensión monumental como el enorme Bolívar que aparece en el caso venezolano (Fig. 5) o la secuencia de presidentes que llega hasta la actual gobernante en el videomapping de Argentina.

Las figuraciones así como otros objetos que ocupan en al proyección algún lugar o momento relevante, parecen adscribirse más a una estética de monumento que a un personaje cinematográfico con el que identificarse.



Fig. 5 _ **Identidades heroicas**_ Momento anterior a la atomización de la gigantesca figura tridimensional de Bolívar que se transforma en banderas nacionales que orbitarán en todo el espacio geométrico proyectado. Fuente: registro del evento en Caracas en http://www.youtube.com/watch?v=8bMGXfhP8-g

Un monumento es una obra creada con el fin específico de mantener hazañas o destinos siempre vivos y presentes en la conciencia de las generaciones venideras¹⁵. En su reflexión sobre los valores rememorativos en relación con el culto al monumento, AloÏs Riegl distingue a principios del siglo XX, entre el valor de la antigüedad, de la historia y el valor rememorativo intencionado. Para el autor, toda actividad y destino humanos del que se nos haya conservado testimonio o noticia tiene derecho sin excepción alguna, a reclamar para sí un valor histórico Este valor se materializa en forma de monumento que puede ser artístico¹⁶ o escrito, siendo lo más habitual, la combinación de ambos.

Los emplazamientos emblemáticos que todos nuestros ejemplos han escogido, proporcionan a la proyección del videomapping no sólo la oportunidad de jugar con elementos arquitectónicos y escultóricos, sino también con los símbolos que representan para el público. En el caso de las celebraciones conmemorativas de las independencias latinoamericanas, este papel simbólico de los monumentos se complementa con la inclusión de imágenes de documentos, fotografías y pinturas históricas muy cercanas a las ilustraciones que solemos encontrar en los libros de texto escolares. (Fig. 6)

Como señala Francisco Laguan Correa "La construcción de la nación en América Latina, es un proceso contradictorio de representación identitaria que ha tenido pocos cambios en su planteamiento ideológica durante los últimos cien años; sin embargo , la representación de la nación (como el planteamiento contemporáneo del arte) es la que incorpora las variantes que la tecnología hace posibles"¹⁷

¹⁶ A. RIEGL. El culto... ob. cit., pp. 24-25. Siguiendo con Riegl, el valor histórico del monumento es indisoluble de su valor artístico, "incluso una hojita de papel con una breve nota intrascendente, además de su valor histórico sobre la evolución del papel, la escritura los materiales para escribir, etc., contienen toda una serie de elementos artístico: la forma externa de la hojita la forma de las letras y el modo de agruparlas" (ob. cit., p. 25).

¹⁵A. RIEGL. El culto moderno a los monumentos. Madrid. 2008. p. 23

¹⁷ Laguna Correa, Francisco." De la ciudad letrada a la ciudad digital latinoamericana: tecnología y graffiti digital en el nacionalismo mexicano del siglo XXI". En Crespo Farajrdo, Jose Luis. Discursos de arte digital. Málaga Eumed., 2012. p. 71



Fig.6 _ **Ilustración animada**_ Estampillas paraguayas que muestran las emisiones postales que conmemoraron con anterioridad a próceres y libertadores nacionales. Fuente: registro del evento en Centro Cultural de la República El Cabildo Asunción. Paraguay En: http://www.youtube.com/watch?v=N1l5sCopLqY

El videomapping parece compartir igual suerte que el llamado arte relacional que pretende la restitución del tejido social, allí donde se ha perdido el encuentro y la compañía directa¹⁸, ambos tienen como punto débil el no conseguir mantener los vitales antagonismos ni la crítica social, ambos fenómenos, cada uno con una estética opuesta, pretenden, simplemente reuniendo, aparentar una participación activa, con el atenuante de que las prácticas de videommaping, como espectáculo de pleno derecho se congratulan de lograr una masividad, sólo comparable a grandes espectáculos musicales o a enormes certámenes deportivos. Una pérdida de intensidad democrática real y participativa a favor de un aumento de participantes. El placer individual y colectivo de ser figurante.

Es muy posible que estas estéticas aquí expuestas, evolucionen a otras formas y otras soluciones, es propio de estas prácticas transformarse a gran velocidad siguiendo los ritmos y las exigencias de las empresas de diseño y publicidad, que son los agentes que en su mayor parte contratan este tipo de espectáculos, mientras tanto, sería deseable, seguir pendiente de los acontecimientos, en relación a estas prácticas, constitutivas no sólo de imaginarios comunes sino también de experiencias colectivas.

La comprensión de la relación que se establece entre el concepto de realidad aumentada y el video mapping como novedad tecnológica importada; así como las maneras en que la teatralidad, la narratividad y la espectacularización se presentan vinculadas a una actualización de la memoria durante las megaproyecciones acontecidas en las celebraciones de los bicentenarios latinoamericanos, son aspectos de partida para analizar la importancia del modo en que la experiencia se produce frente a las nuevas tecnologías. Resulta interesante constatar como una novedad tecnológica audiovisual tiene implicaciones sobre tópicos ya revisados desde la teoría en el siglo pasado.

Las ideas construidas sobre el monumento, el espectáculo, el modo en que el espacio se produce o alrededor de procesos complementarios como el de producción de memoria, el de identificación y de generación de símbolos nacionales van a deformarse en presencia de prácticas culturales electrónicas; de un modo muy parecido al que una fachada insigne lo hace bajo los haces provenientes de un proyector conectado a un software especializado.

-

¹⁸ N.BOURRIAUD, Estética relacional. Buenos Aires. 2008, p. 53.

Índice de ilustraciones

Fig.1_ Palimpsesto. Campesinos, indígenas y escolares en Pachuca. México http://www.youtube.com/watch?v=JeSvbzgb9bM

Fig. 2 _ Horror vacui. Decenas de balones de futbol cubren absoluta y progresivamente toda la fachada de el palacio de La Moneda. Santiago de Chile http://www.youtube.com/watch?v=LVu0n4nclMw&feature=related

Fig. 3_Destrucción y desastre. Caída de una guirnalda luminosa que señala el oscurecimiento histórico alrededor de 1930 en Buenos Aires.

http://www.youtube.com/watch?v=eUxurpcHURs

Fig. 4_ Intersección de memoria RAM y ROM. Sobre documentos históricos proyectado en los laterales del espacio; sobrevuelan y se solapan pantallas que muestran noticias actuales sobre Venezuela

(http://www.youtube.com/watch?v=8bMGXfhP8-g)

Fig. 5_ Identidades heroicas. Momento en que la gigantesca figura tridimensional de Bolívar se atomiza, transformándose en banderas nacionales que orbitarán en todo el espacio geométrico proyectado. http://www.youtube.com/watch?v=8bMGXfhP8-g Fig. 6_lustración animada Estampillas paraguayas que muestran las emisiones postales que conmemoraron con anterioridad a próceres y libertadores nacionales. Centro Cultural de la República El Cabildo Asunción. Paraguay. http://www.youtube.com/watch?v=N1l5sCopLqY

Recursos audiovisuales_ Documentación en video de los espectáculos:

Consultados y revisados en la Red el 13.01.2013

Venezuela: http://www.youtube.com/watch?v=8bMGXfhP8-g Argentina: http://www.youtube.com/watch?v=eUxurpcHURs Colombia: http://www.youtube.com/watch?v=Z7Ql0ymWvmU México: http://www.youtube.com/watch?v=JeSvbzgb9bM

Chile: http://www.youtube.com/watch?v=LVu0n4ncIMw&feature=related

Paraguay: http://www.youtube.com/watch?v=N115sCopLqY

Recursos bibliográficos

Azuma, Ronald. (1997), "A Survey of Augmented Real-ity". En: *Presence: Teleoperators and Virtual Environ-ments*, vol. 6, n° 4, pp. 355 – 385. Consultado el 13.01.2013 en:

http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.35.5387&rep=rep1&type=pdf Brea, Jose Luis. (2010) *Las tres eras de la Imagen*. Madrid. Akal. y (2007) *Cultura RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona. Gedisa

Bourriaud, Nicolas (2008) *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo ed. Crespo Fajardo, José Luis (coord.) (2012) Discursos sobre arte digital. Málaga. Eumed. Universidad de Málaga. Consultado y revisado el 13.01.2013 en http://www.eumed.net/libros-gratis/2012a/1184/indice.htm

Debord, Guy (1995) *La sociedad del espectáculo*. Santiago de Chile. Naufragio ed. García Canclini, Néstor. (2010) *La sociedad sin relato*. *Antropología y estética de la inminencia*. Buenos Aires. Katz.

Kraus, Rosalind (1978) "La escultura en su campo expandido" . En Foster, Hal (1979) *La posmodernidad*. Barcelona. Kairós.

Lefebvre, Henri (1984). *La producción del espacio*. Barcelona. Antrophos. Manovich, Lev. (2009) "La poética del espacio aumentado". En *Ideas recibidas. Un vocabulario para la cultura artística contemporánea*. Barcelona. MACBA. y (2005) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona. Paidós. Milgram, Paul y Kishino, Fumio. (1994). "A Taxonomy of Mixed Reality Visual Display". Consultado y revisado el 13.01.2013 en: www.eecs.ucf.edu/~cwingrav/teaching/ids6713_sprg2010/assets/Milgram_IEICE_1994.pdf
Riegl, Alois (2008) El culto moderno a los monumentos. Madrid. La balsa de la Medusa Youngblood, Gene (1970) *Expanded cinema*. Nueva York. Dutton Books