

---

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

Loreto Alonso Atienza  
Luis Gárciga Romay

Recibido: 15 de Febrero de 2012

Aceptado: 15 de Marzo de 2012

**Resumen:**

*El análisis de las sesiones de video mapping realizadas con motivo de las conmemoraciones bicentenarias de independencia en las naciones latinoamericanas, en torno al año 2010, ofrecen una perspectiva interesante para tratar nuevos aspectos del monumento y del espectáculo. Se señalan nuevas problemáticas entorno a la producción de espacio y de memoria, así como en los procesos de identificación y simbolización nacional, en el contexto de la actual cultura electrónica.*

**Palabras clave:** *video mapping, Conmemoraciones de independencias latinoamericanas, Monumentos, Espacio social, Memoria colectiva.*

**Abstract:**

*The analysis of Video Mapping sessions conducted on bicentennial commemorations of the Latin Americans independences, around 2010; offered an interesting perspective to questioning new aspects of the monument and the spectacle now. It points new issues about production of space and memory, national identification and symbolization in the context of the current electronic culture.*

**Keywords:** *Video Mapping, Latin American Independence Memorials, 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 molino<sup>1</sup>.*

En el tan conocido episodio del Quijote, el protagonista no se enfrenta con 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, sirviendo de inspiración a Cervantes para contar una historia de sueños y locuras, pero también para señalar un fenómeno que se continúa hasta nuestros días, el del entendimiento del mundo en el que vivimos en perpetuo cambio tecnológico. Este pasaje cervantino nos recuerda la importancia de la experiencia frente a las nuevas tecnologías, un aspecto relevante desde la recepción, en la actual cultura electrónica.

El *video mapping* 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 posible una nueva experiencia de los monumentos y documentos del pasado. Estos pierden, a través de esta novedad, 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"<sup>2</sup>(1995:9). En las sociedades latinoamericanas actuales, la cuestión a tratar ya no es si somos ciudadanos mediatizados o no; sino más bien, partiendo de esa realidad, qué formas de mediatización se nos ofrecen y a través de qué gramáticas se construyen.

## **VIDEO MAPPING Y REALIDAD AUMENTADA**

La posibilidad de geolocalización de coordenadas virtuales en coordenadas 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 esta, los datos digitales no se proponen al margen, sino sobrepuestos en ambientes físicos, produciendo otro tipo de expansión. El resultado de estos procesos se refleja, en la actualidad, en fenómenos como la ampliación del

---

<sup>1</sup> 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](http://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".

<sup>2</sup> G. DEBORD. La sociedad del espectáculo. Santiago de Chile, 1995.

entorno físico a través de uno virtual (*Realidad Aumentada*), o a la inversa, la extensión de uno virtual en uno 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 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 lo anterior es cierto, cabe destacar que a diferencia de esta, el fenómeno que centra nuestro análisis, no se plantea una interactividad recíproca entre las imágenes y el usuario, requisito fundamental de la RA, pero sí combina lo real y lo virtual en un entorno real; así como la posibilidad de ser registrado en 3D, aspectos estos desarrollados por Ronald Azuma<sup>3</sup>.

En cualquier caso, el fenómeno puede entenderse muy cercano a la realidad aumentada (RA); compartiendo incluso, la definición que ofrece Wikipedia de 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"<sup>4</sup>. También cabe añadir que los video mappings comparten el punto central de las llamadas realidades mixtas enunciadas por Paul Milgram y Fumio Kishino<sup>5</sup>.

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 de 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, el land art y el 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.

---

<sup>3</sup> R. AZUMA. "A Survey of Augmented Reality", Presence: Teleoperators and Virtual Environments, vol. 6, nº 4, 1997, pp. 355 – 385.

<sup>4</sup> Definición encontrada en Wikipedia disponible en: [http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad\\_aumentada](http://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_aumentada). Consultado el 13.01.2013.

<sup>5</sup> 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.

Los ejemplos de megaproyecciones de video mapping 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, creando una especie de espacio aumentado que es descrito por Manovich como espacio físico superpuesto con información que cambia dinámicamente<sup>6</sup>.

El juego de variables sobre el monumento puede ser interpretado como una forma de actualización, característica muy propia de los entornos digitales. La variabilidad constituye uno de los principios enunciados por 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"<sup>7</sup>. Esta variabilidad o mutabilidad no sería posible sin la modularidad, la representación numérica, la automatización y la trascodificación, que son los otros principios que este autor distingue respecto a los nuevos medios. El mapping y consiguiente proyección 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"<sup>8</sup>.

#### **PRÁCTICAS DE VIDEO MAPPING EN LATINOAMÉRICA. EL ESPACIO COMO PROCESO.**



*Fig. 1 \_Palimpsestos. Campesinos, indígenas y escolares en Pachuca.*

Llámense mapping, video mapping, site specific projections, environment art, muros interactivos, urban screens, 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, alrededor del año 2010, el bicentenario de la independencia de sus metrópolis.

---

<sup>6</sup> L. MANOVICH. "La poética del espacio aumentado". En Ideas recibidas. Un vocabulario para la cultura artística contemporánea. MACBA Barcelona, 2009. p. 92.

<sup>7</sup> L. MANOVICH. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Barcelona. 2005. p.12.

<sup>8</sup> L. MANOVICH. El lenguaje de los nuevos... ob. cit., p. 13.

Los video mappings a los que estaremos refiriéndonos son el de Venezuela, Argentina, Colombia, México, Chile, y Paraguay<sup>9</sup>. A través de estos casos específicos analizaremos características y regularidades que ocurren en la producción de espacio y en la producción de memoria que suceden 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, materiales y volúmenes) y las formas en las que estos se escenifican (narratividad y teatralidad).

En las proyecciones de video mappings, las superficies arquitectónicas reales son tratadas con máscaras y capas. Esta concepción de estratificación 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 los hospedaba: el pergamino. Como en aquellos, las distintas capas de imagen que emplea el video mapping, no se excluyen unas a otras. El borrado de las capas inferiores nunca es total por lo que se generan conexiones entre las distintas superficies superpuestas.

Los ejemplos de video mapping con los que aquí tratamos, se han realizado sobre estructuras arquitectónicas con valor histórico y simbólico. Los monumentos soportes son simultáneamente documentos de realidades y de hechos pasados. Las imágenes proyectadas entran en un diálogo muy variado que a veces lo ocultan y en otras ocasiones 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 todo momento y en todos los casos. Lo mismo puede estar ocurriendo con las múltiples pantallas que se muestran como infinitos mensajes televisivos que aluden a una verdad estadística que en el crecimiento progresivo de texturas abstractas o figurativas que llegan a cubrir totalmente las fachadas preexistentes; desembocando, a menudo, en una saturación que en vez de estimular, anestesia.

---

<sup>9</sup> La Proyección de video mapping 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 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 9 pm, en el Teatro Hidalgo en la Plaza Juárez de Pachuca. Este video mapping 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 video mapping 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.



*Fig. 2 Horror vacui: Decenas de balones de futbol cubren absoluta y progresivamente toda la fachada del Palacio de La Moneda.*

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 proyección vemos entonces estos tres estados en mutación sucesiva, por lo que el carácter del inmueble parece 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, expresándose con ello una vocación casi pedagógica, más cercana a un tutorial de programa que a una clase tradicional.



*Fig. 3\_ Destrucción y desastre. Caída de una guirnalda luminosa que señala el oscurecimiento histórico alrededor de 1930 en Argentina.*

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 sea a través del 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 e inquieta, que impacta y entretiene. Estas figuras no pertenecen ya al cine, ni al teatro, ni a los comics, ni a los videojuegos, no son actores atendiendo a una narrativa; sino un elemento más de composición. A menudo no se relacionan con ninguna acción determinada, no surgen ni tienen un desarrollo, no evolucionan como personajes.

#### **TEATRALIDAD, NARRATIVIDAD Y 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 luminotécnico, 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.

La espectacularidad integral de este tipo de representación con la inclusión de pantallas, luces, y efectos especiales nos remite a dos precedentes escénicos: el concierto de rock y las sesiones de DJ o VJ.

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 y con tono épico, la frase: “proyectamos en los monolitos la imagen de nuestros libertadores”; o en Pachuca, donde la voz de un narrador omnipresente conduce absolutamente 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 espacial descrita en el punto anterior del presente artículo no es sólo esto. Como recuerda Henri Lefebvre (1984), ella 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 fundada para siempre.

El lugar se vuelve legible y reinterpretado, desmontable y reencuadrable. No es solamente la apariencia del monumento lo que cambia; también se transforma su propuesta de memoria. Las imágenes fijas, han servido como forma de recuerdo, trayendo de nuevo aquello ya 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"<sup>10</sup>.

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. Esto es muy similar a lo que escribe García Canclini en referencia a los usos políticos y deportivos que se hace de los monumentos históricos: "una perspectiva que valore las manifestaciones populares podría interpretar que al

---

<sup>10</sup>J.L.BREA. Las tres eras de la Imagen. Madrid, 2010. p.41.

apropiarse del monumento para hacer vibrar una demanda social o celebrar el presente, actualizan su significado"<sup>11</sup>. 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 video mapping aparece como espectáculo en un panorama posidentitario, donde los procesos de creación de imagen en tiempo real como el live coding o el video mapping 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 transcódificable, en el que podemos extraer o añadir información cuantificada.

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 procesamiento<sup>12</sup>. 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.



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

#### **ACTUALIZACIONES DE LA MEMORIA Y MEMORIA DE LA ACTUALIZACIÓN**

La idea de actualización está presente en el video mapping, tanto en el sentido arquitectónico y volumétrico como en el simbólico y monumental. Cuando un edificio cambia su piel acorde a un guión, siguiendo cierta cronología y enfatizando hitos dramáticos acorde a hechos relevantes de la historia ya contada de las naciones, no sólo

---

<sup>11</sup>N. GARCÍA CANCLINI La sociedad sin relato. Antropología y estética de la inminencia. Buenos Aires. 2011. p.76.

<sup>12</sup>J.L.BREA. Cultura RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica. Barcelona, 2007. p.7.

modifica su aspecto superficial. A través de sucesivos layers que reinventan sus materiales constitutivos, su distribución espacial y su función como edificio público, se va a actualizar lo que significa y finalmente el modo en que es recibido por el público.

En este sentido resulta muy significativa la frecuente recurrencia a la ruina en las celebraciones bicentenarias. Podemos ver a un monumento convertirse en edificio devastado y cubiertos por la selva, 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 enérgicamente. No se da, mientras esto ocurre, un crecimiento únicamente en vertical y horizontal como en los monumentos de siempre. El espacio se hincha morfológica y semánticamente desde la fachada y hacia los cuerpos congregados; logrando esto, técnicamente, mediante una perspectiva acentuada en los fragmentos construidos mediante la modelación en 3D y a través de un guión que busca el asombro de los espectadores.

Las maneras de imbricar imágenes representativas de identidades populares, culturales y políticas se nos presenta con un ritmo vertiginoso, sin abandonar esa sucesión de capas repentinas y efímeras que no dejan espacio para el vacío.

Podemos distinguir como un elemento que aparece en casi todos los ejemplos, a esas 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. Igualmente encontramos 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 en menor escala, como en la secuencia retrospectiva de presidentes en el video mapping argentino.

Las figuraciones humanas, así como otros objetos que ocupan algún lugar o momento relevante en la proyección de estas imágenes en movimiento, parecen adscribirse más a una estética de monumento que a un personaje cinematográfico con el que identificarse. Se despliega así sobre lo ficcional y lo procesual una indiscutible rememoración.



*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.*

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 venideras<sup>13</sup>. En su reflexión sobre los valores conmemorativos 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 conmemorativo 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 artístico<sup>14</sup> o escrito, siendo lo más habitual, la combinación de ambos.

Los emplazamientos emblemáticos que todos nuestros ejemplos han escogido, proporcionan a la proyección del video mapping 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, por cierto, 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 ideológico 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 posible"<sup>15</sup>.



*Fig.6 \_ Ilustración animada\_ Estampillas paraguayas que muestran las emisiones postales que conmemoraron con anterioridad a próceres y libertadores nacionales.*

<sup>13</sup> A. RIEGL. El culto moderno a los monumentos. Madrid. 2008. p. 23.

<sup>14</sup> 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).

<sup>15</sup> 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 Fajardo, José Luis. Discursos de arte digital. Málaga Eumed.net, 2012. p. 71.

El video mapping parece compartir igual suerte que el llamado arte relacional, el cual pretende la restitución del tejido social, allí donde se ha perdido el encuentro y la compañía directa<sup>16</sup>. Ambos tienen como punto débil el no conseguir mantener los vitales antagonismos ni la crítica social. Los dos fenómenos, cada uno con una estética opuesta, pretenden, simplemente reuniendo, aparentar una participación activa; con el atenuante en este sentido para las prácticas de video mapping, que 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 cuantitativo de participantes que pone en evidencia los peligros del 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, agentes que en su mayor parte son contratados o subcontratados para la realización de este tipo de espectáculos. Mientras esto ocurre, 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 de producción de memoria, de identificación y de generación de símbolos nacionales; van a deformarse en presencia de prácticas culturales electrónicas. Estas deformaciones ideáticas y procesuales acontecen, posiblemente, en el complejo plano de la cultura de un modo muy parecido al que una fachada insigne se transforma y se resemantiza bajo los haces luminosos provenientes de un proyector conectado a un software especializado.

## ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

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

Fig. 2 \_ Horror vacui. Decenas de balones de fútbol cubren absoluta y progresivamente toda la fachada del Palacio de La Moneda. Santiago de Chile.  
<http://www.youtube.com/watch?v=LVu0n4ncIMw&feature=related>

---

<sup>16</sup> N.BOURRIAUD, Estética relacional. Buenos Aires. 2008, p. 53.

- 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\_ Ilustración 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=N115sCopLqY>

#### **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=JeSvzbzgb9bM>

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, nº 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, José 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](http://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.