

Lola#002. Artículos borrador.

Por Marcelo Santorelli

5 de noviembre de 2012

DAVID MACINTOSH.

Visita al Lola, comentarios.

Este año (y esperemos también el próximo), nos visitó el prof. Dr. David Macintosh, docente de varias asignaturas en torno a arte y medios digitales del OCAD - *Ontario College of Art and Design*, Toronto, Canadá. Macintosh, apasionado por la docencia tanto como por la investigación sobre la relación arte-identidad, construye su línea de investigación en torno a las problemáticas de la población original de su país, y a la de artistas de la comunidad LGTB. Entre actividades académicas, dirige proyectos artísticos grupales, produce películas, escribe crítica de arte y cura a diversos artistas cuyas obras exponen ambos trasfondos.

Sin embargo, su visita al Lola no suponía estas problemáticas como primer objeto de intercambio, sino su experiencia tecnológica para complementar el programa de la materia “Arte digital y multimedia”.

Se presentó en dos oportunidades. En la primera, pudimos conocer sus obras de arte digital locativo [ver Qosko Llika] y otros proyectos que lo inspiran. Como sucede con buena parte -sino con todo- del llamado “arte contemporáneo”, prevaleció el humor y la sorpresa. Sea por la dimensión y complejidad del proyecto o por la simpleza de la resolución, este tipo de trabajos cuya materia prima es la idea y la utilización inteligente de los recursos, nos permitió observar la cercanía entre arte y diversión. Haber compartido estas obras, que suelen revelarnos inquietudes reprimidas detrás de otras que creemos “más nuestras”, resultó altamente estimulante. Ese primer jueves tuvo una numerosa audiencia de 2º, 3º y 4º año, y varios docentes.

La segunda clase fue dedicada al trabajo de taller. Participaron los estudiantes de 4º y 2º año con la consigna (no del todo sencilla, como tampoco lo es el arte digital y multimedia) “crear un traje-interfaz” o bien “crear trajes que funcionen como interfaces”. Pero... ¿Qué es eso de *interfaz*? Interfaz es cualquier dispositivo que media entre un mecanismo o sistema -sea analógico o digital, o incluso mecánico- y su usuario¹, permitiéndole accionarlo. Una llave es la cara (faz) visible y operable del circuito que nos provee luz, así como un cierto diseño

¹El usuario puede ser también una máquina o *software*, aunque no se aplicara el caso al ejercicio propuesto.

gráfico y funcional lo es de una página web; la complejidad depende del mecanismo o sistema que pretendamos controlar. Asumir el reto del “traje-interfaz” fue una propuesta algo engañosa -aunque discutida en el aula-, porque implicaba intuir la existencia de ese mecanismo o sistema implícito, y su funcionamiento.

No todas las respuestas lograron el cometido, pero es importante destacar que sí cumplieron con un objetivo fundamental: transformar a la persona que lo usa. Por su parte, la tarea hizo posible plantear la diferencia entre crear con tecnología (de hecho, eso hacemos cada vez que decidimos aplicar herramientas, soportes y materiales innovadora o tradicionalmente) y crear con “inventiva”.

David Macintosh dejó el la escuela pasadas las once y, en el remise que debía estar pasando entonces Pompeya o Parque Patricios, su cara reflejaba tanto el cansancio de la jornada como la emoción de la experiencia compartida. Entre el uno y la otra, asomó alguna expectativa pensada para el Lola.

QOSKO LLIKA

Por un momento, juguemos con nuestros prejuicios.

Si "identidad" nos llama a pensar en [la definición de] "lo nuestro" -y de veras creo que en esta cultura con deficiente autoestima no hay debate acerca de la identidad que no encubra un acto político de autodefensa-, entonces "tecnología" nos trae el sabor de lo artificial, de lo extraño y de lo importado. Pero también sensaciones de penetración, consumo, tentación de lo fácil y de lo superficial. En nuestro mundo urbano contemporáneo, en nuestro país satelital, identidad y tecnología parecieran dos personas extrañas forzadas a convivir ¿Es lo que son? ¿Se vive realmente así, fuera de la teoría?

David Macintosh compartió con nosotros varios trabajos propios y ajenos que integran identidad y tecnología de forma creativa. Al mismo tiempo, expuso distintos procesos de trabajo proyectual, de los que comentamos uno en particular, cuya documentación y abordaje social e histórico lo postulan como modelo considerable de proyecto pedagógico de investigación artística institucional.

QOSKO LLIKA -“Red Cusco”, en quechua- es, según definición de su autor, “un documental desarrollado en nuevos medios, que propone un viaje en el tiempo para experimentar la notable vida cultural del Cusco de 1930”. En otras palabras, QOSKO LLIKA es una obra en la que el tiempo se vuelve tema transversal, mientras la cultura local, que incluso muchos peruanos ignoran, se re-crea presencialmente. Para entender esta idea, tendríamos que pensar en la antítesis de una película documental tradicional: una serie de eventos que combinan espacios, momentos y sistemas de información variados, y cuyas herramientas de ejecución no son el proyector de cine sino una batería de medios de comunicación. Entre ellos encontramos los mensajes de texto (SMS), las visitas guiadas a través de grabaciones, la radio, las publicaciones en papel, las páginas webs, los CDs y, muy especialmente, los encuentros vivos en plazas y espacios públicos. La creación del material a difundir, producto de una extensa investigación histórica, la experimentación creativa de su difusión mediática y la

producción de los eventos, recrearon manifestaciones culturales por un tiempo limitado y efímero, pero vívido e imprevisible. De otra forma, algunas de estas manifestaciones sólo hubieran podido compartirse mediante viejos registros.

¿Qué es lo que merecía exhibirse, por si acaso? En la década del '30, Cusco experimentó un esplendor de la actividad cultural. Ésta fue guiada por intelectuales identificados con las vanguardias latinoamericanas, hastiados del siglo XIX, de sus vicios protocolares y discriminadores, y propensos a soñar utopías de inclusión social y de revisión histórica. José Uriel García, autor del libro "El Nuevo Indio", fue uno de ellos. En QOSKO LLIKA, una serie de narraciones audibles² guiaron al público por las calles de la ciudad, y revelaron historias desconocidas a lo largo de varias excursiones. Son textos poéticos y perspicaces para escuchar mientras se atraviesan las calles, o para leerlos en pantallas móviles o fijas.

La producción presentó diez espectáculos musicales en vivo, invitando el mismo día a través de mensajes de texto, enviados unas horas antes de cada presentación, a un numeroso público que había registrado su número de teléfono celular. A los muchos músicos que ofrecieron su arte, se sumó la presentación del programa radial "La hora del charango" que recreaba el programa homónimo de la época investigada, con grabaciones originales y otras nuevas, interpretadas por músicos contemporáneos locales. También incluyó textos escritos por diferentes poetas cusqueños, que en conjunto conformaron una historia de amor. Las emisiones, en total quince, se presentaron en varios lugares públicos y se distribuyeron gratuitamente CDs con la música.

Tuvo el Cusco en la década de 1930 una producción fotográfica importante. Artistas como Martín Chambi y Juan Manuel Figueroa Aznar capturaron la riqueza y las paradojas de la vida con ojos creativos y comprometidos. QOSKO LLIKA equipó a cuatro artistas con proyectores portátiles y cámaras de vídeo, quienes caminando por las calles de Cusco en la noche, proyectaban imágenes de esos y estos tiempos. Por ejemplo, la bailarina y *performer* Marisol Zumaeta diseñó, construyó y lució en sus danzas tradiciones, una falda típica, que sirvió de pantalla para las fotos de mujeres andinas bailando, imágenes de Chambi.

La narrativa *no-lineal* es algo más compleja que la muy acostumbrada *lineal*. O, tal vez, sólo nos parece porque recién, gracias a las tecnologías digitales, se impone en nuestra sociedad. Todavía las sentimos asociadas a las experiencias frías e informáticas, pero es probable que aún con los muchos medios no lineales con los que hoy contamos -como juegos electrónicos, otra cantidad de dispositivos digitales y electrónicos multifuncionales y, fundamentalmente, internet- no se haya explotado lo suficiente. El trabajo de David Macintosh va en esta dirección experimentadora, precisamente porque los sentimientos y emociones que una historia pudiera despertar en el público, o incluso la información a compartir, podrían ser todavía menos reales y difundidos en versión cinematográfica o editorial, que si la misma fuera ofrecida en la forma que acabamos de describir.

²El material está actualmente disponible en <http://qosqollika.org>, de manera que los recorridos pueden hacerse hoy día o bien experimentarse como material narrativo.