“JUEGOS TRANSLÚCIDOS”

Diana Magdalena Jiménez Villegas

Universidad Distrital
Francisco José de Caldas

Facultad de Artes

2013

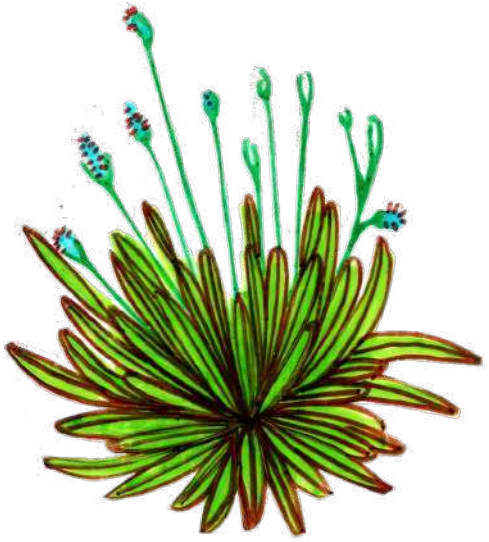

Juegos Translúcidos

¡Acá está el arte itinerante que viaja por las calles de la ciudad, llevando consigo pasajeros extraños, que bailan, vuelan, nadan , caminan y se aman entre sí; marionetas recortadas, torcidas y multiformes, vestidas de colores y transparencias, se asoman translúcidas entre los muros, andenes y jardines de la ciudad … siluetas llenas de vida complementan cada escena inesperada formando paisajes no terrenales suspendidos en el vacío, ambientando cada escena llena de magia y fantasía. Estos congregan e invitan a quien los ve a sumergirse de la mano de la poderosa luz a hacer parte o simplemente contemplar un espectáculo visual lleno de imaginación que invita a compartir en la atmósfera nocturna citadina del arte escénico plástico y musical vivo, recordándonos alimentarnos del juego y la grandeza de la imaginación!



Continúa hacia allá
NOTAS
PREFACIO
Cap 1
Cap 2
Cap 3
Cap 4
Comienza hacia allá

PREFACIO



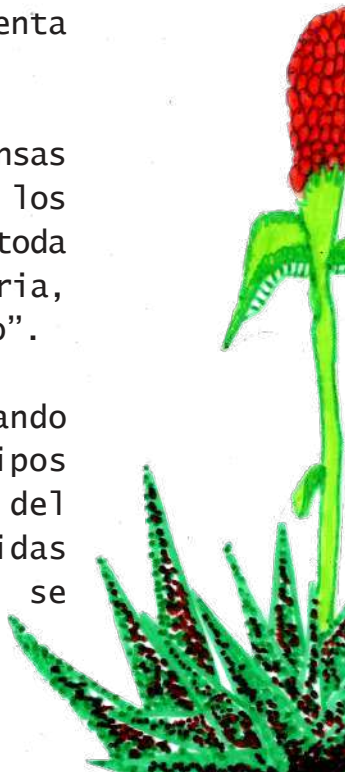
Al abordar estas páginas te encontrarás con cuestionamientos que me he hecho durante el desarrollo de este proyecto creativo y que seguramente tú como habitante de esta ciudad también te has cuestionado.

Yo imagino esta ciudad dentro de otras dinámicas en razón al arte y su escena, reconozco al arte visual como un canal para entablar comunicación y al dibujo como una herramienta mágica que logra llevarnos a comprender el mundo imaginado del otro. Mundos que para mÍ no caben en palabras, ni en descripciones exactas para realidades existentes.

Este proyecto parte del dibujo y de él nacen uno a uno personajes y escenarios, creando imágenes que hacen parte de historias llenas de magia y fantasía, que viajan entre muros, túneles y andenes, donde aparecen y desaparecen llenando de luz y vida paisajes fríos y grises. Viajan por las calles irrumpiendo en el escenario urbano, señalando la constante devastación de la acelerada construcción que se alimenta del paisaje verde y oxigenante que algún día fue esta ciudad.

Sepultada bajo gigantes edificios, puentes vehiculares y extensas autopistas, quedó el paisaje nativo de nuestra tierra; quedaron los páramos, bosques y humedales, ríos, quebradas y riachuelos junto a toda su fauna y flora que poco a poco se extingue quedando en la periferia, tratando de sobrevivir al acelerado tránsito del “supuesto progreso”.

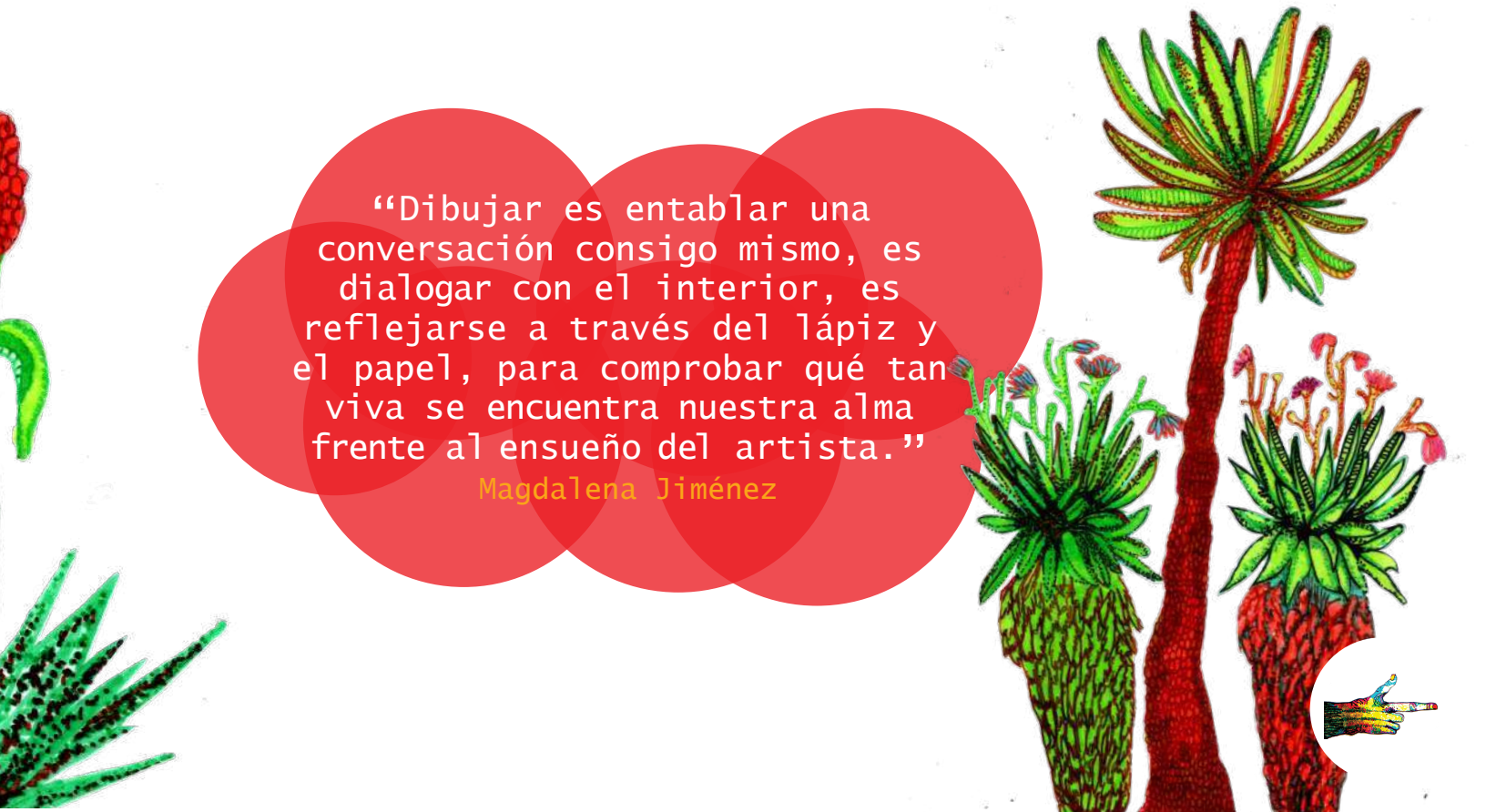
Revivir estos paisajes desde la virtualidad, utilizando herramientas básicas, como la proyección de luz desde equipos obsoletos, retomando los principios de la animación como alma del movimiento. Así una a una toman vida las marionetas translúcidas dibujadas que se mueven sobre el escenario luminiscente y se



presentan en el espacio público para renovarlo a través de juegos visuales dibujando temporal e ilusoriamente sobre la arquitectura inmóvil un paisaje biodiverso olvidado , preservado aparentemente en los imponentes cerros orientales de la ciudad y en el artificio del parque.

Compartir este proyecto creativo es invitar a quien se acerque a él a construir desde el juego un nuevo espacio lleno de relatos coloridos que logran hacer olvidar por un momento el aburrido ritmo cotidiano. Éste es un juego del que todos hacen parte: niños, jóvenes y adultos; en el que ofrece a través del arte un espectáculo vivo que toma posición apropiándose de la ciudad y la arquitectura para reinventar la manera de relatar los cuentos y los escenarios para éstos.

Espero este proyecto sea de tu agrado y despierte en ti preguntas acerca de nuestra labor como seres contribuyentes en la transformación y evolución de nuestro entorno y de nuestras vidas, desde el uso de simples pero potenciales herramientas como son el diálogo y el intercambio humano que evidencia el arte.





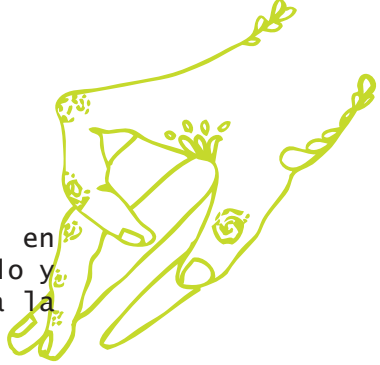
Algo viene de un recuerdo

Para relatar las realidades de esta propuesta creativa he querido remontarme al pasado y enlazar las vivencias y recuerdos de la infancia.
Estas experiencias están marcadas por sucesos que seguramente recordarás… si viviste en este país durante el mandato del partido liberal de César Gaviria Trujillo. Recordarás la crisis del sector energético, cuando el país fue sometido a un racionamiento de electricidad, durante trece meses entre el 2 de marzo de 1992 y el 1 de abril de 1993, generándose apagones de hasta nueve horas de duración en la ciudad de Bogotá y de más tiempo en otras ciudades.

Debido a la dificultad que tenemos los humanos para adaptar nuestra visión y nuestros cuerpos a la oscuridad, fue necesario equipar nuestros hogares de inventos como pilas AA y AAA para linternas y radios, velas, velones y velitas, fósforos en cantidades alarmantes, naipes, juegos de mesa para matar la ociosidad y divertirse, condones para los románticos, cigarrillos para los ansiosos, arreglárselas y construir pebeteros a base de alcohol pá comer calientico, armarse de enlatados para cenar en la noche o comer ponche de batido de huevo con esencia de vainilla y escuchar por un buen rato el programa radial la luciérnaga, en fin .

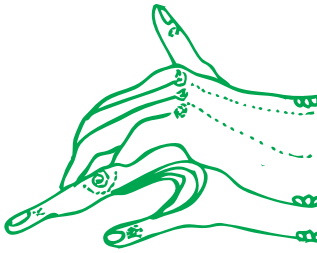
Estas horas de oscuridad en las que la mayoría de las familias se encontraban reunidas fue un momento tal vez para permanecer cerca a ellos y no cerca de la hipnotizanté televisión. Así era como transcurría este momento con mi familia, a la luz de las largas y delgadas velas blancas nos reuníamos en la alcoba de mi abuela cada noche para escuchar un rato la radio al son de un delicioso ponche de vainilla y luego escucharla a ella contar historias imaginarias encarnadas por divertidos personajes como zorros y conejos que hacía con sus manos y proyectaba una perfecta sombra aprovechándose de la tenue y parpadeante luz de la vela, siempre relataba una extraña historia de unas mujeres ancianas que cubrían sus cabezas con un pañuelo y se encontraban con animales en el camino al bajar las escaleras, estas dos mujeres eran sus arrugadas manos que daban vida a cada personaje y el escenario era simplemente la pared en la que reposaba su cama, uno de sus hijos de vez en cuando intervenía en la historia haciendo extrañas voces que hacían de la historia un relato lleno de humor suspenso y sorpresas,





este momento llenaba de alegría esta larga espera, en ocasiones la abuela decidía no llevar a cabo su espectáculo y solo se escuchaba el batir de los huevos en eco por toda la casa desde la cocina.

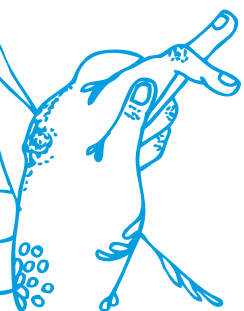
Podría decir que es un recuerdo bastante nostálgico de mi infancia, ya que la abuela ya no está y las abuelas que conozco ahora no tienen tanta imaginación y humor como la tenía la mía con su creativa puesta en escena nocturna. Estos juegos de luz están implícitos en mi cabeza y cada que me encuentro en frente de una vela encendida mis manos comienzan a actuar igual que lo hacían las de ella entrando en metamorfosis con la sombra de extraños animales y seres encapotados. En ese entonces,títeres de sombras durante el apagón . . . ahora, títeres cuando cortan la luz, títeres dentro la carpa en la montaña o en la playa, títeres en una noche de romance velas y vino,títeres cuando la oscuridad lo propicie.



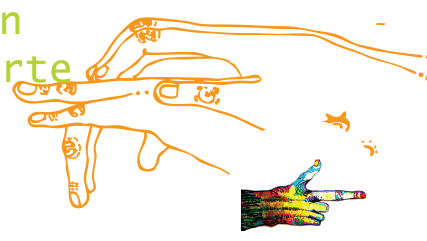
El espectáculo de mi abuela nunca hubiera existido sin que estuviera la familia allí sonriendo y aplaudiendo sus historias inventadas, proyecciones básicas desde la herramienta creativa del artista: “La mano” protagonista principal, responsable de dar vida a cada personaje.

Este grato recuerdo de mi vida, hace que este proyecto inicie su formación y evolución. Ver a mi abuela crear todo este espectáculo para llevarnos a imaginar y contagiarnos de fantasía, me genera reflexiones acerca de la puesta en escena del artista como protagonista en su obra; me hace pensar en generar experiencias reales para quienes observan, proponiendo entretenimiento activo para un público que ante el arte comúnmente se encuentra pasivo y así buscar nuevos discursos y espacios para el arte mismo asumiendo nuevas posiciones creativas y participativas desde el juego, el dibujo y la congregación.

“Así como la abuela llenaba la oscura noche de alegría, yo llenaré las calles y lugares de esta ciudad en la oscuridad de una luz cargada de personajes dibujados desde mi imaginario, siluetas y sombras que cobran vida en un escenario translúcido, reviviendo los paisajes grises y convertirlos en amables refugios coloridos para el arte visual en movimiento”









Un escenario sin puerta

"Al final, incluso la propia ciudad había cambiado más y más su aspecto. Los viejos barrios se derribaban y se construían casas nuevas en las que se dejaba de lado todo lo que parecia superfluo. (...) Y como todas las casas eran iguales también las calles eran iguales. Y estas calles monótonas crecían y crecían y se extendían hasta el horizonte: un desierto de monotonía."1

En una ciudad ruidosa, sucia y mal oliente, transitan seres con sus preocupaciones cotidianas; en silencio, observando rápidamente su entorno, sintiéndose ájenos, tomando distancia de una ciudad en la que se habita con miedo y con apuro. En casa, es el único lugar en el que se sienten seguros para respirar y andar desnudos, despojados de la armadura que portan cuando están en la calle, muchas veces olvidan hasta su sonrisa al salir de casa, se olvidan de la tranquilidad se olvidan de sí mismos y se convierten en un transeúnte mas.

Calles decoradas con objetos de concreto de color gris, visten la ciudad, dándole carácter y significados diversos a cada rincón habitado y olvidado al mismo tiempo; espacios aparentemente sin dueño ni amo son encontrados por el pasajero que se acomoda en posición habitual aprendida de lecciones en la escuela o en la calle misma, siguiendo los patrones normales del comportamiento exigido por la sociedad; limitados por la timidez y por las normas asumiendo el rol que cada quien desempeña durante ocho o tal vez mas horas al día,mientras se enfrenta a la ciudad o tan sólo mientras esta dentro de ella, portando uniformes con líneas y colores que identifican a cada sujeto dentro de ésta, dando un nombre y un carácter a cada quien.

Estas estructuras que hacen de la ciudad una realidad, son parte esencial de la permanente transformación y creación de lugares para los habitantes, cada objeto determina su existencia al encontrar un vínculo con los significados que generan el tiempo y el espacio en el cual evolucionan y se transforma,uno de estos elementos somos los seres humanos, que establecemos la variación en el significado, forma o permanencia de cada elemento. La búsqueda de estos significados es muy diversa al aplicarse a lugares tan heterogéneos como la ciudad.
La multiplicidad de lugares que la mantienen viva hacen de ella una constante transformación de la concepción de la realidad a la que nos acomodamos con el transitar del tiempo y de los medios que mantienen estos espacios,al generar alteraciones para dicho ordenamiento se hace claro el limite desde el pensamiento, la lógica y el imaginario, siempre estarán presentes en lo cotidiano, y se hace difícil visualizar estos espacios bajo otra función o reglas, con variaciones de color, forma, tamaño y lugar.

La razón de cada objeto creado tiende a estar en función de organizar y determinar un lugar para la población, para una sociedad que está acostumbrada a ser dirigida por anuncios publicitarios y bombardeos informativos, ya sea desde las páginas de un diario o fácilmente desde la televisión o cualquier medio de acceso inmediato. Así complementan sus realidades y generan políticas de existencia.

Si se habla en términos de cultura visual, es evidente que en el mundo contemporáneo la relación de la sociedad con su entorno está mediada por la imagen, la percepción de la realidad depende del tipo de imágenes a las cuales estamos enfrentados.
Generar diferentes discursos d|e del espacio común citadino y establecer vínculos reales

1. *Ende, Michael (1973). MOMO. (Pág 26) Colombia. Editorial Santillana.*

> “Las imágenes y los objetos que hacen parte del entorno, son los constructores del comportamiento y de identidades para cada individuo”.

entre el arte y el espectador es la intención de este proyecto. Ya que el arte se armoniza y evoluciona según los contextos sociales a los que se enfrenta, es bastante grato dar una mirada a este bache entre las creaciones artísticas y las interacciones sociales. En el arte contemporáneo la manera de ver al artista y su obra ha tenido una considerable distancia de las concepciones de la privacidad y de restricciones en su campo de acción.

Sin embargo “aún existe una ligera temerosidad por parte del espectador y timidez del artista por construir diálogos concretos a través del arte e invitar al encuentro con estos espacios alternativos para establecer una arte relacional. La cuestión no está en tan sólo crear dichos espacios sino en buscarlos, y entablar diferentes “zonas de comunicación” a las ya impuestas.
El contexto social actual crea espacios específicos y preestablecidos que limitan al arte a tan sólo un “espejismo estético” resignado a ser observado como objeto enmarcado en la historia para contemplar y a los cuales tributar admiración y aplausos, critica o rechazo, valor y precio”.[2]

Desde la historia del arte de los años sesenta nace esta preocupación por abolir esta distancia entre la producción artística y el espectador. Surge una búsqueda por hacer del arte una forma de expresión cotidiana y colectiva de todos y que llegue a nuevos espacios, generando valoración del territorio y el paisaje. Así es como surge un nuevo camino para el arte, que fusiona la música, el arte plástico, la expresión gráfica y la puesta en escena del cuerpo del artista dentro de la urbe; nuevas ideas de instalación de objetos replanteando las concepciones de la escultura pública. Se generaron vínculos a disciplinas creativas, teóricas e investigativas como la literatura, la poesía, el cine y la fotografía, la danza, la sociología, arquitectura, el diseño industrial y muchas más que se habían ignorado tiempo atrás y fueron catalogadas como disciplinas ajenas al arte plástico.

Partiendo de estas fusiones el arte se enfrenta a una revolución entorno a su discurso, dando paso al nacimiento de nuevas vanguardias, que toman como escenario el espacio público, trayendo consigo transformaciones sociales, culturales y creativas, que pueden llegar a ser voceras de la sociedad.

Desde esta perspectiva nace este proyecto, dando respuesta a una pregunta que muchos al igual que yo se han formulado constantemente durante el proceso creativo, como “¿Cuál es la esencia de las prácticas artísticas?” Y estas prácticas cómo construyen no sólo historia en la historia del arte sino también en el cotidiano vivir de quien transita en rededor de lo que el artista construye y ofrece a un mundo silencioso, e invita a sentir el arte como propio de los hombres”.[3]

El encuentro con diversos escenarios como espacios naturales de inmensa belleza y otros contaminados y destruidos por el tránsito humano y sus máquinas productoras de monóxido de carbono; me hace ver esta ciudad con multiplicidad de contenidos, paisajes , lenguajes y escenarios y así es pretexto locativo para llevar a cabo diferentes tipos de experimentos y experiencias que llenaron este proceso de motivos para generar discursos para sus habitantes llenos de magia e imaginación , y así forjar nuevos canales de comunicación partiendo de la sencillez en algunos casos para transformar el entorno con pequeñas imágenes que llevarán a una sutil interacción , pero con una experiencia de fuerte impacto para el observador, generando recuerdo y asombro en él en su cotidiano vivir.

La distancia está claramente marcada, los límites entre lo nuevo o desconocido son muy notorios y encontrar elementos anónimos, divertidos e inofensivos ayudan a disipar la timidez y el miedo a acercarse y permanecer allí, generando confianza a través de narraciones y movimiento, elementos estéticamente bellos, transformadores del paisaje gris y frío, rompiendo el orden; hacen un llamado a la reflexión en cuanto al espacio que se habita



2. Bourriaud Nicolás. (2006). Estética Relacional(Pag 16). Buenos Aires. Editora Adriana Hidalgo.
3. Maffi Mario. (1972).La cultura underground Tomo I, Barcelona. EDITORIAL ANAGRAMA.

cada día, genera nuevas visiones ante el arte y la ciudad, creando vida tanto desde la obra como desde su significado y su intención de liberar el arte y a quien lo observa de la condición pasiva y así asumir nuevas posiciones creativas, participativas invitando al arte a integrarse a un intercambio humano de sensaciones y experiencias a través del juego, abriendo dentro del cotidiano un espacio para disipar el ritmo de la metrópolis.



Allan Kaprow 1961 -Yard



Marina y Ulay 1977. Relation in time



Marta Minujin 1963

Ya está claro que este proyecto está pensado para articularse directamente con el espacio público y acercarse al espectador. A propósito de estas afirmaciones quisiera dar a conocer otras visiones de algunos artistas que durante este proyecto llegan a ser un referente importante para mi frente a la manera de abordar el tema del arte en espacio público y de la generacion de prácticas artísticas relacionales entre dichos espacios y sus habitantes. Durante el transcurso de este proyecto creativo inicié una búsqueda de imágenes que llevaran a pensar en verdaderas intervenciones espaciales dentro de la arquitectura de las ciudades. Así lleguñe a un grato encuentro con varios artistas y teóricos practicantes del arte que me llevaron a fortalecer mis ideas entorno a mis logros frente a este proyecto y a reflejar las intenciones del hacer, desde la construcción de un discurso basado en “arte y espacio público”.

Me encontré con varias manifestaciones artísticas y proyectos que buscan entablar un diálogo directo con el espectador, todas precedidas de una notoria experimentación desde el hacer, crear, mostrar y compartir del arte.



BLU. Italia Mayo de 2011

ensaciones, reacciones y relaciones con el espectador.”

Para mí es importante esclarecer el término de arte público, ya que terminológicamente para muchos genera una ambigua interpretación. Puede entenderse simplemente como el “arte que está en la calle”, pero no es así, el arte público responde a diversas características y modos de hacer, que de hecho difieren en forma y contenido con las funciones e intenciones del monumento urbano desde las tesis planteadas, cobrando un sentido de arte trasgresor y resistente a las condiciones espaciales en las que el arte comúnmente se legitima y así logra intervenir en el espacio cultural y en el espacio social.
Uno de los artistas en los que me he interesado desde su manera de tomarse el espacio público como escenario y aprovechándose de las condiciones de “libre acceso” que este tiene, para desarrollar proyectos de arte público, ya sean realizados en espacios virtuales o físicos que sean accesibles al ciudadano, como una biblioteca, una página web, un parque, una anden, un muro en una plaza o la calle por la que transita el cotidiano.

Proyectos creativos como los de BLU, artista izzzztaliano que da vida a sus personajes fantásticos con herramientas como el dibujo, la fotografía y el videoarte, revolucionando el concepto del grafitti y el Street art, desde una puesta en escena del dibujo única a gran escala cuadro a cuadro para generar dibujos llenos de vida, discursos y movimiento, entre culatas de edificios, tubos de desagüe, puentes, caños, fabricas, casas y asfalto en las calles.

Al encontrarme con el trabajo de BLU, con esta riqueza de expresión gráfica e impactante para las calles de las ciudades, me hizo pensar en distintos elementos que debo tener en cuenta para llevar a cabo mi proyecto.

En 2001 BLU empieza a pintar con rodillos utilizando largas escaleras que le permiten realizar pinturas de tamaños gigantes, consigue que sus obras sean aún más espectaculares, siempre manteniendo la esencia del BLU original: obras de arte con mensaje que llegan al espectador rápidamente sólo con un golpe de vista: el anticapitalismo, el consumismo, el rechazo total al ejército, la crítica a las grandes multinacionales, bancos y empresas que controlan el mundo, el lavado de cerebro que llevan a cabo los políticos, la televisión, Internet... y un sinfín de temas más que evocan la necesidad de un "despertar", de plantearnos hacia dónde estamos dirigiendo a nuestra sociedad en particular y a la humanidad en general, una humanidad en la que hemos llegado al extremo de que lo más importante es el dinero, el poder y el materialismo y donde la esencia de ser persona, de contribuir a hacer un mundo mejor, de tener unos valores, una moral y una ética se han perdido en un saco lleno de billetes.



Levanta



Las enormes figuras y escenas dibujadas por BLU aparecen en lugares anónimos o emblemáticos, mezclando el sentido de aventura con la rutina urbana, la invención personal y grandes cuestiones colectivas, la visibilidad y la defensa del anonimato.
Generar impacto colosal a través del arte visual trayendo imágenes cargadas de fantasía y sencillez y al mismo tiempo formular discursos entorno al espacio deteriorado y violado y de un paisaje ya sepultado bajo concreto, demostrando que la expresión gráfica es una poderosa herramienta con la que cuenta el artista para hacerse legitimo no sólo ante el arte mismo sino ante las diversas sociedades y el espacio, llenándolo de vida color y movimiento.

He elegido dos murales que considero son impactantes y reflejan la intención de este artista frente al escenario público; una de ellas genera preguntas acerca de la militarización, acompaña al transeúnte a su paso cuestionándolo y recordando las ideas absurdas y la manipulación de la guerra entorno al curso de la vida y los deberes del hombre frente a la idea estúpida de la patria. Esta segunda imagen la cito ya que fue realizada en nuestra ciudad en la culata de un edificio de la carrera 10 con calle 19, durante su tour por Suramérica en el 2009, BlU dibuja este gran mural a propósito del discurso sobre el consumo y financiamiento de la cocaína en nuestro país, cuestionando acerca de las realidades de esta problemática política y social.

Entorno al desplazamiento del dibujo entre la estructura pública me gustaría citar este video animación a gran escala “llamado MUTO”, realizado por el artista en el 2008 en la ciudad de Buenos Aires – Argentina; el dibujo se desplaza generando transformaciones a



BLU.Bogotá Noviembre de 2009

medida que camina, BlU registra fotográficamente cada movimiento y transformación de los dibujos y luego los une dentro de un formato de video haciendo una stop-motion interesante, reivindicando el hacer del artista, planteando situaciones divertidas y originales.

Como ya lo he dicho anteriormente, apropiarse de la arquitectura de las ciudades es irrumpir en la memoria colectiva e histórica de la sociedad, es experimentar en un telón lleno de información previa.

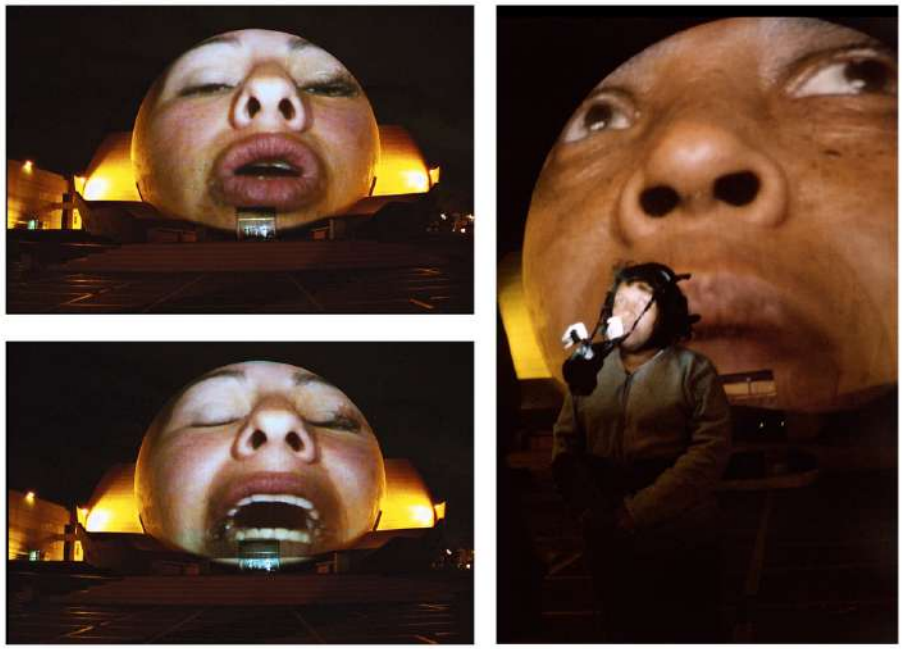
En cuanto a la elaboración de un discurso político y social me gustaría contar un poco sobre el trabajo del artista Polaco Krzysztof Wodiczko, reconocido por sus numerosas proyecciones al aire libre y la fabricación de objetos, o instrumentos como él los llama, los cuales al igual que este proyecto busca entablar diálogos completos y reflexivos con el espectador y con el espacio.

“En sus proyectos Wodiczko plantea un arte público crítico, que se enfrente a las ideas de ciudad y a su sistema de control social frente a la arquitectura, un arte comprometido con las necesidades ciudadanas; activando su obra entorno a nociones de derechos humanos. Un arte para la realización de la democracia y hacer escuchar verdades; muchas de las

obras de este artista tienen que ver con inmigrantes, “extranjeros”, los “otros”, que privados de derechos permanecen mudos, invisibles y sin nombre para comunicarse y tener una voz. El artista busca hacer presencia en el espacio público que sirva para crear consciencias libres, que posibilite poner de manifiesto lo venenoso de los discursos oficiales y lo que esconde la aparatosa arquitectura tras sus construcciones, de este modo transformar a la masa en un conjunto de ciudadanos críticos capaces de plantear discursos en denuncia a los abusos de poder”.[4]

Para dar un ejemplo claro de la intencion de este artista frente a su obra me gustaría contar acerca de dos de los trabajos que más me impactan y que considero dejan huella tanto en el espacio como en las vidas de quienes participaron y presenciaron estas intervenciones visuales.

La proyección realizada en la frontera entre Estados Unidos y Méjico en la ciudad de Tijuana en donde Wodiczko proyecta imágenes en tiempo real de testimonios de mujeres trabajadoras en una maquiladora de Tijuana haciendo denuncias entorno a condiciones laborales, abuso de derechos humanos y condicionamientos sociales indignantes. Esta proyección esta montada de manera monumental en la fachada esférica del Teatro Omnimax del Centro cultural de Tijuana. Estratégicamente la video proyección se visualiza directamente hacia el costado de la frontera estadounidense.
Con el mismo objetivo Wodiczko realiza “Hiroshima proyection” en donde durante dos noches del 7 y 8 de agosto de 1999, más de 4.000 personas acudieron al A-bomb Dome -edificio que quedó en parte intacto tras el atentado atómico de 1945-, para escuchar las evocaciones emotivas de varios supervivientes.



Wodiczko
“Tijuana proyection”
2001



Wodiczko
“Hiroshima proyection”
Agosto de 1999.

“Estos testimonios, sin caer en el sentimentalismo, erosionaron algunos de los mitos y prejuicios que todavía hoy en día existen a causa de la prohibición por parte de las autoridades de la época, y de no difundir cualquier testimonio de la masacre que pudieran alterar la tranquilidad pública. Cincuenta años después, la voz de las víctimas -los “Hibakusha” y sus hijos (“radiated nisei”)- expusieron los terrores psicológicos, éticos y políticos sufridos y ocultados, a pesar de las consecuencias radioactivas:

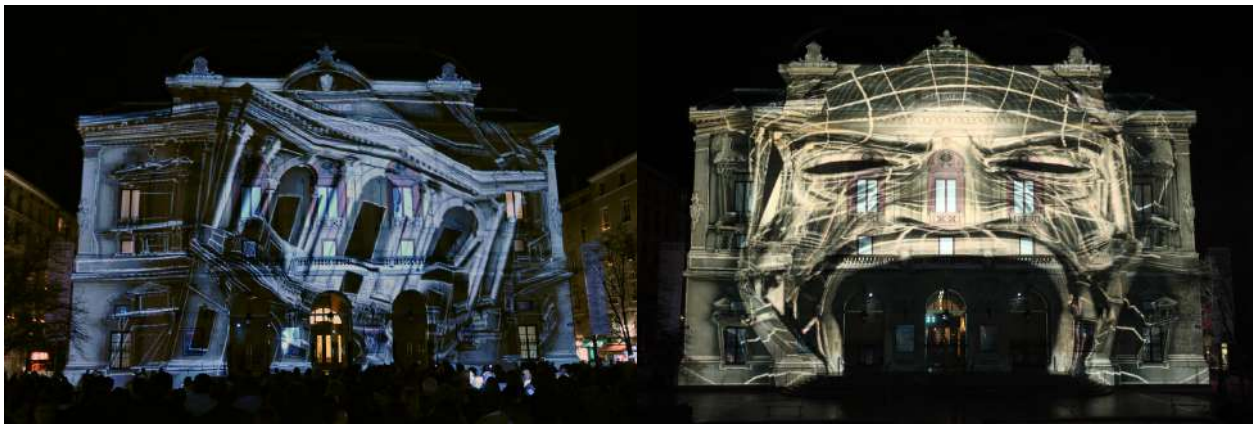
4.Revista de Información Crítica, NOTON WEB, Texto por: Carlos García de Castro. http://www.notonidas.com/2009/01/krzysztof-wodiczko.html

supervivientes que se enfrentaron directamente a las justificaciones de las autoridades americanas; las víctimas que sufrieron el maltrato psicológico perpetrado por los veteranos de guerra traumatizados; los obreros esclavos traídos de Corea y autóctonos estigmatizados por el prejuicio común de que pudieran representar una amenaza potencial genética para la sociedad. Las discriminaciones, el maltrato psicológico, las mortificaciones anunciadas por las víctimas de Hiroshima han sido el testimonio de la irrepetible existencia del individuo, de su relación peculiar con la verdad que ha vivido y que ha modificado irreparablemente su condición de ciudadano en el mundo."[5]

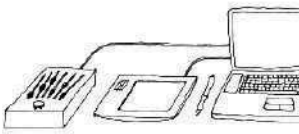
Dentro del campo del arte público podemos encontrarnos con diferentes manifestaciones artísticas, que nacen a inicios de los noventas junto a la revolución tecnológica de herramientas digitales, como la multimedia y la evolución del software y el hardware; trayendo consigo "El arte de los nuevos medios", como un nuevo movimiento artístico creativo y experimental.

Para el arte de los nuevos medios, abandonar espacios como galerías y museos fue tarea fácil, pues estos se posesionan dentro de espacios virtuales para su reconocimiento y difusión, al igual que llegar al espacio público irrumpiendo en contra del espacio usurpado por grandes empresas y su publicidad anunciando desde la exploración audiovisual el poder que ésta tiene para transformar las percepciones espaciales y sensoriales, a través de la proyección digital de imágenes en movimiento sobre la arquitectura de la ciudad y la infinidad de objetos que la construyen.

Dentro del arte de los nuevos medios, está el arte interactivo, que al igual que este proyecto busca generar relaciones y cercanía con el público, además de evocar al



Mapping 3D



espectáculo en vivo como una de sus pretensiones. Dentro del arte electrónico vinculado al espectáculo, me encontré con el Video Mapping 3D, Vjing(Vj) y el Tagtool, estas dos últimas son proyecciones en tiempo real y son integradas a la música y en ocasiones a acciones performaticas como el "performance multimedia".

Abordar virtualmente cada espacio con la proyección de imágenes en movimiento es lo que me ha interesado de estos tres campos de las artes visuales; en sus inicios el Video Mapping 3D fue utilizado como estrategias publicitarias de impacto colosal, aunque un sigue siendo herramienta de marketing, los artistas visuales la han llevado al campo del arte de manera experimental, aprovechándose de la escultura pública como telón y generando discursos desde la apropiación de la arquitectura cuestionando la memoria histórica colectiva, transformándola desde la virtualidad en espacios llenos de ficción, sumergiendo al espectador a sentir el arte como una experiencia viva sensible desde la comunicación visual y sonora. Igualmente sucede con el Tagtool y el Vjing, estos suceden en diversos escenarios, comúnmente hacen parte de la puesta en escena musical , protagonistas de eventos de música electrónica. El Tagtool, es un arte emergente que

5. Guasch Anna María. (2009). La memoria del otro en la era de lo global. Museo de Arte UN. Bogotá. http://interartive.org/2010/12/krzysztof-wodiczko/.

reinventa el graffiti tradicional y permite crear una animación urbana en tiempo real respetando el entorno formal del espacio. Es dibujo digital en vivo, se trabaja en duo, una persona dibuja desde un tablero digital y la otra anima agregando movimiento a la imagen con un gamepad (control de videojuego adaptado).

El Tagtool se diferencia de la labor del "Vj", en que las imágenes que proyecta el Vj han tenido una creación previa (material de archivo) a la muestra en vivo y durante esta sesión visual el material ya creado es alterado para generar más dinamismo mediante la mezcla de ritmos, colores y luz.

Es importante resaltar por qué estas tres experimentaciones visuales articulan este proyecto y es por varias razones. Una de ellas es la posición del artista frente a su creación. Para el Vjing y el Tagtool, el artista es el protagonista, es la mano creadora y la maquina su herramienta, estos dos suceden en tiempo real, llevando al arte al campo de la experiencia y mezclando el espectáculo visual a discursos para el arte público virtual y real, este discurso visual alternativo en conjunto con el Video Mapping 3D, abren nuevos caminos en el campo experimental dentro de las artes visuales, entablando comunicación, participación y recreación , invitando al público a hacer parte de un juego creativo que trasforma el entorno y la arquitectura dese la virtualidad y la libre expresión de imaginarios.

Para cerrar este capítulo quiero dar a conocer el trabajo de estos dos artistas franceses precursores del video Mapping en el mundo, fundadores del colectivo EXYZT, que promueve la idea de la arquitectura como un campo independiente, trabajando en proyectos experimentales, en los que reúne arquitectura, video, diseño gráfico, música y otros conceptos para que se







Tagtool

conviertan en dispositivos de expresión y creación. En 2009 los dos fundadores de EXYZT, Pier Schneider y Franz Wunschel, crearon "1024 Architecture", enfocados en la interacción entre cuerpo, espacio, sonido, visuales, arte low y hi-tech y arquitectura.

El soñar se consideraba, entre ellas, casi un crimen. Pero lo que más les costaba soportar era el silencio. porque en el silencio le sobrevenía el miedo, porque intuian lo que en realidad estaba ocurriendo con su vida. Por eso hacían ruido siempre que los amenazaba el silencio. Pero está claro que no se trataba de un ruido divertido, como el que reina allí donde juegan los niños, sino de uno airado y pesimista, que de día en día hacía más ruidosa la ciudad.[6]

6. Ende, Michael (1973). MOMO. (Pág 72) Colombia. Editorial Santillana.

Vuelve al Indice y girame 180



Un personaje más del relato

Un espectáculo de marionetas está conformado por varios planos de acción e interacción; donde el marionetista abraza el escenario, las marionetas cobran vida dentro de este, gracias a la mano, el público transforma la escena interactuando con risas, comentarios y canciones, en esencia cada elemento es indispensable para generar un espacio divertido, comunicativo y sensorial, donde el cuerpo y sus extensiones son el principal protagonista de un espectáculo donde la manipulación de objetos trae consigo historias que trasladan a imaginar con libertad.



Juegos Translúcidos Bogotrax Febrero 2012

El cuerpo dentro del arte escénico y danzario es la principal herramienta y protagonista; pero en el arte plástico y visual comúnmente no lo vemos dentro de la escena, está implícito dentro del trabajo creativo ya que las manos son el principal gestor de la obra plástica. La mano es la que dibuja y borra, es quien construye, sostiene y moldea.

En el transcurso de la historia el cuerpo como protagonista dentro del campo artístico plástico comenzó a tener su espacio a finales de los años 60´s. A raíz de las transformaciones sociales, políticas y culturales, dentro del campo del arte y en diversas disciplinas, se replantearon algunos conceptos, en reacción a la excesiva comercialización a la que ha sido sometido el arte desde los inicios de su historia y obligada a permanecer y pertenecer a lugares determinados.

> "El arte rompe el caparazón que oculta la expresividad de las cosas experimentadas; nos sacude la pereza de la rutina y nos permite olvidarnos, de nosotros mismos para reencontramos en el deleite del mundo experimentado en sus variadas cualidades y formas"
>
> Jhon Dewey[7]

A la pintura y la escultura se le sumaron más elementos con la llegada del arte conceptual, generando reflexiones en torno a la ejecución y producción de las creaciones artísticas y al papel del artista del observador. Así inicia un proceso de experimentación en cuanto a los materiales empleados, soportes y técnicas; la fotografía y el video se posesionan como una herramienta de difusión para el arte, como instrumento político y social de libre acceso De la mano nacen manifestaciones artísticas bajo el discurso de hacer un arte que genere experiencia, identidad y transmita a través del lenguaje corporal.
El cuerpo en el campo del arte pasa a convertirse en protagonista, comienza a tomar lugar desde el Body Art, llegando al Action Painting, el Happening, Performance Art; todas estas formando un sólo núcleo llamado arte de acción.

7. Dewey Jhon.(2008). El arte como experiencia (Pág 118). Barcelona. Ed. Paidós



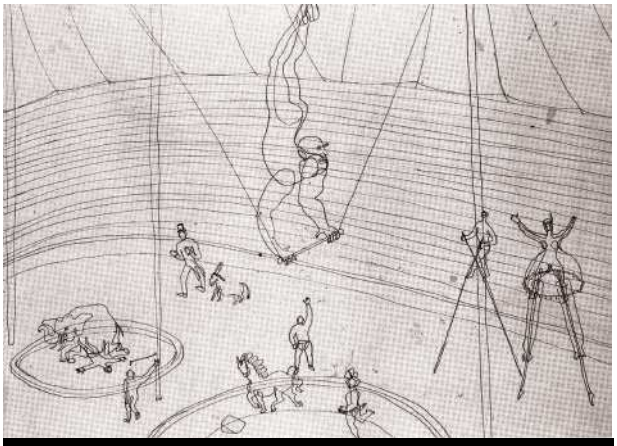
"Quiero hacer cosas que diviertan cuando se vean"

Alexander Calder

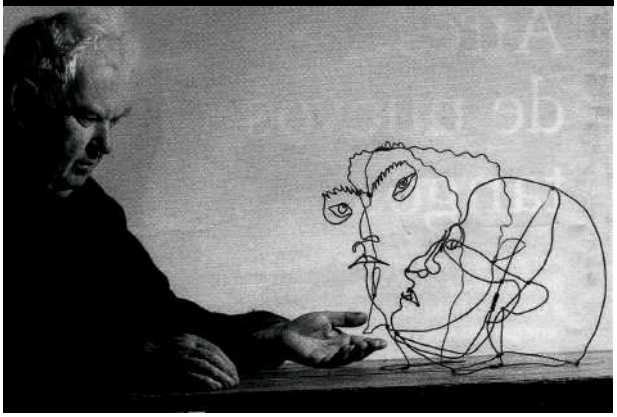
(July 22, 1898 – November 11, 1976)

En “Juegos Translúcidos” el arte de acción se manifiesta generando participación con el público, a manera de Happening va invitando a jugar creando imágenes espontáneas como se improvisan en un juego de niños; este juego que viaja entre calles dispuesto a tomar vida y quedar en el recuerdo de quien participó y compartió el imaginario con su ciudad y con el otro. Éste es un juego que plantea desvanecer la distancia entre los desconocidos, invita a compartir, a generar comunicación, busca entablar relaciones y liberar al arte del espacio y el concepto desde el desplazamiento corporal haciéndolo parte de la creación artística.

No es fácil lograr que el espectador olvide su posición común y haga parte de este espectáculo visual, así que en algunas ocasiones la puesta en escena de este proyecto ha quedado en manos de los artistas que hacemos parte de este equipo que hace de “Juegos translúcidos” un espectáculo visual para ser contemplado. De esta manera el performance se hace notorio, develando el funcionamiento de cada elemento, señalando al manipulador de los objetos articulados como un personaje más de las imágenes, reflejado y proyectado dentro de la historia y de cada paisaje, al igual que en algunas ocasiones cada artistas musical con su instrumento da vida a través de la melodía de la flauta, el tambor o la guitarra; los músicos al igual que el marionetista, y el público pasan a ser parte de un espectáculo escénico-plástico que tiene vida gracias a la activación de estos tres elementos.







Teniendo en cuenta la puesta en escena del artista dentro de su obra, quiero compartir un poco de mi admiración por uno de los artistas que me han impactado desde el inicio de mi carrera.
Alexander Calder, es uno de los artistas que generan mi admiración, desde su trabajo creativo me he visto identificada e inspirada, tanto con sus monumentales esculturas, como con los pequeños personajes articulados o móviles que hizo desde niño y siguió fabricando con dedicación hasta su muerte, personajes que hacían parte del circo itinerante que viajó por múltiples escenarios de París y que siempre evocaban a un curioso juego inocente para un público maravillado por el movimiento de estas pequeñeces.

La presencia de Calder dentro de su obra “El circo en miniatura”, develando el movimiento de cada malabarista, animal o payaso, transportaba al público en un espectáculo mágico lleno de



En palabras de Pollock,
más conocido como « Jack the Dripper »:
«No era una imagen, sino un hecho, una acción.»

humor, en el que Calder anunciaba cada acto y muchas veces su cuerpo hacía de escenario o telón para iniciar la función.

La puesta en escena del artista dentro de su obra, como lo hace Calder en el circo miniatura hace que ésta tome carácter y personalidad, además de grabarse de manera impactante frente al público, ya que el cuerpo genera un lenguaje directo desde el reconocimiento y apropiación que cada quien hace de él.

Un claro ejemplo de ésto que quiero señalar es la puesta en escena del precursor del Action Painting y el Dripping, Jackson Pollock, Este artista revolucionó el concepto de la labor del artista frente a la obra y el concepto de pintura, liberándose a sí mismo dentro de la obra a través de un espectáculo expresionista y colorido. La imagen de Pollock lanzando pintura y salpicando todo el espacio, con su cuerpo hecho una pintura en movimiento, es una imagen que perdurará en la historia del arte gracias a la presencia de su cuerpo.

Retomando un poco el capítulo anterior y hablando de los nuevos medios dentro del lenguaje plástico, quiero mencionar el “performance multimedia”, imágenes construidas con herramientas digitales, para lograr efectos 3D apoyados de sonido electrónico, llevando al público a hacer parte de un espectáculo en vivo desde la virtualidad espacial creando una atmosfera similar a la de los videos juegos. Quiero dar a conocer una artista escénica Suiza, Natasha Tsakos, reconocida dentro del campo del performance multimedia y la pantomima. Natasha construye una puesta en escena única, totalmente sensorial y experiencial, generando transformaciones espaciales contundentes desde la virtualidad,











todas sus presentaciones están cargadas de humor, sátira y fantasía, con el apoyo de la realización de arte visual digital y sonoro, transgrediendo la realidad.

Otras dos artistas que vale la pena resaltar son Ilana Yahav (Israel) y Kseniya Simonova (Ucrania); estas dos mujeres precursoras de la animación en arena, elevaron al rango de arte, una técnica que hasta hace poco se consideraba una expresión artesanal. La puesta en escena de animaciones análogas con arena y luces de colores, al igual que el teatro de sombras y de objetos, posicionan al artista y sus manos como protagonistas dentro del espectáculo creativo y al dibujo como una técnica expresiva, partiendo del movimiento y la compañía de la mística musical.

El trabajo de estas tres mujeres acompaña este propósito, llevándome a pensar en tres elementos indispensables para dar vida y camino a este proyecto, y a reconocer al público, al artista y a la obra creativa como protagonistas dentro de este montaje dibujado para proyectar la imaginación.



Estirame



Luego Desdoblame

"Se entiende que al escuchar, Momo no hacía diferencia entre adultos y niños. Pero los niños tenían otra razón más para que les gustara tanto ir al viejo anfiteatro. Desde que Momo estaba allí, sabían jugar como nunca habían jugado. No les quedaba ni un sólo momento para aburrirse. Y eso no se debía a que Momo hiciera buenas sugerencias. No, Momo simplemente estaba allí y participaba en el juego y por eso -no se sabe como- los propios niños tenían las mejores ideas. Cada día inventaban un juego nuevo más divertido que el anterior".[8]

8.Ende, Michael (1973). MOMO. (Pág 73) Colombia. Editorial Santillana.



Cap 4 Un juego translúcido





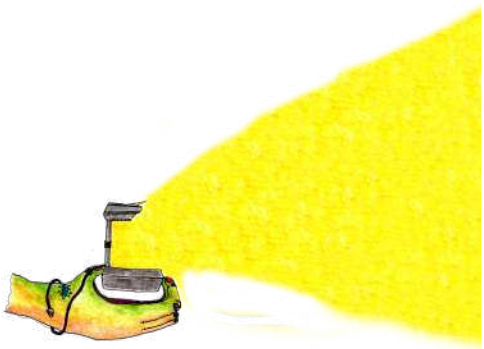
Un juego translúcido

La intención de esta última sección del texto es contar mi historia y la de este proyecto; contarles porque “Juegos Translúcidos”, inicia un proceso de transformaciones entorno a la puesta en escena de mi dibujo, como empiezo a descubrir que el arte no tiene límites, que la imaginación es infinita y sentirme realmente plena de impulsar los sueños a través de la creación artística en colectivo junto a un grupo de personas que empiezan a hacer parte de esta creación translúcida.

Dibujar es la manera de entablar un dialogo en secreto consigo mismo, ¡eso he sentido desde que lo hago!, es guardar entre cuadernillos mundos en los que muchos desearíamos estar, por lo menos yo siempre desee sacar mis dibujos de la hoja de papel y hacerlos tomar vida en el mundo “real”, liberarlos del secreto y compartirlos de alguna manera, como lo hacía mi abuela en las noches veladas de mi niñez.

“Juegos translúcidos” inicia de manera espontánea buscando la forma de dar movimiento a estos personajes dibujados sin utilizar ayudas digitales, ya que no es una herramienta con la que me relacione, entienda o interesé, empecé a investigar sobre los retroproyectores de transparencias, maquinas obsoletas ya casi desaparecidas del mercado común, fui encontrándome con estos objetos luego de visitar diversos lugares donde esperaban llenos de polvo, al lado de varias viejeras y curiosidades, teniendo en la actualidad más de cinco de estas y algunas más por reparar.

Las primeras puestas en escena las presente durante taller integral II, fueron historias cortas, acompañadas de música pregrabada y en vivo ,la primera muestra se llamó “Anestesia” y la segunda “RE-MAR”, realizar estas dos muestras fue el impulso construir un mundo entorno a la creación de narraciones basadas en los dibujos de varios cuadernillos archivados llenos de trazos a lápiz, bocetos de personajes multiformes, animales, plantas, objetos, composiciones, paisajes terrenales y soñados de lugares extraños, atmosferas, siluetas y texturas.

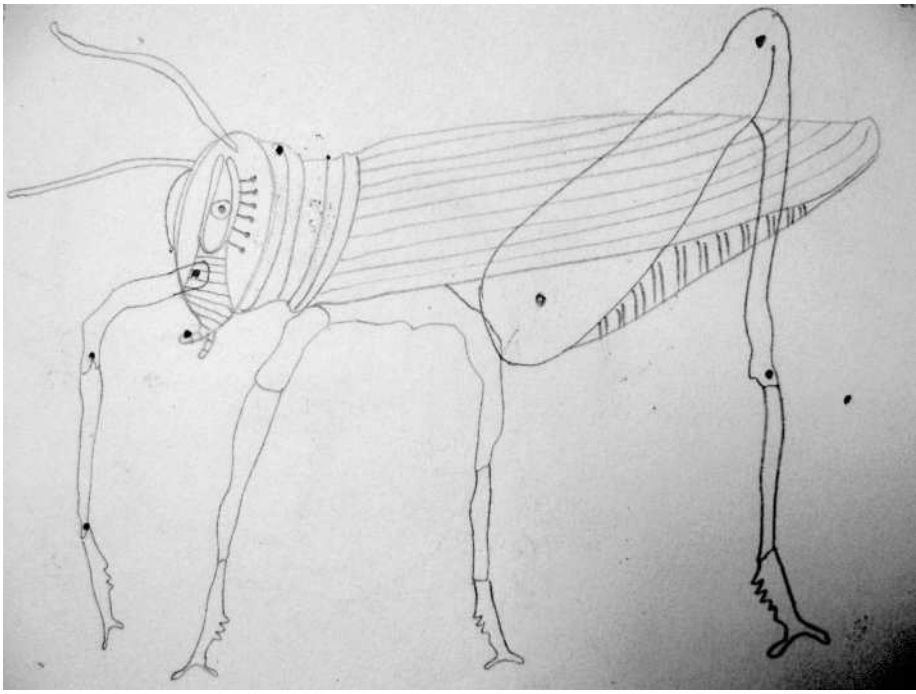


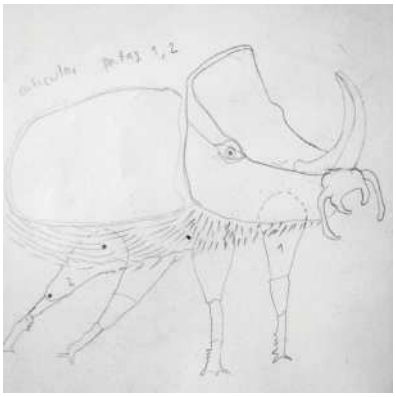
El proyecto se ha dado a conocer en diversos escenarios a lo largo de estos dos años gracias el trabajo en equipo y las ideas de tres personas más que se han unido para llevar esta idea translucida hasta lo que es ahora.

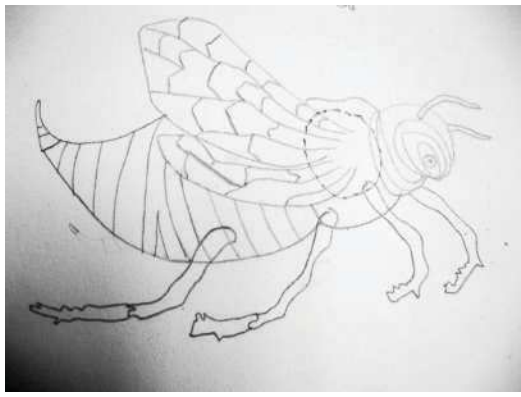
Juegos Translúcidos ha viajado entre las calles de la ciudad, sus personajes aparecen y desaparecen en diversos escenarios y contextos, invitando a jugar a niños, jóvenes y adultos, siempre en compañía de la música que armoniza los movimientos de sus personajes ya sea al son de un par de armoniosas guitarras y lindas canciones como fue en sus inicios junto a “Corales silentes” y en encuentros de música electrónica junto a sintetizadores y tornamesas, proponiendo un Vj análogo participativo que invita a jugar y replantear las dinámicas de una fiesta común; también se han hecho montajes experimentales donde se invita a los

participantes del juego a inventar sonidos para la historia que transcurre en vivo, ya sea con la voz misma, con objetos y juguetes dispuestos para usarse y divertirse.

Hemos coloreado atmosferas entre la niebla del campo, hemos sido invitados a inaugurar espacios para la cultura y el arte, se ha compartido jugado en casa de amigos y desconocidos, hemos dado bienvenida a ideas en colectivo con aquellos que empezamos a impulsar ideas y proyectos nuevos de la mano de la autogestión, promoviendo el libre acceso al arte e invitando al hacer, a elaborar, a crear y a dinamizar las prácticas artísticas colectivas, pensando en esto proponemos realizar talleres donde se da a conocer la técnica para estimular imaginarios a través del dibujo en movimiento y la exploración con materiales translúcidos, estos talleres han tenido lugar en la universidad nacional en el museo de artes y en casas culturales independientes en la localidad de San Cristóbal y candelaria.







En el capítulo dos del texto hablaba de “un escenario sin puerta”, este es un escenario abierto, en el que todos están invitados a hacer parte de esta muestra creativa, aportando espontáneamente un poco de su tiempo e imaginación. El espacio público es el escenario en el que este proyecto ha tenido vida, entre calles vacías y oscuras, túneles o bajo puentes vehiculares, o culatas de edificios invitamos a quien transita o habita el lugar a acercarse y sentir estos espacios comunes bajo otras dinámicas, evocando al recuerdo, proyectando paisajes, personajes y mensajes escritos que nos llevan a pensar sobre las transformaciones que ha tenido esta ciudad y la gran velocidad del olvido por nuestro entorno, además de comunicar desde el uso de la imagen diferentes temáticas de manera divertida y creativa.

Una de estas temáticas con la que el proyecto se identifica es la biodiversidad ya que los dibujos desde sus inicios han tenido esta línea de inspiración, dibujos que hablan sobre especies endémicas que habitan la ciudad y sus paisajes, especies desaparecidas y en peligro de extinción, fauna acuática y terrestre de nuestra región andina y las demás del país. Nos interesa llevar este mensaje de protección desde lo local, desde el paisaje propio y las problemáticas directas de cada escenario.



EL PÁRAMO CONDUCE RÍOS Y ALIMENTA LAGUNAS, EL BOSQUE ANDINO PROTEGE Y VITALIZA LA TIERRA Y LOS HUMEDALES OXIGENAN EL AGUA Y SON GRANDES CONTENEDORES PARA LA ÉPOCA DE SEQUÍA Y PREVENIR INUNDACIONES. PERO AHORA LA MAYORÍA DE ESTOS BOSQUES SE ENCUENTRAN SEPULTADOS BAJO EL CEMENTO, LOS RÍOS TRANSPORTAN AGUAS MUERTAS A TRANSITO LENTO, CARGÁNDOSE LA BASURA QUE NOSOTROS LE ARROJAMOS; ESTAS TRANSFORMACIONES A LAS QUE OBLIGA LA CONSTRUCCIÓN DE LA CIUDAD, DESPLAZA LA VIDA, LOS COLORES, LOS AROMAS, EL EQUILIBRIO, LA TRANQUILIDAD Y LA ARMONÍA QUE DEFINE LA NATURALEZA.

Integramos las artes escénicas en cuanto al trabajo con las marionetas y la puesta en escena de los participantes y los personajes, las artes musicales análogas experimentales y las artes plásticas mediante la construcción de imágenes y objetos proyectables, así se concibe una muestra interdisciplinar bajo diferentes temáticas como la biodiversidad, que sobrevive en la periferia de la ciudad, recreando la fauna y la flora trayendo aves, flores y frailejones resucitando de entre el frio cemento cortas historias sobre el agua, animales y las plantas que poco a poco se extingue y que para muchos habitantes de la ciudad es totalmente desconocida.

Conceptual y técnicamente este proyecto hace referencia a como se titula, es un montaje creativo que devela el secreto del hacer del artista, transluce cada suceso, la improvisación, el azar y el error, se harán presentes en cada acto, esta es una función en la que no hay actores ni tras escena, donde no existen ensayos previos, donde la música fluye al ritmo de la imagen creando atmosferas transformadoras que irrumpen en la noche con el tránsito de la normalidad trayendo juego, proponiendo liberar y reencontrarse con el ser creativo y mágico que tenemos dentro de sí.

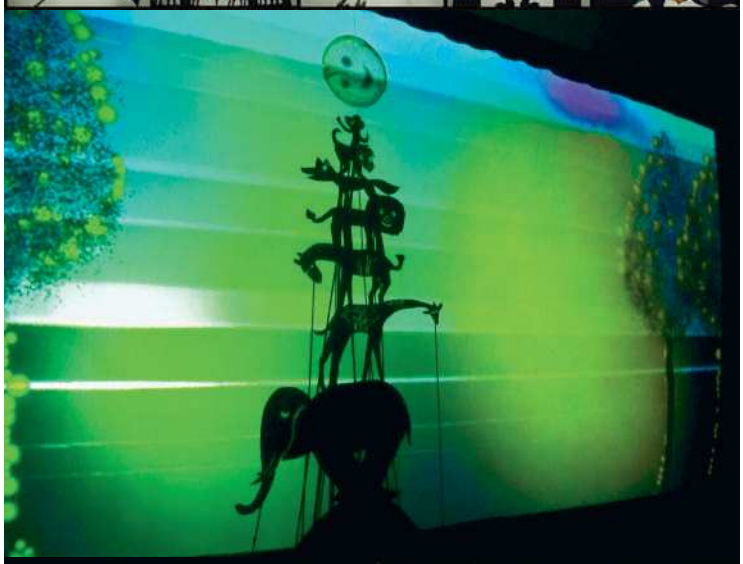
Este proyecto no surge totalmente de mi inventiva y me he basado e inspirado teniendo en cuenta una de las técnicas más antiguas de animación y para esto quiero dar a conocer el trabajo de algunos artistas sombristas y animadores que me inspiran para impulsar esta idea técnicamente, claramente innovando y haciéndolo propio y único desde los dibujos y experimentos que trae juegos translúcidos.

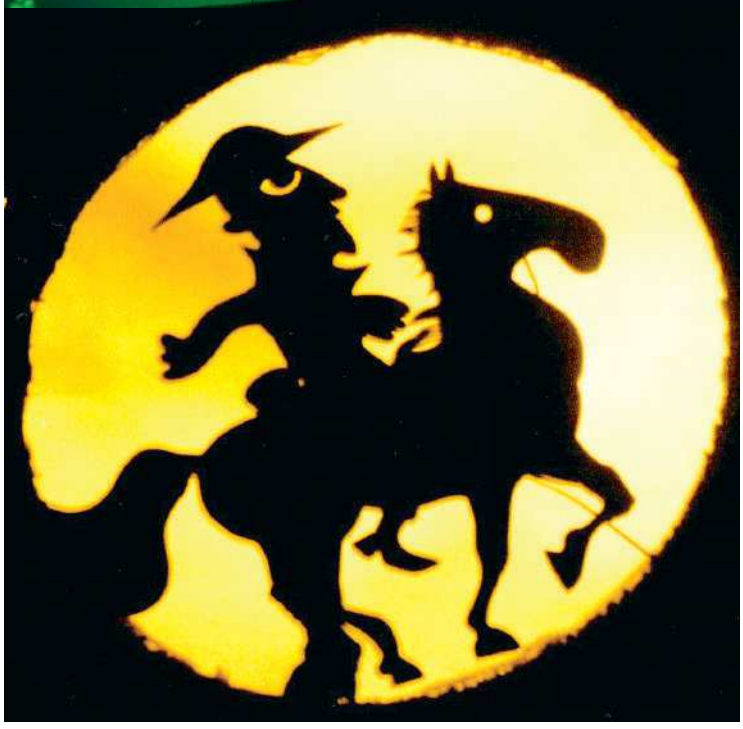












Uno de estos artistas es Charlotte Reiniger, cineasta alemana, reconocida en el mundo por sus animaciones con siluetas recortadas inspiradas en cuentos de hadas clásicos, acompañados de música clásica , esta talentosa mujer fue quien realizo el primer cortometraje animado en la historia de la animación “Las aventuras del príncipe Achmed” de 65 minutos de duración, este largometraje es considerado el mejor del siglo XX en el mundo del cine animado, Charlotte fue la precursora de esta técnica, innovadora en el recorte y ensamble de las piezas de cada personaje y escenario, además de perfeccionar la mesa de luz de animación con la ayuda de su esposo y fiel colaborador en producción y fotografía, Carl Koch. A manera de “Stop-motion” se captura uno a uno cada fotograma con la técnica clásica de 24 imágenes por segundo, haciendo ligeros movimientos en las articulaciones de las delicadas y bellas siluetas de Charlotte, encontrarme con el trabajo de Charlotte fue para mí descubrir la sencillez con la que se puede llegar a la grandeza.

Richard Bradshaw en un artista Australiano, que al igual que Charlotte a través del papel ha logrado construir un mundo mágico de siluetas, ha brindado al campo de las artes teatrales escenas cargadas de humor y sencillez, creando microrelatos divertidos. Este artista retoma una técnica legendaria con más de dos mil años de antigüedad, las sombras chinescas, esta es una de las expresiones teatrales que ha enriquecido el campo de las artes dentro del espectáculo a través de la marioneta, señalando la labor plástica como protagonista; por esto me parece importante tener en cuenta dentro de este proyecto esta hermosa técnica, que trae consigo una carga histórica ya que se remonta a los tiempo del hombre prehistórico cuando éste hacía sombras con sus manos y su cuerpo frente al fuego de las cavernas, así se da inicio de una exploración por descifrar lo intangible, llegando a atribuírsele a esta técnica el nivel de magia y a los manipuladores de siluetas y sombras como seres superiores capaces de conectar dos mundos sobre el telón.

> El juego en el arte es una posición vital que revela lo que el artista es, lo que hace y lo que quiere hacer en el terreno creativo.
>
> *Teresa Gutiérrez Párraga*
> *Madrid España,2004.*

Aunque la sombra no va a ser un protagonista dentro de las historias de "juegos translúcidos", los elementos que me interesan puntualmente de estos artistas son: la silueta, el recorte, la luz, la marioneta articulada, el marionetista, el protagonista, la puesta en escena musical plástica y escénica con un solo fin, generar dinamismo y entretención, estimulando la creatividad a partir del JUEGO. Como ya lo he señalado a lo largo de este texto, el proyecto busca encontrarse con el espectador invitándolo a hacer parte de la muestra artística, que se desarrolla en el espacio común, integrando la creación del artista a la creación en colectivo desde la participación. Encontré este texto virtual que habla sobre el juego en el arte contemporáneo, de Teresa Gutiérrez Párraga, estudiante de maestría en el departamento de Didáctica de la Expresión Plástica de la universidad complutense de Madrid, ella hizo una investigación acerca del juego dentro de las artes plásticas y quisiera citar algunos fragmentos de esta investigación que aportan dentro del marco conceptual.

Una de las propuestas más decididas del arte la encontramos en la participación del espectador buscando vías para integrar al público en el proceso creativo, este no sería posible sin un planteamiento lúdico del arte, pues para que pueda acontecer esta intervención el público debería estar convenientemente preparado a través de una enseñanza necesaria para la participación consciente en la acción artística, esto implica un conocimiento de los lenguajes de los distintos movimientos artísticos, así como un cierto dominio perceptivo del espacio, la forma, el color, etc., pero este tipo de educación es claramente minoritaria, por lo que acercarnos a la utopía del arte moderno que preconiza un arte para todos en el que todos podamos participar, solo puede ser viable por una parte ampliando nuestro horizonte educativo y por otra partiendo de lo que todos podemos aportar, nuestro instinto de juego, nuestras ganas de participar y descubrir.6.

El juego, la creatividad y la participación son temas a desarrollar en cada muestra que "Juegos translúcidos" realiza, ya sea en los talleres de creación de personajes o microrelatos imaginarios improvisados que surgen en cada puesta en escena al invitar a los espectadores a descubrirse ante un escenario luminoso, lleno de juguetes dibujados que personifican animales, plantas, objetos y seres extraños que al ser proyectados sobre distintas superficies transformaran el entorno por un instante, para luego hacerse invisibles y tomar vida en otro lugar de la ciudad, por otras manos que juegan al ritmo de la música y el sonar de la cuidad que transita a la par.

En la actualidad "Juegos translúcidos" se encuentra desarrollando diferentes proyectos dirigidos a diferentes poblaciones y escenarios. Uno de ellos de la mano del proyecto "Échele cabeza cuando se de en la cabeza", hemos desarrollado una campaña que visita espacios representativos de la rumba en la ciudad, interviniendo las paredes de la zona, generamos reflexiones con proyecciones cuadro a cuadro donde cada fondo y personaje es inspirado en comportamientos adquiridos a partir del consumo excesivo e irresponsable de licor, estos se acompañan de refranes populares o expresiones coloquiales llenas de humor, trayendo mensajes directos para quien de fiesta anda.

9. Gutierrez Parraga Maria Tereza. (2004).La significacion del juegoen el arte moderno y sus implicaciones en la educaccion artistica. (pag 20)Universidad complutense de Madrid.Tesis doctoral. http: revistas.ucm.es/bba/11315598/articulos/ARIS0909110051A.PDF

Se sigue explorando entorno al acompañamiento musical de manera análoga con juguetes encontrados y objetos sonoros, generando un montaje único donde el observador sea parte del espectáculo y se traslade por un momento al mundo de las marionetas translúcidas dibujadas. Al igual que en el acompañamiento visual que se propone con el montaje para conciertos didácticos dirigido a niños con la agrupación de folklore "Aguasalá", este es un montaje lleno de alegría y tambores, contando historias que vienen del mar y el rio, enseñando a los chiquillos sobre tradiciones musicales, la riqueza del caribe, sus sabores y colores.

Paralelamente a estos procesos está desarrollando la propuesta ganadora de la convocatoria "Beca intervención artística urbana con una comunidad local" del IDARTES; esta iniciativa toma el nombre "Proyectando imaginarios en Belén", invitamos a la comunidad beleña a congregarse para compartir y disfrutar de un espectáculo visual que viaja por las calles del barrio, llevamos a cabo diferentes actividades donde se da a conocer la dinámica de la proyección, proponiendo integrar vecinos de diferentes generaciones entorno al dibujo, la escritura y el juego de imágenes y así desarrollar a través de la técnica translúcida imágenes inspiradas en su historia de vida en el barrio, tradiciones familiares, identidad del barrio, cuestionando acerca del sentido de cuidado al espacio que se habita y trasciende. Estas imágenes llegarán a espacios representativos de Belén generando un espectáculo visual donde los protagonistas son los beleños, las proyecciones suceden en lugares que atesoran infinitas historias y tradiciones que llevan consigo las viejas casas, las calles empedradas, los parques, la plaza y así mismo lugares que con el pasar del tiempo comienzan quedar en el olvido.



"Queremos que la comunidad se apropie de la proyección viviendo una experiencia divertida a través del juego, incentivando la imaginación, la comunicación y el compartir"

Juegos translúcidos invita a quien lee este libro-plegable a hacer parte de esta experiencia que transforma nuestros días, a visitar el espacio web donde encontrará los registros en video y fotografía del recorrido de este proyecto y de proyectos actuales. También quiero resaltar la importancia de trabajar en colectivo; demostrando que compartir las ideas es la manera más efectiva y saludable de dar vida a los propósitos que nos planteamos frente a la vida.








www.juegostranslucidos.blogspot.com

Webgrafia Y Filmografia De Artistas

BLU
http://www.blublu.org/
ANIMACIÓN MUTO:
http://vimeo.com/993998

TAGTOOL VIJING AND MAPPING 3D
3D Projection Mapping performance during Fête des Lumières, Lyon, France (2010) Artists: 1024 architecture (Photos: Daniela Krautsack) Mapping 3d

MAPPING 3D
http://www.1024architecture.net/

ALEXANDER CALDER
Circus Miniature
Paris between 1926 and 1931.

NATASHA TSAKOS Suiza
http://www.natashatsakos.com

ARTISTAS ANIMADORES CON ARENA

ILANA YAHAV Israel
KSENIYA SIMONOVA Ucrania
NICOLÁS MALLO España

ARTISTAS ANIMADORES CON RECORTES

RICHARD BRADSHAW: Shadow Puppeteer Australia
http://www.youtube.com/watch?v=tNsJ6kDVbfk

CHARLOTTE REINIGER
Las aventuras del Príncipe Achmed, 1926.
http://vimeo.com/36268204





