

Irrealidad Aumentada

Augmented Unreality

MITO Collective

Colectivo artístico basado en Barcelona, España
info@mito.tv

<https://orcid.org/0000-0002-4717-8450>

Fecha de recepción: 21 de junio del 2021

Fecha de aceptación: 20 de noviembre del 2022

Sugerencia de citación: MITO Collective. Irrealidad aumentada.
La Tadeo DeArte 8, n.º 9, 2022: en prensa.
<https://doi.org/10.21789/24223158.1879>

RESUMEN

I. La pandemia

Durante el primer encierro domiciliario impuesto por las autoridades en España, MITO Collective dialogó con sus conciudadanos sobre la percepción y la vivencia de la realidad en ese confinamiento. De ese diálogo, se crearon lemas que reflejan la percepción de una realidad en la que conviven los *Deep Fake* y los movimientos *#metoo*, el auge de la ultraderecha populista y las filtraciones como Wikileaks. Una realidad cada vez más extraña, menos clara y más llena de incertidumbres. Una realidad que transita entre un mundo que no termina y otro que no acaba de arrancar del todo.

Palabras clave: Pandemia; Covid-19; Incertidumbre; percepción; ciudadanos

ABSTRACT

The pandemic

During the first home confinement imposed by the authorities in Spain, MITO Collective spoke with its fellow citizens about the perception and experience of reality. Starting from this dialogue, slogans were created to reflect the perception of an existence in which the Deep Fake, the #metoo movements, the rise of the populist far-right and leaks such as Wikileaks coexist. That reality is increasingly strange, less clear, has more and more uncertainties and transits between a world that does not end and another that does not fully start.

Keywords: Pandemic; Covid-19; Uncertainty; perception; citizens

Irrealidad Aumentada se materializa con la proyección lumínica de esos lemas en todo el mundo: desde el periodo de confinamiento, decenas de personas se han dedicado a proyectarlos sobre las fachadas de edificios vecinos. La obra se conforma —en su dimensión más visible— por estas proyecciones y su documentación mediante fotografías, pero también consta de correos electrónicos, llamadas de teléfono, conversaciones vía WhatsApp o préstamos de proyectores.

Los lemas que se proyectan en cada aparición de *Irrealidad Aumentada* unen el significado de dos palabras alejadas entre sí que se afectan mutuamente: se concretan en infinitas posibilidades de significado en cada lector, en cada observador, en cada espectador. Por eso, los lemas son pretendidamente inconcretos y poco definidos, en los que resuenan conceptos tecnológicos, de control, de la cultura pop, juegos de palabras, oxímoros...

Irrealidad aumentada.
Imperio líquido.
Snacks & Doctrina.
Hackers & Cuerpos.
Espejismo lúcido.
Misterio diáfano.
Vida ficción.
Matrix sostenible.

Estos lemas, en tiempo de pandemia y confinamiento domiciliario, se sitúan como una herramienta para reforzar un pensamiento de lo impensable que ya es inherente a la propia situación. Este encierro forzado por un virus mortal, “durante un largo tiempo, suspende la secuencia lógica que hacía que cualquier mundo diferente a este pareciera imposible, produciendo una apnea en el sistema. Rompe las cadenas de lo inevitable y, al incluir experiencias inéditas, les devuelve a los humanos la capacidad de *pensar lo impensable*: no como un juego de la fantasía, sino como una técnica de construcción, como una forma de racionalidad” (Baricco 2021, 76).

II. El mito

Los proyectos artísticos de MITO Collective tienen como denominador común el hecho de que se sumergen e indagan en los mitos —en las criaturas míticas— que los humanos construimos en la contemporaneidad. A los mitos hay que intentar entenderlos, ponerlos a prueba, regenerarlos, cuestionarlos y usarlos para generar nuevas realidades posibles. Para ello, hay que tener en cuenta el hecho de que «las criaturas míticas no forman en sí mismas sistemas coherentes. El Mito es una red rota. No genera orden, sino definición: nombra, pero no regula; marca, pero no armoniza; enumera, pero no calcula. [...] Es un libro de contabilidad donde el deber y el haber no producen un resultado final, sino muchos resultados posibles» (Baricco 2021, 46).

Desde MITO Collective entendimos la explosión de la pandemia mundial de coronavirus y el encierro en el que derivó como detonante de un tiempo de

suspense —en el que todo el mundo se encontró encerrado en casa, sin poder salir, sin trabajo, sin relaciones sociales, sin espacios de ocio—: un paréntesis temporal parecido al tiempo de un concierto, en el que el tiempo cronológico se suspende y rige el tiempo musical, que escapa a la dictadura del reloj (Hersch 2013). De manera análoga al concierto, el tiempo todavía aparentemente ordenado por el antiguo *ora et labora* benedictino de la producción capitalista pasaba, con el confinamiento domiciliario, a estar fundido en un amasijo de horas en las que trabajar, consumir y descansar estaban mezcladas y eran indistinguibles.

Pretendimos convertir esa suspensión, ese espacio en blanco, en un momento de reflexión, de crítica y de acción. Aprovechar para asestar una cuchillada más en el cuerpo maltrecho del paradigma cartesiano y capitalista y abrir todavía más el debate sobre la revolución epistemológica que reclama Preciado (2020). Todo ello para construir un mito que dotara de «un perfil legible a un puñado de hechos», traduciendo «aquello indiferenciado que es propio de lo que *sucede* a la forma completa que es propia de lo que es real» (Baricco 2021, 11). Es decir, un mito que abriera la posibilidad para una nueva epistemología, considerando que «una epistemología determina un orden de lo visible y lo invisible, por tanto, una ontología y un orden de lo político; es decir, determina la diferencia entre lo que existe y lo que no existe, y establece una jerarquía» (Preciado 2020, 60).

III. Ciudadanos como artistas y artistas como ciudadanos

Desde la perspectiva de abrir el debate hacia un nuevo reparto de lo sensible, una nueva comprensión del mundo y, consecuentemente, una nueva realidad, es necesario cuestionar las estructuras asumidas por el arte y sus funciones: quién es el artista, quién es el público, qué es la obra de arte, e incluso sus canales de distribución y exhibición, sus tiempos y su alcance geográfico y demográfico.

Las figuras de público y creador, el rol de las instituciones y la forma de la exposición dejan de tener el sentido tradicional. El público deja de ser un receptor de una creación hecha por un artista en el marco de un programa creado por una institución y que toma la forma de exposición. Si el artista y el público se ponen en un papel de mediación, no cabe un público pasivo por transformar: cabe un público que medie y que transforme, un público que distorsione la salida, que actúe, que sea agente activo en la transformación. Entendiendo esta nueva posición, la exhibición de la obra deja de ser un lugar estático, un resultado, una narración cerrada, para ser un evento impredecible, un espacio-tiempo en el que la mediación ocurre y cuyas consecuencias se expanden más allá de los límites del evento y del arte.

Aquí el ciudadano ya no es solo un espectador emancipado y crítico, sino que interviene directamente en el reparto de lo sensible. Se apodera de los medios de producción de significado, interviene en ellos, es decisivo para que existan. Sin el espectador —ahora ya *ciudadano-artista*— que proyecta los lemas en las fachadas de sus vecinos para que sean leídos, no hay obra, no hay arte, no hay conocimiento, no hay metáfora. Él es a la vez espectador,

creador y dispositivo de exhibición. Él recoge aquello que el artista, MITO Collective, le hace llegar después de mediar sus sensaciones, sentimientos y reflexiones con la realidad, y lo transforma tomando decisiones clave en la obra: su duración, su espacio de visibilidad, su momento de aparición, el registro de esta aparición. También, en consecuencia, lidia con las posibles consecuencias de su actuación, que entendemos también forman parte de la obra: desde críticas de los vecinos a aplausos, desde intentos de boicot de la proyección a interés porque vuelva a producirse; todo ello como traducciones, apropiaciones y mediaciones de y con la obra.

El arte políticamente comprometido estará determinado por aquello contra lo que se posiciona, aquello contra lo que reacciona, que se convierte de nuevo en un aparato de captura que le impone sus límites. Si, por otra parte, vemos la resistencia como lo primario y el aparato como lo secundario (como capturando su vida), el arte políticamente comprometido tiene la capacidad de involucrarse, de apostar por la afirmación de este momento previo ontológico. Esta afirmación del primer momento de la Modernidad es, pues, una afirmación de la multitud, del pueblo-que-está-por-venir (O'Sullivan 2006, 77).

Un pueblo que, desde la complejidad de la cosmopolítica (Stengers 2018), ha construido y sigue construyendo un proyecto, *Irrealidad Aumentada*, que afirma que estamos en un momento de cambio ontológico y epistemológico y que propone nuevas formas de colaborar, crear y generar una nueva realidad a través del arte y lo poético.

Referencias

Baricco, Alessandro. *Lo que estábamos buscando. De la pandemia como criatura mítica*. Barcelona: Anagrama, 2021.

Hersch, Jeanne. *Tiempo y música*. Barcelona: Acantilado, 2013.

O'Sullivan, Simon. *Art encounters Deleuze and Guattari. Thought Beyond Representation*. Nueva York: Plagrove Macmillan, 2006.

Preciado, Paul. *Yo soy el monstruo que os habla*. Barcelona: Anagrama, 2020. <https://doi.org/10.1057/9780230512436>

Stengers, Isabelle. «Cosmopolitics: Civilising modern practices». En *Another Science is possible. A manifesto for slow science*. Cambridge: Polity Press, pp. 221-259, 2018.

MITO Collective son:

Quim Bonastra, <https://orcid.org/0000-0002-4717-8450>.

Joan Deulofeu, <https://orcid.org/0000-0001-6662-4949>.

Ana María Álvarez, <https://orcid.org/0000-0003-3429-3561>.

Enrique Baeza.









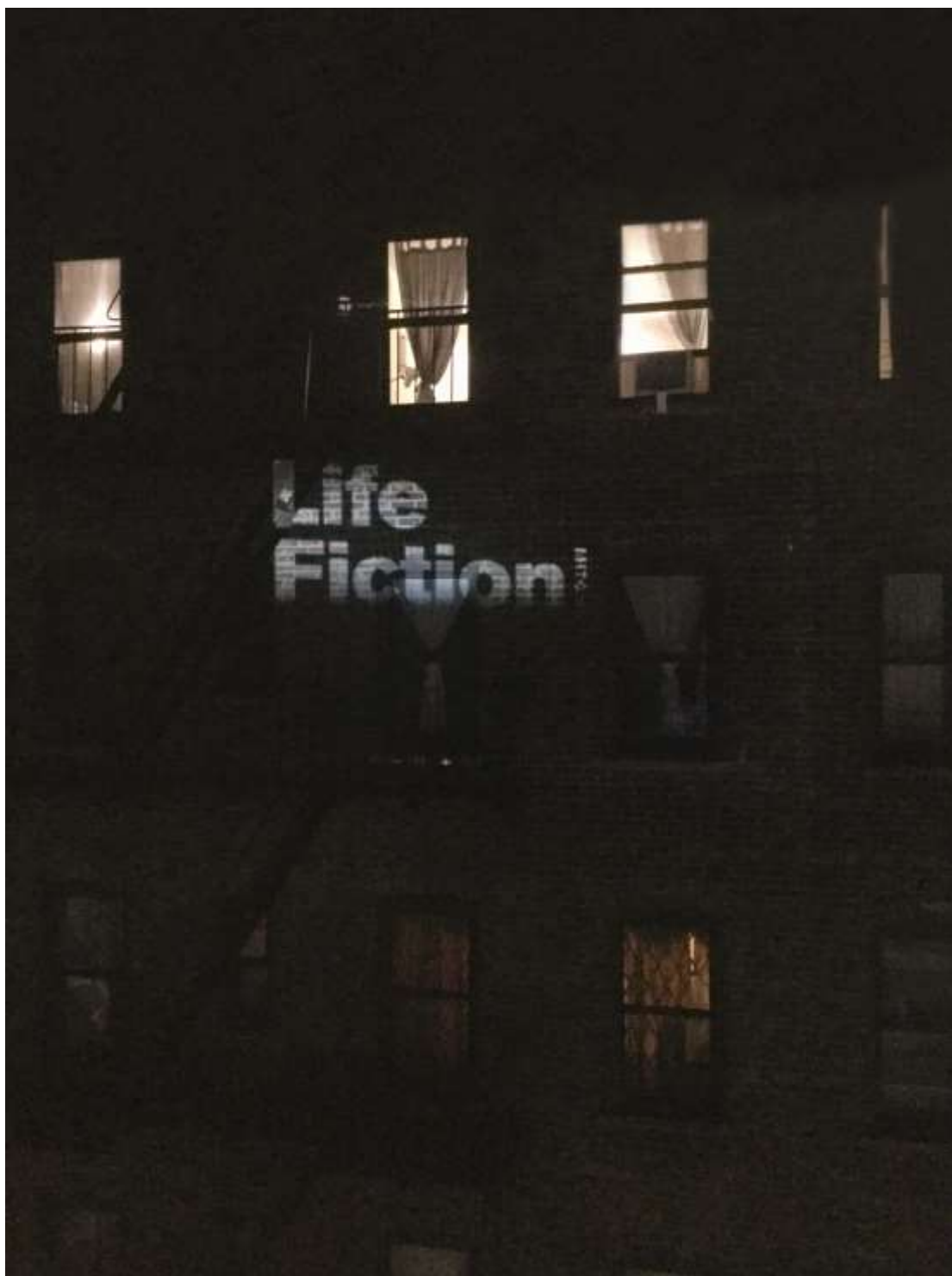






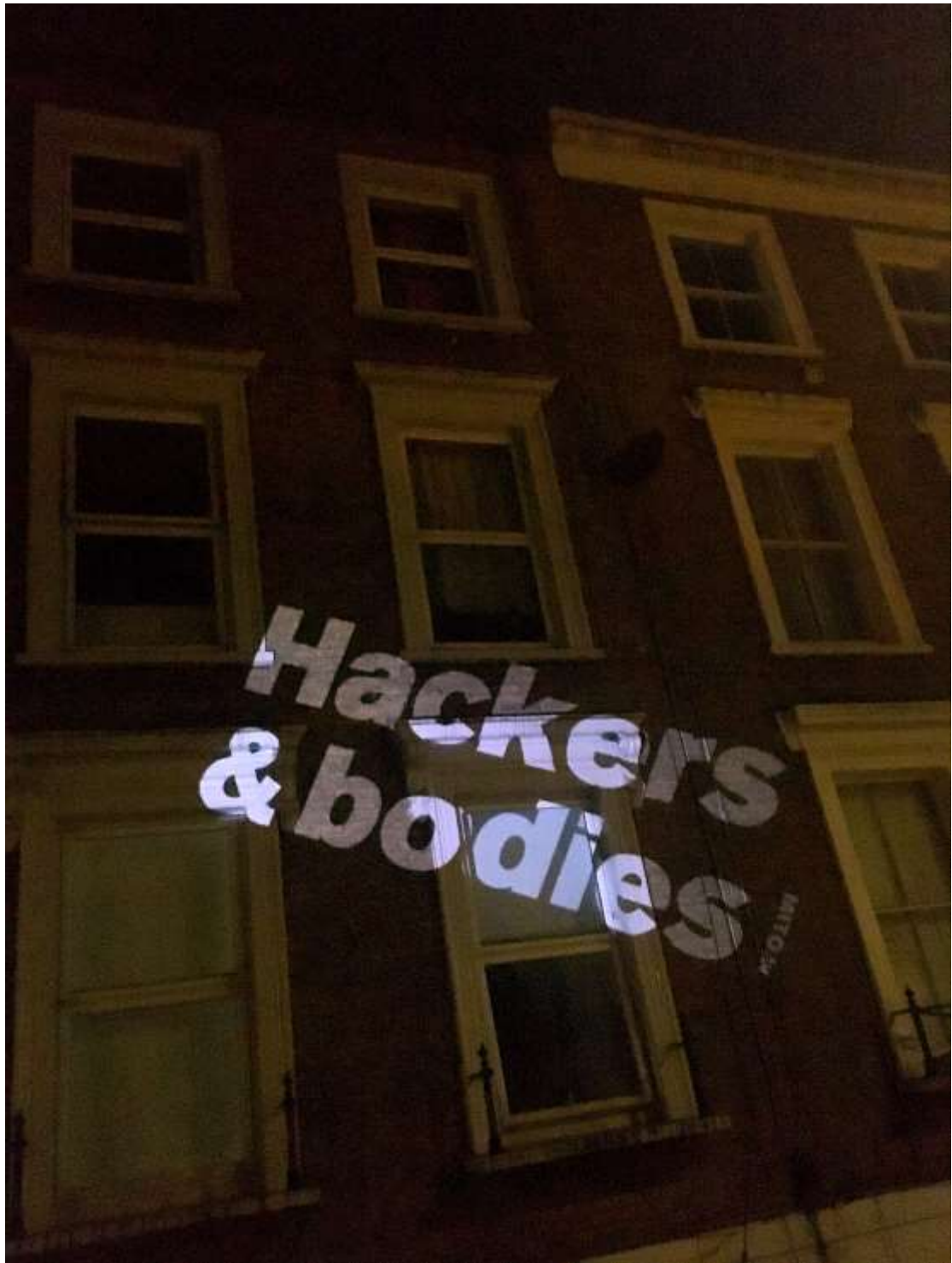


post-1





post-p









post-prim

