

**Residencia artística del
Dr. David McIntosh (Ontario College of Art & Design, Canadá)
en Amauta**

“La Historia en el Presente: Creación y Re-Creación”

-17 de Noviembre a 21 de Diciembre, 2007-

La intención principal de esta residencia artística de cinco semanas en el marco del Proyecto Amauta en Cusco es desarrollar capacidades de investigación profundas y sostenidas en un grupo de artistas/investigadores cusqueños alrededor de proyectos creativos en el campo de las llamadas *media arts*.

El proceso de desarrollo de capacidades de investigación y creación comenzó durante el taller “Internet, Redes y la Producción de Nuevos Espacios Culturales” que presentara en Amauta durante noviembre de 2006. De esta experiencia surgió la idea de continuar trabajando juntos los participantes del taller, el equipo que conforma el Proyecto Amauta y yo, esta vez en la forma de una residencia artística.

El concepto principal de mi residencia es: hacer un proyecto colectivo de investigación y creación, en el que todos los participantes puedan contribuir. El proyecto se detalla abajo, pero cabe señalar aquí que ha sido diseñado a partir de mi experiencia con los participantes del taller que ofreciera en Amauta el año pasado.

Otro objetivo de mi residencia es el de apoyar a cada participante para que pueda desarrollar un proyecto de creación individual basado en propios intereses, sus investigaciones y su enfoque creativo. O sea que al final de mi residencia, cada participante deberá tener listo el concepto creativo para producir un proyecto de *media arts*, el que podrá continuar investigando y elaborando.

Un principio fundamental dentro del proceso de investigación y creación de los proyectos a realizarse durante el término de mi residencia es basarse sobre el contexto local. Es importante que los proyectos tomen en cuenta los recursos culturales, técnicos y financieros locales. Por ejemplo: la Fototeca Andina del Centro Bartolomé de las Casas tiene un archivo muy importante que ofrece posibilidades únicas de investigación de la historia local y que puede servir como base visual de mis proyectos. Además, Cusco es una ciudad donde la historia vive, y donde el turismo juega un papel económico fundamental, pero donde no todos los habitantes comparten o aprovechan este modelo económico – así que una pregunta para esta residencia se refiere a cómo utilizar estos proyectos para promover el desarrollo económico y promover la apropiación cultural.

Lo que siguen son dos proyectos creativos que parten de una misma base de investigación para plasmarse, por lo menos, como dos modelos distintos. Los dos tienen que ver con la historia de Cusco, así que llamo a esta residencia: “La Historia en el Presente: Creación y Re-Creación.”

Investigación

Después de mi estadía en Cusco en 2006, comencé a investigar una época específica en la historia de la región, de los años 1920 a 1940. Mi interés en esta época surgió del libro "Crear y Sentir lo nuestro: Folclor, identidad regional y nacional en el Cuzco siglo XX" de Zoila Mendoza, quien trata varias formas culturales – música, fotografía, teatro - sobre todo entre los años 1920 y 1940. Pinta un retrato del Cusco increíble en el que figura Chambi, otros fotógrafos y muchos músicos, como los de la familia Pilco. Esta época de “renacimiento” indígena es de importancia mundial, pero muy poco conocida aparte de la obra de Chambi. Así que este libro forma la base principal de mi interés y mis investigaciones hasta ahora. El libro sirve como un guía clave para hacer investigaciones que no tratan solamente sobre Chambi, sino sobre otros personajes claves en todo el ambiente cultural cusqueño de esta época.

Los otros fotógrafos cusqueños que trabajaban en el periodo 1920-1940 y que están en la Fototeca Andina son:

- Juan Manuel Figueroa Aznar
- Héctor G. Rozas
- Miguel Chani
- Manuel Jesús Alonso
- José Gabriel González
- Abraham Guillén
- Crisanto Cabrera

Continúo leyendo una serie de libros para preparar un fondo histórico (incluyendo la historia reciente) para mis investigaciones en Cusco:

Historia del Tahuantisuyu, Maria Rostworowski.

Indígenas mestizos: Raza y cultura en el Cusco, Marisol de la Cadena.

Identidades Múltiples, Raul Romero.

El Mito del Socialismo Indígena en Mariategui, Gerardo Leibner.

55: Martín Chambi, Amanda Hopkinson.

Martín Chambi 1920-1950, Lunwerg Editores.

Reflexiones sobre rondas campesinas, protesta rural y nuevos movimientos sociales, Orin Starn.

Comisión de la Verdad y Reconciliación Informe Final.

Las Tablas de Sarhua: Arte, Violencia e Historia en el Perú, Moises Lemlij, Luis Millones.

Mestizaje Upside-Down, Javier Sanjines.

Martires de la pacificación, Jesus Aliaga Baldeon.

Una vez en el Cusco, quiero seguir mis investigaciones históricas de esta época, pero de un modo mas audiovisual. Quiero identificar archivos fotográficos, hemerotecas, grabaciones de música así como cine de la época, e ir construyendo un base de datos, de la manera como la concibe Lev Manovich. Es en esta base de datos donde nacen los dos proyectos siguientes.

Proyecto 1 – Documental de Re-Creacion

A partir de las investigaciones propongo desarrollar un guión para un documental (para cine o video) histórico/experimental que no mire a la historia desde el presente a través de un narrador – como el libro de Mendoza – sino que reconstruya o recree el pasado generando un fondo narrativo basado en el proceso creativo interior de cada artista y en el que se expongan los resultados de estos procesos: la fotografía, la música, la arquitectura, las reuniones sociales, en fin, el ánimo cultural tan fuerte del Cusco de esta época. El modelo para este tipo de recreación artística en forma de documental experimental es mi largometraje documental “Tina en Mexico”, que produjo el el año 2002. Este documental recrea la vida de la famosa fotógrafa italiana-mexicana Tina Modotti en los años 1920, durante la revolución mexicana. El mismo ha ganado numerosos premios en festivales internacionales. Ofrece un modelo de cómo hacer investigaciones histórico-audiovisuales, cómo construir una narrativa y un guión basado en estas investigaciones, y cómo recrear la historia (escenografía y filmación) en el lugar mismo donde ocurrió. La intención de este proyecto es: terminar con un guión listo para comenzar su rodaje, y filmar algunas secuencias que ilustren el proceso.

Proyecto 2 – Juego móvil locativo para vivir la historia hoy.

Este proyecto artístico basado en nuevas tecnologías, específicamente en celulares, nació durante mi estadía el año pasado en Cusco. Surgió de las discusiones entre Walter Aparicio (Litho), Coordinador del Proyecto Amauta, y yo, y se llamó entonces: “Tetris Inca.” Litho siempre me mencionaba piedras específicas en diversas paredes incaicas – piedras muy pequeñas con poderes mágicos, piedras con formas de animales – que yo iba buscando. Todo el mundo que conoce el Cusco tiene su muralla o sus piedras preferidas. Así que pensamos que sería sumamente interesante crear un juego digital, para celulares, basado en la realidad y la historia de las piedras y murallas cusqueñas. El concepto aquí es: investigar, fotografiar y transformar a las piedras en fragmentos o unidades del conocido juego Tetris, donde el jugador construye una pared a partir de las piedras que van cayendo por la pantalla. En este caso cada piedra sería una piedra real, de una muralla real.

Queremos seguir desarrollando el “Tetris Inca” pero también el concepto se ha ido desarrollando y transformando. Durante la residencia, quiero aprovechar la

investigación histórica y cultural de Cusco para construir una forma digital y móvil de acceder a esta información, que tenga una relación específica con la realidad de Cusco. Este “juego” será mucho mas amplio en su concepto que un “Tetris Inca” y estará inspirado en una nueva forma de juegos digitales que se llaman “juego de realidad alternativa”, donde lo que pasa en el mundo digital esta mezclado/intercalado con el mundo material/real. O sea que habría un diálogo constante entre lo digital y el ambiente/contexto real donde la línea entre juego y realidad se perdería. El juego es ubicuo y omnipresente. A continuación incluyo un link donde se puede encontrar una definición de juego de realidad alternativa: <http://avantgame.com/McGonigal%20ARG%20MacArthur%20Foundation%20NOV%2004.pdf>. Otro modelo es una instalación digital/locativa en Toronto, cuyo nombre es “Murmur”. Es un “juego” muy sencillo donde hay señales en ciertas zonas de la ciudad con numeros de teléfonos escritos encima. El jugador llama a dicho número y escucha la historia del lugar de donde está llamando, pero es historia oral, el testimonio de una persona que vivía, por ejemplo, en la casa donde se encuentra el jugador. También existe una versión en Internet de este “juego”: <http://murmurtoronto.ca/>. “El Embrujo”, un juego para celulares que diseñe el año pasado y que cuenta la historia de una parte de Montreal, es otro modelo. El juego 3D “Second Life” también tiene que ver con este proyecto. Pero el “juego” que deseo trabajar en Cusco es en el fondo completamente distinto a estos juegos ya existentes. Deseo ubicar el juego en la vida diaria de la ciudad, con las personas que viven en la ciudad. Por ejemplo, en el centro de Cusco hay lustrabotas, jóvenes que venden llamadas desde su celular, chicas que se visten para ser fotografiadas por los turistas, señoras y señores que venden postales, chicos que frecuentan el Palacio de los Incas para explicar los paredes, todos pobres, todos sin muchas posibilidades económicas. Quiero investigar la posibilidad de integrar a esa gente en el juego como “kioskos” humanos móviles de la historia, para la gente que camina por la ciudad, sean turistas o residentes. A modo de ejemplo: un turista camina por el centro de la ciudad y mira un edificio histórico, un lustrabotas se acerca, le ofrece un celular y juega en la pantalla con un texto histórico sobre el edificio, quizás la casa de la familia Pilco, músicos famosos del Cusco de los años 1920. Aparecen fotos de los Pilco en la pantalla del celular, y suena también su música. Como los lustrabotas y otros “personajes” de la ciudad se trasladan por la ciudad, cada celular llevaría una serie de opciones relacionadas con el lugar mismo del celular en cada momento. De hecho, la base de datos con todas las investigaciones historicas/culturales que deseo hacer para el documental, también pueden ser formateadas para este “juego.” En fin, propongo un juego que recree la historia de la ciudad, un juego que se juega con los habitantes de la ciudad, en el lugar mismo donde ocurrió, empleando nuevas tecnologías (el “Tetris Inca” formaría parte de este juego de realidad alternativa).

Queda para desarrollar un modelo económico para que ganen los participantes cusqueños de la calle, pero eso forma parte de las investigaciones que quiero también llevar adelante. El concepto creo que tiene una fuerte sustancia. Así que el propósito de esta parte de mi residencia es la de ir construyendo este juego

por sus dos lados: primero, el contenido (que saldría de las investigaciones audiovisuales); y segundo, la construcción de un mapa humano de posibles participantes, y sus roles en el juego. El proceso sería hacer un inventario de personas y tecnologías ya existentes o accesibles, y después diseñar las interacciones. Es un proyecto que necesita conocimientos de programación y recursos técnicos que quizás no tiene el grupo de investigadores locales. De todas maneras, sería posible planificarlo durante la residencia hasta lograr un prototipo, y a partir de allí ellos buscarían los conocimientos y recursos que les falten.

Septiembre de 2007.