

*VIDEO MAPPING:*  
RECURSO MULTIMEDIA PARA LA RECONFIGURACIÓN DE  
DISCURSOS CULTURALES EN MÉXICO.  
LOS CASOS DE *MOSAICOS POBLANOS Y MANJARES*  
*DE TODOS SANTOS*

JUAN CARLOS REYES V  
Universidad de las Américas Puebla  
juan.reyes@udlap.mx

**RESUMEN:** El empleo de la tecnología dentro del ámbito cultural es un fenómeno del que tanto los sectores públicos como privados se han anclado para la creación, difusión o fortalecimiento de productos discursivos desde hace ya algunas décadas. En el caso de México, las instituciones gubernamentales de algunos estados han aprovechado la herramienta multimedia del *video mapping* para confirmar, relegitimar, o bien reconfigurar un discurso oficial respecto al pasado histórico de un espacio, buscando a su vez establecer ya sea una identidad colectiva para sus habitantes, o una construcción sociocultural hasta cierto punto homogénea sobre el lugar para los turistas. En este texto se aborda la relación entre el uso del *video mapping* y su función discursiva institucional en el caso específico de los estados de Puebla y Oaxaca.

**PALABRAS CLAVE:** video-mapping; multimedia; identidad cultural; discurso cultural; México

**ABSTRACT:** The use of technology in the cultural sphere is a phenomenon in which both public and private sectors have been part to create, spread and reinforce discursive products from few decades ago. In the case of Mexico, governmental institutions of some states have exploited *video mapping* as a multimedia tool to emphasize, relegitimize or reconfigure an official discourse regarding the history of a place; trying at the same time to establish not only a collective identity in their inhabitants, but an homogeneous sociocultural construction for tourists about a certain place. This article presents the relationship between the use of *video mapping* and its institutional discursive function in the specific cases of two mexican states: Puebla and Oaxaca.

KEYWORDS: Video-Mapping; Multimedia; Cultural Identity; Cultural Discourse; Mexico



## 1. INTRODUCCIÓN

En su libro *Postphenomenology and Technoscience. The Peking University Lectures*, Don Ihde, filósofo de la ciencia y la tecnología de una corriente post-fenomenológica, da un ejemplo muy interesante sobre el papel que puede jugar la tecnología en la siempre parcial lectura y limitado conocimiento que tenemos del mundo. Recurriendo a lo que él mismo llama “hermenéutica material”, por medio de la cual la tecnología nos dice cosas que el individuo calla y que gracias a las mediaciones se hacen visibles, desarrolla un ejemplo que tiene como personaje principal al astrónomo italiano Galileo Galilei o, mejor dicho, a “dos” Galileos. Imaginemos a Galileo viendo las estrellas sin alguno de los múltiples telescopios construidos por él mismo. Ese individuo tenía acceso a cierto “espacio”, a cierta fracción y espectro de la bóveda celeste. Si pensamos en el “otro” Galileo, escudriñando el cielo a través de un telescopio, vemos a un individuo que logró exponerse a otros tantos fenómenos celestes gracias a una mediación tecnológica. Así, en el sentido kantiano, logró entender su ser en el mundo de manera distinta, y por lo tanto en el sentido más amplio de la palabra, ser prácticamente “otro” individuo (Ihde 2009: 51). El ejemplo nos habla de las diversas posibilidades de mediación que cierta tecnología provoca, sus alcances, limitaciones, y temporal estabilización de conocimiento, así como de la integración a una episteme que responde a individuos y momentos históricos específicos.

Actualmente, nos encontramos ante lo que teórica y prácticamente entendemos como el “paradigma digital”, el cual está aún mostrando diversas caras y aristas que necesitan tantas reflexiones como análisis multidisciplinares. Debido a su estatuto ontológico, y por ello a su mediación socio-cultural, las nuevas tecnologías digitales y los nuevos medios y posibilidades que de ellas se desprenden son empleadas cada vez más para cuestiones sumamente diversas. Se realizan análisis socio-tecnológicos sobre plataformas específicas como *Instagram*, *Facebook* o *Twitter*; investigaciones semiótico-visuales sobre prácticas como el *selfie* o el análisis visual sobre miles de páginas de *manga* como los realizados por Lev Manovich; disquisiciones sobre tecno-ciencia y post-fenomenología en autores como el propio Don Ihde, propuestas artísticas enclavadas en Internet; reflexiones filosóficas respecto a la tecnología, el cuerpo y la ética con un giro vitalista bergsonianos como los textos de Joanna Zylińska y Sarah Kember; la reconfiguración heurística y epistémica del cine largamente anunciada por Tom Gunning y otros tantos; o a gran escala el profundo debate detonado en torno a las desde hace ya varios años llamadas *Digital Humanities*. A la luz de todos estos fenómenos, y como lo dice el título de este texto, en este caso nos interesa analizar cómo el *Video mapping* digital funciona como un recurso multimedia para, entre otras cosas, intentar reconfigurar discursos culturales e identitarios.

## 2. VIDEO MAPPING, CULTURA E IDENTIDAD

En México, las políticas públicas culturales son un fenómeno cada vez más complejo de analizar. El encumbramiento de lo que entendemos desde hace varios años como “capitalismo cognitivo” influye directamente en la construcción de discursos narrativos en los que lo local intenta por un lado enfrentarse a “lo global”, mientras que por otro pretende insertar lo “tradicional” como una “marca” distinguible no solo en el extranjero, sino también como un discurso narrativo autoconstruido sobre el significado de las diversas identidades que componen una nación. Se intenta sin duda una reescritura de narrativas sociales que favorezcan el turismo y las intermedialidades que existen entre la población local y sus propias tradiciones y costumbres.

Consideramos que entre una de las más novedosas maneras empleadas para llevar a cabo esta (re)construcción discursiva se encuentra el *video mapping*, expresión multimedia, transdisciplinar e intertextual que de la mano de tecnología digital de punta construye *shows* o espectáculos que, cuando son auspiciados por instituciones culturales de gobierno, regularmente son empleados para plantear una velada reconfiguración sobre discursos conformadores de identidad. Es inevitable plantear lo complejo y paradójico que resulta actualmente utilizar los términos “nación” o “identidad nacional” sin tener que desmontar, o por lo menos cuestionar, las estructuras que encumbraron dichos términos. Por un lado podríamos anotar que “el mundo globalizado en lo económico y las luchas por los mercados han generado otra realidad más allá del Estado-nación y de su identidad” (Bejar y Rosales 1999: 122). En el mismo tenor, autores como Tim Edensor afirman que “national identity persists in a globalizing world, and perhaps the nation remains the pre-eminent entity around which identity is shaped” (2002: vi). Melissa Aronczyk anota que el término de “conciencia nacional” sigue siendo cuestionado por diversos académicos, ya que, como la autora lo plantea “before the nation can exist [...] it has to be imagined (2002: 15). Y a pesar de que existan diversas razones por las cuales considerar el término como obsoleto, sería difícil negar categóricamente que la idea de identidad nacional sigue siendo una forma dominante de organización política, económica y cultural (2002: 15).

Así, la intención de este texto es realizar un análisis sobre el uso que en México se ha dado al *video mapping* para construir, reforzar, imponer o negociar identidades nacionales y locales. Esto utilizando dos ejemplos de *video mapping*: *Mosaicos poblanos*, realizado en la ciudad de Puebla desde 2013, y *Manjares de Todos Santos*, en la ciudad de Oaxaca a finales de 2014. En vista de que ambos ejemplos recurren a cuestiones históricas no se puede dejar de mencionar que, como bien lo apunta Mitchell:

Every history is really two histories. There is the history of what actually happened, and there is the history of the perception of what happened. The first kind of history focuses on the facts and figures; the second concentrates on the images and words that define the framework within which those facts and figures make sense. (Mitchell 2011: xi)

De esta manera, buscamos desde qué lugar diegético, bajo qué premisas, con qué presupuestos, con qué intenciones narrativas, discursivas y representacionales es que se realizan dichos proyectos, así como realizar un análisis de los casi inseparables contenidos visuales, lingüísticos, socioculturales y políticos que estos contienen.

Desde mediados de la década de los 80, tal vez con mucho mayor énfasis durante el gobierno del ex presidente Carlos Salinas de Gortari, se impulsó en México una política de promoción del país como destino turístico, no únicamente por sus paradisíacas playas, su desbordada capital, o sus maravillas naturales o ciudades coloniales, sino también por su "riqueza cultural" –término desgastado a fuerza de su desmedido uso– tanto material como intangible. Se intentó así que el país se insertara en la lógica posmoderna sobre el patrimonio cultural como algo redituable de la mano de lo que Adorno y Horkheimer llamaron hace más de medio siglo "industrias culturales". Con el transcurso de los años, y en términos de Néstor García Canclini, ha ocurrido una "espectacularización de la cultura". A este respecto, parece evidente que una de las aristas de dicha "espectacularización" es el *video mapping* sobre iglesias, monumentos o edificios emblemáticos.

En el caso de la superficie de proyección para el *video mapping* seguimos lo que Alonso y Gárciga plantean cuando apuntan que "los monumentos soportes son simultáneamente documentos de realidades y de hechos pasados. Las imágenes proyectadas entran en un diálogo muy variado que a veces lo ocultan y en otras ocasiones lo exhiben o reinterpretan" (2015). Afirman los mismos autores que las megaproyecciones de *video mapping* realizadas en diversas conmemoraciones de bicentenarios de independencia en varios países de Latinoamérica "plantean una nueva forma de monumentalizar en el que lo real y lo irreal se ayudan, creando una especie de espacio aumentado que es descrito por Manovich como espacio físico superpuesto con información que cambia dinámicamente" (2015).

Es importante anotar que esto no ocurre desde centros únicos de poder o lo que podría considerarse como lugares de enunciación hegemónica absoluta, sino que sucede desde diversos frentes. Cada actor político-cultural tiene su propia agenda, y aún resulta difícil saber si existe una intención de imposición discursiva o de renegociación realizada con toda claridad e intención, en lugar de dar prioridad a ciertos determinados mensajes que interesan en un momento específico. Será tal vez eso a lo que Nuñez-Vicencio se refiere cuando apunta que: "En tiempos de la neo-hermenéutica se dice que toda la historia es historia contemporánea, en el sentido de que el presente rescribe constantemente el pasado y las obsesiones de ahora tiñen de intenciones y de nuevos significados a los hechos del ayer" (2007: 84). Para ahorrar la multicitada referencia y cita a Althusser y los "Aparatos Ideológicos de Estado", apunto tangencialmente hacia el lenguaje con la intención de identificar su uso bajo esas directrices en los ejemplos a los que me refiero. Roland Barthes afirma respecto al lenguaje dominante:

El lenguaje eucrático (el que se produce y se extiende bajo la protección del poder) es estatutariamente un lenguaje de repetición; todas las instituciones oficiales de lenguaje son máquinas repetidoras: las escuelas, el deporte, la publicidad, la obra masiva, la canción, la información, repiten siempre la misma estructura, el mismo sentido, a menudo las mismas palabras: el estereotipo es un hecho político, la figura mayor de la ideología. (Barthes 1978: 67)

Ahora bien, ¿qué tipo de identidades nacionales, locales, comunitarias o personales se ponen en juego ante esta espectacularización cultural? Sin duda hay un discurso y lenguaje eucráticos, pero ¿hay alguna posibilidad real de confrontación de dicho discurso, de reconfiguración del mismo? ¿Existe de verdad aquella "comunidad imaginada" propuesta ya hace muchos años por Benedict Anderson y centrada únicamente en lo textual? ¿Qué pasa si esa identidad se juega en un tablero como México en el que existen diversas identidades volátiles y cambiantes a lo largo y ancho del país? En otras palabras:

La sociedad es cada vez más compleja y plural y no le quedan ánimos de aceptar verdades incontrovertibles sobre su pasado, [a la historia] se le ve más bien como una forma discursiva que supone determinadas opciones ontológicas y epistemológicas que conducen a determinadas posturas ideológicas y también específicamente políticas. (Nuñez-Vicencio 2007: 84- 85)

La realidad es que en términos generales "se es gracias al grupo al cual se pertenece; este es el que da sentido a la vida tanto en el ser como en el quehacer; por ello la identidad se determina a partir de grupo étnicos, idiomas, religión, ideología y creencias" (Bejar y Rosales 1999: 113).

Nuñez-Vicencio afirma que no podemos olvidar que la visión que existe de nuestro pasado ha sido politizada a tal escala que el meollo del debate es ahora el orden político impuesto, y no las repercusiones o prácticas culturales que se detonan o esconden (2007: 86). Habrá que tener siempre presente que aquello que entendemos por identidad se encuentra en una invariable reconfiguración, en un constante devenir. Y esta reconfiguración ocurre en gran medida obedeciendo a cuestiones tan pragmáticas como el clima, espacios públicos, agentes de influencia social e ideológica, y a la propia y tan importante materialidad del mundo. Como lo plantea el multicitado filósofo esloveno Slavoj Žižek: "[Ese es] el tema marxista clásico de la reificación: tras las cosas, la relación entre las cosas, hemos de detectar las relaciones sociales, las relaciones entre sujetos humanos" (1992: 59).

Así, llegamos a preguntarnos qué papel juega la tecnología en este entramado constructivo. Es importante precisar que por "tecnología" entendemos, en términos generales, una "mediación". En ambos ejemplos abordados, como una mediación no solo entre el discurso y el espectador, sino también entre el sistema de representación y lo representado. Partiendo de esta definición, podríamos decir que el *video mapping* es una manera específica de entender y mostrar el mundo imaginado sobre el mundo real.

Como parte del ángulo analítico de esta investigación es importante anotar la genealogía del concepto de mediación, ya que, si bien partimos del primer entendimiento que Jesús Martín-Barbero realiza en *De los medios a las mediaciones*, utilizamos con mayor énfasis la postura acuñada por Nick Couldry, la cual plantea concebirla como una serie de "prácticas". Guillermo Orozco en su texto *De las mediaciones a los medios: contribuciones de la obra de Martín-Barbero al estudio de los medios y sus procesos de recepción* recuerda que, a pesar de que el "paradigma de las mediaciones" se debe en parte a las propuestas teóricas de Martín-Barbero, el concepto de mediación existía ya en los estudios de la comunicación, principalmente con relación al análisis de la recepción televisiva (1998: 93). El mismo Orozco afirma que en el contexto iberoamericano "fue el español Martín Serrano quien introdujo en los 80 el concepto para referirse a la función de los sistemas comunicativos y particularmente de los medios masivos en relación con la realidad social" (1998: 93).

Por su parte, Martín-Barbero entiende las mediaciones como "las articulaciones entre prácticas comunicativas y movimientos sociales, así como la articulación de diferentes temporalidades de desarrollo con la pluralidad de matrices culturales" (Tufte 2007: 89). Se deduce entonces que la mediación es el proceso por medio del cual el sentido se construye en los procesos comunicativos. Como lo plantea Tufte, el análisis de Martín-Barbero se distancia del enfoque centrado en los medios, desplazándolos "hacia un contexto más amplio de las actividades culturales, y su teoría se inscribe en la línea de desarrollo de los estudios culturales británicos de las últimas dos décadas" (2007: 89).

La ampliación del término que más nos interesa es aquella en la que se entiende la mediación como una práctica, es decir como un modo de acceder y por lo tanto de comprender el medio. De esta manera se migra a una visión que analiza cómo los textos mediáticos se incorporan a las prácticas socioculturales de sus receptores y usuarios. Nos parece que la aportación más relevante al respecto es la propuesta por Nick Couldry, quien, como ya decíamos, plantea que este nuevo paradigma pide observar los medios no como una producción textual o económica, sino como una práctica (2004: 115). Couldry apunta que este acercamiento "treats media as the open set of practices relating to, or oriented around, media. The potential of this reformulation only becomes clear when we look more closely at recent debates over 'practice' in the social sciences" (2004: 117). Si partimos entonces de esta redefinición, los medios digitales dejan de ser simples plataformas para exponer contenidos y adquieren el papel de intermediarios, mediadores entre el agente discursivo, su discurso y las prácticas que el receptor hace con aquello que le es presentado. A este respecto, y aunque nos parece muy relevante la visión de autores como Alonso y Gárciga, quienes plantean que "en las sociedades latinoamericanas actuales, la cuestión a tratar ya no es si somos ciudadanos mediatizados o no; sino más bien, partiendo de esa realidad, qué formas de mediatización se nos ofrecen y a través de qué gramáticas se construyen" (2015), consideramos también necesario tomar en cuenta que, si en efecto Latinoamérica ha modificado radicalmente su estatuto tecnológico, y en particular en lo referente a las tecnologías de información, siguen existiendo

países, entre ellos México, en los que la “digitalización” o el acceso a Internet siguen estando en la sección media o inferior de las estadísticas.

Se llama *video mapping* o en algunas ocasiones *projection mapping*, al proyectar video, gráficos animados y CGI sobre superficies reales inanimadas previamente “mapeadas”, dando un efecto de movimiento tridimensional en el espacio proyectado. Es decir que “el borrado de las capas inferiores nunca es total, por lo que se generan conexiones entre las distintas superficies superpuestas” (2015). Técnicamente, el *video mapping* emplea software altamente especializado como *MadMapper*, *Qlab*, *Isadora*, *MPM* o *VPT*, entre otros, y proyectores igualmente complejos que para producciones profesionales pueden llegar a capacidades de más de 30.000 lúmenes.

### 3. LOS CASOS: MOSAICOS POBLANOS Y MANJARES DE TODOS SANTOS

Refiriéndonos ahora a los casos de análisis, *Mosaicos poblanos*, realizado en la fachada principal de la Basílica Catedral de Puebla, y *Manjares de Todos Santos*, en la Iglesia de Santo Domingo en Oaxaca, es importante mencionar que estos fueron elegidos entre muchos otros realizados sobre superficies como el Monumento a la Revolución en la Ciudad de México, la Catedral de Chiapas, la Ex hacienda de Cortés en Morelos, o sobre otros monumentos o edificios emblemáticos –ya sean de carácter gubernamental o religioso. Esta selección se debe a que ambos fueron proyectados en diversas fechas y con cierta recurrencia, por lo cual tuvieron mayor número de espectadores, y también a que estos dos estados, Puebla y Oaxaca, son los que más municipios tienen en toda la República Mexicana. Esta segunda razón puede en un principio parecer arbitraria, pero la razón obedece al componente político-social que rodea a dichas proyecciones, ya que considero que esta atomización municipal se debe, entre otras muchas razones, a lógicas de Estado que promueven la división étnica, social, idiomática y cultural al propio interior de dichos territorios. Por un lado Oaxaca encabeza la lista con 570 municipios, es decir, llevando el ejemplo casi al absurdo, 570 alcaldes, 570 presupuestos, necesidades, liderazgos, costumbres, y un largo etcétera. Asimismo, en Oaxaca viven aún 15 poblaciones indígenas: azamuzgos, chatinos, chinantecos, chochos, chontales, cuicatecos, huaves, ixcatecos, mixes, mixtecos, nahuas, popolocas, triquis, zapotecas y zoques. Por su parte, Puebla tiene 217 municipios, y distribuidos en el Estado, habitan mixtecos, nahuas, otomíes, popolocas, tepehuas, mazatecos y totonacas.

Las proyecciones de *Mosaicos poblanos* se llevaron a cabo del 1 de diciembre de 2014 al 4 de enero de 2015, aunque la primera vez que se presentó fue a principios del 2013. Si bien la proyección entera dura poco más de 10 minutos, intentaremos describir sus partes más importantes o que más relevantes nos parecen para el análisis. La proyección inicia con un campo de flores antes de que aparezca el título. Posteriormente se van levantando nueve niveles de una pirámide, los cuales terminan dividiéndose en los tres cuerpos principales de la Catedral. Los contornos del inmueble se destacan con una luz blanca y luego se rellenan con colores. Esta sección se enfoca en la gastronomía y la primera

imagen mostrada es la de una cocina, adornada con azulejos “típicos” de Puebla. En una pared de ladrillos de la cual cuelgan banderines de colores, se proyecta la sombra de dos palanquines, tres caballos y dos cruces. Por medio de sombras, se ven hombres luchando y cañones derribando edificios. El video termina con luces que enfatizan los contornos de la catedral y, por qué no, el logo del gobierno en turno.

Esta descripción va acompañada de una somera narración en *off* que pretende ir dirigiendo la significación posible otorgada a lo visto. Dice un grandilocuente narrador: “[La Catedral] hoy ha decidido transformar su fachada en un mosaico de luz para mostrarnos lo que, frente a sus rejas, ha sucedido”. Inmediatamente después se habla de la leyenda de que Puebla es “una ciudad fundada por ángeles. Una cultura de gigantes trazó de luz el cielo de Cholula. Hace quinientos años, la religión llegó a estas tierras, convirtiendo a sus habitantes en un iluminado pueblo de fe. En este trozo de cielo y tierra, la mezcla de culturas perfeccionó nuestro sazón. Caldos a fuego lento que enriquecen el alma pobлана”. Nos parece evidente que debido a estas enunciaciones simplistas sobre el mestizaje es que nos cuesta ahora tanto trabajo no ver una lectura plana y desprovista de una problematización clara sobre la hibridación cultural que ha dado lugar al país que actualmente es México. Por ejemplo, se habla metafóricamente de Cholula como bastión de “una cultura de gigantes”, y en ningún momento se habla de que es la ciudad viva más antigua del continente americano, o que justo debajo de su Iglesia más importante, la de la Virgen de los Remedios, existe una de las pirámides enterradas más grandes del mundo. Pero más importante aún, en todo el *mapping* no hay mención a la realidad social actual, a las prácticas cotidianas que conforman no solo a Puebla o Cholula, sino al estado entero.

La narración continúa con un discurso superficial que más que reconfigurar o negociar identidades, las desdibuja y caricaturiza. Dice el narrador:

Recetario de México, relicario de América, patrimonio cultural de la humanidad [...] Sus mujeres hermosas visten de seda y chaquira. Coloridos textiles que, por siglos, han vestido nuestro país. El arte está en las calles, en la comunidad, en cada fiesta, cada procesión de Semana Santa. [...] Durante todo un siglo, la nación independiente vivió invasiones y revueltas. En la más grande victoria, los primeros hijos de México derrotaron al invasor y conquistaron con su heroísmo el laurel que le dieron a la Nación. De todas las desgracias se ha repuesto esta ciudad. La voluntad de su gente ha librado todo obstáculo. La Catedral siente cada expresión de su gente: sus alegrías y sus tristezas; el arte en sus manos y la compasión en sus corazones.

Consideramos entonces que el *video mapping Mosaicos Poblanos* trivializa la idea de identidad, reduciéndola a la Batalla del 5 de mayo de 1862 ganada al ejército francés, la gastronomía del Estado y la supuesta unión entre sus habitantes. Lo interesante del asunto es cómo se asume a la Catedral como gran receptáculo de todas las “alegrías, tristezas y voluntades” de la población. A fin de cuentas, sí se intenta aplicar de nueva cuenta una idea muy parecida a la de Anderson: no puede existir Puebla, sin que antes se imagine, se proyecte (en ambos

sentidos de la palabra) y sea la Iglesia más importante del Estado el receptáculo del imaginario que los poderes fácticos asumen como el más relevante.

Estos dos ejemplos nos son relevantes también por sus cualidades de promoción turística, ya que en todo momento fueron mencionados como tales. Dice una nota de prensa citando al Secretario de Turismo de Puebla que *Mosaicos Poblanos* se realizó "con la finalidad de proyectar la riqueza cultural e histórica del Estado [...] para narrar las diferentes etapas de la historia de Puebla, sus tradiciones y costumbres" (2014). Y haciendo aún mayor hincapié en el objetivo turístico del proyecto, dicho *video mapping* "fue galardonado como el mejor producto de turismo en la categoría *Desarrollo de Actividades Turísticas en Espacios Públicos*", durante la edición 39 del Tianguis Turístico realizada en Cancún, Quintana Roo. Así, vemos lo corto de miras del proyecto en cuanto a su realización e intenciones, además de ocupar un discurso plagado de lugares comunes que de tan mencionados han perdido gran parte de su carga semántica.

En lo referente a *Manjares de todos los santos* la proyección del *video mapping* formó parte de las festividades realizadas en Oaxaca de Juárez entre el 24 de octubre y el 2 de noviembre. Nos parece relevante no remarcar la atención sobre el hecho de que, especialmente en Oaxaca, las diferencias entre aquellos que pueden acceder a la tecnología –refiriéndonos a las TIC’s– y los que no pueden ser muy marcadas. Dicho *video mapping*, a pesar de intentar "recurrir" a lo que diversos autores llaman "Cultural Symbolic Heritage", lo hace a través de un medio que es prácticamente desconocido para los implicados, y se vuelve decodificable únicamente para aquellos con acceso a las actuales tecnologías digitales de la información. Como lo plantea John Mraz haciendo referencia al país en general:

The extremely unequal distribution of wealth and contemporary technology creates multiple worlds in which people live in what almost appear to be vastly different historical periods: isolated Indian groups subsisting in inhuman conditions, and country people with burros and wooden plows exist together with city dwellers and cutting-edge gadgetry. (Mraz 2009: 245)

Lo que vemos en este segundo audiovisual, mucho mejor logrado técnicamente que el anteriormente mencionado, da inicio con la proyección de hendiduras en las paredes de la iglesia, dentro de las cuales hay velas encendidas. En la sección central de la parte inferior la puerta de la iglesia va desvaneciéndose y un haz de luz sube por la fachada hasta formar una especie de medallón con una calavera en el centro. Posteriormente hay un *fade out* y aparecen cinco velas, dos en los laterales y tres en el centro, vistas desde arriba. Cuando estas desaparecen, entre lápidas, numerosos objetos esféricos de color anaranjado aparecen y rebotan de un lado a otro.

La proyección muestra a continuación un cementerio en la noche en donde se alcanzan a distinguir velas encendidas al fondo. Al terminar una transición con velas, la parte central es iluminada de morado y, a través de ella, se pueden ver pasar calaveras y flores de cempaxúchitl, tradicionales de las fiestas de muertos en México. En los laterales se ven colgadas tiras de colores, y en la parte

inferior hay ofrendas con flores, velas y fotografías. De la parte superior caen pétalos naranjas mientras el fondo se vuelve negro. Seis pilares divididos en tres niveles se iluminan en la parte central. En los laterales se iluminan dos ventanas moradas y, sobre estas, aparecen dos aves de colores naranjado, azul y rosa. Sobre los pilares se proyecta la silueta de una calaverita de azúcar. Cuando esta se desvanece, dos esqueletos vestidos de mariachi bailan en la parte inferior y arriba se distingue una criatura parecida a un búho rosa. La siguiente proyección pone a dos alebrijes alados en los laterales y dos esqueletos en el medio con más felinos alados volando a su alrededor. Posteriormente se proyectan siluetas de calaveras en papel picado sobre los laterales y cuatro calaveras en las torres del templo meciéndose como si fueran campanas. El video termina con fuegos artificiales, azules, verdes y rosas, que cruzan la fachada seguidos por dos rayos azules.

En este caso, las ideas precolombinas, coloniales y postcoloniales se funden en un sincretismo evidente. Desde el nada fortuito hecho de que el *video mapping* se haga también sobre una iglesia, se habla ya de un reconocimiento a las fiestas religiosas católicas, las cuales se han ya mezclado de manera abigarrada con las tradiciones indígenas locales. La elección de los lugares no es aleatoria, por lo que "el lugar se vuelve legible y reinterpretable, desmontable y reencuadrable. No es solamente la apariencia del monumento lo que cambia; también se transforma su propuesta de memoria (Alonso y Gárciga 2015). El problema es cómo entablar un diálogo por medio de un sistema de representación que no toma en cuenta todos los códigos, o que omite el desconocimiento o lejanía que este tipo de tecnología puede presentar para el grueso de la población local. A pesar de esto, el Secretario de Turismo del municipio de Oaxaca afirmó que todas estas festividades, incluido el *video mapping*, se llevaron a cabo "para rescatar la tradición de las fiestas en la capital del Estado y para que habitantes y visitantes puedan vivir la grandeza y misticismo de esta emblemática festividad" (2015). Tal vez podríamos decir que más que un rescate podría estar ocurriendo una reconfiguración que parte de la hibridación, de la idea de sumarse a la "modernidad", de que las tradiciones indígenas locales son valiosas siempre y cuando atraigan turistas. Aunque por otro lado, el empleo de dicha tecnología tendría que ponerse en contexto y analizar a profundidad qué resonancias identitarias genera el renegociar una festividad con orígenes precolombinos ante ese nuevo conjunto de prácticas.

#### 4. CONCLUSIONES

Es de una lectura crítica de ambos *video mappings* que proponemos que dicho recurso tecnológico audiovisual se emplea con miras a renegociar una identidad de maneras distintas en cada uno de los casos. En el primer ejemplo existe una lectura sesgada de lo que significa ser oriundo de un estado específico de la nación, y esto se intenta lograr por medio de tres aspectos particulares: una historia compartida pero focalizada sobre pocos eventos específicos, una tradicional culinaria colonial que se ha mantenido vigente en la gastronomía

local, y finalmente en el sincretismo entre las tradiciones indígenas y la llegada de la religión católica al continente americano. En el segundo caso se intenta homologar las tradiciones de diversos pueblos indígenas bajo un único panorama que centra su atención de nueva cuenta en este sincretismo de la religión católica con el pasado indígena, pero con un clarísimo interés turístico. Es por ello que consideramos que en ambos casos no existe una verdadera negociación sino una reconfiguración del discurso hegemónico.

Tecnológicamente, lo interesante de esta reflexión parece de nuevo centrarse en las mediaciones que logran las nuevas tecnologías digitales al insertarse en la vida de los usuarios. Por un lado, pensar en la tecnología como un instrumento que media entre el individuo y su entorno pone de manifiesto que lo que este experimenta del mundo pasa por un filtro. En estos casos, no es únicamente la tecnología la que aparece en este papel, sino que también el contexto físico, las instituciones, los espacios y las prácticas tienen una injerencia profunda tanto en los contenidos expuestos, pero mucho más en sus interpretaciones. En ambos ejemplos la tecnología juega un papel paradójico, ya que por un lado hace visible cierto discurso cultural, pero la misma tecnología parece ser empleada de manera hegemónica para imponer un discurso sobre aspectos socioculturales específicos. Es por ello importante asumir siempre lo que Don Ihde llama en su libro *Ironic Technics* como la "no neutralidad" del instrumento. Su enorme preocupación por analizar cada fenómeno de manera aislada y lo que él mismo llama, "múltiples momentos de estabilización" nos lleva a cuestionar la tecnología desde un lugar metodológicamente complicado por acercarse a lo estéril, pero por otro lado nos permite construir objetos de estudio relativamente estables que nos dan acceso tanto a los fenómenos mismos, como a los usos no previstos de la tecnología, la cual es además planteada como una entidad móvil y sometida a procesos de transformación.

En lo que respecta a las instituciones culturales, podemos ver que emplean dichos espectáculos y proyecciones para especificar qué esperan que se entienda por cultura, patrimonio, nación o tecnología de punta. Como lo plantea Melissa Aronczyk: "If the phenomenon lies at the intersection of politics, the economy, and culture, the task at hand is to identify *what kind of politics and what kind of economy, for what kind of culture?* What is the constellation of conditions that have fostered the growth of nation branding as a viable political, economic, and cultural strategy?" (2013: 17).

Como lo anotan Alonso y Gárciga desde una lectura similar:

La idea de actualización está presente en el *video mapping*, tanto en el sentido arquitectónico y volumétrico como en el simbólico y monumental. Cuando un edificio cambia su piel acorde a un guion, siguiendo cierta cronología y enfatizando hitos dramáticos acorde a hechos relevantes de la historia ya contada de las naciones, no solo modifica su aspecto superficial. A través de sucesivos *layers* que reinventan sus materiales constitutivos, su distribución espacial y su función como edificio público, se va a actualizar lo que significa y finalmente el modo en que es recibido por el público. (Alonso y Gárciga 2015)

Por supuesto, quedan cuestiones pendientes. Sobre este mismo entramado se podrían analizar más ejemplos en México para dilucidar si es que este uso es homologado por las instituciones culturales, o por aquellos que encargan este tipo de "espectáculos"; si se les da a todos un tinte turístico, o si en otros casos tienen una visión artística sobre el mismo. También se podrían analizar y contraponer casos de estudio en México con algunos realizados en distintos países, circunstancias y tal vez con otros objetivos.

Y una pregunta final que consideramos de suma relevancia: ¿estos proyectos monumentales y de altísimos costos verdaderamente conforman al menos parte de la identidad nacional? Como respuesta, retomo parte de lo que Tim Edensor propone en su libro *National Identity, Popular Culture and Everyday Life*. Si es que lo hacen, es de una manera siempre parcial, ya que la identidad y la idea de nación se construye a través de las prácticas diarias de los individuos, de los detalles íntimos y de las interacciones, hábitos y rutinas que constituyen el conocimiento práctico (2002: 17).

Habría que preguntarse si la intención turística y publicitaria está de alguna manera reñida con la construcción de la identidad local, pero ese sería otro análisis. Por lo pronto solo podríamos adelantar que si dicha construcción turística es monolítica y representa la visión de ciertos grupos de la sociedad, o si se centra en cualidades "vendibles" de una comunidad compleja de habitantes y prácticas socioculturales, siempre quedará corta y mostrará la ya conocida máxima marxista que afirma que las ideas de la clase hegemónica serán las ideas dominantes. A ello, habría que añadir que esta episteme es constituida a través no solo de los medios masivos de comunicación, o hasta principios de este siglo sucedía, sino que ahora también ocurre con las nuevas tecnologías digitales, que durante un momento específico de estabilización sean consideradas dominantes.

#### OBRAS CITADAS

- Alonso Atienza, Loreto, y Gárciga Romay, Luis (2013): <<http://asri.eumed.net/4/video-mapping.html>> [última visita: 23.11.2015].
- Anderson, Benedict (1993): *Comunidades imaginadas. Reflexiones sobre el origen y la difusión del nacionalismo*. México, FCE.
- Aronczyk, Melissa (2013): *Branding the Nation. The Global Business of National Identity*. Nueva York, Oxford University Press.
- Barthes, Roland (1978): *El placer del texto y lección inaugural de la cátedra de semiología literaria del Collège de France*. México, Siglo XXI.
- Bejar, Raúl y Rosales, Héctor (1999): *La identidad nacional mexicana como problema político y cultural*. México, UNAM.
- Couldry, Nick (2004): "Theorising Media as Practice". En: *Social Semiotics*. Londres, Routledge Taylor & Francis Group, pp. 115-132.
- Edensor, Tim (2002): *National Identity, Popular Culture and Everyday Life*. Oxford, Berg.
- García Canclini, Néstor (2012): <<http://www.unciencia.unc.edu.ar/2012/mayo-1/garcia-canclini-2012-clos-medios-tiene-desde-hace>> [última visita: 22.11.2015].

- Ihde, Don (2008): *Ironic Tehcnics*. London, Automatic Press.
- (2009): *Postphenomenology and Technoscience. The Peking University Lectures*. Nueva York, SUNY Press.
- Lozano, Melisa (2014): <<http://poblano.mx/2014/12/video-mural-mosaicos-poblanos-catedral-de-puebla-del-1-de-diciembre-al-4-de-enero-2015/>> [última visita: 22.11.2015].
- Martín-Barbero, Jesús (1987): *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. México, Gustavo Gili.
- Mitchell, W. T. J. (2011): *Cloning Terror. The War of Images, 9/11 to the present*. Chicago, The University of Chicago Press.
- Mosaico poblano catedral (2013): <<https://www.youtube.com/watch?v=AZ9Gs9iWV3A>> [última visita: 15.11.2015].
- Mraz, John (2009): *Looking for Mexico. Modern Visual Culture and National Identity*. Durham, Duke University Press.
- Nuñez-Vicencio, Herminio (2007): "Narración histórica y narración literaria, una cuestión posmoderna", *Ciencia Ergo Sum*, vol. 14, n.º 1, pp. 81-92.
- Oaxaca de Juárez ofrecerá a visitantes y locales sus "Manjares de Todos Santos" (2014): <<http://www.noticiasnet.mx/portal/oaxaca/general/tradiciones/240311-oaxaca-juarez-ofrecera-visitantes-locales-sus-manjares-todos>> [última visita: 22.11.2015].
- Orozco, Guillermo (1998): "De las mediaciones a los medios. Contribuciones de Martín-Barbero al estudio de los medios y sus procesos de recepción". En: María Cristina Laverde y Rossana Reguillo (eds.): *Mapas Nocturnos: Diálogos con la obra de Jesús Martín-Barbero*. Santafé de Bogotá, Siglo del Hombre Editores, pp. 91-101.
- Tufte, Thomas (2007): "Soap operas y construcción de sentido: mediaciones y etnografía de la audiencia", *Comunicación y Sociedad*, vol. 8, pp. 89-112.
- Video Mapping Basílica de Nuestra Señora de la Soledad (2014): <<https://www.youtube.com/watch?v=ul4igNcz4L4>> [última visita: 15.11.2015].
- Zizêk, Slavoj (1992): *El sublime objeto de la ideología*. México, Siglo XXI.