

LA CASA QUE MIGRA

BECA DE PROGRAMACIÓN VIRTUAL EN ARTES PLÁSTICAS Y
VISUALES - RED GALERÍA SANTA FE 2024

Beatriz Eugenia Orrego Cortes



Captura de pantalla de la casa en Spatial.io

OBJETIVOS

General:

Posibilitar la transformación de experiencias de migración en diversas expresiones creativas, que se conecten con otro tipo de espacialidad en la virtualidad digital.

Específicos:

Expandir la idea de la creación artística tanto por como lo percibe el participante no artista, como por lo que nosotros los artistas podríamos juzgar como arte.

Fomentar la comprensión del funcionamiento básico de las tecnologías digitales de realidad Virtual.



Imagen de referencia para flyer del proyecto

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Frente a la experiencia abrumadora de tener que cambiar y perder espacios familiares y afectivos, experiencia que en la mayoría de los casos recae en la población más vulnerable o se asocia a procesos de violencia; se inició el año pasado un proyecto de creación colectiva con el propósito de indagar y entrar en dialogo con las vivencias de personas migrantes y a partir de sus recuerdos e imágenes, creamos una casa en realidad virtual que acogiera todas estas experiencias.

En esta segunda etapa, la casa que Migra plantea poder usar ese espacio virtual, como galería para que, en algunos de sus puntos, al navegarla, podamos entrar a ver propuestas de creación individuales que correspondan a la misma búsqueda y expresión de espacios perdidos. En este momento, la casa virtual, fue en su mayoría inspirada por experiencias de firmantes de paz y es por eso que muchos elementos de la casa pueden servir como detonantes entre la vivencia íntima y la vivencia expuesta a la intemperie. Se realizará una convocatoria pública para construir o acoplar obras existentes a este espacio virtual, pasando por una serie de encuentros en los que los creadores participantes, puedan relacionarse con variadas posibilidades de medios y técnicas tanto digitales como análogas. Los resultados podrían tratarse de pequeñas experiencias virtuales, activaciones sonoras o los registros de las creaciones que hayan nacido de la experiencia migrante y que, gracias a los encuentros, se pongan en dialogo con las tecnologías de internet y de Realidad Virtual.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

La casa que migra aspira a tener una arquitectura imposible en la vida física, ya que además de la forma que ha ido obteniendo, cada creador que escoja un rincón activará una especie de portal hacia su expresión de espacio, una baldosa de un peldaño que te cruzabas antes de entrar por la puerta o la luz que entraba diagonal, cualquier rastro de las casas perdidas, de las habitaciones perdidas, vendrán a ser nuestros tesoros en esta exposición.

[Link al espacio](#)

METAS Y PRODUCTOS

1. Diseño de experiencias-encuentros.
2. Prototipos de obras.
3. Obras finalizadas.
4. Página web completa.
5. Informe final.



Registros de proyectos previos.
Capturas y Fotos @Beatrizmalgenia

RUTA METODOLÓGICA

Este proyecto se acerca mucho a las metodologías de la investigación-creación, las cuales parten de algunas preguntas problema y en las maneras de indagar sobre estas, la creación se vuelve parte fundamental del proceso. Este componente de creación interviniendo o dialogando con la investigación, muchas veces se vuelve parte de los resultados y se vuelve en sí misma una creación. La ruta metodológica que seguiremos para este proyecto, consta de varios componente o pasos que no son necesariamente secuenciales debido a que es posible volver a pasar por un paso anterior revisitándolo o modificándolo. Vamos a estar combinando una componente creativa y otra técnica, mientras cada participante indaga también internamente en sus memorias y sus imágenes.

RUTA METODOLÓGICA

¿Cómo vamos a realizar estas indagaciones y creaciones a la vez?

1. Diseñando ejercicios tanto para los participantes como para el equipo de trabajo, que nos permitan ir ahondando e ir ensamblando el espacio que cada participante vaya caracterizando como un espacio representativo de sus espacios en migración. No se pretende que los ejercicios sean métodos objetivos a los cuales se les aplicará una sistematización precisa, sino que sirvan para reconocer y mezclar subjetividades.
2. Reconociendo en los encuentros y ejercicios los rastros o pistas de imágenes disparadoras para poder asesorar al participante y creador.
3. Preparando o tener en referencia ejercicios técnicos con diferentes niveles de complejidad, para que sirvan de guía a los creadores.
4. Vamos a usar 3 tipos de instrumentos o dispositivos: entrevistas, ejercicios técnicos y ejercicios sensibles para bocetar.

PROPUESTA DE SOCIALIZACIÓN

Convocatorias

Se hará uso de las redes sociales de la Casa de la paz y las del equipo de trabajo, así como de otras organizaciones conocidas por su trabajo con la paz, para divulgar la convocatoria en dos momentos iniciales del proceso.

Portal

Se realizarán dos publicaciones, digital e impresa en las distintas organizaciones aliadas, con el fin de anticipar y de comunicar, dando las fechas de publicación del portal web que alojará la exposición.

Cierre

Se realizará al menos un momento de socialización en la casa de la paz, con los creadores participantes y con el público general.



Muestra en Casa de la Paz 2023.

REFERENTES VISUALES

En el sitio actual, van a aparecer audios acompañando las intervenciones en la casa virtual y así mismo aparecerán botones a modo de link para poder ver las obras que requieren otro direccionamiento. Por ejemplo dibujos que se visualicen en 360 o objetos 3D que tengan alguna animación.



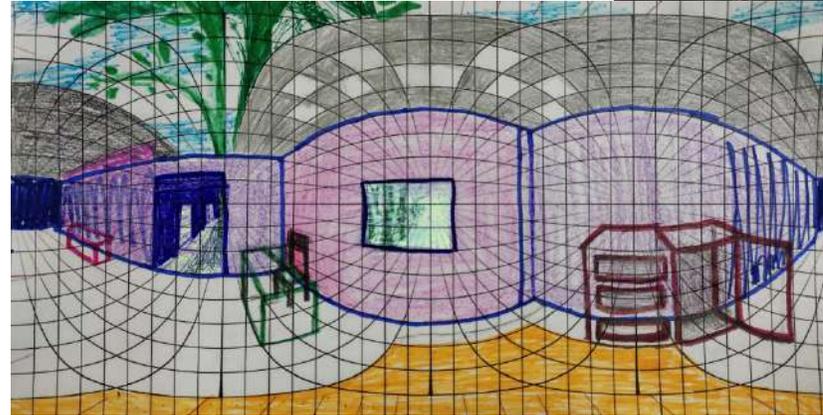
REFERENTES VISUALES

Teniendo en cuenta las habilidades identificadas previamente y las opciones técnicas que podemos ofrecer, pensamos que los links podrán llevar a obras como:

1. Fotografías de creaciones con textiles.
2. Dibujo equirectangular o fotografía 360.
3. Fotogrametría de objetos.
4. Cerámica.



Foto 360 de plaza Che UN,
Dibujo equirectangular
@Beatrizmalgenia



Pocillo en tela. @Beatrizmalgenia



Fotografía de una de las obras de destejiendo miradas
<https://des-tejiendomiradas.com/destejer-2/>