

Árbol de mango de los deseos: experimentación y creación híbrida

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.109.g162

Este ensayo presenta el proceso de creación del proyecto artístico de realidad virtual “Mangueira desejo”, que se configura como una intervención pública sitio-específica para instalar en los mangos georreferenciados de la ciudad de Belém un dispositivo tecnológico para el etiquetado electrónico y la creación de un placa de acero hueca en los árboles de mango. Este proceso implica una experimentación y creación relacionadas con las Artes Visuales, el Diseño y la programación, desarrolladas a través de una aplicación móvil, dando lugar a una intervención física híbrida. “Mangueira desejo” está inspirado en la obra “Wish Tree”, una serie de instalaciones artísticas en proceso, iniciadas en 1981, por la artista japonesa y miembro del grupo Fluxus, Yoko Ono. Ella elige un árbol nativo o planta de un lugar bajo su guía. Se invita al público a escribir un deseo y colgarlo en el árbol. Yoko ya ha instalado esta obra en algunas ciudades del mundo. “Mangueira desejo” propone una acción similar para el público y los transeúntes que frecuentan los árboles de mango en Belém. El proyecto promueve la interacción entre individuos: humanos y árboles de mango. El contenido digital se puede ver en la aplicación de realidad virtual de manera sitio-específica, donde cualquier persona puede acceder a los deseos de las hojas de mango. “Mangueira Desejo” busca llenar un vacío o carencia identificada: la invisibilidad de los árboles de mango, buscando utilizar la tecnología para dar visibilidad a un problema social y ecológico. La dimensión política del proyecto se revela en dar visibilidad a los árboles de mango, activando la memoria colectiva y provocando preguntas

y compromisos por parte de los individuos involucrados: árboles, personas e instituciones. Este proyecto artístico evoca la memoria afectiva de sus participantes, buscando potenciar, fortalecer y mantener la identidad y la memoria cultural de Pará a través de los medios digitales. El proyecto se enmarca en el área artística y cultural: Artes Visuales, con la creación de propuestas en distintas áreas, tales como instalaciones, mecanismos de intervención, intervenciones sitioespecíficas, arte urbano, arte digital, nuevos medios, fotografía, siendo una propuesta híbrido entre arte y diseño digital. Además, aborda la experiencia de las artes visuales en sus reflexiones técnicas, formales y conceptuales, de creación, difusión, formación y memoria. En este sentido, el proyecto promueve la creación, experimentación y el diseño asociados a un contexto histórico, social, cultural, sustentable y/o tecnológico, que puede traducirse en acciones proposicionales que abordan el diseño gráfico, los medios interactivos, el diseño de aplicaciones web y el diseño de videojuegos. Los árboles de mango son en sí mismos objetos de interés público. La aplicación invita a todos a “colgar” sus deseos, promoviendo la transformación de los árboles de mango en un receptáculo para las aspiraciones de las personas que pasan cerca de ellos. La aplicación promueve, de forma remota, una experiencia de red que desencadena una experiencia física en los principales árboles de mango de la plaza al acercarse a uno de ellos para iniciar la acción, dando visibilidad a la nube de anotaciones en las hojas de mango a través de la aplicación móvil.