

MEDIA-LIE

A realidade mediatizada, ¿é unha realidade verdadeira?  
¿Non é calquera medio de comunicación unha estratexia para poder representar  
unha realidade conveniente?  
En moitas ocasións o medio é o fin.  
¿Qué é menos verdade: una verdade a medias ou unha medio mentira?  
Pero é que o medio sempre conta verdades a medias.

Medio=Mentira

### **Búsqueda da autenticidade.**

Superado o lastre da representación os diferentes xéneros artísticos teñen servido para o desenrolo de todo tipo de creacións. Aínda que sempre houbera unha serie de técnicas que parecen estar máis asociadas que outras a ese antigo lastre.

A pintura esgrime a súa bidimensionalidade xustificando así: a perspectiva, o punto de vista, a iluminación, a atmósfera.

A fotografía engatusa o senso con un halo de cientificismo tecnolóxico, a instantánea, a realidade conxelada.

A escultura xunto con as site, enviroment, happening, e outras, avencelladas desde os seus comezos ate a presentación.

O autentico relacionase con todo aquilo que interactúa con os nosos sentidos: o olfatable, o tanxible, o comestible..

O corpo virtual sometese a todo tipo de sensacións e experiencias. De cando en vez é necesario un pellizco virtual que o faga espertar de ese letargo producido polo estrondo informativo e á velocidade á que estamos sometidos.

Unha velocidade as veces ralentizada en forma de piercing o tatoos que transgreden o corpo real simplemente para sentir a súa propia presenza.

Pero quizás o pellizco máis doloroso é o aplicado desde o propio medio.

Arte no que espectador e actor entremezclanse e preséntanse como un novo espacio no que o artístico ademais da site é a propia experiencia. Experiencia da que espera determinado resultado obedecendo ó medio utilizado para elo.

Pero ¿qué ocurriría se ese medio fose un mentiroso?, ¿qué ocurriría se o desenmascarásemos en público e aportásemos probas incriminatorias?

**Estratexia.**

Hai que construír un cebo. Recurrir a elementos do seu propio linguaxe con os que o espectador-actor está feito a interactuar, dos que espera a resposta automática tras o estímulo executado nese intre. Veloz, inmediato, automático, esixencias cotidianas para respostas a eses estímulos, pero que tamén favorecen a borrosidade e a desfronterización perceptual da realidade.

### **O produto.**

Os indicios levan ó espectador a deducir que o obxecto froito de toda esa investigación é unha cámara. Para elo empregaranse toda unha serie de recursos publicitarios. Unha cámara especial, unha cámara que recompón un espacio desestructurado, que expande o noso ollo, o noso corpo físico, en definitiva, o corpo expandido.

A combinación dos principios de funcionamento de ópticas de cámaras especiais como poden ser as cámaras estereoscópicas, panorámicas ou aéreas. Obxectivos especiais. Ou filosofías creadas ó redor de máquinas cheas de carisma como a Lomografía. Todo isto preparará o caldo de cultivo necesario para o desenrolo desta cámara que chamaremos desestrugráfica o perspecópica por exemplo.

A peculiaridade de esta cámara é que consegue, mediante o desenrolo dun programa específico instalado no seu firmware, perspectivas ortogonales de calquera espacio tridimensional. En realidade isto é o que fai calquera cámara fotográfica.

O espectador poderá apreciar detalles da súa execución no prototipo exposto na vitrina, así como posibles lemas e imáxenes corporativas para a súa comercialización a través do seu sitio web.





PERSPECÓPICAFUL 0.0  
prototipo en poliester  
16X15X7 cm

v. anterior



PERSPECÓPICAFUL 0.0  
prototipo en poliester  
16X15X7 cm

v. posterior





PERSPECÓPICA FUL 0.0  
prototipo en poliester  
16X15X7 cm

v. lateral derecha



PERSPECÓPICAFUL 0.0  
prototipo en poliester  
16X15X7 cm

v. lateral izquierda

**A posta en escea.**

O grupo Media-Lie en colaboración con Industrias X ten desenrolado unha cámara e software que posibilita a visualización da interacción dun espaciao bidimensional pictórico desestructurado co seu propio corpo.

### O escenario.












Un espacio cúbico pechado accesible de 4X4X2 metros. Paredes, chan e teito interiores pintados de branco, a excepción da parede posterior que se pintará dunha color chamativa, verde, cian ou maxenta como un escenario de croma.

Ese espacio interior estará atravesado por tiras de lona con determinadas zoas pintadas de arriba abaixo, de dereita a esquerda en multitude de ángulos diferentes. En esas tiras destacaranse con pintura marcadora uns puntos do mesmo color que a parede do fondo, que servirán, en teoría para a recomposición de nubes de puntos necesaria para que a cámara poida reestructurar a imaxe subxacente nese espacio cúbico.

O espectador terá que esquivar as tiras e situarse entre elas nada máis entrar no habitáculo.

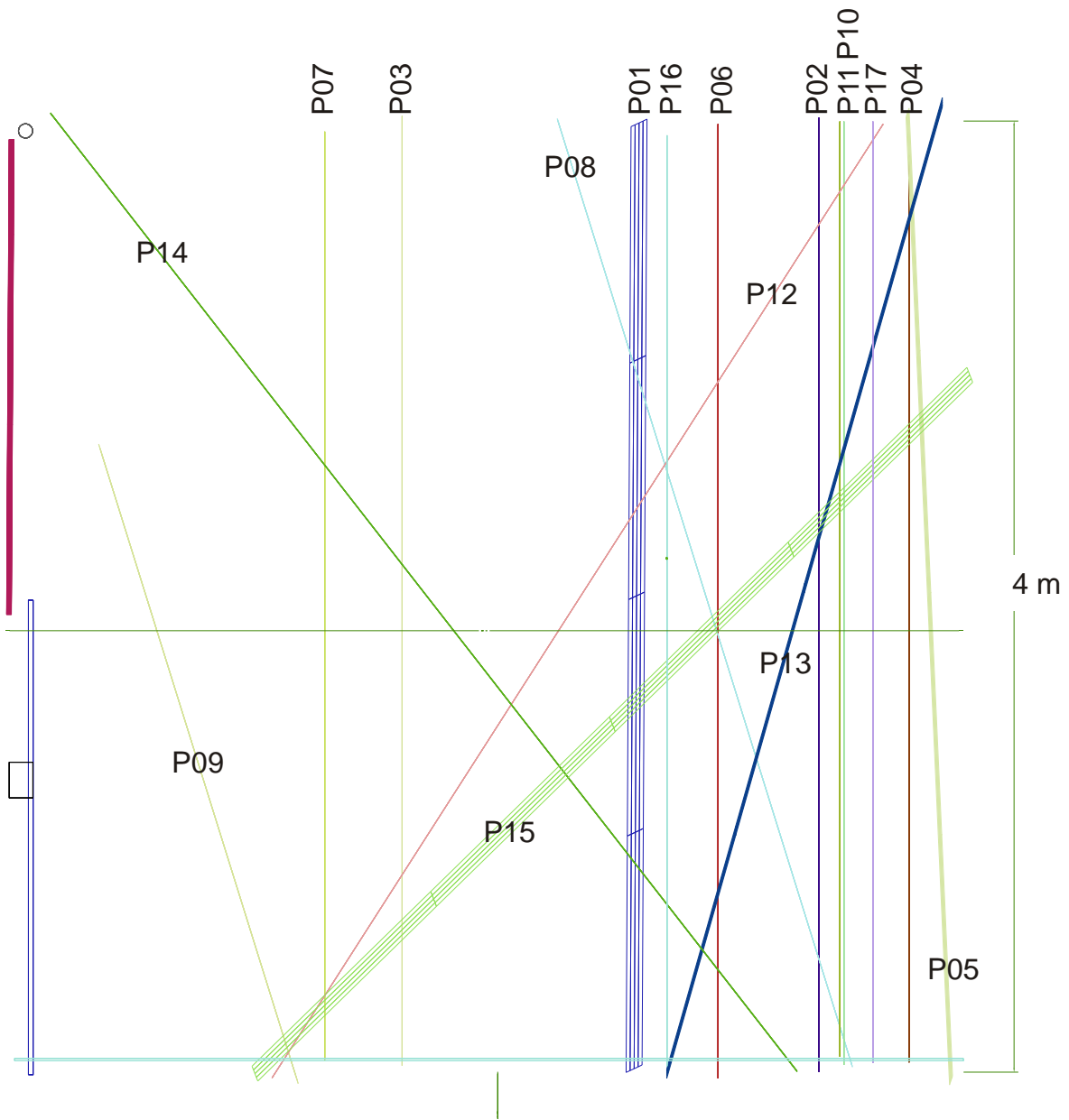
O único punto de acceso é por un oco de 80X200 cm de alto, no que se situará un detector de presenza.

## HORIZONTALES

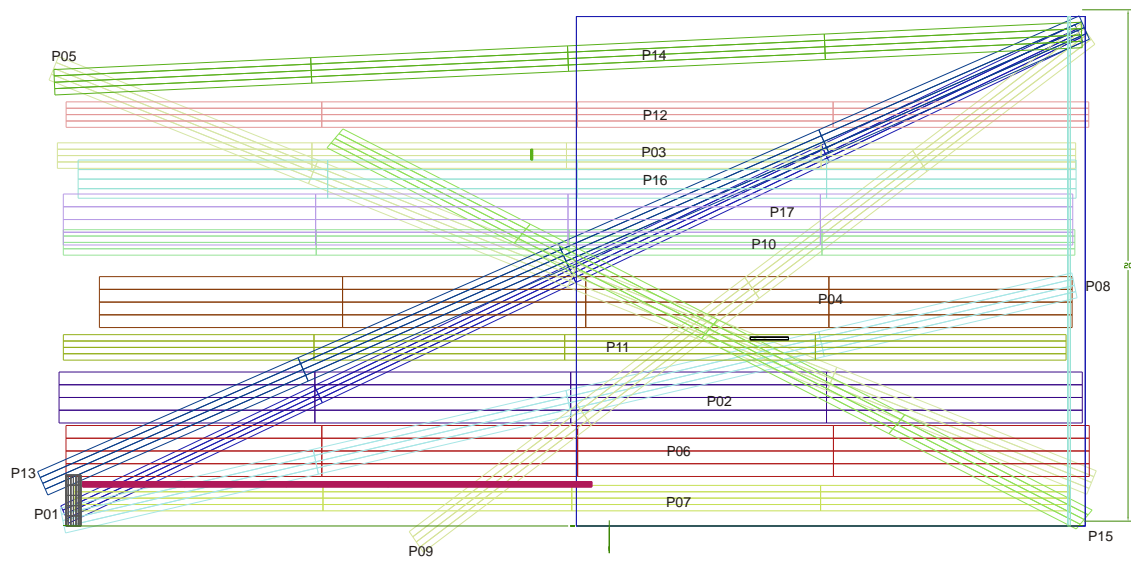
	P14 51,2 X 1
	P12 47,7 X 1
	P03 40,2 X 1
	P16 39,2 X 1,5
	P17 39,6 X 2
	P10 39,7 X 1
	P04 38,2 X 2
	P11 39,4 X 1
	P02 40,2 X 2
	P06 40,2 X 2
	P07 46,4 X 1

## DIAGONALES

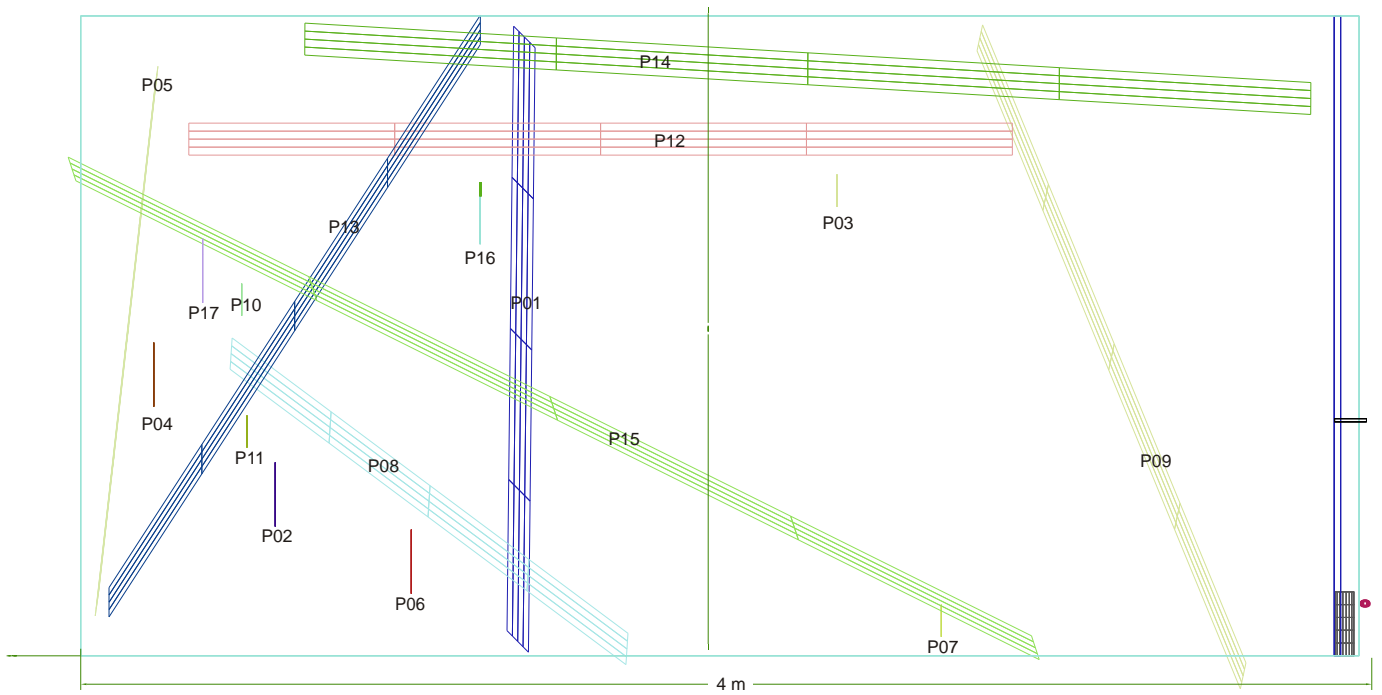
	P09 34 X 1
	P15 44,7 X 1
	P08 42,6 X 1
	P01 44 X 1
	P13 46 X 1
	P05 43,9 X 1



escala: 1:20

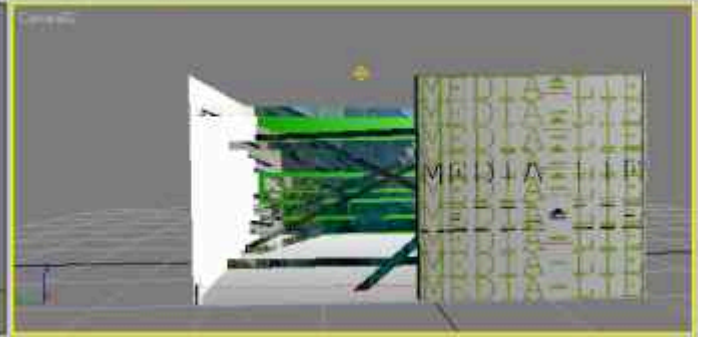
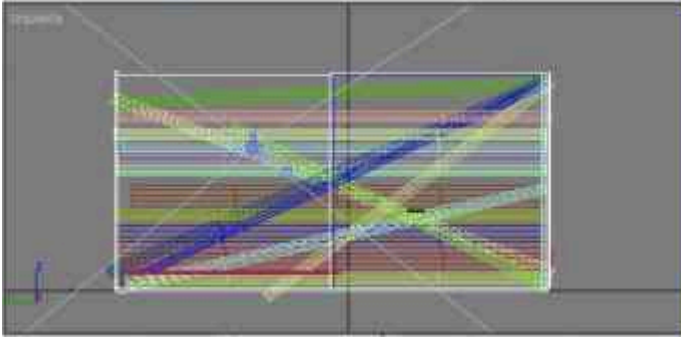
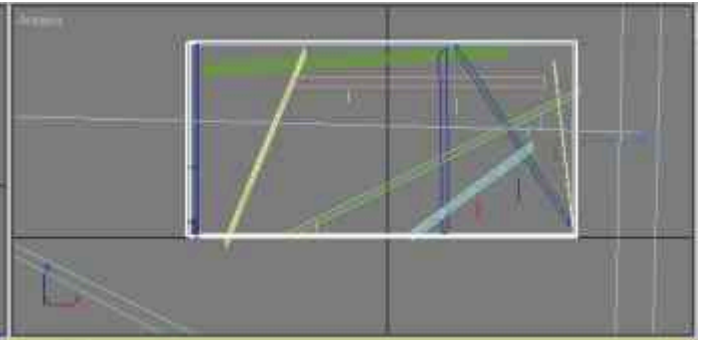
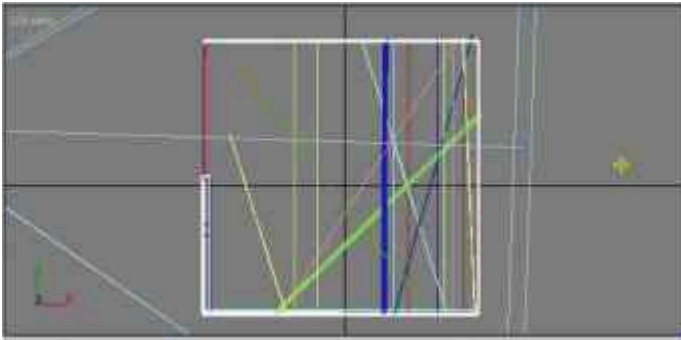


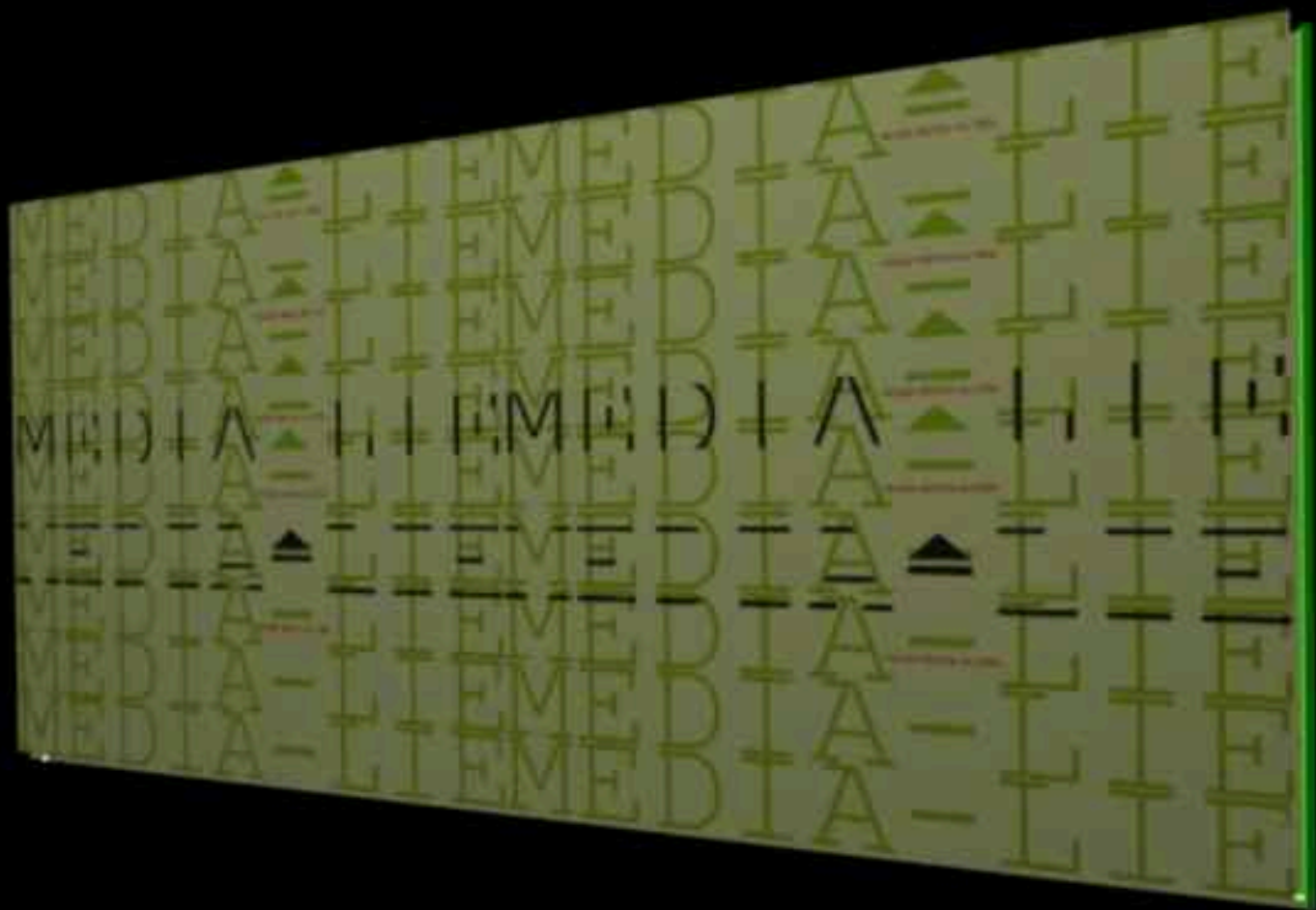
escala: 1:20

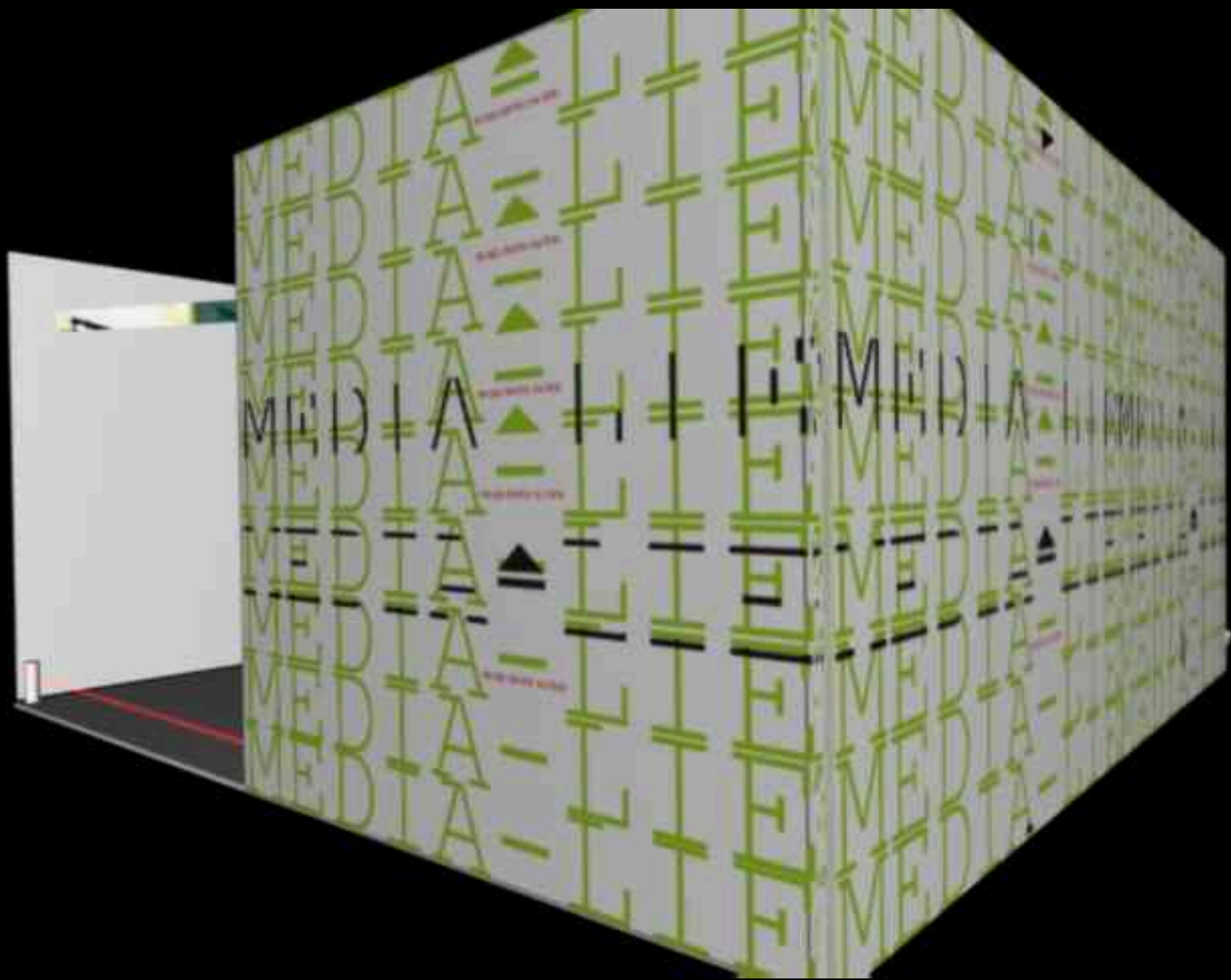


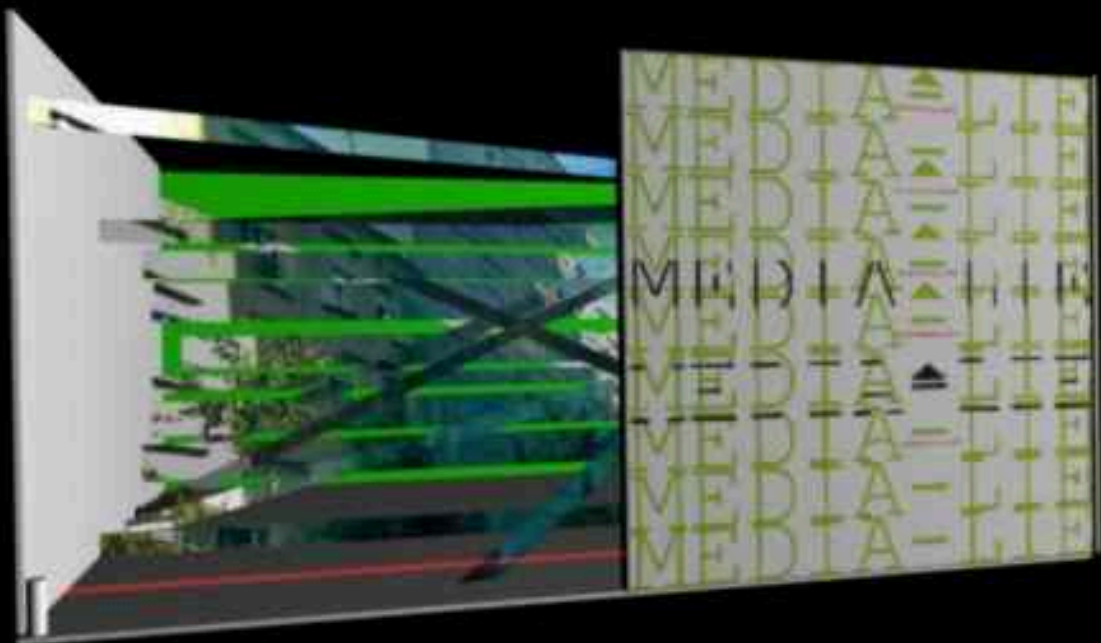
escala: 1:20

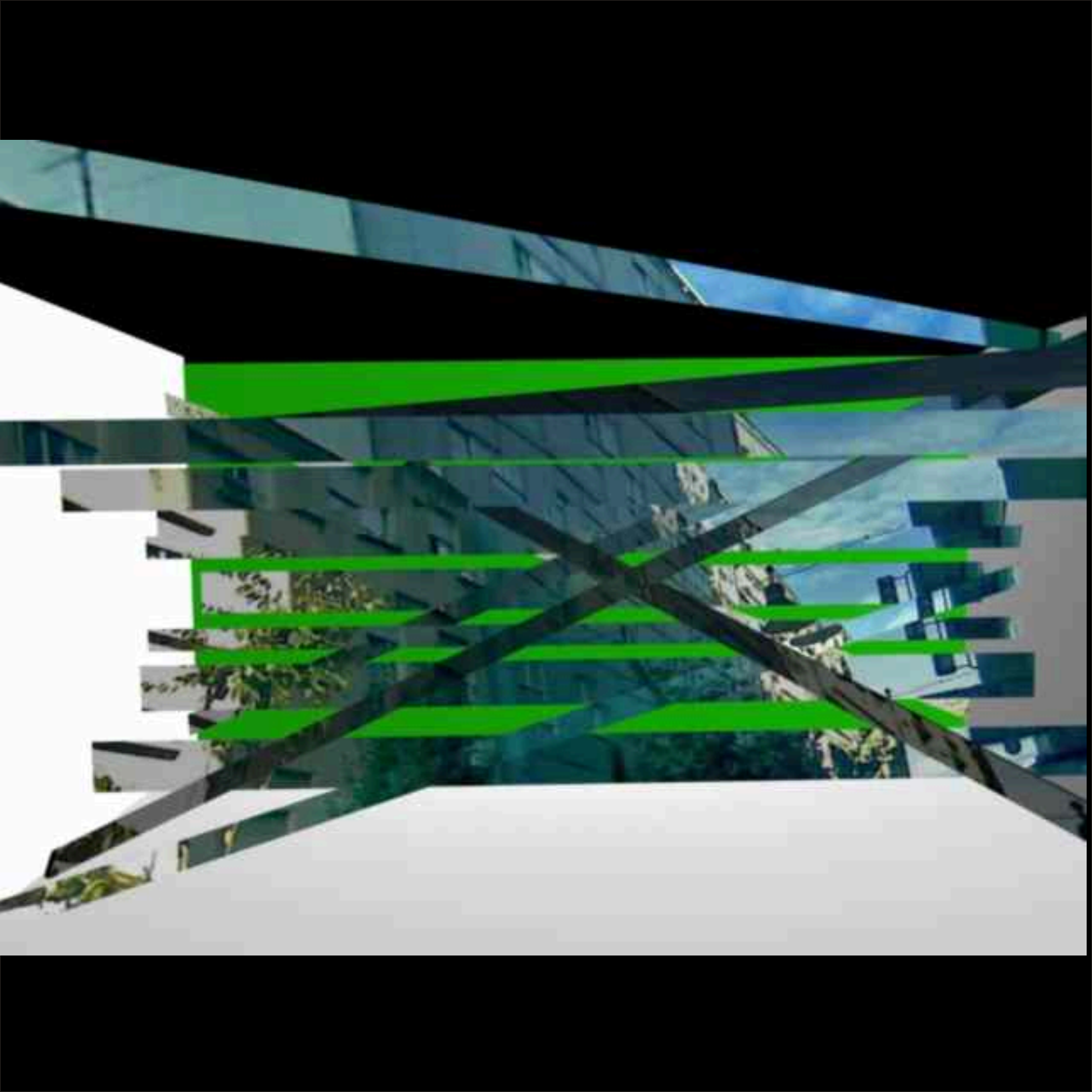




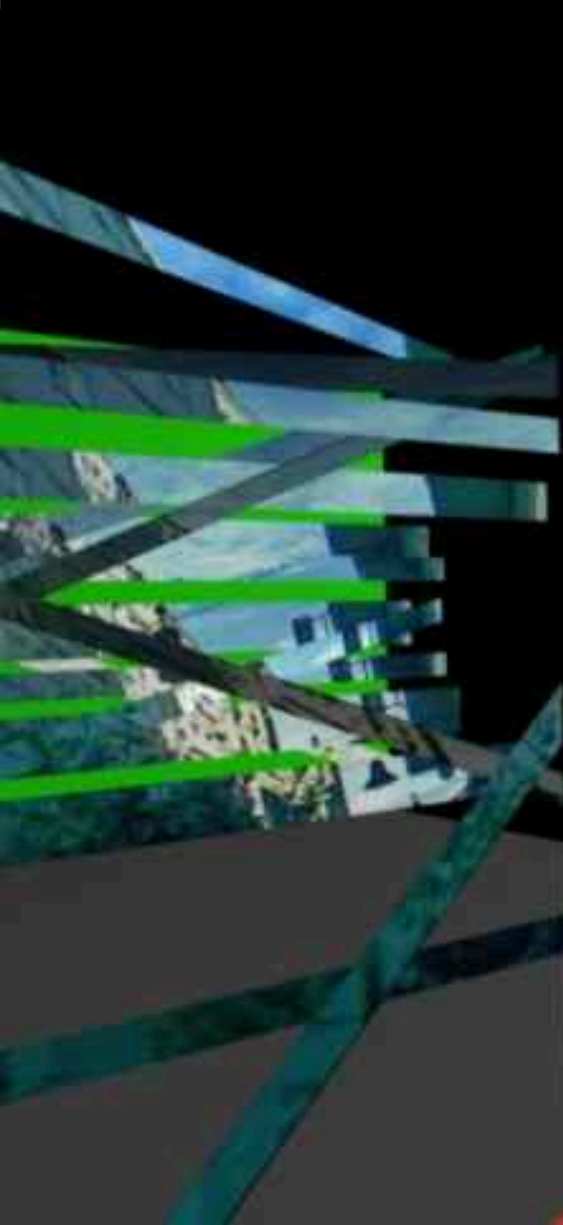


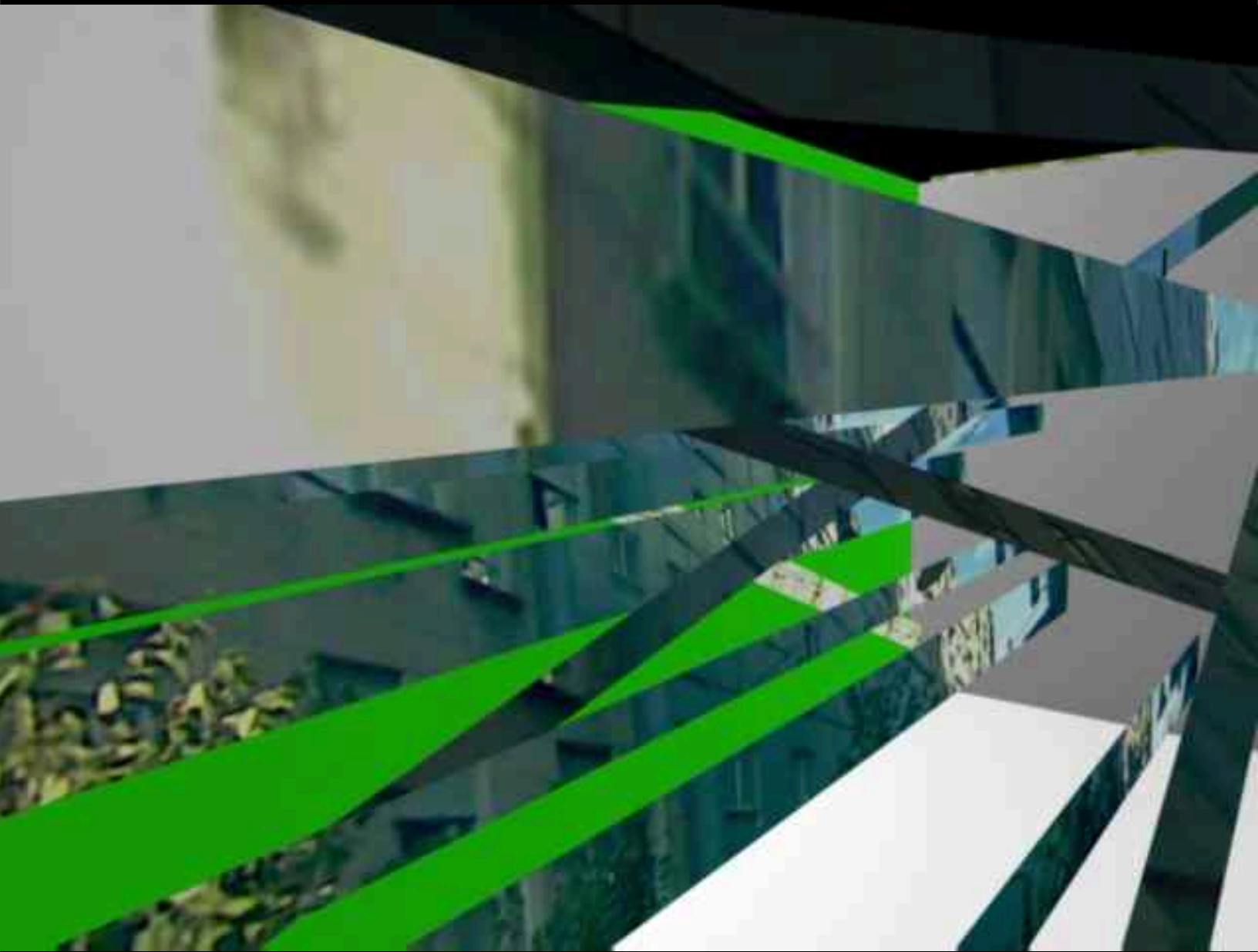












### O dispositivo

Tras activarse o detector de presenza al entrar alguén no habitáculo, comenza unha conta atrás en forma de sinal acústica, a frecuencia dos pitidos é maior a medida que se aproxima o momento do disparo. É unha sinal recoñecible pola maioría das persoas pertencentes ó primeiro mundo, predispón á pose, ó artificio, ademais de provocar certo estrés debido á limitación de tempo de reacción.

Ó pitido final cortase por un clic e o flash disparase a súa máxima potencia. O disparo realizouse, ou polo menos eso pensa o individuo paralizado cazado polos flashes. Todos os indicios apuntan a que a fotografía estase a procesar. Son de impresión e ventilación procedentes da entrada do habitáculo, ademais de unha serie de flechas e sinais dirixirán ó individuo á rañura pola que se supón que sairá a instantánea da que o individuo, supón, é o protagonista.



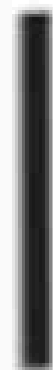
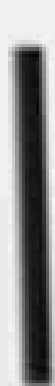


MEDIA LIES

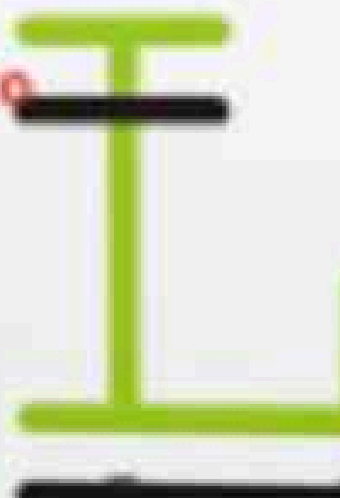
MEDIA LIES

... ..





recoja aqui su foto



recoja aqui su foto

recoja aqui su foto

recoja aqui su foto

recoja aqui su foto

recoja aqui su foto

recoja aqui su foto

recoja aqui su foto

recoja aqui su foto

A obra.

Unha peza "autentica" de Media-Lie. Unha tarxeta (sempre a mesma) na que o cadro recomposto aparece sostido por un indixente, ou nunha das bolsas nas de plástico nas que transporta a súa vida. A realidade das rúas descuberta polo medio. No revés da tarxeta o lema:

**O Medio é mentira**  
Verdades a medias  
Medio-Mentira  
**Media-lie**  
Non me Lies



Anverso



Reverso



Anverso



Reverso