

VER ES PREVER

Lydia Navas Guzmán

Valencia, España, 46019. Correo electrónico: navas.lydia@gmail.com

I. INTRODUCCIÓN

Resumen — Instalación interactiva en la que la atracción principal se basa en la ilusión óptica de una anamorfosis, que se forma y se visualiza desde un punto de vista concreto a partir de una serie de imágenes proyectadas en varias pantallas estratégicamente situadas, que evocan irónicamente, la relación que mantiene el ser humano con la naturaleza.

Palabras claves — Anamorfosis, ilusión óptica, instalación, interactivo, medio ambiente, naturaleza.

Motivación — Considero que la práctica artista, además de ser creada para ser contemplada estéticamente, es una oportunidad que se nos brinda a aquellos que tenemos esta capacidad de expresar las inquietudes personales a través de él, para denunciar cuestiones sociales que erradican nuestra existencia. Por eso he creído conveniente plantear uno de los mayores problemas que la sociedad (el ser humano) esta llevando al límite sin ser realmente consciente de los efectos que suponen. Se trata del impacto medioambiental en el que nos encontramos. Debido a ello el Planeta se degrada sin darnos cuenta de que dependemos de nuestro lugar de residencia y su futuro dependerá de cómo sea habitado. Con ello lo único que pretendo es concienciar a todas las generaciones de cualquier edad, de la necesidad de una conducta responsable con el medio ambiente. Para ello me adentro en el mundo de las ilusiones ópticas. Trato mediante imágenes proyectadas y como su propio tecnicismo indica, la “ilusión de ver” la realidad y su posible cambio.

II. ANTECEDENTES Y ESTADO ACTUAL DEL TEMA

En la década de los 60 y principios de los 70, comienza a gestarse en el arte contemporáneo las prácticas artísticas relacionadas con la defensa del medio ambiente. A esta corriente se la define Eco-Art. Específicamente trata la práctica de Restauración. Proteger y Conservar el mundo por su propio bien, y Mediar la relación mundial de los humanos con el planeta. Son muchos los artistas que se han unido a la causa. Lynne Hill, es considerada la pionera en el arte ambiental. Desarrolla proyectos de investigación o intervención en reservas naturales. Tea Mapikää, es una artista finlandesa que plantea sus obras, instalaciones, fotografías, objetos o intervenciones desde una reflexión crítica acerca de nuestro estilo de vida occidental globalizado. Las estrategias de supervivencia y las cuestiones relacionadas con la convivencia, así como el tratamiento irresponsable del medioambiente o los efectos

negativos de la globalización, se convierten en temas de sus investigaciones artísticas.

La práctica de la anamorfosis, empezó a desarrollarse con los estudios de Piero della Francesca en sus estudios de la perspectiva. Durante el Renacimiento, el Barroco y el Rococó se emplearon con profusión estas técnicas para el decoro de palacios e iglesias. Hoy en día encontramos la utilización de esta técnica en artistas como Julian Beever, Eduardo Relero y Kurt Wenner, muy conocidos por sus ilusiones anamórficas en las calles de medio mundo. La obra de Felice Varini utiliza espacios urbanos e interiores y los convierte en grandes lienzos planos. Su intención es crear la ilusión de profundidad en una imagen plana mediante las técnicas de la perspectiva y el claroscuro desbordando al propio contexto tridimensional donde se ubican. Otro experto en este arte es el escultor y artista conceptual, Markus Raetz que juega en sus esculturas con la realidad y la ilusión de ver la pieza desde la perspectiva preestablecida.

El cine ha sido desde sus comienzos una de las artes que más ha jugado con estas técnicas, recogiendo toda la tradición de la escenografía teatral a la que sumaba la ventaja del ojo único de la cámara y al hecho de generarse en el mundo plano de la pantalla de proyección. También ha sido llevado a los videojuegos, en los cuales se utiliza un motor de gráficos 3D para crear la ilusión de un espacio tridimensional a través del claroscuro y el sesgo de los triángulos que generan y todo ello dentro de un plano 2D de píxeles.

III. BIBLIOGRAFÍA

Libros:

- JOHN P. FRISBY. *Del ojo a la visión*. Ed. Alianza, S. A., Madrid, 1987.
KARL H. PARAQUÍN. *Juegos visuales*. Ed. Labor, S. A., Barcelona, 1978.
MICHAEL BRAUNGART/ WILLIAM McDONOUGH. *Cradle to cradle (De la cuna a la cuna)*. Mc Graw Hill/Interamericana de España, S. A. U., Madrid, 2005.
MICHEL SERRES. *El contrato natural*.
HANS JONAS: *El principio de la responsabilidad. Ensayo de una ética para la civilización tecnológica*. Ed. Herder. Barcelona, 1995.

Artículos:

FÉLIX GUATTARI. Pour une refondation des pratiques sociales". Texto online: <http://aleph-arts.org> Consulta: Octubre 2010.

MICHEL SERRES. *Regreso al contrato natural*.

Traducido por Luis Alfonso Paláu C. Medellín , julio de 2007. Texto online:

<http://caosmosis.acracia.net/wpcontent/uploads/2009/.../serrescontratonatural.pdf> Consulta: Octubre 2010

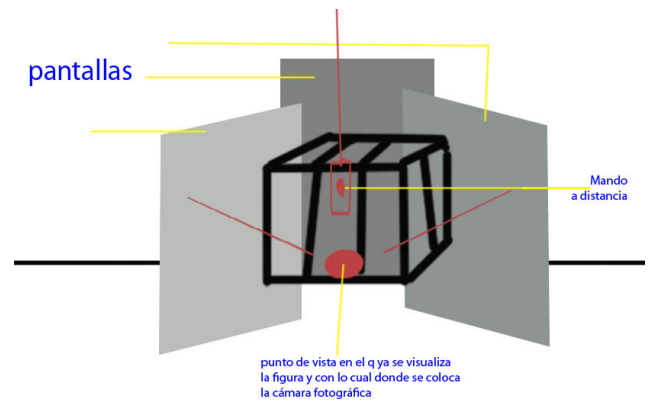
III. OBJETIVOS

Este proyecto se embarca en la investigación de las ilusiones ópticas, concretamente en la anamorfosis. Esta práctica ha sido estudiada y realizada, como he citado anteriormente, mediante las aplicaciones plásticas y sobre todo cinéticas. Lo que pretendo con mi investigación es ir más allá; Directamente la luz proyectada con imágenes en soportes opacos (en esta ocasión, pantallas) y en su conjunto, que formen una nueva imagen dada desde un punto de vista concreto. Para ello además, es necesario un espacio oscuro, con lo que podría pretender en un futuro, llevarlo a cabo al espacio urbano en horas de poca luz solar o nocturnas. Conceptualmente, trato la relación que mantiene el ser humano con el medio ambiente. Con ello, lo que quiero conseguir es hacer pensar al usuario/espectador y provocar una reacción positiva en su toma de decisiones con respecto a la sostenibilidad medioambiental.

V. METODOLOGÍA

Cualitativa:

- 1) Búsqueda de las palabras clave del proyecto.
- 2) Realización de mapa conceptual:
<http://mind42.com/pub/mindmap?mid=d7e31736-8a54-4aa3-9f7e-cdbc9059fed7>
- 3) Indagación en autores y artistas referentes.
- 4) Lectura de la bibliografía aplicada a la temática.
- 5) Desarrollo del proyecto.
- 6) Aplicación de bocetos con dibujos.
- 7) Fotografías.
- 8) Prácticas en la instalación.



VI. DIAGRAMA TÉCNICO

1) Descripción de la instalación:

Un espacio cerrado y oscuro donde las pantallas y los proyectores estarán estratégicamente situados para la visualización de la anamorfosis. En el espacio que quede entre las pantallas, un botón o mando a distancia caerá del techo para accionar la toma de imágenes desde una webcam. Al mismo tiempo de la ejecución de la fotografía, se accionará el cambio de las imágenes proyectadas; Primeramente, aparece un paisaje urbano contaminado con su sonido ambiente (será entonces donde se visualizará la ilusión óptica de una jaula) y en el siguiente, un paisaje natural libre de contaminación también con su correspondiente sonido ambiente. A la salida de la sala, se colocará un ordenador donde irán apareciendo las capturas de la webcam realizadas por el usuario/espectador con el botón o mando a distancia y en donde además, éste podrá dejar escrito su experiencia o cualquier otra reflexión de lo que la obra le haya suscitado.

2) Requisitos técnicos:

- 3 Pantallas
- 3 Proyectores
- 2 Ordenadores
- Arduino
- Mando a distancia o botón
- Webcam

VI. PRESUPUESTO

Aún por determinar debido a la posibilidad de préstamo del material.

Evita las dualidades y las relaciones evidentes causa-efecto, es decir, la estructura debería ser más compleja. En tu planteamiento hay básicamente sólo dos opciones bueno/malo.