

# Arte como Experiencia: Casco de Visión Inestable

Irene Roca Farinós

Universidad Politécnica de Valencia, Facultad de Bellas Artes de San Carlos, Master en Artes Visuales y Multimedia.

**Abstract** —Este proyecto plantea que a través de la experimentación de sensaciones es más fácil llegar al espectador y conseguir de este una actitud o reflexión.

**Palabras Clave** – Arte, experiencia, interacción, sensación, inestabilidad, reflexión.

## I. INTRODUCCIÓN

Las raíces conceptuales y estéticas del arte de los nuevos medios de extienden hasta la segunda década del siglo XX, momento en el que el movimiento dadaísta emerge. Comenzaron a experimentar con técnicas e ideas nuevas, muchas reaparecerían a lo largo del siglo XX. Del mismo modo que el dadaísmo fue una reacción a la industria del la guerra y la reproducción mecánica de textos e imágenes, el arte de los nuevos medios puede entenderse como una respuesta a la revolución del las tecnologías de la informática y la digitalización de diversos modelos culturales.

El por art es otro antecedente de importancia, muchas obras de nuevos medios hacen referencia a la cultura comercial, cuando no están directamente inmersas en ella.

Otro precursor fue el arte conceptual que se centraba más en las ideas que en los objetos.

También tiene marcadas semejanzas con el video arte. La disposición del equipos audiovisuales asequibles captó la atención de los artistas. La aparición de los primeros navegadores de Internet catalizó el nacimiento del arte de los nuevos medios. Esto ha supuesto que desde sus inicios haya sido un movimiento de alcance mundial.

Su carácter internacional refleja la creciente globalización del mundo artístico. Englobándose en una tendencia histórica muy amplia: la globalización de culturas y economías. La aparición de una aldea global como la augurada por Marshall McLuhan en *La galaxia Gutenberg* creó una demanda sin precedentes de estas tecnologías, lo que condujo a su rauda desarrollo y proliferación. Estas contribuyeron asimismo a la globalización facilitando el comercio internacional, las alianzas multinacionales y el libre intercambio de ideas.

El mundo es inestable, estamos expuestos a que algún elemento que compone nuestra vida varíe en cualquier momento. Desde la muerte de una persona, un cambio

laboral, una mudanza, a un nacimiento, hace que desaparezca nuestro equilibrio, provocando un tambaleo bajo nuestros pies, debemos recolocarnos en el mundo y adaptarnos a ello. Esta sensación de inestabilidad es con la que voy a trabajar.

Para que se entienda mejor el concepto, investigando sobre él llegué a la conclusión de que inestabilidad es la posibilidad de cambio, caída o desaparición. He creado un listado de palabras que surgen a raíz de la sensación central de mi proyecto: movimiento, miedo, mareo, intranquilidad, incertidumbre, expectativas, duda, desorientación, decisión, cambio.

Para conseguir experimentar esta sensación haré que el espectador mire a través de una pantalla que en tiempo real proyecte lo que vería sin ella delante, como si fuera un cristal, pero cuando no vaya totalmente recto, cuando pierda un poco el equilibrio, la imagen girará, en mayor o menor grado, según el movimiento, simulando una gran inestabilidad.

El hecho de haber optado por este sistema y no por una proyección se debe a que me interesa que esta sensación sea lo más real posible. Una proyección supone un espacio limitado, y no los 360° que podemos conseguir al movernos por el espacio.

El dispositivo que voy a crear consta de una pequeña pantalla colocada delante de los ojos del espectador, conectada a una pequeña cámara que gravará y enviará imágenes de lo que este vería si no llevara la pantalla delante. La cámara está sujeta por un motor que hace que se incline  $x$  grados a derecha o a izquierda. El movimiento del motor es ordenado por un Arduino conectado a un sensor de equilibrio.

## II. MOTIVACIÓN

Siempre me ha interesado el arte como dispositivo mediante al cual señalar aspectos o conductas de nuestra sociedad o modos de vida que considero necesitan ser reflexionados.

Para conseguir la atención del espectador he aprendido que es más fácil hacerlo cuando este forma parte de la obra ,cuando interactúa con ella y sobre todo cuando despierta en él sensaciones.

Es por esto que he decidido crear un dispositivo que haga experimentar sensaciones a través de la interacción con la obra y esto lleve al espectador a la reflexión.

### III. OBJETIVOS

Como objetivo principal de mi investigación definiendo el arte como experiencia y pretendo demostrar que es más fácil llegar a la gente haciéndola vivir sensaciones, formando parte de la obra y pudiendo interactuar con ella.

En el arte la interacción lleva a la experimentación y esta a la reflexión. Por esto uno de mis objetivos secundarios es apoyar que, a través de la experimentación, el arte puede actuar mejor como aparato reflexivo, ya que las sensaciones son algo que todos entendemos.

Por otro lado quiero investigar si esas sensaciones que se pueden generar mediante el arte son percibidas de igual modo por todos. Con mi dispositivo espero comprobar que algunas, como las físicas si.

Y finalmente, en relación al concepto que desarrollo pretendo que el usuario al experimentar esta sensación reflexione sobre la tendencia al equilibrio que nos impone el estilo de vida implantado por nuestra sociedad.

### IV. METODOLOGÍA

Se empleará la metodología cualitativa pues la investigación se llevará a cabo desde una perspectiva global del fenómeno estudiado, sin reducir los sujetos a variables ni a términos matemáticos. Generando hipótesis y abriendo futuras líneas de investigación. Los datos se recogerán a partir de la observación directa y de test de usuario sobre el interfaz creado.

### V. CONTEXTUALIZACIÓN

El movimiento artístico de los nuevos medios prolonga la transición histórico artística de la recepción pasiva de la obra a la participación activa del público, presente ya en los happenings de los años sesenta y setenta. Muchas de las obras de arte de los nuevos medios necesitan de la participación del público. Otras requieren que el público interactúe con la obra, sin participar en su producción. En el arte de los nuevos medios interactivo responde a los estímulos del público, este puede pulsar los iconos de una pantalla para navegar por distintas páginas, o activar sensores de movimiento que abren programas informáticos. Cada uno de los espectadores aprecia la obra de manera distinta, en función de las decisiones que toma al interactuar con ella.

### VI. REFERENTES Y CITAS

He dividido los referentes en tres tipos: referentes que plantean puntos relacionados con lo hipótesis de mi

investigación, referentes conceptuales y referentes técnicos y tecnológicos.

“El arte puede dejar de ser una interpretación de las sensaciones y convertirse en una creación inmediata de sensaciones más evolucionadas. El problema es cómo producirnos a nosotros mismos, y no objetos que nos esclavicen.” (Internationale Situationniste, nº1, 1958). *La revolución del arte moderno y el moderno arte de la revolución*. Logroño, La Rioja. Pepitas de calabaza ed. 2007. P 21.

“Las sensaciones no son parte de ningún conocimiento, bueno o malo, superior o inferior. Son, más bien, provocaciones incitantes, ocasiones para un acto de indagación que ha de terminar en conocimiento.” Dewey, John. *El arte como experiencia*. Barcelona. Paidós Estética 45. 2008.

Morton Heilig, “Sensorama”, 1961.

Es un dispositivo capaz de reproducir películas de cine en 3D. Era capaz de reproducir sonido estéreo mediante dos altavoces, vibraciones y las sensaciones del viento e incluso algunos olores. Permitía solo un espectador a la vez. (El espectador experimenta sensaciones)

Zbigniew Rybczynski, “Mein fenster “(mi ventana), Video, 1979

Reutiliza la rotación de la cámara. Entra en juego el metalenguaje retomando el significado de la relación entre encuadre e imagen. Los elementos se encuentran dispersos por una ley física, la gravedad. (Pretensión de que el espectador experimente sensaciones, genera sensación de inestabilidad)

Paul Sermon, “Telematic Dreaming”, Video-instalación, 1992

En la pieza se da una comunicación a distancia sirviéndose del video, que conecta a gente situada en diferentes lugares. Una cama es el soporte para verter las imágenes

de un acompañante que se encuentra en otro lugar. Sermón expone que la idea era ampliar el sentido del tacto del usuario: obviamente no era posible tocar a la pareja virtual de manera real, pero sí experimentar la sugerencia de tocar. (Pretensión de que el espectador experimente sensaciones)

Jeffrey Shaw, “The Legible City”, Video-instalación interactiva, 1988-1991

En esta instalación interactiva el usuario recorre una ciudad virtual cuyos edificios son palabras que simbolizan distintos lugares de una ciudad y las calles son literalmente legibles. Ayudado de un dispositivo que formalmente y en uso se basa en una bicicleta, recorre, con la acción física de pedalear y girar el manillar, los distintos lugares de la ciudad. (La obra varía según la acción del espectador, interacción)

Rafael Lozano-Hemmer, "Tensión superficial", Video-instalación interactiva, 1991

Esta obra consiste en una gran pantalla donde se visualiza un ojo gigante que, gracias a una cámara conectada a una computadora y al tracking que éstos realizan, detecta la posición del visitante, a quien persigue donde vaya, por todos los lugares que se hallen dentro de su "campo de visión". Presenta varios módulos interactivos, protagonizado por un ojo humano que sigue estos movimientos del público. Se produce también un seguimiento del usuario, que provoca una modificación en la imagen. (Imagen varía según el movimiento del espectador, interacción)

Frank Fietzek, "Tafel", Video-instalación interactiva, 1993

Esta obra presenta una pequeña pantalla que podemos deslizar a lo largo y ancho de una vieja pizarra escolar. El monitor está conectado a un ordenador y montado sobre unas guías, lo que le permite el desplazamiento, este hace que se muestren conceptos y frases escritas con tiza, lo que se borró y que ahora podemos descubrir a través de la pantalla. (interacción del espectador para descubrir lo que la obra nos ofrece. Imágenes de la pantalla varían según la interacción)

Agnes Meyer-Brandis, "Earth-Core-Laboratory and Elf-scan", 2007,

Investiga las capas subterráneas por medio de una instalación interactiva con muestras de sondeo geológicas. A través de la creación de diversas interfaces que pone a disposición del público la artista investiga los movimientos de los elfos que habitan las capas subterráneas y que diseñan un delicado paraje entre la realidad y la ficción. (Utiliza un dispositivo parecido al que yo quiero crear. Interacción)

Camille Utterback, "Liquid Time", Instalación, 2000  
Explora la relación del usuario y su movimiento con el movimiento de los personajes y los objetos en la imagen, y también, por tanto, con el tiempo y la posición espacial. La posición del usuario se recoge mediante una cámara de video-tracking. (Interacción del espectador y relación de este con el espacio)

Bill Vorn, "Evil / Live", 2003

Se inspira en El Juego de la Vida. Una matriz de luces de halógeno cuelga del techo, estas están en constante cambio controladas por un ordenador. Los patrones son creados automáticamente por el programa. A cada luz corresponden un sonido particular así que los patrones de luz crean patrones de ritmo y variaciones. Sensores de ultrasonido detectar la presencia de personas. Existe una correlación directa entre el movimiento de los espectadores y el estado de las luces. Las personas pueden activar nuevos sonido y patrones de luz con sólo moverse alrededor de la habitación. (Interacción del espectador con la obra y relación con el espacio, entendido como 360°)

Valie Export, "Adjugated Dislocations", Video-performance, 1973

Sirviéndose de dos videocámaras de super 8mm que fijó sobre su cuerpo, una delante y otra detrás, filmó varios trayectos donde las imágenes se corresponden con dos puntos de vista opuestos, Muestra el espacio físico que va recogiendo y las imágenes que con el movimiento de su cuerpo puede recoger. (Entiende el espacio como 360°)

Luc Courchesne, "The visitor: Living By Numbers", Video-instalación. Panorama interactivo, 2001

Retoma el Panorama descubierto por Robert Barker y produce un Panoscopio de 360°, donde la mirada del espectador se halla completamente rodeada de un espacio "ilusorio". De esta manera construye un espacio envolvente inmersivo. (Entiende el espacio como 360°)

Norimichi Hirakawa, "A plaything for the great observers at rest", 2007

Se abre al observador una variedad de perspectivas diferentes en nuestro sistema solar, si el observador cambia su ubicación. Al igual que nuestros ojos en movimiento, es posible cambiar entre una posición geocéntrica y heliocéntrica. (Entiende el espacio como 360°)

Nam June Paik, "La luna es la televisión más antigua" (desmagnetizador), 1965

Consistió en presentar una fase lunar distinta en cada uno de los doce televisores que integraban la obra. Lo más destacado fue que no proyectó imágenes sino que manipuló los rayos catódicos de los aparatos con un imán. (Las imágenes obtenidas generaban inestabilidad, necesitaban de interacción con el imán para variar)

Kazuhiko Hachiya "Discommunication Machine", 1993

Cada uno de los dos visitantes lleva una visera que transmitía una imagen en tiempo real de lo que ve la otra persona que se encuentra en el lugar. El trabajo plantea la visión y la percepción individual del mundo. (Pretende una reflexión a partir de una experiencia. Captar y reproducir imágenes en tiempo real. Dispositivo parecido al que yo quiero crear. Necesita de la interacción de espectador. Entiende el espacio en 360° )

Bruce Nauman, "Live taped video corridor", "stomping", etc.

Su trabajo se centra en una exploración del potencial del arte como medio para investigar la condición humana. (Hace participe al espectador y lo invita a reflexionar)

Bill Viola

Investiga mecanismos de percepción lo que le lleva a inventar formas de control. "Chott el Dierid" (1979). Y explora el autoconocimiento a través de la observación del ser humano. "He weeps for you" (1979).

“*Las pasiones*”, (2003), sobre las emociones humanas.

## VII. BIBLIOGRAFÍA

Merleau-Ponty, Maurice. 1975. *Fenomenología de la percepción*. Barcelona. Ediciones Península s.a.

March, Ernst. 1987. *Análisis de las sensaciones: estudio de las sensaciones espaciales*. Barcelona. Editorial Alta Fulla.

Gombrich, E.H. 1987. *La imagen y el ojo*. Madrid. Alianza editorial s.a.

T. Clarke, Ch. Gray, Ch. Radcliffe, D. N. Smith. 2007. *La revolución del arte moderno y el moderno arte de la revolución*. Logroño, La Rioja. Pepitas de calabaza ed.

Dewey, Jhon. 2008. *El arte como experiencia*. Barcelona. Paidós Estética 45.

Tribe, Mark y Jana, Reena. 2009. *Arte y nuevas tecnologías*. Barcelona. Taschen.