

Trabajo de Graduación de la
Licenciatura en Artes Plásticas con orientación en Pintura

Título:
“La presencia de la luz”

Tema:
Diseño de instalación lumínica de carácter inmersiva

Subtema:
Producción de emociones y sensaciones de inmensidad e inmersión

2021

Micaela Ailén Giménez
Leg. 70608/4
Director: José Hernán Arrese Igor

Este trabajo consiste en el diseño de una instalación lumínica de carácter inmersivo. En estas instalaciones el espectador se ve envuelto en un determinado ambiente, por esto mi objetivo es generar diversas emociones y sensaciones que interpelen al espectador al recorrer el espacio. Mi propósito es realizar una analogía con las sensaciones que se producen al transitar por senderos de montaña, las que están asociadas con la inmersión y la inmensidad.

Palabras clave

Instalación. Luz. Escena. Espectador. Emoción.

Fundamentación

“En cada época se produce “no la representación del espacio sino el espacio mismo, es decir, la visión que los hombres tienen del mundo en un momento dado”. Este espacio producido, que es el espacio plástico, se transforma al cambiar la sociedad.” (González Ochoa, 2015, pp 21)

En la actualidad se puede observar un auge en la creación de instalaciones artísticas de tipo inmersivas que utilizan como materia prima tanto la luz como la tecnología¹. Podría decirse que en la vida cotidiana los límites entre el espacio de lo real y lo virtual continuamente se entrelazan y coexisten. Nuestra forma de vincularnos con el espacio y a su vez con las demás personas va transformándose. Hoy más que nunca nos relacionamos a través de una pantalla y percibimos como presente algo o alguien que no está, solamente a través de lo que vemos y escuchamos. De esta manera, las instalaciones inmersivas que hacen hincapié en la utilización de la luz y la tecnología recrean situaciones en las que nos traen espacios diferentes al espacio físico real, creando a partir de lo que experimentamos a través de los sentidos, principalmente la vista y el oído.

¹ Con el término tecnología haré referencia a las obras de tipo inmersivas que construyen el espacio a partir de proyecciones visuales, audiovisuales, diferenciándose de otras formas de construir espacio con tecnología como por ejemplo la realidad virtual.

Para comenzar, me parece necesario mencionar artistas y centros de arte y tecnología que trabajan con este tipo de instalaciones de tipo inmersivas, para así poder destacar ciertas características que tienen en común y son las que tuve en cuenta al realizar mi trabajo de producción.

En primer lugar, el artista estadounidense James Turrell, quien realiza obras en las que el foco está puesto en la percepción. En sus instalaciones, trabaja particularmente sobre cómo la luz incide en todo lo que vemos y cómo lo vemos. Especialmente, a través de la potencia distorsionadora que puede tener la luz. De esta forma, el espacio de emplazamiento de sus instalaciones se ve distorsionado cuando se lo transita, ya que la luz construye un lugar que se percibe diferente a lo que es en realidad. Turrell pone el foco en la percepción y lo sensorial, el espectador entra a un espacio en el que las distancias se perciben diferentes a las reales, por lo que es difícil reconocer sus límites.

En segundo lugar, Olafur Eliasson, produce obras en las que intenta replicar y reflejar efectos y atmósferas propias de la naturaleza, para lo cual realiza una investigación previa en la que vincula la ciencia y el diseño con la luz. Para este trabajo puse foco en las obras del artista que parten de la utilización de la luz. En la mayoría de su producción Olafur intenta brindar experiencias al espectador y el centro está puesto en el hecho de que cada persona mira de forma diferente, por lo que experimentará la obra de una forma distinta.

En tercer lugar, Ksenia Salion. Es una artista que trabaja con la temática del cambio climático, particularmente la contaminación de los océanos y la importancia del plancton como fuente principal de oxígeno en nuestra atmósfera. La artista se basa en la bioluminiscencia natural del fitoplancton y realiza instalaciones en las que utiliza luces y pinturas ultravioleta, para imitar el brillo natural de las criaturas marinas, añadiendo además proyecciones de videos y sonido. Acerca de esto la artista explica:

“Incorporo música electrónica y gráficos en movimiento para agregar una experiencia inmersiva. Creo que las obras de arte deberían tener sonido, especialmente si están relacionadas con el océano o el agua. El sonido definitivamente agrega más capas, emociones a la experiencia total. Mi obra de arte es abstracta, y en lugar de intentar

recrear cómo se ve la medusa o la onda bioluminiscente, lo dejo principalmente a la imaginación de los espectadores y utilizo formas abstractas” (Salion, 2019)²

Me parece importante traer este comentario de la artista, ya que la producción que diseñé tiene foco en la experiencia inmersiva, teniendo en cuenta al sonido como parte creadora de lo que percibimos. Además, en la recreación del paisaje es importante que lo que se ve, remita a un paisaje natural de montaña, pero a su vez esto quedará supeditado a la visión del espectador y su propia experiencia.

Por otro lado, quiero mencionar centros de Arte y Tecnología dedicados a la experimentación de este tipo de obras, en las que los espectadores entran en un espacio que está conformado únicamente por la proyección de luces, de audiovisuales, la utilización de pantallas gigantes. Son estas proyecciones intangibles las que crean el lugar en el que se habitará por momentos. El espacio a recorrer está generalmente vacío, presenta características minimalistas, ya que el foco está puesto en la experiencia que tendrá el espectador.

Otra característica que tienen estas instalaciones artísticas es que, al igual que las obras de los artistas primeramente mencionados, suelen recrear, representar o reproducir situaciones vinculadas con espacios de origen natural, como paisajes, jardines, o espacios “infinitos” como la recreación de cielos, o imágenes del espacio exterior. Este punto llama particularmente mi atención, ya que se recrean lugares de la naturaleza, pero a través de lo artificial, teniendo solamente como referencia lo que se ve y se escucha, como materias primas de la experiencia.

Una particularidad de estos centros de arte y tecnología es que se encuentran en grandes ciudades, como por ejemplo *TeamLab Borderless* que está ubicada en Tokio, o *Artechouse* que tiene sedes en Miami, Washington y Nueva York. La ubicación de estos centros me parece que tiene un particular

²Nair, S. (13 de diciembre de 2019). *Save The Oceans by Ksenia Salion explores how changing life changes marine life*. Stirworld.

<https://www.stirworld.com/see-features-save-the-oceans-by-ksenia-salion-explores-how-changing-life-changes-marine-life>

sentido al recrear espacios propios de la naturaleza en centros urbanos. Existe una intención de trasladar un entorno natural a uno urbano mediante la trasposición del medio. Es decir, utilizando la tecnología “lo natural” toma cuerpo en un nuevo medio, en una habitación de cuatro paredes, y puede existir gracias al refuerzo de las características que tienen que ver con los sentidos, lo que se ve y lo que se oye, buscando mantener la fidelidad del espacio natural.

De todos los referentes mencionados me interesa remarcar cómo el foco de las obras está puesto en la luz como creadora del espacio, siendo el espacio físico de tipo minimalista, casi sin utilizar objetos dentro de él. También es interesante destacar la vinculación de las obras con la naturaleza, y que trabajan con la percepción y las sensaciones que tendrá el espectador, teniendo como eje principal la experiencia artística.

En cuanto a las instalaciones y la experiencia estética Silvina Valesini señala que:

“Cuando el espectador-visitante penetra en la obra se sumerge en una situación ficcional, que construye un efecto de realidad particular. [...] De esta forma, no sólo construye la envoltura figurativa del lugar, si no que, al habitarlo, lo dota de valor simbólico, lo ritualiza y lo construye como escenario.” (Valesini, 2014, pp 99)

Considerando las características de las obras inmersivas, la construcción de la realidad particular de la que habla Silvina Valesini y como ésta cobra sentido con el valor simbólico que le da el espectador, mi intención es que la producción tenga el foco en la experiencia del espectador, generando las sensaciones y emociones de inmensidad e inmersión a través de la puesta en escena de un paisaje natural de montaña.

Notas sobre el diseño

La instalación que diseñé como parte de mi proyecto de graduación está pensada para ser realizada en una habitación sin mobiliario, compuesta de cuatro paredes, pensada con unas medidas ideales y específicas que permiten hacer un recorrido a lo largo del espacio, y que este genere las sensaciones y emociones mientras se circula por el lugar. En las paredes se

proyectarán luces y sombras de colores que remiten a paisajes que se encuentran en senderos de montaña, específicamente lugares de San Carlos de Bariloche, ciudad en la que viví la mayor parte de mi vida.

Como punto de partida para elaborar este diseño registré material visual y filmico de los senderos de montaña³, para poder hacer una síntesis de los colores y formas que predominan, y así replicarlos de una forma abstracta pero que remita al paisaje, a través de la luz y las sombras.

Me interesó reconstruir principalmente dos características que encontré en los registros. En primer lugar, las variables de color que se generan entre las tonalidades de azules y verdes, producen que los límites del espacio se desdibujen, dando como resultado la sensación de inmensidad. En segundo lugar, las texturas que se producen en el bosque cuando la luz del sol se filtra a través de los árboles crean la sensación de estar inmersos dentro de un lugar muy grande, perdiendo la noción de profundidad. Es por esta razón que mi intención es, a través de la experiencia del recorrido, trabajar con esas emociones y sensaciones específicas.

Después de obtener el material visual y filmico, continué haciendo pruebas en superficies caladas y para determinar cómo serían las formas proyectadas, realizando una simplificación de las formas y texturas registradas⁴. A partir de esto, llegué a formas orgánicas representativas del paisaje. Los registros de estas formas más las imágenes de montañas y bosques, los utilicé para empezar a diseñar y componer el paisaje de la instalación.

El espacio ideal para el cual diseñé la instalación está pensado como un rectángulo de 4 metros de ancho por 9 de largo⁵, de manera que genera un sentido de recorrido aludiendo a un sendero que puede transitarse. Además la altura del lugar es de 3 metros, ya que consideré la distancia necesaria para la proyección de las luces y las sombras de colores remiten a la textura de los paisajes y la sensación de inmensidad.

³Registros de paisajes en Anexo, página 1-3.

⁴Registro de las pruebas en Anexo, página 4.

⁵Plano en Anexo, página 6.

Por otro lado, las luminarias están ubicadas en el techo con una inclinación hacia las paredes contrarias. En el espacio diseñado, se utilizan diferentes tipos de luces, algunas solo emitirán color, y otras de ellas tienen gobos (accesorio que lleva la luz para generar recortes de sombras) para generar la textura visual deseada. La combinación de estas distintas calidades lumínicas generan un ambiente en todo el lugar.

El recorrido del espacio desemboca en la pared del fondo, donde a través de un proyector se recrea la textura de una cascada empleando la luz y la imagen como recurso principal. El sonido del agua también está presente, ya que es característico al recorrer los senderos de montaña, escuchar el agua en movimiento aunque no se la esté viendo en el momento. Este sonido, tiene variaciones en el volumen y la intensidad, tal como ocurre en el paisaje real, mientras se está a diferentes distancias de la fuente de agua.

Como ya mencioné, el sonido es una parte importante en esta instalación, es por eso que el sonido que produce el agua coexiste con una composición instrumental que acompaña toda la experiencia. Esta composición fue realizada para esta producción por Jonatan Emanuel Serpilli, que tomó como punto de partida bocetos del espacio⁶, y apunta a que se acentúen las emociones que se quieren producir.

Utilizando los bocetos realizados para poder trabajar la composición musical, procedí a simplificar las formas y texturas de los mismos porque todavía se encontraban en una etapa muy figurativa y similar a la realidad.

Luego de esto, continué emplazando los paisajes construidos en un boceto a escala de la instalación⁷, teniendo en cuenta las medidas del lugar antes mencionadas. Una vez construidos los bocetos a escala y con el plano del espacio como base, continué con la elaboración del espacio a través de un render, etapa en la que tuve la colaboración de Verónica Gómez Toresani y Nicolás Zúñiga Vinuesa, tanto para la selección de las luces como en la renderización.

⁶ Bocetos utilizados en la composición musical en Anexo, página 5 y 6

⁷ Bocetos a escala en Anexo, página 7

A partir del render, elaboré un recorrido desde el cual puede observarse el espacio del lugar. El recorrido construido está presentado a través de un video en el cual se unificaron tanto las partes visuales como los sonidos, creando así una muestra final del diseño de la instalación inmersiva⁸.

Toda la instalación se planificó a través de los registros fotográficos, filmicos, de sonido, planos, bocetos y de distintas herramientas, como pruebas de calados y luces, para poder obtener el diseño final del espacio. Mi intención es, en un momento futuro, poder llevar a cabo la realización de la instalación.

Conclusiones

Como cierre me parece interesante aportar también, que durante el proceso de elaboración e investigación, encontré un concepto muy específico que intenté replicar. Este fenómeno en la cultura japonesa tiene un nombre específico que se llama *komorebi*, el cual ocurre dentro de los bosques, cuando se produce la filtración de la luz del sol a través de las hojas de los árboles, lo cual proyecta sombras en el suelo.

Me interesa mencionarlo porque esta palabra es tan específica que no tiene traducción directa, ya que la manera de llamarlo puede hacer referencia tanto específicamente a luz que pasa por las hojas de los árboles como a los efectos del sol cuando llega al suelo y produce diferentes sombras. Tomando el primer significado, me parece interesante observar que esa luz crea un ambiente en el espacio según el clima y la hora del día. En la segunda forma de entender el *komorebi*, también se puede observar cómo las formas proyectadas en el suelo tienen influencia en lo que vemos. Es decir, que ambas maneras de entenderlo, repercuten en el lugar y la manera en que lo experimentamos, tanto en el color, como en las sensaciones de temperatura y en la percepción del espacio.

Tomando como referencia los posibles significados de *komorebi* y el proceso del diseño de la instalación me interesa remarcar como de manera “artificial” con diferentes fuentes lumínicas se pueden reconstruir las mismas

⁸Imágenes del espacio renderizado y link a video en Anexo, páginas 8-12.

sensaciones que produce el estar en espacios naturales y cómo se puede trabajar con la percepción del lugar.

Es interesante remarcar que la luz como constructora de espacio puede influir en nuestros sentidos de tal forma que la percepción del espacio físico-real se desdibuje y aparezca uno nuevo, poniendo en cuestión aquello que percibimos como real. Para esto es necesario tener en claro cuáles son las sensaciones desde las que se quiere trabajar para poder interpelar al espectador mediante sus sentidos y, además, sumergirlo en un lugar que pueda transitar. En el caso de mi trabajo lo hice partiendo de la base de la búsqueda de la sensación de inmensidad y su relación con los espacios naturales, intentando evocarla de una forma artificial, dentro de un espacio reducido.

También, quisiera destacar que al utilizar la luz como herramienta de creación, puede realizarse una composición pictórica en el espacio, trabajando desde las formas, las figuras, las texturas y el color, dando como resultado una imagen pictórica lumínica dentro de la cual se podrá habitar por unos momentos. Esto tendrá un impacto directo en la posibilidad de diferenciar o no el espacio real del plástico. A su vez es necesario tener en cuenta cómo serán los climas lumínicos, ya que al trabajar con luz la oscuridad cumple un rol fundamental, repercutiendo en aquello que se quiere mostrar o no y en el ambiente específico que se generará.

Por último, quiero destacar la importancia de poder trabajar con aquello que los sentidos perciben, y cómo en el proceso de inmersión de la instalación se interpreta y entiende la obra a través de la experiencia particular. En el diseño de este trabajo consideré que la inmersión que producen las instalaciones puede reforzarse aludiendo a más de un sentido, así como sucede al entrar en un bosque y todos los sentidos forman parte de lo percibido. Por esta razón, el hecho de trabajar con sonido tuvo un papel fundamental, no solo porque podía colaborar con darle un inicio y un final al recorrido, sino porque también reforzaba la idea de estar en un ambiente de montaña patagónico, característica particular que quedará en la posibilidad de ser entendida o no, según la experiencia propia del espectador.

Referencias bibliográficas y de obras visuales

González Ochoa, C. (2015). *El espacio plástico, consideraciones sobre la dimensión significativa del espacio*. Universidad Nacional Autónoma de México.

Henrique, K. (1 de febrero de 2021) *Komorebi - La luz del sol a través de los árboles*. Suki Desu. URL: <https://skdesu.com/es/komorebi-luz-del-sol-arboles/>

Nair, S. (13 de diciembre de 2019). *Save The Oceans by Ksenia Salion explores how changing life changes marine life*. Stirworld. <https://www.stirworld.com/see-features-save-the-oceans-by-ksenia-salion-explores-how-changing-life-changes-marine-life>

Valesini, S. (2014). *La instalación como dispositivo escénico y el nuevo rol del espectador*. Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata.