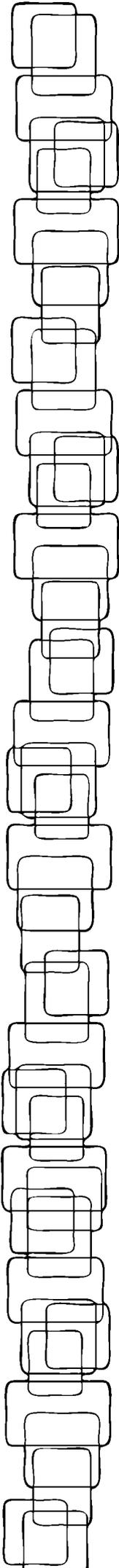




FBA – UNLP – TALLER DE DISEÑO MULTIMEDIAL V
TESINA DE GRADO
PROFESOR: FEDERICO JOSELEVICH PUIGGRÓS
TUTOR: PAULA CASTILLO
FUNES YESICA ALEJANDRA – NRO LEGAJO 54320/7



Indice illuminare

1. Descripción breve

2. Desarrollo.

2.1 Marco Teórico

2.1.1 En la línea del tiempo

2.1.2 Nuevos medios, nuevas miradas

2.1.3 Sensación, obra, percepción

2.2 illuminare

2.2.1 Introducción al proyecto

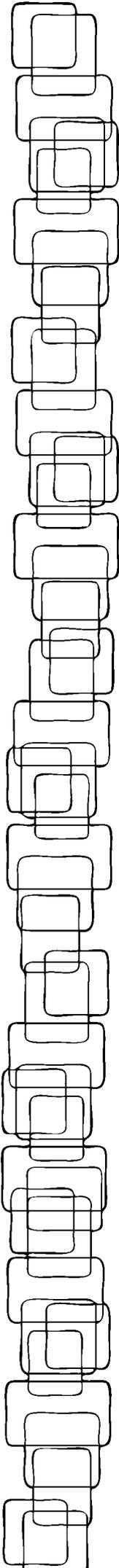
2.2.2 Punto de partida

2.2.3 Funcionamiento

2.2.4 Estética

3. Conclusión

4. Bibliografía



Illuminare ¹

1. Descripción breve

El camino de transformaciones que ha transitado el espectador/visitante de una obra de arte ha ido variando a medida que nuevas propuestas se incorporaban al arte.

Mi pregunta ante estos cambios fue la de qué sensaciones tiene ese visitante cuando interactúa con una obra multimedia.

Para ello, a través de la invitación a entrar en un cuadro y poder experimentarlo desde otra perspectiva, pretendo generar en el visitante sensaciones diferentes a las que obtiene con solo observar.

Intentaré demostrar que muchas veces necesitamos de explicaciones previas para entender la obra, pero no es necesario para experimentar con ella y poder obtener múltiples sensaciones y que la sensación de desconcierto con respecto al sentido se ve resaltado por la experiencia y lo que el visitante se lleva de la obra

1. La palabra iluminar viene del latín illuminare (bañar intensamente con una fuente de luz, alumbrar, llenar de claridad)

2. Desarrollo.

2.1 Marco Teórico

2.1.1 En la línea del tiempo

En el romanticismo el artista no se hacía sino que nacía como tal, era visto como el que poseía el don divino de crear lo que por un instante se hacía presente ante su espíritu. Era importante lo espontáneo lo intuitivo, lo original, lo que lo definía entonces como el genio creador.

El rol del espectador frente a la obra era por lo tanto un observador de forma pasiva, solo miraba con atención un objeto, el papel de este receptor, como lo llama Sanchez Vazquez², ha sido secundario, muchas veces inexistente, ya que consideraban a la obra como autónoma, desvinculada de intereses externos.

La obra por lo tanto era albergada en el museo y este era el lugar a donde el público iba a mirarla, primaba el silencio la quietud y serenidad, sin poder tocar aquello que veía, respetando distancias.

El museo fue el que adquiría, conservaba, investigaba, comunicaba y exponía sus colecciones con fines como educación, estudio, o simplemente el deleite de colecciones privadas.

Se consideraba a la obra como una realidad cerrada e invariable, determinando esa relación solo de observación con el receptor.

Pero ese receptor pasivo que visitaba ese museo ¿llegaba a entender aquello que iba a observar?

Para entender la pintura, no basta con conformarse con recibir la pura impresión estética de la vista, sino ver qué más hay detrás de esa sensación agradable, ver que está queriendo decirnos el pintor, ver qué aporta al arte.

Para entender una obra de arte, no solo basta con mirarla, sino que se necesita conocimiento de historia del arte y del artista, además del momento socio, histórico y cultural del en el que fue pintada.

Por ejemplo con la obra "El carnaval de Arlequín. Joan Miró. 1924-1925"

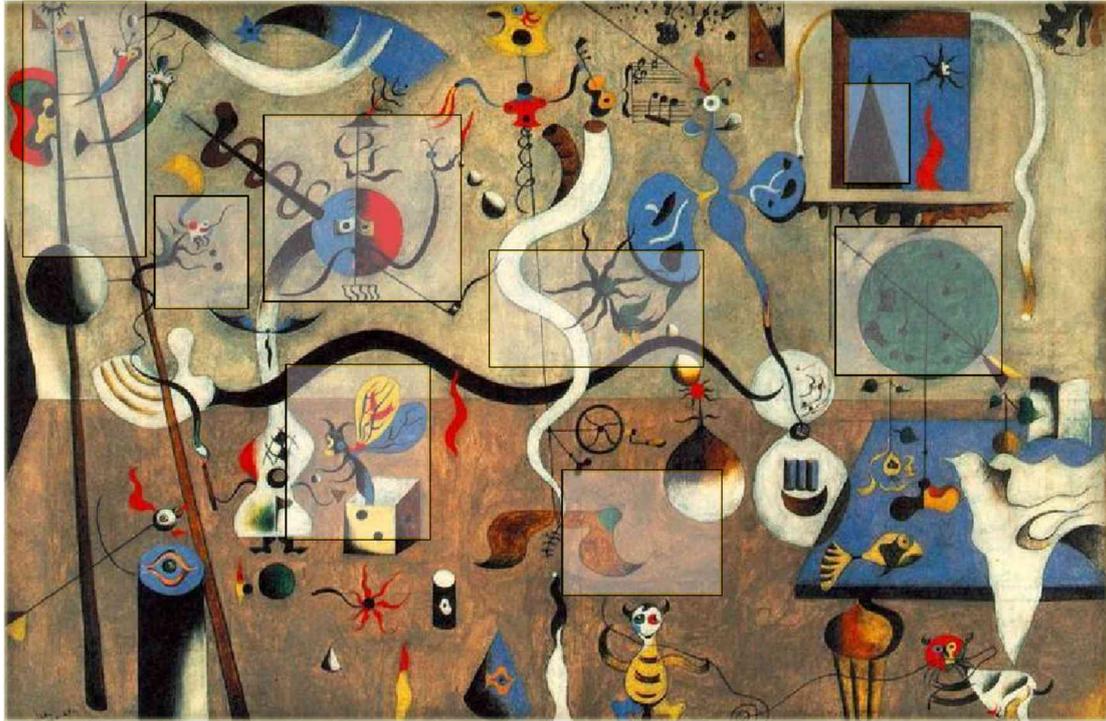


EL CARNAVAL DE ARLEQUIN. JOAN MIRÓ

Al enfrentarse el receptor a una obra del pasado, es necesario que la situarla en su horizonte histórico, desplazándose hacia él sin abandonar el presente dando lugar a lo que Gadamer llama la "fusión de horizontes"

Se necesita un poco más que contextualizar tiempo y espacio, es necesaria la explicación acerca de lo que el artista quiso transmitir.

Si uno no conoce la obra, no podría descifrar los elementos que la componen



EL CARNAVAL DE ARLEQUÍN. JOAN MIRÓ

Por ejemplo que el triángulo negro en la ventana simboliza la torre Eiffel o la alusión al carnaval que según se explica³ *“La escena es un carnaval, donde las apariencias pueden transformarse para ver otra que hay debajo. Por eso, las formas tan extrañas tienen un simbolismo concreto. Este cuadro, según el propio Miró, fue realizado cuando sufría alucinaciones por el hambre.”*

3. Interpretación extraída de la página:

<http://arte.observatorio.info/2007/12/el-carnaval-de-arlequin-joan-miro-1924-1925/>

Entender, razonar la obra aparecen luego de la contemplación de la misma, el arte trabaja con la emoción, las ilusiones de aquel que la contempla y del que la realiza.

Duchamp⁴ explica que *“en el acto creativo, el artista va de la intención a la realización, a través de una cadena de reacciones totalmente subjetivas”* para llegar a la realización pasa por una serie de “esfuerzos, penurias, satisfacciones, renunciaciones y decisiones” muchas veces inconscientes.

Es el artista quien debe apreciar por primera vez de forma crítica su propia obra, para completar el círculo o cadena de reacciones es necesario que el espectador reaccione de forma crítica, interviniendo ante la obra, completando los *“puntos de indeterminación”*⁵.

El espectador debe entonces determinar lo indeterminado, a partir de su interpretación, su mirada ahora cobra un papel importante, va más allá de un simple registro, sino que adquiere lecturas diversas, aportando algo nuevo.

De a poco la participación del visitante en nuevas experiencias artísticas deja solo de ser mental sino que empieza a ser más práctica y material

4. *Proceso Creativo. Presentación de Marcel Duchamp en Houston (Texas) en 1957 ante la Conferencia de la Federación Americana de Artes*

5. *Sánchez Vásquez. De la estética de la recepción a la estética de la participación*

2.1.2 Nuevos medios, nuevas miradas

Con la aparición de nuevos medios, en la forma de hacer y mostrar arte, el cambio de papel del espectador se hizo más visible, pasa a ser entonces un espectador con una mirada más activa.

Por otro lado se hace presente un artista que construye dándole lugar al visitante, al interactor o al espectador que a partir de su percepción y conocimientos previos pueda generar múltiples interpretaciones, que pase de un mirar a conocer y actuar sobre la obra.

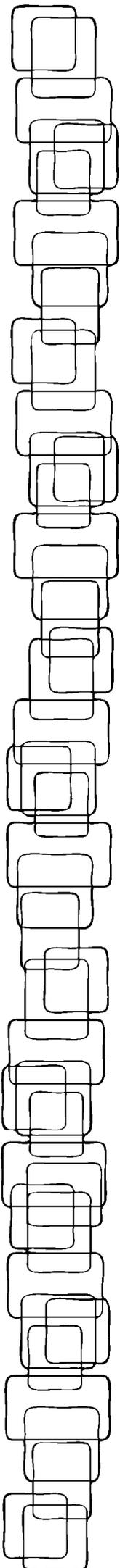
Eco define Obra abierta como la obra que se presenta ante el “espectador”, sólo parcialmente terminada de modo que cada individuo la complete y enriquezca con sus propios aportes.

La concepción de obra inalterable y estática cambia a una concepción activa, ya no actúa solo en el aspecto mental, abre un mundo, deja abierto un espacio de sentido, afecta por lo tanto la realidad material de la obra.

El acercamiento a la obra es más fluido, los espacios cambian, el visitante intentará apropiarse de la obra, sentirla, compararla por medio de la imaginación. Pero no se limitará a una experiencia que se solo busque describir estados emocionales, sino que indagará en aquello que la obra pretende comunicar, interrogándose en cual es el significado de la obra.

Muchas veces el significado para aquel visitante poco acostumbrado a este tipo de arte, puede generar preguntas, efectos o respuestas incomprensibles a primera vista, Este visitante no siempre llega a comprender la interacción y el sentido de la obra, lo cual provoca una sensación de desconcierto, necesitando de un “manual de instrucciones” para su comprensión.

Por ejemplo en algunas obras de Lozano -Hemmer, el mensaje que quiere transmitir no está claro en un primer momento, lo vamos entendiendo al interactuar con la obra y al indagar sobre ella.



En el caso de "Tape Recorders", se trata de "Dos filas de cintas de medición motorizadas registran la cantidad de tiempo que los visitantes se quedan en la instalación. Como un sistema de rastreo automatizado descubre la presencia de una persona, la cinta de medición más cercana comienza a proyectar hacia arriba.

Quando la cinta alcanza alrededor 3m alto ésta se estrella en el piso y vuelve a enrollarse. Cada hora, el sistema imprime el número total de minutos gastados por la suma de todos los visitantes" ⁶



TAPE RECORDERS – LOZANO HEMMER

Al verla, en mi caso por videos, no pude descifrar en un primer momento que era lo que intentaba transmitir la obra, los visitantes se paraban frente a las cintas, disfrutando de verlas subir, caer y volver a enrollarse pero no había un concepto claro de que quería decir con lo que pasaba con la obra.

La forma de interacción es inconsciente, no es seguro de que aquel que se para frente a las cintas, sepa de forma clara que éstas comienzan a subir con su presencia.

Indagando un poco más sobre la obra, buscando descripciones que hablaran de ella, encontré que fue una obra encargada por el museo de arte contemporáneo de Sydney, pero no decía nada, de lo que inspiró al artista a hacerla.

6. Lozano-Hemmer



BODY MOVIES – LOZANO HEMMER

Es una obra que necesita de la presencia del visitante para completarse, ya que sin su existencia no pasaría nada, no existiría, pero que no posee un significado claro.

El visitante solo disfruta y experimenta aquello que la obra realiza gracias a su intervención inconsciente

Por otro lado la obra "Body Movies"⁷ donde variedad de retratos son proyectados en una pantalla gigante, ocultos por poderosas fuentes de luz, pero cuando la gente cruza por el lugar, sus sombras aparecen en la pantalla y estos retratos ocultos se revelan en su interior.

El uso extremo de las tecnologías y lo que se puede llegar a hacer, es lo que más se destaca en esta obra esa contraposición entre las sensaciones de intimidad y complicidad que produce el seguimiento de las sombras.

"Estas intervenciones interactivas han estado explorando la intersección entre las nuevas tecnologías, el espacio público y la performance."

En esta obra no es necesario indagar demasiado para entender que el autor juega con la ausencia y presencia del cuerpo.



BODY MOVIES – LOZANO HEMMER

Si analizamos más, interiorizándonos con la obra y con el autor comprendemos que el uso de la sombra abre un mundo de ambigüedades, pretende ir más allá de solo usar esa huella, sino de mostrar a través de ese rastro una presencia ausente.



BODY MOVIES – LOZANO HEMMER

Una reacción inesperada para el autor, fue que el público comenzó a jugar con las sombras proyectadas, le dio un giro lúdico a la instalación, se puede descubrir el ser escondido jugando.

Por lo tanto la obra de arte digital, como todo tipo de lenguaje, requiere de un proceso de aprendizaje y familiarización para lograr aprehender toda la riqueza de sus significados y usos.

El artista debe tener en cuenta que el arte interactivo es una forma de arte relativamente nueva y que el usuario muchas veces no termina de entender su obra, solo ve modos de operaciones, como apretar, mover, saltar, hablar, etc., para obtener una respuesta por parte de la instalación, muchas veces no es consciente de ellas, o qué desencadena con ellas,

Esos actos inconscientes son en realidad operaciones que no responden a ningún concepto claro y generan como el caso de Body movies, reacciones diferentes por parte del interactor, pero que no fueron planteadas por el autor.

2.1.3 Sensación, obra, percepción

“Experimentar el espacio es establecer una relación con el mismo a través de la propia presencia, poseerlo estando inmerso en él.”

George legrady

El arte tiene el privilegio de ser uno de los agentes que producen emoción en el ser del hombre, supone un instrumento que nos permite experimentar con el potencial de nuestras reacciones emocionales con la finalidad de lograr una mejor adaptación a la vida diaria.

Con el aporte de los nuevos medios en la forma de mostrar y realizar una obra y a partir de que el visitante pudo “meterse” en la obra, experimentarla, las sensaciones que obtenía a través de lo que percibía se hizo más visible.

Toda sensación es corporal, la obtenemos por medio de nuestros sentidos y está indefectiblemente conectada con nuestras emociones.

Teniendo en cuenta de que toda experiencia es personal y única, el autor no la puede premeditar, pero sí la puede inducir mediante diferentes señales o marcas para que el visitante experimente ciertas sensaciones que le permitan entender el concepto.

2.2 illuminare

2.2.1 Introducción al proyecto

Es una instalación que ofrece al visitante la posibilidad de experimentar y descubrir la “observación” de un cuadro, desde una perspectiva diferente.

Actualmente muchas de las obras interactivas que recorren el mercado del arte, no centran su importancia en el concepto de la obra, de aquello que buscan transmitir al visitante.

El artista no llega a plantear claramente su idea, no pudiendo establecer su concepto para que el interactor obtenga una experiencia entendiendo de lo que se trata y no que solo sea bella o llame la atención con colores o formas.

Ese visitante se transforma en un simple usuario de la obra, vacía de concepto llena de interactividad.

Cuando el visitante asiste a obras interactivas, siente muchas veces la necesidad de que le expliquen que se espera de él al interactuar con ella, para que la obra se comporte como debiera.

Toma como primer medida, leer el “manual de instrucciones”⁸ para actuar de la forma que el artista previó y poder así experimentar la obra de la manera correcta.

illuminare pretende ser una crítica a esas obras, en la que es necesario una explicación previa, para interiorizarnos sobre aquello que quiere contar, para que al interactuar la obra funcione “correctamente”

2.2.2 Punto de partida

En el cine muchas veces se juega con la idea de entrar a un cuadro y poder recorrerlo desde su interior.⁹

Illuminare busca que aquella persona que se para delante del cuadro con la idea de solo ver una imagen, sea invitado a ingresar y descubrir en su interior nuevas formas a partir de esa silueta que vislumbró al mirarla desde el exterior.

Basándome en la Teoría de la iluminación¹⁰, donde se realiza una analogía entre la actividad de la iluminación divina respecto de la mente y la función de la luz del sol respecto de la visión.

Tomo como metáfora esta idea de la luz como forma de conocimiento, para mostrar que al iluminarse el espacio, cuando el visitante ingresa a la obra, ésta se revela ante sus ojos mostrándole el camino que tiene que seguir para poder interactuar con ella, sería ese cartel de explicación que muchas obras requieren para entenderlas, pero solo es luz, no hay palabras en juego.

8. *manual de instrucciones: Lo tomo como la descripción de la obra, la revista o el catálogo que nos oriente a lo que apunta la obra.*

9. *Basándome en la idea de dos fragmentos de películas como el caso de Los sueños de Akira Kurosawa (1990) y de Looney Tunes de nuevo en acción (2003)*

10. *La Teoría de la Iluminación de Agustín de Hipona*

2.2.3 Funcionamiento

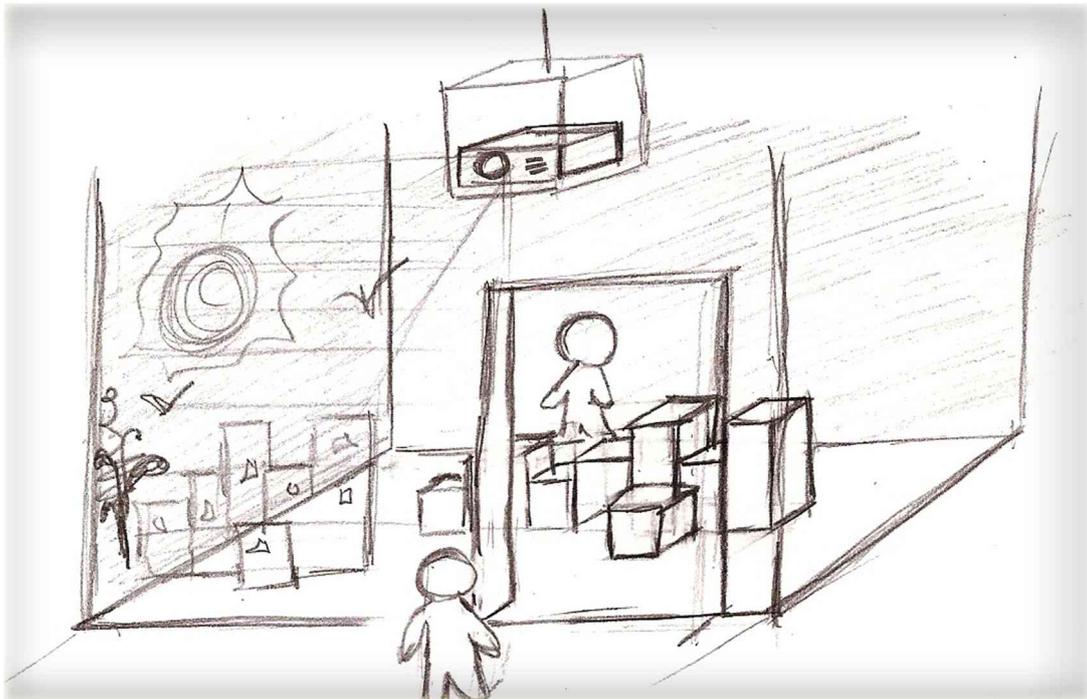
En el exterior, el visitante podrá observar un cuadro con diferentes dimensiones de profundidad dada por la silueta de la forma, ya que al pararse en frente del cuadro, éste en su interior estará oscuro.

Si el visitante decide entrar, se activará la iluminación del espacio interior, dejando ver por un lado las formas de las que solo veía su contorno, y por otro pondrá al descubierto un espacio más grande al que se imaginaba desde afuera.

Desde la entrada hasta el lugar en donde se debe parar, será acompañado por una alfombra que guiará sus pasos hacia el lugar referenciado para dar comienzo a una imagen proyectada, que contendrá en su interior las formas anteriormente vistas desde afuera, dando la idea de una ciudad en diferentes momentos del día.

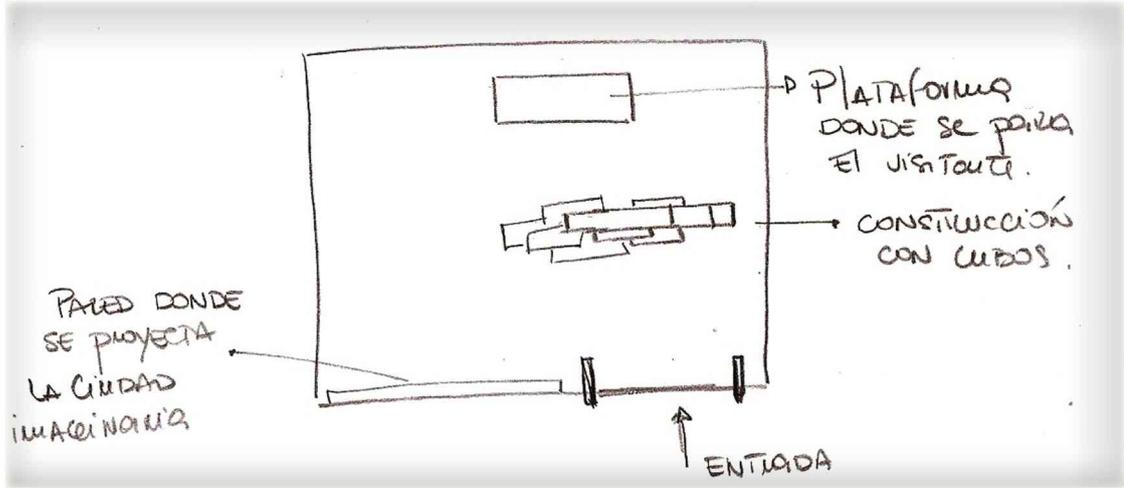
El visitante será guiado, de acuerdo a la disposición de los elementos que componen internamente el cuadro, hacia el lugar donde se tiene que parar para que la obra funcione.

Al sentarse/pararse sobre la cara opuesta a la entrada mirando hacia ésta, activará una serie de animaciones en relación a la formas vistas, generando diferentes imágenes, a partir de ellas.



VISTA DESDE AFUERA, CON DETALLES DEL INTERIOR.

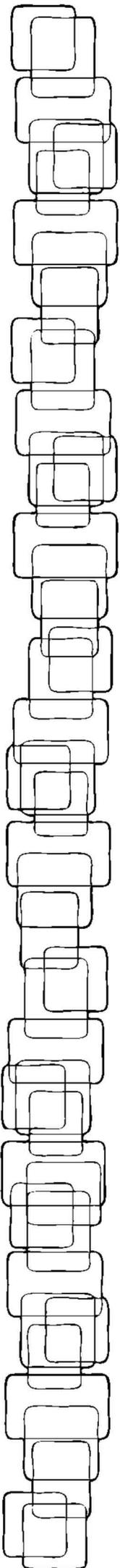
Algunos Bocetos de como será la instalacion:



VISTE DESDE ARRIBA



VISTA DE COSTADO



2.2.4 Estética



IDEAS DE ESTILOS

La instalación será de aproximadamente 2mts de alto por 1.70 de ancho y de profundidad.

El frente, será parte de una galería de exposición, tomando como límite el lugar en donde va el cartel de la obra y el marco en si mismo, este ultimo será de líneas sencillas y definidas, con la posibilidad de alguna moldura.

El interior intentará emular el estilo cubista manteniendo un estilo limpio, plano y

El único detalle de color es una alfombra de color rojo que delimita el camino del visitante en el interior del cuadro.

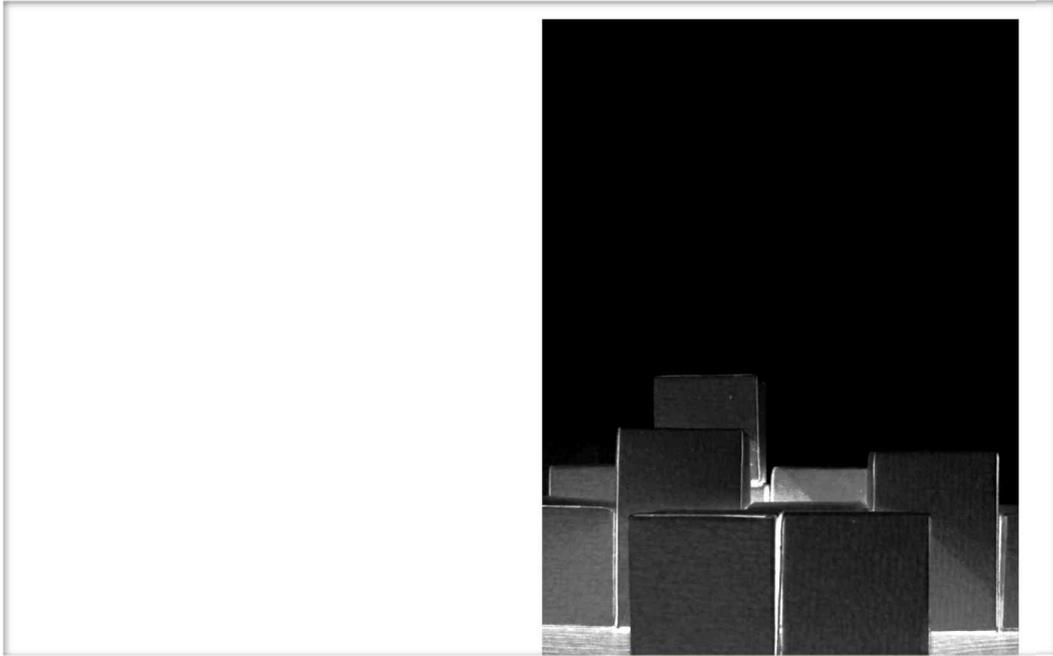
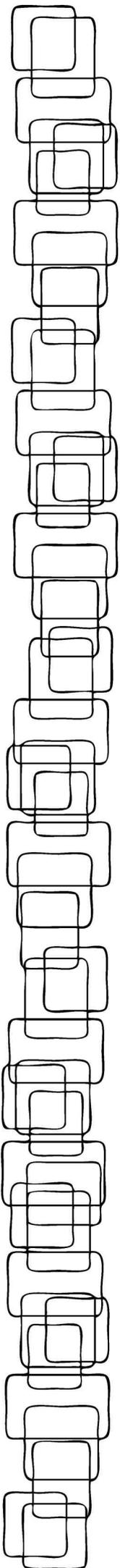
Las imágenes proyectadas, serán en tonalidades de grises, negro y blanco¹¹.

Las formas serán cubos dispuestos uno arriba del otro, y a los costados, formando una unidad.

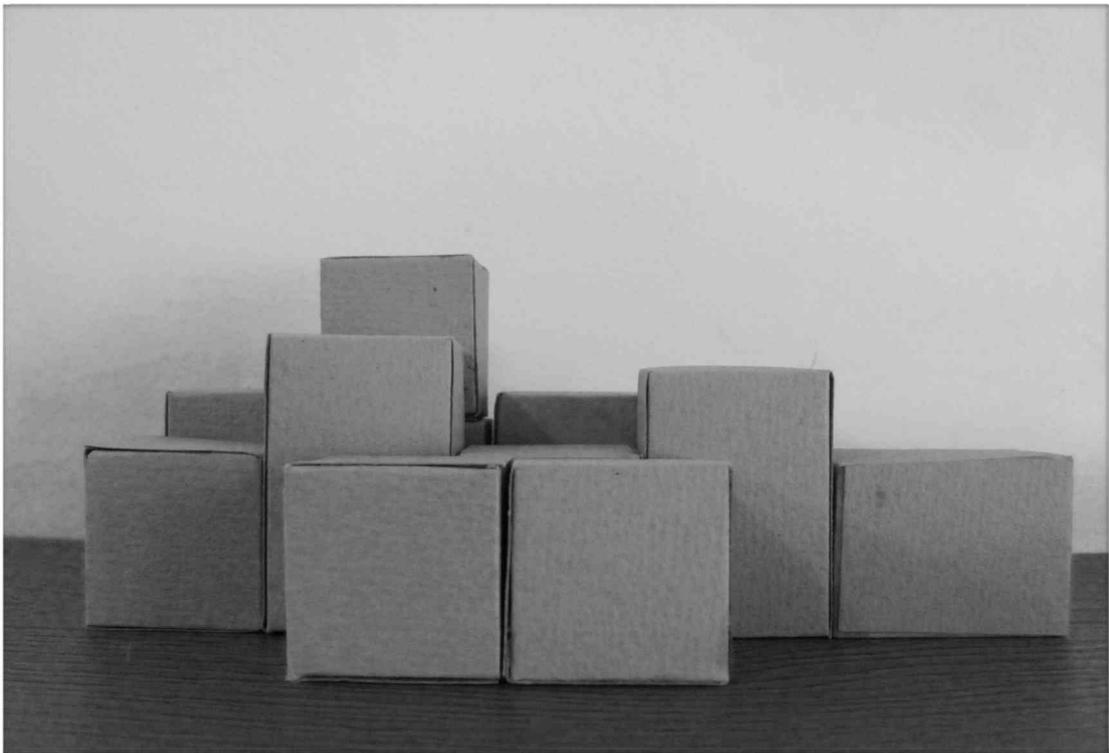
Las paredes en el interior, serán blancas y negras, para que desde afuera cuando la luz está apagada se vea solo la silueta de las formas.

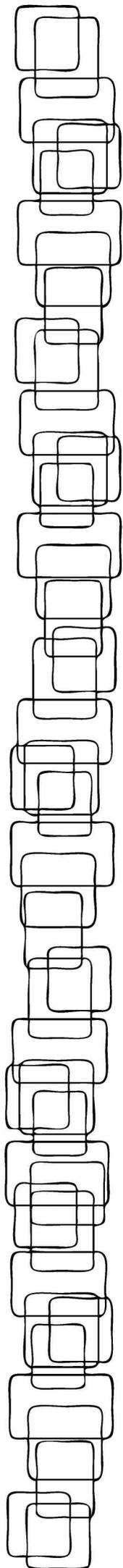
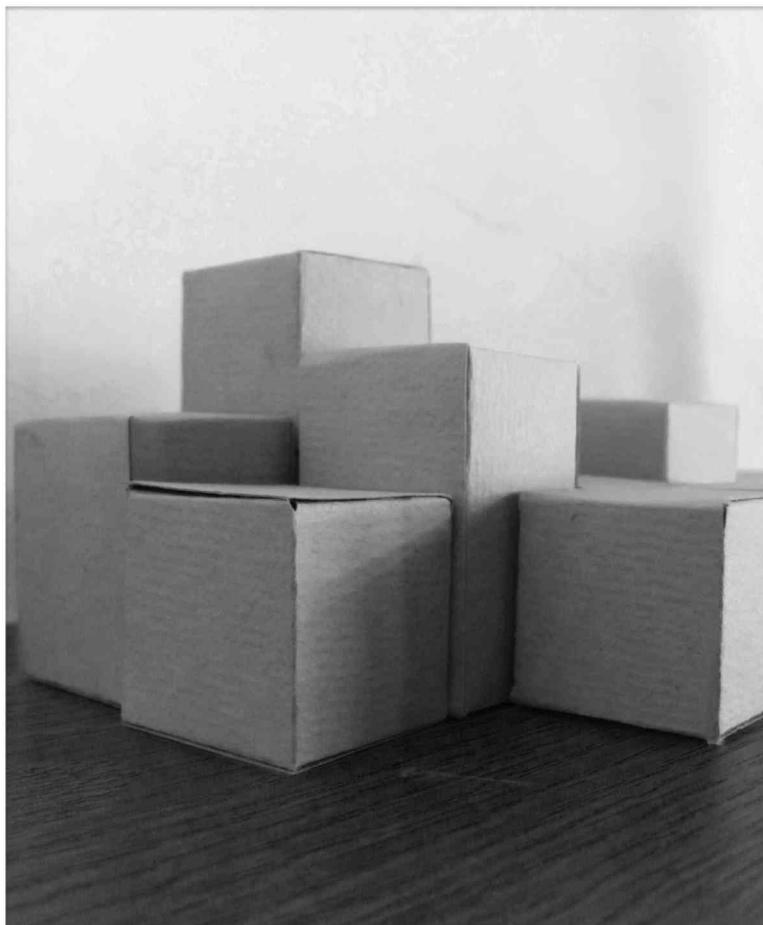
Los colores elegidos serán solo en blanco y negro

11. Basándome como idea el juego Limbo - ver Estética en bibliografía.



IDEAS DE ESTILOS





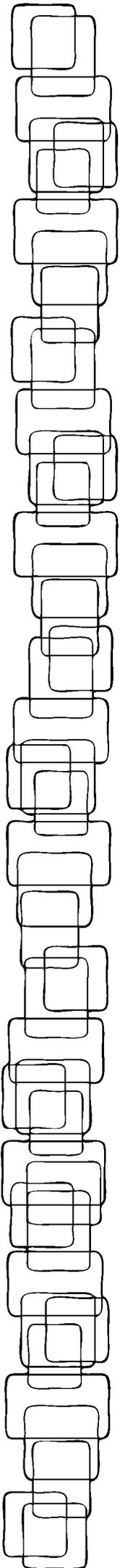
3. Conclusión

Los conocimientos previos que trae cada sujeto, de aquello que conoce, de las experiencias vividas, juegan un papel importante en lo aquello que percibe y en las sensaciones que desencadena.

El artista de la obra interactiva no puede premeditar la experiencia del visitante, ya que es única y personal, regida por las emociones que transita en su accionar con la obra.

Pero lo que sí puede hacer el artista es inducir al visitante para que pueda experimentar ciertas sensaciones, manipulando las percepciones, a partir de señales, buscando generar en el visitante nuevas o diferentes sensaciones, que le permitan comprender el mensaje que el artista quiso transmitir, sin la necesidad de manuales de instrucción.

Repensar en la manera en que se muestra la obra y cuál es el concepto que se quiere dejar en claro, le permitirá al artista poder llegar a más gente que conozca el uso de los nuevos medios y su aplicación en el arte, pudiendo experimentarlas dando lugar a más miradas y entendimientos sobre estas, ampliando el universo simbólico de aquel que las visita



4. Bibliografía

De la estética de la recepción a la estética de la participación. Adolfo Sánchez Vázquez.
 El medio es el diseño. Espacios electrónicos interactivos. Iliana Hernández García.
 El medio es el diseño. Habitabilidad, interacción y dispositivo. Iliana Hernández García
 El medio es el diseño. De la cultura de los medios a la cibercultura. Lucia Santaella
 El espectador emancipado. Jacques Ranciere.
 Intersección de lo virtual y lo real: el espacio en instalaciones mediáticas interactivas.
 George Legrady
 El libro de las emociones. Laura Esquivel
 Historias de cronopios y de famas, Julio Cortázar
 Schnaith, Nelly. "Los códigos de la percepción, del saber y de la representación en una cultura visual", en: Tipográfica, nº 4, Buenos Aires, 1987.
 El sentido de Habitabilidad :
<http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/investigacion/mod/glossary/showentry.php?courseid=38&concept=El+sentido+de+Habitabilidad>
 La empatía y la interacción persona maquina: <http://etd.ohiolink.edu/send-pdf.cgi/Gouvrit%20Monta241o%20Florence.pdf?osu1313442553>
 Sobre la estética de la recepción: <http://www.cinosargo.cl/content/view/297166/Sobre-la-estetica-de-la-recepcion.html>
<http://www.buenastareas.com/ensayos/Sensacion-Emocion-y-Sentimiento/798901.html>
http://www.aim.es/2012/files/Claves_para_entender_un_cuadro.pdf
http://mercaba.org/TESORO/Agustin/teoria_iluminacion.htm

Obras

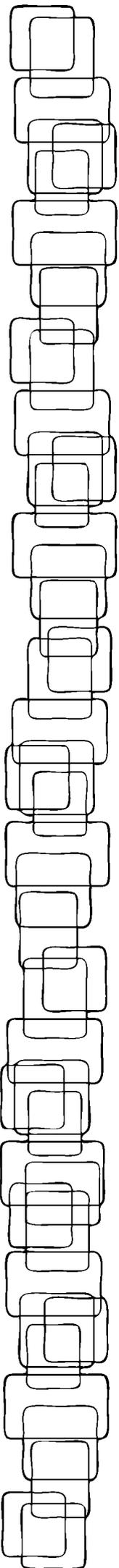
<http://www.lozano-hemmer.com/index.php>
<http://arte.observatorio.info/2007/12/el-carnaval-de-arlequin-joan-miro-1924-1925>

Idea

Looney Tunes Funny Paintings Scene - <http://youtu.be/97PLr9FK0sw>
 Akira Kurosawa's Dreams - <http://youtu.be/We8NpHPXzwl>
<http://www.pablovalbuena.com/>

Estética

<http://limbogame.org/>
<http://joonmoon.net/Augmented-Shadow>
<http://www.kumiyamashita.com/>
<http://dietwiegman.tumblr.com/>



ILLUMINARE