

facultad de
bellas artes



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

Tesis de Grado

2019

Título: Intermitente

Tema: Realidad Virtual. Habitar la simultaneidad.

Tesista: Lesna Ana Belén

Licenciatura en Artes Plásticas con orientación en escenografía

Legajo: 61869/4

Mail: lesnabeli@gmail.com

Dirección: Sabrina Weingart

Co-dirección: Betiana Burgardt

INTERMITENTE

Realidad Virtual. Habitar la simultaneidad

Introducción

El desarrollo tecnológico, con el que ingresamos al siglo XXI, irrumpió en varios aspectos de la vida. El cambio más notorio se da en el ámbito de las comunicaciones, estas se han vuelto un modo de conformidad o de resignación.

Esta producción artística intenta cuestionar el vínculo que mantenemos con la tecnología y la forma en la que nos relacionamos a través de ella. Para esto recurrí a un visor de realidad virtual con el fin de realizar una videoinstalación, en la cual se pondrán en diálogo dos situaciones muy diferentes y a su vez se invita al espectador a reflexionar sobre el modo de habitar el tiempo y el espacio.

Explorando el siglo XXI

El presente que habitamos muestra una fragmentación extrema de la experiencia humana manejada por las lógicas tecnourbano-masivo-consumista.

El acelerado avance tecnológico y el impacto de las nuevas redes de comunicación globalizadas dieron lugar a inéditas formas de conexión a través del ciberespacio provocando una especie de anestesia generalizada que elimina el impulso por la curiosidad ante el mundo que nos rodea. Eduardo Grüner advierte:

La comunicación, dominada por la Industria Cultural Globalizada puede llegar a ser sencillamente obscena (tiende a arrasar con las auténticas diferencias culturales, imponiendo una "visibilidad" homogénea a miles de millones de sujetos) . Y más aún cuando se pretende que ella crea una "unidad" entre todos los hombres y mujeres del planeta: esa "unidad por arriba" de las imágenes universalizadas (es una falsa unidad ya que tiende a la homogeneización, y además serializa a los receptores, transformándolos en individuos asociales que reciben las imágenes uno por uno, en la soledad de su dormitorio, living o su escritorio) oculta las hondas desigualdades, fracturas y desgarramientos que este estilo de globalización ha generado "por abajo", provocando la más injusta distribución de los "bienes terrenales" que conozca la Historia moderna. (Grüner, 2000, p.2)

Pero en este contexto, el arte puede generar alternativas de otra comunicación que atente contra la lógica férrea de la falsa unidad de lo visible que gobierna actualmente, y así, desarticular las visiones estabilizadas e

institucionalizadas, mostrando que hay siempre una diferencia posible. La comunicación en el arte apunta a la dialéctica de lo visible y lo invisible, es el lugar para pensar las potencialidades futuras del mundo y no sus actualidades supuestamente eternas (Grüner, 2000).

Realidad Virtual

La Realidad Virtual es una tecnología que en la actualidad está ganando terreno en diversos ámbitos. Desde su origen buscó la creación de un nuevo mundo que sea percibido por nuestra sensibilidad, dándole un lugar privilegiado a la experiencia. Para quedar inmerso en este nuevo mundo se necesita un casco o visor de realidad virtual que puede estar conectado a una consola, computadora o teléfono móvil.

Considero que la Realidad Virtual puede interpelar al espectador, porque además de ser una tecnología muy reciente permite una nueva forma de concebir el tiempo y el espacio, al colocarse el visor de realidad virtual, simultáneamente se experimentan dos realidades paralelas. De esta manera, se verán modificados los planos de significación que se dan dentro de la cultura visual.

Nelly Schnaith examina estos planos que son: perceptivo, representativo y cognitivo, y que están vinculados entre sí. Para la autora, el espacio visualmente representado es espacio conceptualizado, es decir un espacio metafórico de la representación que debe ser considerado como una transacción entre espacio vivido, espacio concebido y espacio representado. La mirada de los individuos es, en realidad, la mirada de una cultura, de una tradición, de una época. El objeto de la percepción nunca es un objeto abstracto sino un objeto culturalmente coordinado, por lo tanto se percibe dentro de un campo de significaciones. Así mismo, el sujeto de la percepción nunca es una tabula rasa porque al momento de la percepción intervienen múltiples aprioris, que se superponen, se concilian, se contradicen o se interfieren en el acto instantáneo y repetitivo de mirar. Estos códigos no sólo afectan la supuesta verdad de la representación del objeto sino la misma realidad del objeto y por ende, al sujeto mismo (Shnaith, 1987).

La presencia de la Realidad Virtual en el campo del arte es un hecho asociado a los recursos vanguardistas del arte actual, porque rompe con las lógicas convencionales acerca de un tiempo lineal. Esto podría relacionarse con las leyes de la física y de la matemática contemporánea que introducen la idea de un tiempo imaginario que no hace distinción entre pasado y futuro.

Las nuevas percepciones y concepciones acerca del tiempo son producto del avance científico-tecnológico actual, del cual vemos su evolución a partir de la modernidad.

Desde la Antigüedad, el espacio y el tiempo se habían considerado entidades interrelacionadas. Pero con el desarrollo, en el siglo XIX, de las geometrías no euclidianas y la aparición de las nuevas teorías físicas, como la mecánica ondulatoria o la teoría de la relatividad, estos conceptos comenzaron a tener caminos diferenciados. La superación de la concepción del espacio y el tiempo absolutos en el marco del conocimiento científico contemporáneo, dio lugar al cuestionamiento por parte de las vanguardias artísticas tanto en el terreno de la práctica como en el de la teoría. Las vanguardias artísticas rechazaron la idea clásica de los límites entre los distintos géneros o lenguajes, buscaron en la transgresión de los límites un nuevo ideal estético, el de la convergencia en la unidad de la obra de todo tipo de procedimientos y materiales (Jiménez, s.f.).

Videoinstalación

En esta producción se pondrán en diálogo dos escenas totalmente contrastadas. La primera escena será la que los espectadores encuentren al ingresar a la sala, acá propongo un escenario futurista en el cual la tecnología ha acabado con el mundo tal como lo conocíamos. Este espacio se construye con pocos elementos, la iluminación artificial pone el acento en el visor de Realidad Virtual que está apoyado sobre un cubo contorneado por luces de neón que dejan abierta la forma invitando el ingreso de los espectadores.

La escena audiovisual cuenta con una duración de 3'18'' y tiene como protagonista a una abeja que es la encargada de trasladar al espectador a otra dimensión. Si bien, esta escena, es azarosa porque se reproduce en un loop constante, está pensada con un principio circular, es decir, que comienza y finaliza en el mismo espacio.

El inicio se compone de un espacio exterior, fácilmente reconocible, plantas, flores y el sol que acompaña el recorrido junto con un sonido ambiental y otro interno, de latidos de corazón, que introduce la idea de subjetividad. A medida que la escena avanza la paleta de colores se satura y los latidos se aceleran en el momento que se escucha el sonido del insecto fuera de campo, causando de esta manera una atmósfera de extrañamiento, hasta que por primera vez aparece la abeja en un primer plano en el que se puede observar su transformación. El sonido amplificado de los sintetizadores crea un punto de atracción que absorbe a la abeja y nuevamente se transforma para trasladarse a un espacio de tranquilidad en el que nadan peces.

Gradualmente este último espacio muta a uno abstracto, generando un clima psicodélico. El sonido se vuelve musical e introduce una voz, haciendo referencia a la presencia humana, que se aleja en el momento en que aparece una especie de panal de abejas construido por edificios que laten al ritmo de la música para finalmente alejarse y fundirse en un blanco puro. Lentamente se retoma la primera escena con la diferencia que la abeja se hace presente tanto visual como auditivamente y finaliza con un corte negro que se reinicia con la última imagen.

Esta segunda escena tendrá lugar una vez colocado el visor de realidad virtual. En esta instancia la materialidad de los objetos que se presentan en el primer espacio es de suma importancia porque, a pesar del contraste que existe en cada uno de ellos, permiten vincular ambas escenas. Por un lado está el cubo construido de metal que mantiene relación directa con la primer escena y que además posee una textura que nos remite a dos aspectos de la producción, en primer lugar a la idea de red y en segundo lugar a un panal de abejas. Por otro lado, el visor está cubierto por una tela de pelos que remite a una textura de la naturaleza siendo coherente a la escena audiovisual. Ambos objetos son blancos con la intención de quitarles personalidad y que absorban las características del espacio que los contiene.

Asimismo la escena audiovisual es de carácter aleatorio, porque al colocarse el visor la primer imagen puede encontrarse en cualquier momento del video, lo que permite que lxs espectadores sean quienes decidan el tiempo de contemplación y a su vez serán ellxs quienes terminen de darle sentido a toda esta producción.

Conclusión

La Realidad Virtual aún no ha encontrado un lugar masificado en el ámbito de las comunicaciones, sin embargo está libre de hacerlo. Si esto sucede los cambios que observamos a partir del auge de la comunicación globalizada se acentuarán.

Esta tesis pretende manifestar lo que podría suceder en un mundo en el que la realidad virtual es algo cotidiano. Al apropiarme de la realidad virtual para la producción artística intento generar un cuestionamiento hacia la industria de la comunicación globalizada y a su vez señalar los modos de habitar el tiempo y el espacio a través de esa tecnología.

Para la producción se construyen dos escenas con sus respectivas situaciones espacio temporales, el contraste que se da en cada una de ellas invita a la reflexión y a su vez la escena audiovisual contiene una paradoja, ya

que en ella encontramos un espacio que nos resulta conocido pero que intenta generar el deseo a redescubrirlo.

El entorno que contiene ambas escenas es nuestra realidad permitiendo que todas ellas sean habitadas en simultáneo, esto da lugar a descubrir nuevas formas de percibir el tiempo y el espacio. Esta nueva percepción, inevitablemente, altera el modo de ser y estar en el mundo.

Referencias Bibliografía

Grüner, Eduardo (2000) *El arte o la otra comunicación*, en: *Argentina. 7º Bienal de La Habana*, Buenos Aires, Ministerio de Relaciones Exteriores, Comercio Internacional y Culto.

Hawking, Stephen (2016) *Historia del tiempo: Del big bang a los agujeros negros*, Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Crítica.

Jiménez, José. (2002) *Pensar en el espacio*. en el Catálogo de la exposición colectiva: *Conceptes de l'espai* Fundación Joan Miró, Barcelona.

Schnaith, Nelly (1987) *Los códigos de la percepción, del saber y de la representación en una cultura visual*, en: *TipoGráfica* nº 4, Buenos Aires.

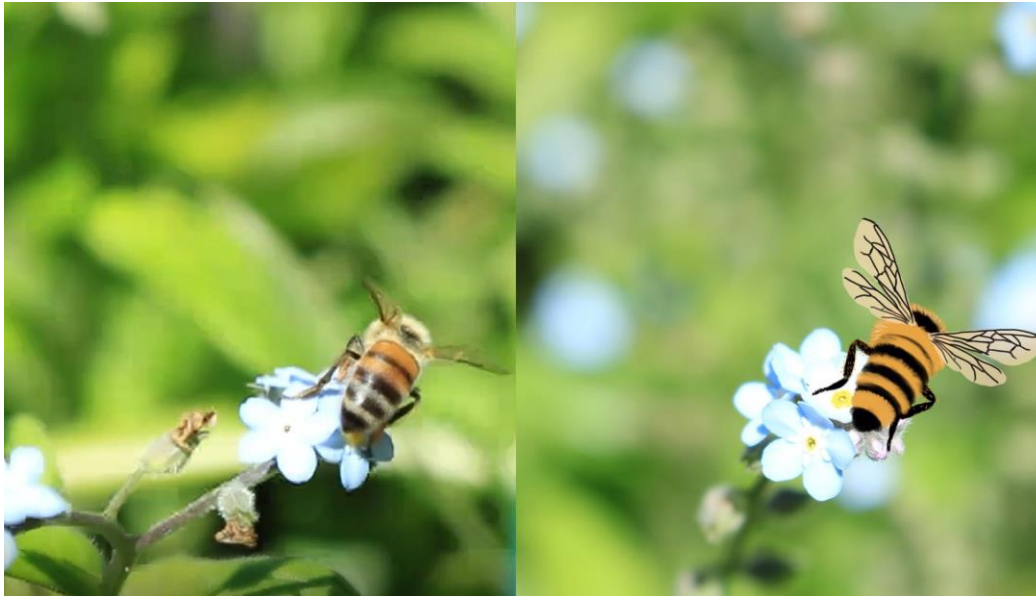
Anexo

Video

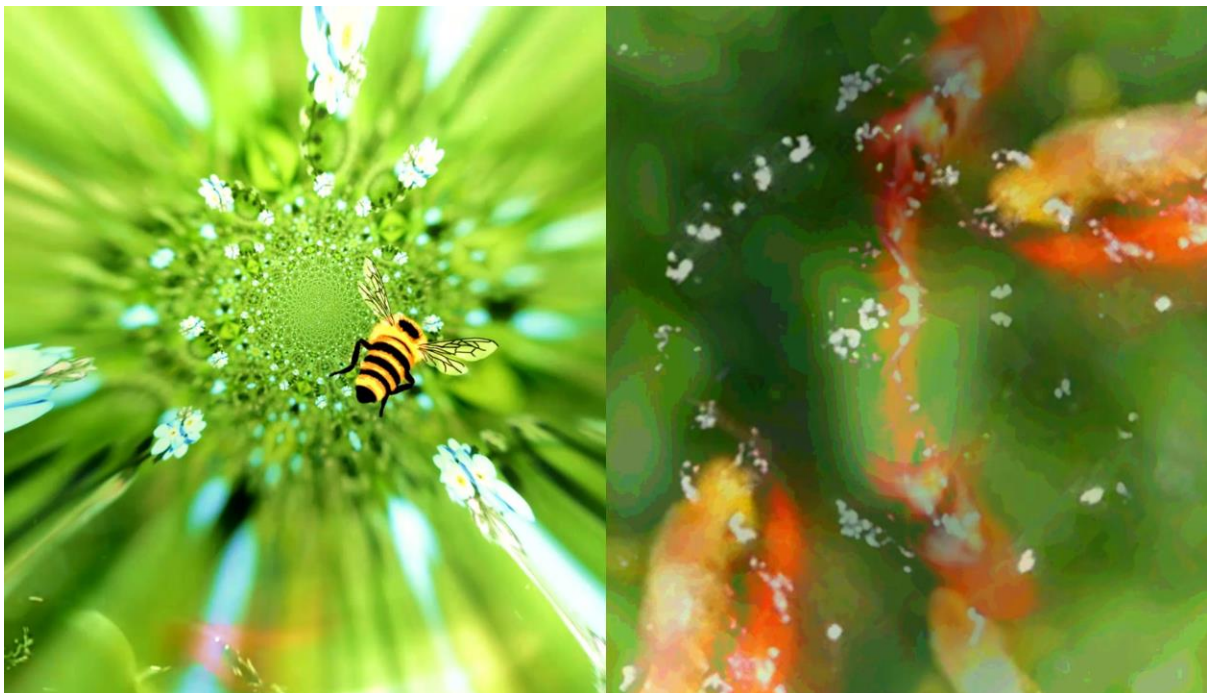


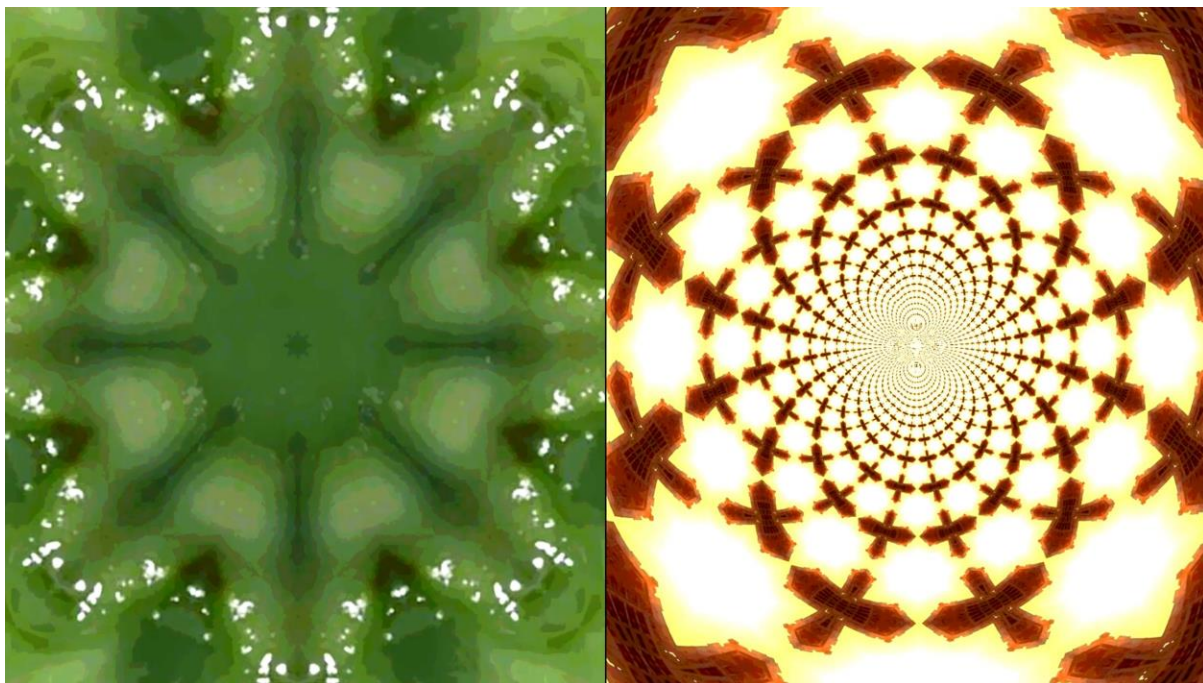
.Inicio

.Final



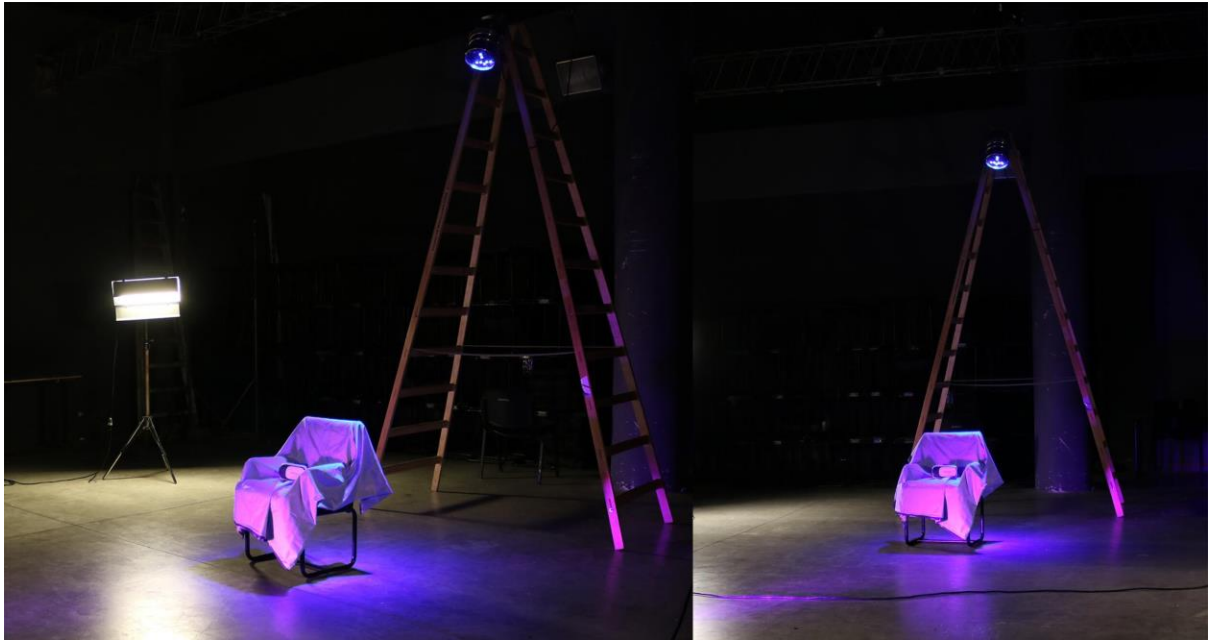
Transformación de la abeja a dibujo





Instalación

Pruebas de iluminación



Boceto

