

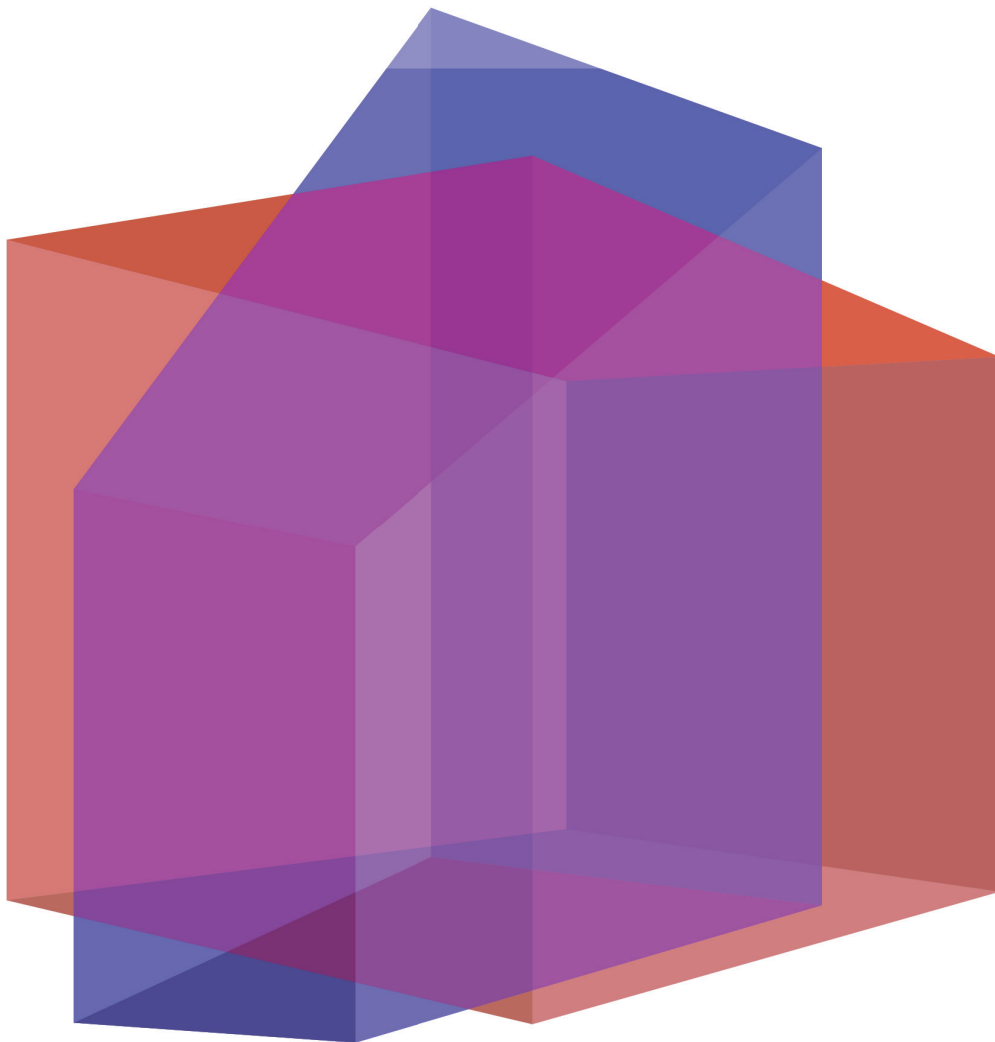
Ángulos de Paralaje

Series *Self-ie* y *La inmensidad íntima*

Rico Zambrana, Alberto

Tutor: Alonso Calero, José María

2014/15



CONTENTS

RESUMEN	3
IDEA Y PROYECTO	4
INVESTIGACIÓN TEÓRICO-CONCEPTUAL	6
• LA INMENSIDAD ÍNTIMA	9
• SELF-IE	16
LÍNEA DE TRABAJO PREVIA	23
PROCESO DE PRODUCCIÓN	26
CRONOGRAMA	32
BIBLIOGRAFÍA	33
ANEXO	35

RESUMEN

Este proyecto artístico consiste en dos series de trabajo que tratan la percepción del individuo y de su entorno a través de las interacciones con medio tecnológicos. Se trata de un estudio en dos sentidos: «hacia adentro», esto es, la propiocepción, la percepción de uno mismo, dirección muy ligada al concepto de auto-consciencia; y «hacia fuera», la exterocepción, la percepción de nuestro entorno.

Partiendo de esta dualidad planteamos el uso del paralaje como estrategia artística. Entendiendo como paralaje la diferencia en la percepción según el punto de vista. Esto hace que la subjetividad de la imagen no sea ya sólo un hecho inevitable sino el corpus del mensaje.

Las referencias de *Ángulos de Paralaje* parten del arte electrónico y la realidad virtual de final del siglo XX, de la posfotografía actual, aunque debido a sus distintos formatos no puede clasificarse enteramente dentro de ninguno de ellos.

En cuanto al formato del proyecto se trata de dos series cuyo vínculo es el uso del paralaje como estrategia y la percepción como el objeto de estudio.

Palabras clave: Espacio, dimensiones, sentidos, percepción, perspectivas, paralaje, digital, realidad virtual, realidad aumentada, simulacro, simulación

IDEA Y PROYECTO

El proyecto trata de la percepción propia y del entorno que nos rodea. Para ello se realiza un estudio de la percepción en dos direcciones, la percepción de uno mismo y la percepción de nuestro entorno.

En relación al individuo, desde la filosofía se han hecho grandes esfuerzos por tratar de generar una teoría en torno a la consciencia y la identidad, e individualmente estamos continuamente tratando de comprendernos, y cada una de nuestras acciones nos permite entendernos mejor pero, a la vez, también nos hace más complejos. Este tipo de estudio activo (en tanto que actúa) se ve reforzado en la necesaria participación del espectador en las piezas, y hace que se vea reflejado en el resto de acciones cotidianas que nos permiten nuestra propia observación.

En la dirección opuesta, la concepción del entorno puede realizarse mediante la negación. Esto es, mi entorno es lo que no soy yo. Pero entonces toda la concepción del entorno está ligada a la definición del yo y a cuanto perciben nuestros sentidos. Así pues, el entorno es igual de subjetivo que nosotros mismos y, por tanto, todas nuestras acciones que nos permiten nuestra auto-observación también nos permiten observar mejor nuestro entorno.

La concepción del espectador como parte activa en la obra artística suscita un cambio en la concepción de la visión subjetiva de la obra. El artista es, necesariamente, subjetivo en su propuesta, pero la interpretación de ésta corre a cargo del espectador, que le aplicará su propia subjetividad. Esto hace que proponer como artista una visión única resulte en una obra más pobre, mientras que permitir o incluso fomentar la superposición de distintas subjetividades enriquece la pieza. En cierto modo cada interpretación de un espectador se suma a la obra, por lo que cuanto mayor diferencia haya entre éstas mayor alcance tendrá la obra.

Para el desarrollo de la obra utilizamos como estrategia artística el paralaje, concepto que trata la diferencia en la percepción según el punto de vista, y la subjetividad de la imagen que esto conlleva.

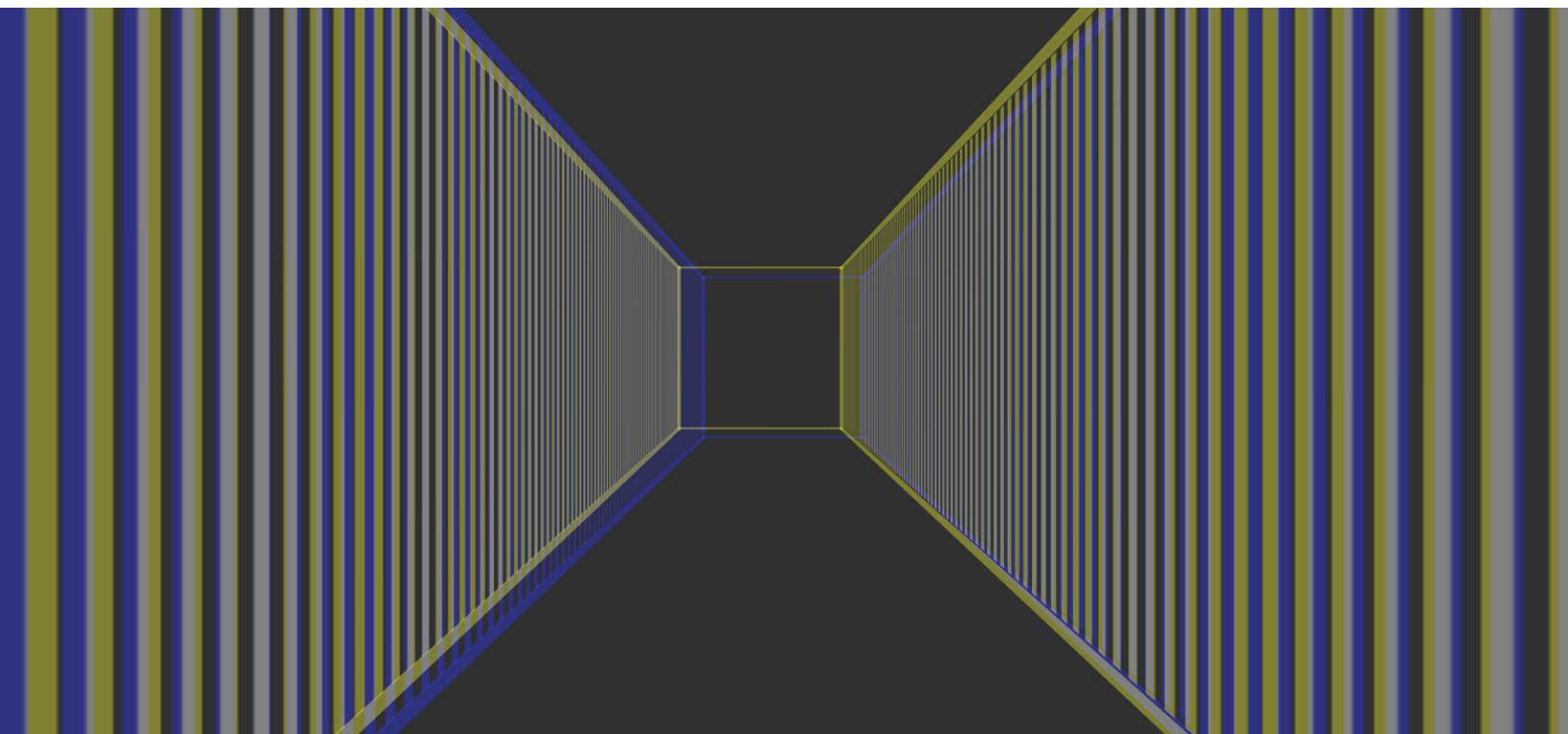
En cuanto a su disposición, *Ángulos de Paralaje* se encuentra dentro del contexto del uso de las tecnologías actuales y la concepción de su uso en la vida cotidiana. Es por esto que evitamos el uso de aparatos visibles e interfaces que resulten extraños al espectador. Los estudios en materia de realidad virtual han sido clave para esto.

El tratamiento de la imagen tiene su base en la concepción propia de la posfotografía, que ha sido una parte importante en la formalización y conceptualización del proyecto, que se encuentra parcialmente dentro de este contexto.

Al tratarse de un proyecto interdisciplinar en cuanto a sus formatos, no puede clasificarse por completo dentro de un único movimiento o contexto en el marco del arte contemporáneo, aunque se ve afectado por varios de los mismos, conectados únicamente conceptualmente en su uso del paralaje como estrategia artística para el estudio onto-fenomenológico.

«He aquí que una ojeada a la interrogación misma, en el momento en que creíamos alcanzar la meta, nos revela de pronto que estamos rodeados de nada. La posibilidad permanente del no-ser, fuera de nosotros y en nosotros, condiciona nuestras interrogaciones sobre el ser. Y el mismo no-ser circunscribirá la respuesta: lo que el ser será se recortará necesariamente sobre el fondo de lo que el ser no es. Cualquiera que sea esta respuesta, podrá formularse así: El ser es eso y, fuera de eso, nada».

—*El ser y la Nada*, (1919) SARTRE, JP



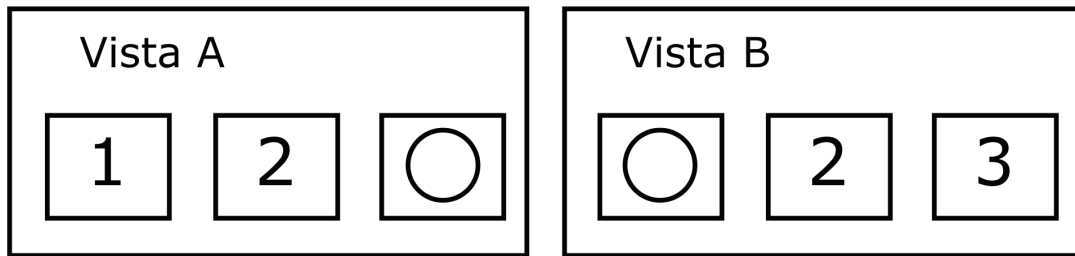
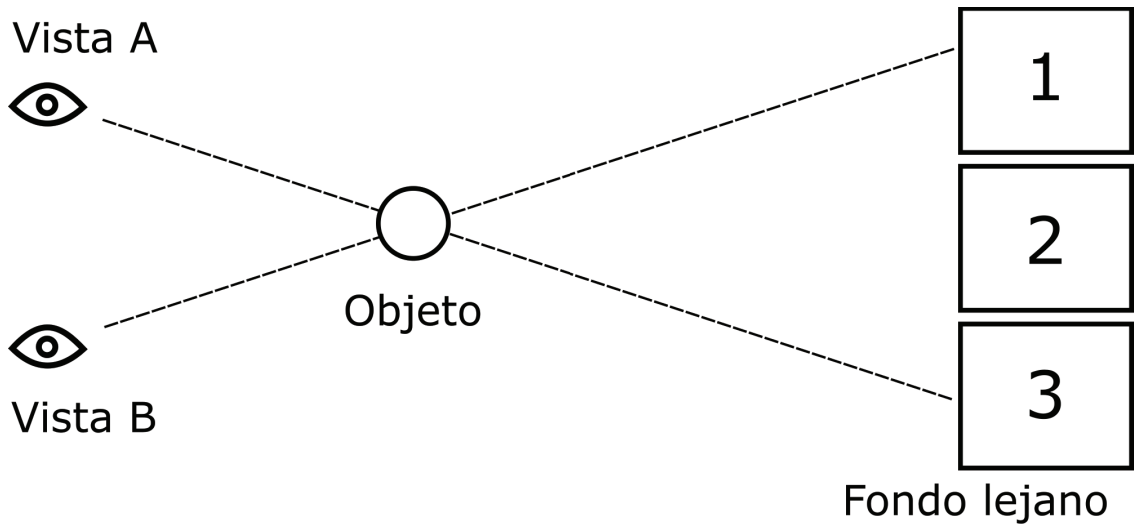
INVESTIGACIÓN TEÓRICO-CONCEPTUAL

Durante un viaje en coche seguramente se haya observado la rapidez con que los elementos cercanos pasan de largo mientras que los objetos lejanos se desplazan a menor velocidad. Esta diferencia en su posición percibida es lo que se conoce como paralaje.

Es por tanto un error de desviación a tener en cuenta cuando se realiza una medición espacial. En este sentido ha sido muy estudiado en el ámbito de la astronomía, donde el paralaje se produce debido a la posición relativa de la Tierra con respecto del resto de cuerpos celestes. La navegación, tanto aérea como marítima, lo contempla como un problema en la precisión de sus aparatos de medida.

A pesar de esta concepción negativa de este fenómeno, el paralaje permite una comprensión más completa de los objetos y el espacio. Por ejemplo, es el principio básico de la visión binocular. La desviación de la posición en la imagen que capturan los ojos permite calcular la profundidad a la que se encuentran los objetos. De una manera menos natural, los sistemas de representación con múltiples vistas, como el diédrico o las proyecciones ortogonales, utilizan este mismo principio.

Resulta especialmente apropiado afrontar el estudio del paralaje desde múltiples ámbitos. En este caso planteamos dos puntos de partida en los conceptos de identidad y espacio, en torno a los cuales planteamos una investigación hacia cómo distintas percepciones de los mismos generan, por sus diferencias, un efecto de paralaje que nos permita entenderlo mejor.



paralaje.

(Del gr. παράλλαξις, cambio, diferencia).

1. f. Variación aparente de la posición de un objeto, especialmente un astro, al cambiar la posición del observador.

— *Diccionario de la Real Academia Española*

Por primera vez se utiliza la palabra paralaje en literatura para hablar de Ulises de James Joyce. En la novela, se nos muestra la misma historia desde el punto de vista de distintos personajes, permitiéndonos una visión más completa de la situación y un entendimiento mayor de la misma.

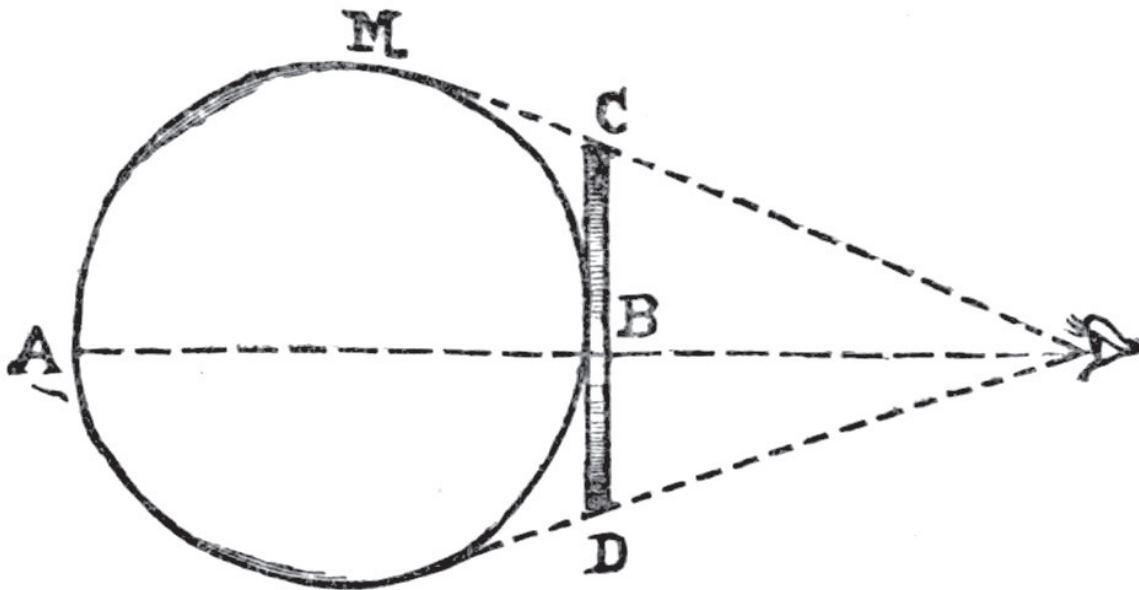
En la novela satírica *Flatland*, el matemático **Edwin A. Abbott** narra el día a día en un mundo plano desde el punto de vista de un cuadrado. Además de una

crítica mordaz a la sociedad de la época, en ella se cuenta el encuentro de seres con diferente cantidad de dimensiones; así, los puntos se relacionan con las líneas, que a su vez se relacionan con los polígonos. La aparición de una esfera es considerada una fantasía, al ser imposible de percibir en su totalidad dentro de este mundo.

“Imagine a vast sheet of paper on which straight Lines, Triangles, Squares, Pentagons, Hexagons, and other figures, instead of remaining fixed in their places, move freely about, on or in the surface, but without the power of rising above or sinking below it, very much like shadows—only hard with luminous edges—and you will then have a pretty correct notion of my country and countrymen.”

—*Flatland: A Romance of Many Dimensions* (1884) A.ABOTT, Edwin

Sujetos al plano en que viven, los personajes de la novela sólo se pueden reconocer mediante la vista en movimiento, para distinguir gracias al paralaje, las formas que nunca podrán comprender. Con este ejemplo, a través de la sencilla



Flatland: A Romance of Many Dimensions (1884) ABBOTT Edwin A.

explicación de las reglas geométricas que lo producen, entendemos también cómo es aplicable en distintos ámbitos y la necesidad no sólo de la existencia de «un paralaje» sino del suficiente (determinado según no sólo por la cantidad de puntos de vista diferentes, sino por las diferencias y la información que aportan cada uno de ellos).

- **LA INMENSIDAD ÍNTIMA**

Por un lado, una instalación que muestra sobre una pared la proyección de un espacio irreal. Esta proyección se corresponde en perspectiva con la posición del espectador frente a ella a pesar de que éste se mueva. La aparición de un segundo y posteriores espectadores superpone a la primera proyección las relativas a la posición de los demás. Así, cada espectador ve ante sí una única proyección correcta de acuerdo a su punto de vista y el resto deformadas no sólo por la diferencia de perspectiva que se proyecta sino también por la deformación que se produce por su ángulo de visión con la pared.

Se produce así un paralaje que ocurre a través de los distintos espectadores, el espacio que ocupan (la sala), el espacio representado (el lugar virtual) y el espacio de la representación (la pantalla sobre la que se proyecta).

Esta proyección (exponencialmente confusa según el número de espectadores activos) pone el foco de atención en la separación de los puntos de vista y en el espacio entre ellos.

El espacio que se proyecta es un espacio irreal. No puede transitarse más que con la mirada y, a diferencia de un mundo virtual, sólo existe en tanto en cuanto se percibe, y se amolda a la percepción que se tendrá de él. En este sentido recuerda la paradoja del árbol que cae en un bosque donde nadie lo escucha, y a los más recientes estudios en física cuántica, que atribuyen a la propia observación la capacidad de modificar lo observado.

Nuestra realidad virtual utiliza el espacio en paralelo (en un plano de otra dimensión) a nuestra realidad física. Mirar a la vez desde el punto de vista de

ambas realidades produce paralaje en la visión del espacio. No sólo vemos nuestra realidad y la ajena, sino que además vemos el espacio entre ellas. Un espacio multidimensional, en tanto que no sólo pertenece a las tres dimensiones de nuestra realidad.

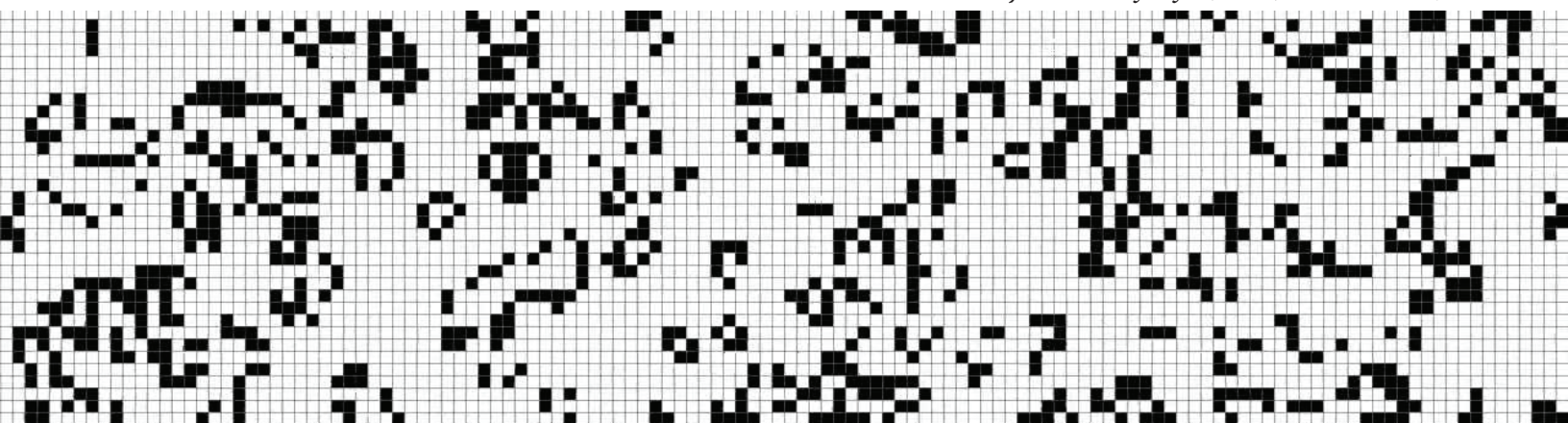
La multiplicidad producida por las múltiples percepciones simultáneas tiene implicaciones con respecto no sólo a la existencia misma del espacio, como ya hemos explicado, sino también para con el lenguaje usado para referirse a él. Así, podemos entender que cada espectador aporta (mediante la proyección) su propia visión del mismo espacio, pero así como la perspectiva le es propia a cada uno, así lo es también el significado que adquieren tanto el espacio y su proyección como los términos con los que puede referirse a ellos.

Es decir, si aceptamos que se trata de distintas visiones de un mismo espacio, el espacio no está (y no podrá estar) representado de manera apropiada en ninguno de los casos, y al hablar del espacio se estaría hablando en realidad de su representación, que es distinta desde cada punto de vista.

Las propuestas ofrecidas por la realidad virtual han estado a lo largo de su corta existencia durante el s.XX enfocadas a aislar nuestros sentidos del mundo que nos rodea para bombardearlos con estímulos artificiales que simulan un mundo ajeno. Esta clase de experiencia, aunque muy «inmersivas» (un término que analizaremos más adelante) tratan la realidad virtual, la simulación, como una irrealidad, algo que deja de existir cuando dejamos de percibirlo.

Las simulaciones de vida como la más conocida creada por el matemático **John Horton Conway**, que son en realidad simulaciones de complejísimos sistemas caóticos, no ofrecen ninguna posibilidad de interacción por parte del espectador, y no han estado muy vinculados al término realidad virtual, a pesar de adherirse mejor a él al existir por sí mismos sin la participación humana más allá de su creación inicial.

Conway's Game of Life (1970) CONWAY JH



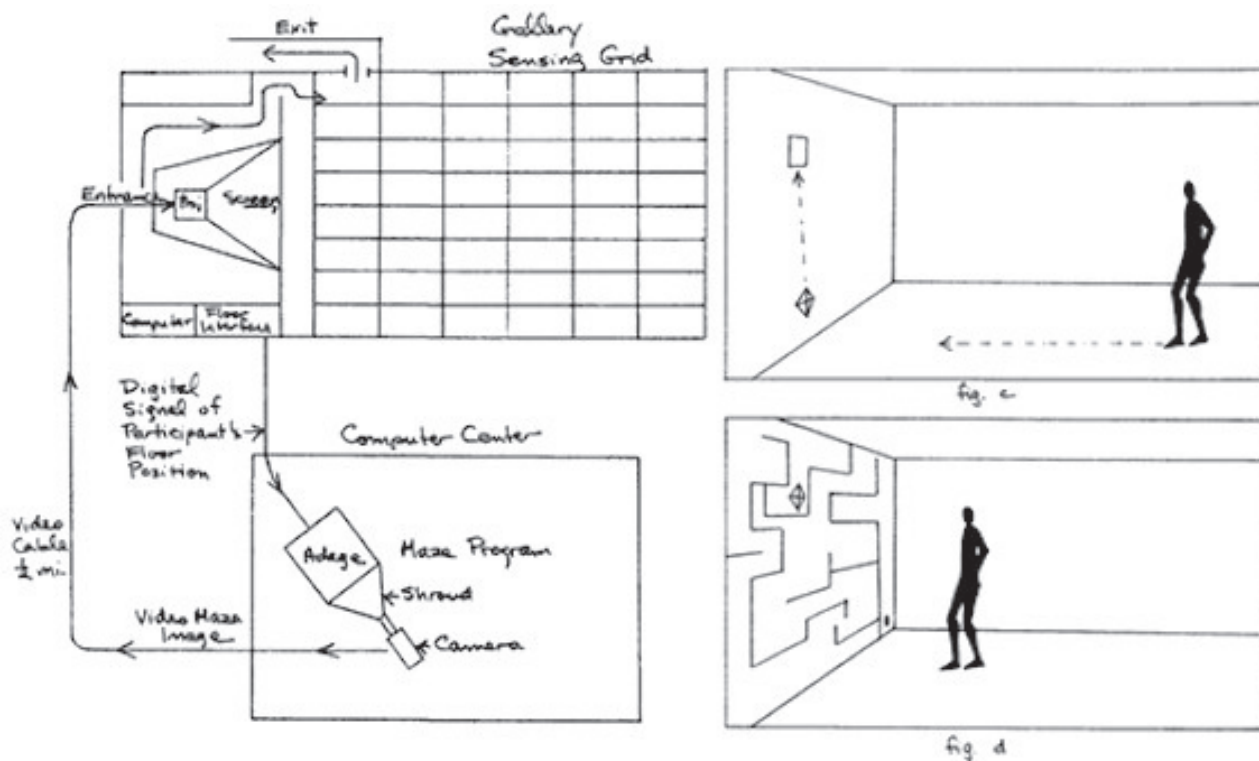


Erika M. Anderson durante una actuación de *I Wanna Destroy* (2015)

En estos casos es el aparato el que se lleva la atención. El envoltorio, lo que sólo existe por necesidad técnica, arrebatando (aparentemente) la importancia al contenido que trata de mostrar. Se genera una mayor inmersión del espectador cuanto mayor transparencia tenga el interfaz. Esta es una realidad ampliamente conocida y utilizada en el diseño de experiencias; simular comportamientos y movimientos naturales resulta en una experiencia más fluida.

Existe, por supuesto, la vía de investigación opuesta. **Erika M. Anderson** es un ejemplo de artista interesada más en destacar la relación del espectador con el interfaz y lo que **Marshall McLuhan** llamaba «patrones de percepción»¹. Es el

1 «EMA: This is What Anti-Capitalist Virtual-Reality Art Looks Like» DOYLE en *In These Times*, 17 de Febrero 2015.



Esquema representativo de *Psychic Spaces* (1971) KRUEGER

enfoque contrario a la mayor parte de la investigación realizada en el campo de la realidad virtual. Es por esto notable su labor que potencia una visión desde ambas perspectivas que permitirá un mayor entendimiento del objeto estudiado.

Myron Krueger realiza en 1971 la obra *Psychic Spaces*, que mediante placas sensibles en el suelo utilizaba la posición de los espectadores para reproducir sonidos distintos. Continuó experimentando con las distintas relaciones posibles hombre-máquina en numerosas otras instalaciones interactivas, pero en todas ellas incluyó la imagen. No es, realmente, un hecho destacable el uso de una pantalla o una proyección como parte del interfaz entre el espectador y el mundo virtual, y no debe serlo ya que nos regimos principalmente por la vista. Es excepcional, por ello, la falta de imagen en *Psychic Spaces*.

Al utilizar el movimiento del espectador sobre el suelo como interfaz, la interacción con la obra resulta natural al espectador incluso aunque la respuesta recibida sea artificial y no imite a la realidad. Es aceptado porque 'parece posible'.

Frank Popper decía que la experiencia de la realidad virtual le hacía «sentirse no sólo presente la realidad misma sino también una simulación de realidad»². Es decir, la propia realidad se antoja simulación ante los imposibles propuestos por lo virtual. En sus propias palabras, en esta situación puede decirse que «el espectador ha bajado la guardia».

En el estudio realizado por **Hugo Heyrman** acerca de la relación entre la realidad virtual (realidad artificial, la llamaba) y los sentidos del espectador, se introduce el término «telesinestesia»³, esto es, el conjunto de nuevas experiencias multisensoriales que se encontrarán nuestros cuerpos y sentidos a través de las nuevas tecnologías, haciendo referencia a la situación por la que nuestros sentidos nos permiten percibir cosas de un mundo que no está aquí, sino ‘más allá’ del nuestro.

Esto puede parecer una exageración, por lo que merece la pena que nos detengamos a analizarlo. Existe una gran cantidad de sentidos naturales, aunque tradicionalmente siempre se han considerado cinco, actualmente se distinguen más (existe un desacuerdo entre los investigadores con respecto al número exacto). Así, aparte de vista, gusto, olfato, oído y tacto, existen en el ser humano sentidos como la termocepción (percepción de la temperatura), nocicepción (percepción del dolor), propiocepción (percepción de la posición y movimiento de los músculos) y equilibriocepción (del equilibrio) entre otros. Existen, además, sentidos propios de especies animales distintas al ser humano que permiten percibir campos eléctricos y campos magnéticos entre otros.

Entendiendo entonces que un sentido no es sino un mecanismo (fisiológico) que permite la percepción de algo, un sentido artificial será un mecanismo artificial que permita la percepción de algo.

Aunque no nos corresponde dar una definición incuestionable de lo que es un sentido, quizá merezca la pena añadir que la percepción que ofrece un sentido

2 Art- Action and Participation. POPPER

3 Tele-Synaesthesia: the Telematic Future of the Senses. HEYRMAN

(artificial o no) no es medible. Para evitar así equívocos entre los denominados sentidos artificiales y los dispositivos de medida.

Esta distinción debe entenderse únicamente dentro del contexto en que nos desenvolvemos y más con un sentido práctico que definitorio.

Según McLuhan solo el artista es capaz de enfrentarse a la tecnología con impunidad gracias a que conoce los cambios en la percepción⁴. No es, entonces, ninguna sorpresa el uso de la tecnología en el arte. Creemos, aun así, conveniente explicar las particularidades de la tecnología de que hacemos uso.

Es, precisamente parte importante del funcionamiento conceptual de la obra el juego de su propia presencia en el espacio. El formato digital es, entonces, idóneo para ello. Su (al menos aparente) falta de conexión a un objeto o un lugar fortalece este concepto.

Al utilizar la aplicación (el *software*) únicamente como lente a través de la cual mirar el espacio físico y digital, la situación espacial de la obra no puede ser contenida por completo en una memoria digital. Si bien una parte es la aplicación en sí misma, su contexto espacial y la instalación no son extirpables. No podría

4 «The serious artist is the only person able to encounter technology with impunity, just because he is an expert aware of the changes in sense perception»
Understanding Media. MCLUHAN

Pac-Man (1980) en Applied Design en MoMA



exponerse, entonces, como *Pac-Man* en el MoMA⁵. La espacialidad en ese caso (como en el resto de videojuegos que han pasado a formar parte del catálogo del museo) es propia al espacio virtual generado en la pantalla. La manera en que se exponen recalca esto, considerando importante únicamente el software, siendo el hardware (las carcasas, los sistemas que lo interpretan) una necesidad a esconder (la exposición en MoMA no carece de hardware, pero hace un gran esfuerzo por ocultarlo).

Nuestro trabajo, en cambio, tiene como parte integral no sólo el dispositivo en que se reproduce, sino el espacio en que éste y el espectador se encuentran.

Entendemos, obviamente, que éste tratamiento está fuertemente vinculado al entorno y la sociedad en que se desarrolla y, al menos en parte, quedará obsoleto ante un cambio de paradigma. Creemos, sin embargo, que esto es un hecho insalvable no sólo en los trabajos que hacen uso de tecnologías aún en proceso de desarrollo, aunque los cambios de paradigma sean más frecuentes en estos campos. Un claro ejemplo de esta velocidad es la referencia de **Charlie Carlson** al proyecto Xanadú como una tecnología obsoleta antes de haber sido siquiera realizado.⁶

Hay una muy limitada posibilidad de interacción entre el espectador y la pieza, con la que no se pretende formular las cuestiones de autoría de un trabajo en cuya creación o forma el espectador tenga alguna capacidad de modificación. Colocamos al espectador únicamente en el papel de espectador, del que mira, reforzando y señalando aún más la única acción que le está permitida, que es mirar.

Cabe señalar que existe un vasto campo a estudiar en cuanto a las posibilidades de la interacción entre el espectador y la obra, ahora que disponemos de la tecnología que nos permite hacer piezas que reaccionen a las distintas elecciones del espectador.

5 Exposición Applied Design, MoMA, 2 de marzo, 2013–20 de enero, 2014

6 “Today, Xanadu is just another abandoned place left behind in the dust of progressing technology.” *Weird Florida: Your Travel Guide to Florida’s Local Legends and Best Kept Secrets*. CARLSON

• *SELF-IE*

Por otro lado, una aplicación para móviles que se presenta como una aplicación para hacer selfies pero, al presionar para tomar la foto, nos muestra una imagen ajena que podemos desechar o compartir, planteando no sólo cuestiones de identidad sino también de su registro.

Jean-Paul Sartre explica cómo la mirada del otro nos produce vergüenza⁷, un sentimiento de dos direcciones, según explica; la conciencia del otro, su presencia como sujeto y no como objeto, nos convierte bajo su mirada en un objeto, y a la vez, nos hace ser conscientes de nosotros mismos. En este sentido, nos resulta necesaria la presencia del otro para tomar autoconsciencia. Sólo la mirada consciente de otro nos hace ser conscientes de nosotros mismos. Somos en tanto que no somos otro.

Este pensamiento se posiciona contrario al racionalismo de **René Descartes**:

«Transformo para mí la frase imbécil y criminal del profeta de ustedes, ese “pienso, luego existo” que tanto me hizo sufrir, pues “mientras más pensaba menos me parecía ser”, y digo: “me ven, luego soy”. Ya no tengo que soportar la responsabilidad de mi transcurrir pastoso: “el que me ve me hace ser, soy como él me ve”».⁸

Según Sartre, la intromisión de otra subjetividad en el yo conlleva un conflicto inevitable en nuestra relación. El trato con los demás es, necesariamente, un conflicto entre libertades. Cada uno cosifica a los demás e intenta evitar ser cosificado por ellos. Es lo que se conoce como la dialéctica de la cosificación. Este conflicto puede entenderse en dos casos principales: bien uno defiende su propia subjetividad y libertad, lo cual nos lleva a tratar al otro como objeto, como esclavo de nuestra subjetividad; o bien se reconoce la libertad y subjetividad del otro, que

7 El ser y la nada. SARTRE

8 Los caminos de la libertad. SARTRE

conduce a tratarse a uno como objeto, como un ser carente de libertad, despertando una rebelión que demuestra que no podemos prescindir de nuestra libertad.

El conflicto es, entonces, la base de todas nuestras relaciones interpersonales. En su obra *A puerta cerrada*, Sartre recoge este pensamiento, quedando resumido en la célebre cita «El infierno son los otros»⁹.

Resulta importante señalar, entonces, que si la consciencia de uno mismo se obtiene sólo mediante la mirada de otro, y esta intervención resulta en un conflicto, es la identidad, el ser uno mismo, raíz de un conflicto inevitable. Se entiende entonces el comienzo del razonamiento absurdo de **Albert Camus** «No hay más que un problema filosófico verdaderamente serio: el suicidio. Juzgar si la vida vale o no vale la pena de vivirla»¹⁰.

Si la presencia de otro es necesaria para nuestra propia consciencia, siempre y cuando nos miran, la falta de estas miradas nos condena al vacío existencial. En *Esperando a Godot*, **Samuel Beckett** expresa esta angustia a través de Vladimiro con su frase «Dime: ¿estás seguro de haberme visto?»¹¹. Se siente completamente ligado a la imagen que los demás tengan de sí. Esto hace en la obra tan presente a Godot (que nunca aparece) como a los demás, que nunca paran de referirse a él.

Ya en la antigüedad aparece la búsqueda de la inmortalidad a través del recuerdo de uno en los demás. Aparecer en el registro de la Historia nos mantendrá ligados a este mundo, presentes, eternamente.

Se entiende por Historia el periodo histórico que transcurre desde la aparición de la escritura hasta la actualidad. El término se aplica también al registro de los sucesos en este periodo. Resulta evidente entonces la importancia del registro, de la permanencia de lo vivido en el tiempo. Lo anterior, lo que queda fuera de este registro es Prehistoria, puede haber sido o no, pues no es ya.

9 A puerta cerrada. SARTRE

10 El mito de Sísifo. CAMUS

11 Esperando a Godot. BECKETT

¿Puede estarse, entonces, fuera de la Historia existiendo en el tiempo de la escritura? **Franz Kafka** dejó encargado¹², como última voluntad, que se quemase la totalidad de su obra, mayoritariamente inédita. El escritor no es el único personaje de que se tiene constancia que haya querido ser olvidado por la Historia. En su caso, obviamente, el deseo no fue cumplido, y su obra sobrevive hasta nuestro tiempo. ¿Pero qué habría pasado si se hubiera llevado a cabo? Nuestra actitud conservadora frente a la obra que hoy admiramos nos hace estremecernos ante la idea, pero continuamente trabajos inacabados o malavenidos son desechados, siendo desconocidos para siempre. Si entendemos por Historia, pues, al registro de los hechos y no al conjunto de los hechos (registrados o no) durante un periodo

12 Cartas a Max Brod (1904-1924). KAFKA

Live-taped corridor (1970) NAUMAN B.



de tiempo, aún podemos pertenecer a la Prehistoria (entendiendo como ésta lo no registrado), de la manera en que un pensamiento que no se escribe puede perderse para siempre.

El arte siempre ha pedido del espectador no sólo que reciba en sus retinas los fotones que se rebotan de la superficie de los objetos artísticos, sino que los interprete de acuerdo a su experiencia personal y sus propios conocimientos, que acuda y que recorra las salas de exposiciones, los museos, etc., que rodee las esculturas, transite los espacios, observe hacia las pinturas. Adaptar a las posibilidades técnicas actuales la lista de verbos que permitimos y esperamos lleve a cabo el espectador no modifica la intención o la autoría de las piezas.

Realizando una simple analogía, los actores no son autores de la obra que representan, así como los intérpretes musicales no son autores de las composiciones que interpretan.

En este sentido, el proyecto se encuentra dentro del contexto de piezas como *Time Delay Room*, de **Dan Graham**¹³, *Observation of the observation*, de **Peter Weibel**¹⁴, o *Live-taped corridor*, de **Bruce Nauman**¹⁵, que pueden agruparse como piezas de auto-observación, donde el espectador no es únicamente un observador sino que es, al mismo tiempo, objeto de la observación.

En el caso de nuestro proyecto, el espectador no se observa a sí mismo, sino a su propia percepción o a la percepción que de uno tienen los demás. Una suerte de auto-observación mediada. Es, al fin y al cabo, imagen mediada.

Ya el surrealismo enfrentaba al espectador a su realidad. *Ceci n'est pas une pipe* de **Magritte**¹⁶ nos recuerda que nos encontramos frente a un cuadro. Que la pipa que entendemos ver no es sino pintura sobre un lienzo. Volvemos aquí a la

13 <<http://www.medienkunstnetz.de/works/time-delay-room/>>

14 <<http://www.medienkunstnetz.de/works/beobachtung/>>

15 <<http://www.medienkunstnetz.de/works/live-taped-video-corridor/>>

16 *La trahison des images* (1928–1929) MAGRITTE, actualmente en LACMA, Los Angeles, EEUU.

suspensión de la incredulidad. El espectador quiere creer en la representación, y creerá en ella mientras ésta parezca posible. Otras obras surrealistas se acercan al límite de lo que el espectador puede aceptar como posible buscando, en su caso, sus referencias en los sueños, cuya realidad es aceptada sin duda hasta que despertamos.

Carte Blanche (1965) MAGRITTE R.



Carte Blanche, también de Magritte, tiene como fundamento principal un juego de irrealidad mediante un paralaje imposible.

Jorge de Oteiza argumentaba¹⁷ que ya hemos estudiado suficiente el volumen de los objetos en el espacio, y ahora debemos estudiar el vacío entre ellos. Esto es, estudiar el espacio que no ocupan. El espacio que aún puede ser. Una idea similar es la que mueve a **Gordon Matta-Clark** a practicar las fragmentaciones y subtracciones en los edificios como parte de su movimiento de anarquitectura.

Ambos artistas utilizan el espacio vacío de los objetos en el espacio que ocupan y dejan de ocupar, o el espacio que, sin ocuparlo, utilizan.

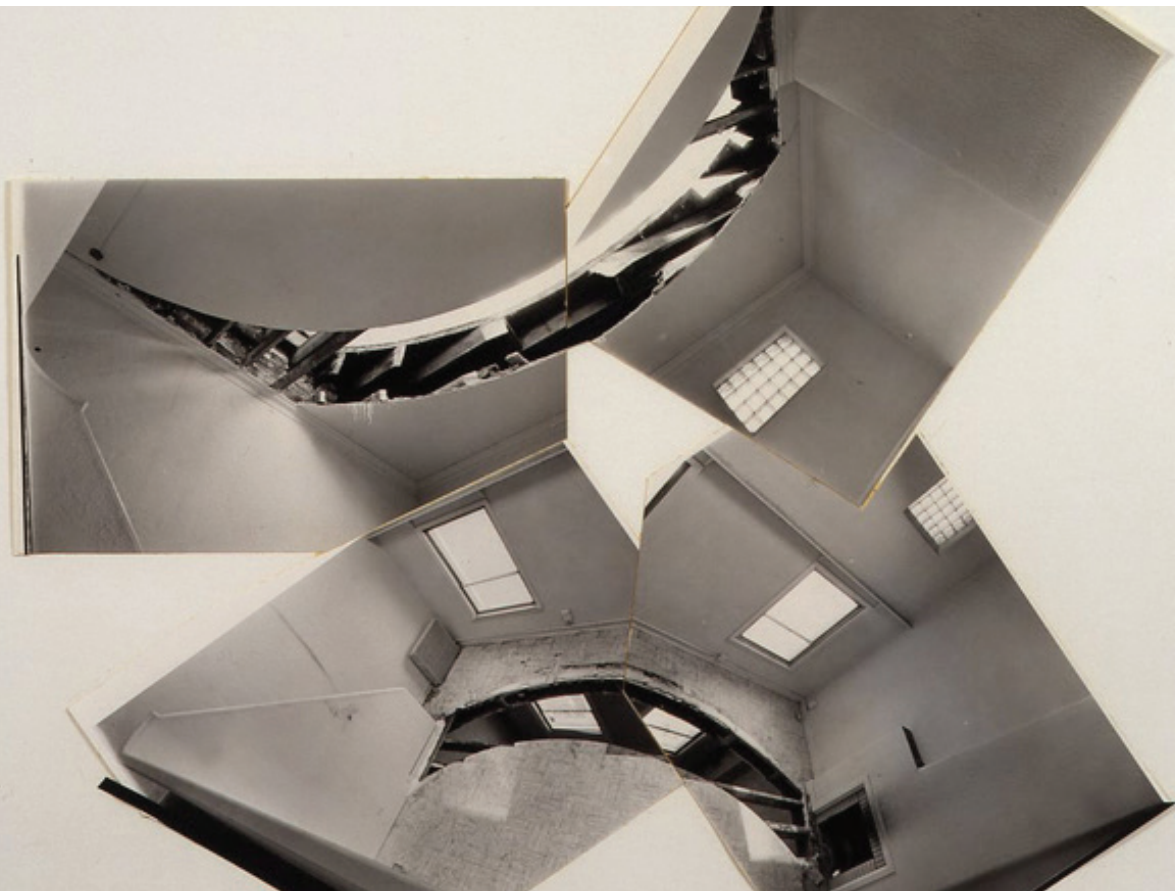
George Bachelard trata lo científico y lo imaginario, dos partes de la expresión humana muy distintas pero igualmente importantes¹⁸. Examina cómo la arquitectura influye en la creatividad de los poetas. Esto fue gran influencia en artistas como **Ed Rusha**, Gordon Matta-Clark y **James Turrell**.¹⁹

17 Jorge Oteiza: El espacio y el tiempo en la escultura. (1988) OTEIZA

18 La poética del espacio(1957) BACHELARD

19 «Kentucky Fried Zero: Act 2», 19 de Julio 2013 en Superlevel HILDEBRANDT, M.

Artist's paste-up for MCA Exhibition catalogue 'Circus' (1978) MATTA-CLARKE G.





Bridget's Bardo (2008) TURRELL J.



Afrum I (white) (1967) TURRELL J.

LÍNEA DE TRABAJO PREVIA

Dentro del contexto del trabajo que presentamos, algunos de los conceptos se pueden encontrar también en trabajos previos, proporcionando un contexto personal de trabajo; a nivel conceptual la dualidad individuo-entorno, y a nivel formal tanto el uso de una estética de la multiplicidad como el uso de tecnología actual, la realidad virtual y la participación del espectador.

Estos conceptos están presentes en gran cantidad de mis proyectos, así como el uso de imágenes distorsionadas por repetición o superposición que requieren del espectador que en su interpretación descarte o rellene los huecos por sí mismo para obtener una imagen completa.

No-Lugares (2012)

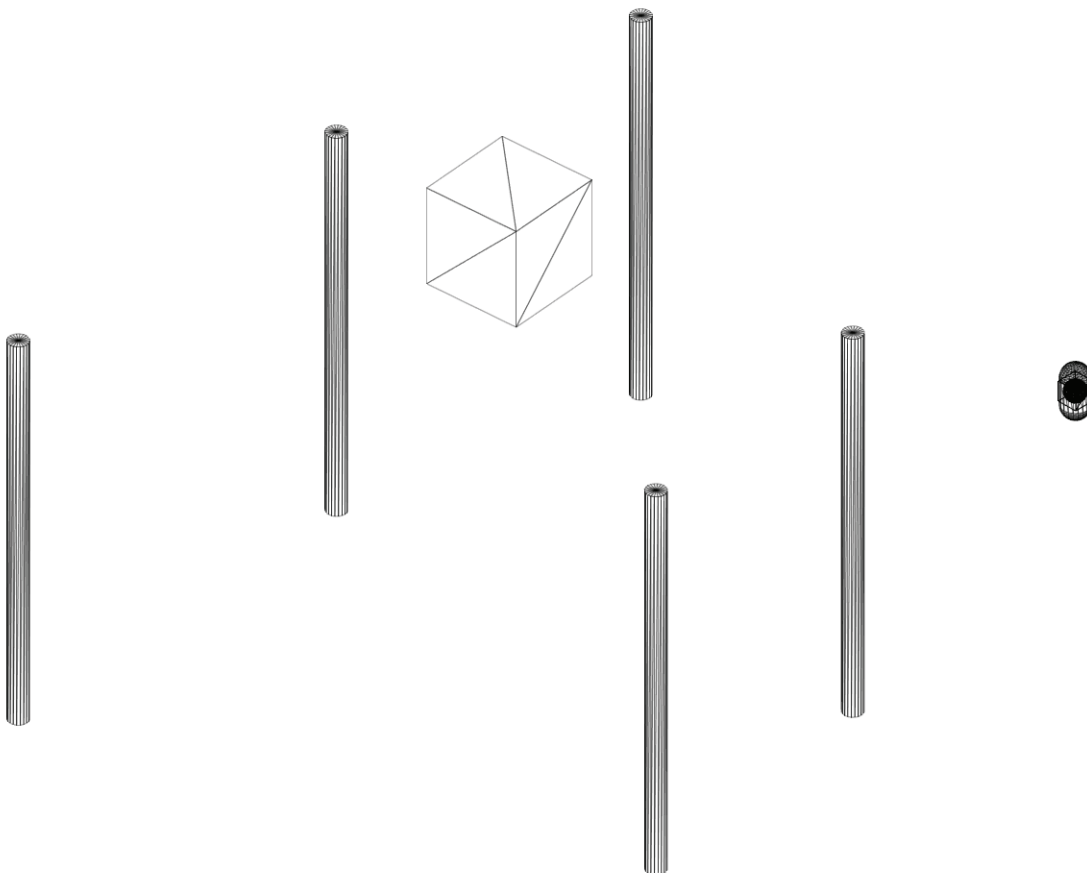


Está presente también el uso de la tecnología de realidad virtual y todo tipo de sensores en gran cantidad de pequeños trabajos. Asimismo, en el uso de la participación activa del espectador en la obra utilizo nociones de *UX* (experiencia de usuario) provenientes de mi trabajo como desarrollador de videojuegos. *No-lugares* (2012) es una serie fotográfica en la que se estudia cómo el entorno afecta al individuo y su percepción (tanto de uno mismo como del resto) mediante el uso de imágenes fotográficas de larga exposición. Es aquí donde más claramente se ve el interés previo al presente proyecto en cuanto a la subjetividad de la imagen y su interpretación. No es casual tampoco el objeto de estudio; el individuo y su relación con el entorno o, quizá, el entorno y su relación con el individuo.

En Busca la urna y deposita tu voz (2014/15) ya se trataba el tema de unir en un espacio del mundo real elementos virtuales, con los que se interactúa sin artilugios individuales.

Se trata de una instalación interactiva basada en el sonido y el movimiento del espectador en un espacio. El espacio físico y el espacio virtual se superponen uno a otro, de manera que las acciones del espectador activan reacciones sobre objetos del espacio virtual.

Esquema de la posición de los objetos y el espectador en el espacio virtual en *Busca la urna y deposita tu voz*



Con el imperativo de buscar nos movemos en un espacio vacío donde escuchamos voces ajenas hablar en distintos idiomas. Mediante nuestros gestos y el sonido de estas voces se describe en el centro de la sala una figura en el espacio que envuelve la habitación en silencio a su tacto. Se nos ha indicado que hablemos, ante lo que no hay respuesta.

Es un espacio donde el espectador escucha discursos (conversaciones, discusiones, ruedas de prensa,...) en varios idiomas, sobre temas variopintos y por distintas personalidades (Simone de Beauvoir hablando de feminismo, un debate de la independencia de Cataluña, una conversación entre amigos sobre arte,...) dispuestas alrededor de un cubo en el espacio sólo perceptible porque «al tacto» (es un

Busca la urna y deposita tu voz (2014/15)



PROCESO DE PRODUCCIÓN

El proceso de desarrollo del proyecto actual comienza como continuación más o menos directa de *Busca la urna y deposita tu voz*, el trabajo realizado para *Producción y difusión de proyectos artísticos*²⁰. En aquella pieza no se utilizaba ninguna imagen, funcionando únicamente mediante el sonido y el registro de los movimientos del espectador en un espacio. La principal preocupación a nivel plástico era no utilizar un aparato técnico que señalase al uso de un interfaz, intentando que éste fuera completamente transparente al usuario.

Avanzando desde ese punto en la investigación de la unión de los espacios físico y virtual, planteamos una aplicación para móviles que genera de manera procedimental formas tridimensionales según la posición GPS del dispositivo, mostrándose sobre la imagen capturada por la cámara.

A partir de la imprecisión del GPS se generaban distintas perspectivas de los mismos objetos en el mismo lugar en distintos dispositivos. Adoptamos el error como objeto directo del estudio; las distintas perspectivas de un mismo objeto según distintos observadores. A la diferencia en estas percepciones es lo que conocemos como paralaje, y será el principal nexo de unión en el proceso de desarrollo de *Ángulos de Paralaje*. Abandonamos, por esto, el uso del GPS para el proyecto, pero aprovechamos los descubrimientos realizados.

Comenzamos entonces un trabajo de investigación tanto teórica como plástica, donde la influencia de diversos referentes (ver apartado correspondiente) afectan radicalmente al enfoque formal del trabajo.

Desarrollamos dos programas principales, permitiendo distintas funcionalidades y dando base a los formatos de las piezas finales.

Ambas piezas de software están desarrolladas en Unity3d, haciendo uso de Zigfu para el trabajo con Kinect y del AndroidSDK para la aplicación móvil. A

²⁰ Asignatura de cuarto curso del Grado en Bellas Artes.

pesar de un conocimiento previo de parte de dichas herramientas, el desarrollo del proyecto ha presentado varios retos técnicos en cuanto a su programación.

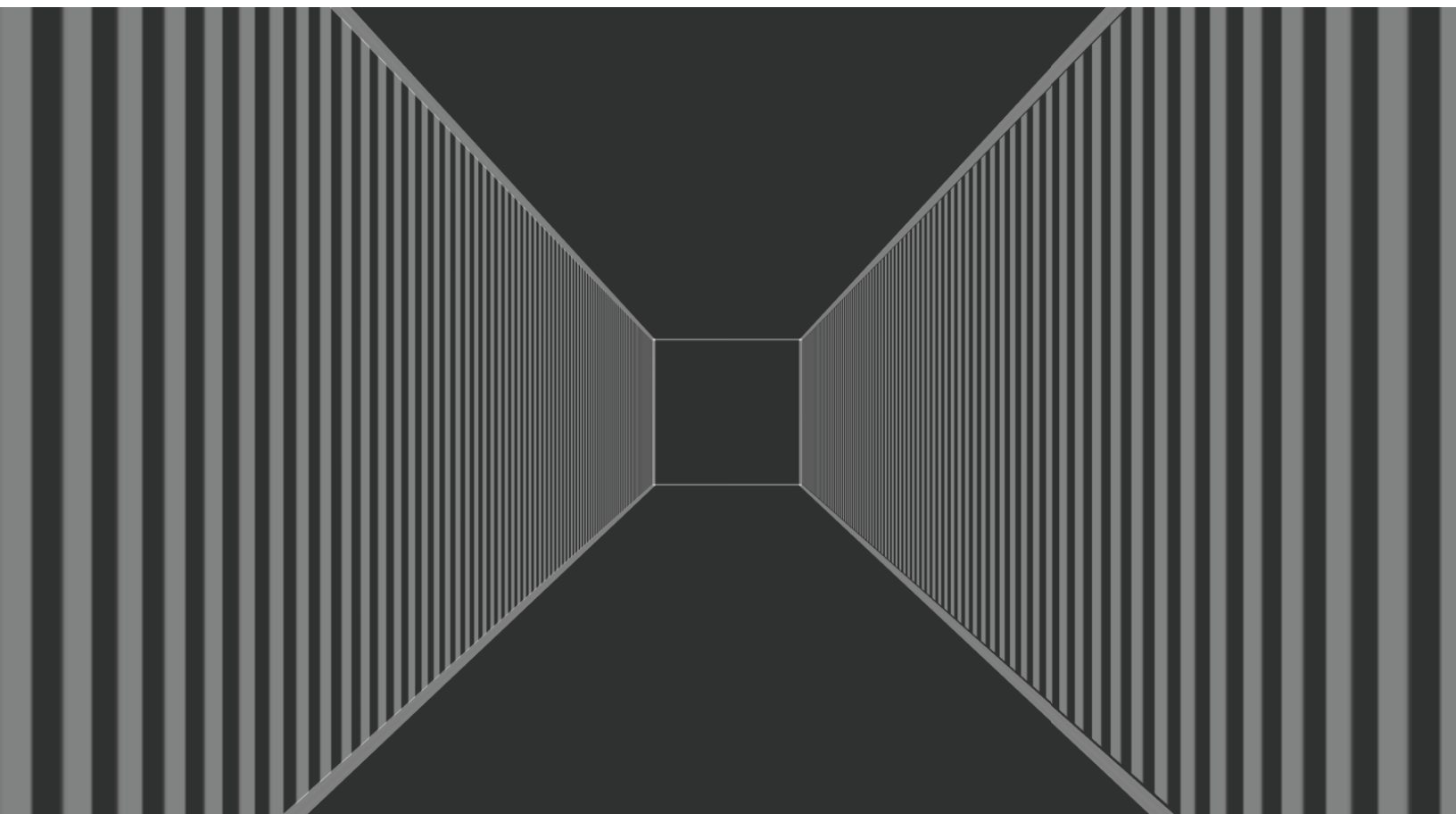
El proyecto se presenta en un medio típicamente lúdico (al menos en cierta medida). Aprovechamos así la predisposición del espectador a participar al no enfrentarse a un medio desconocido, y reducimos también la fricción del espectador con los interfaces, que están diseñados teniendo en cuenta los diseños de *UX* más comunes en estos medios.

En este sentido, tratamos de simular los entornos en que estas interacciones son comunes para dar la apariencia de pertenecer a ellas, favoreciendo que el espectador se enfrente a las piezas «con la guardia baja».

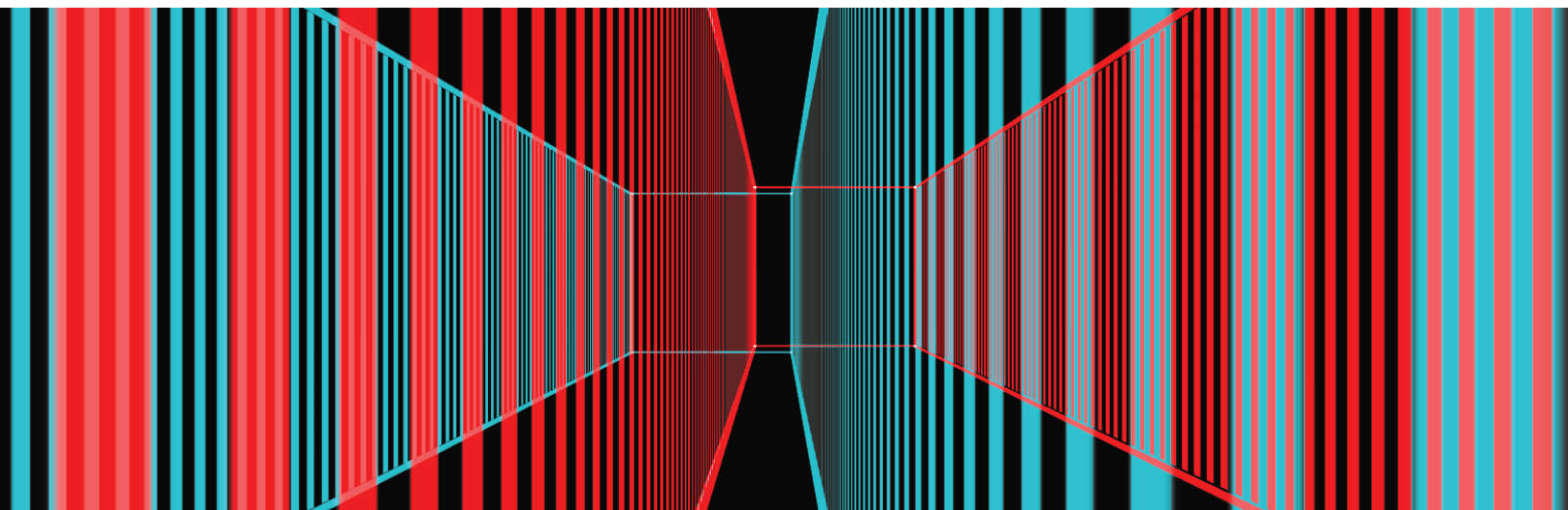
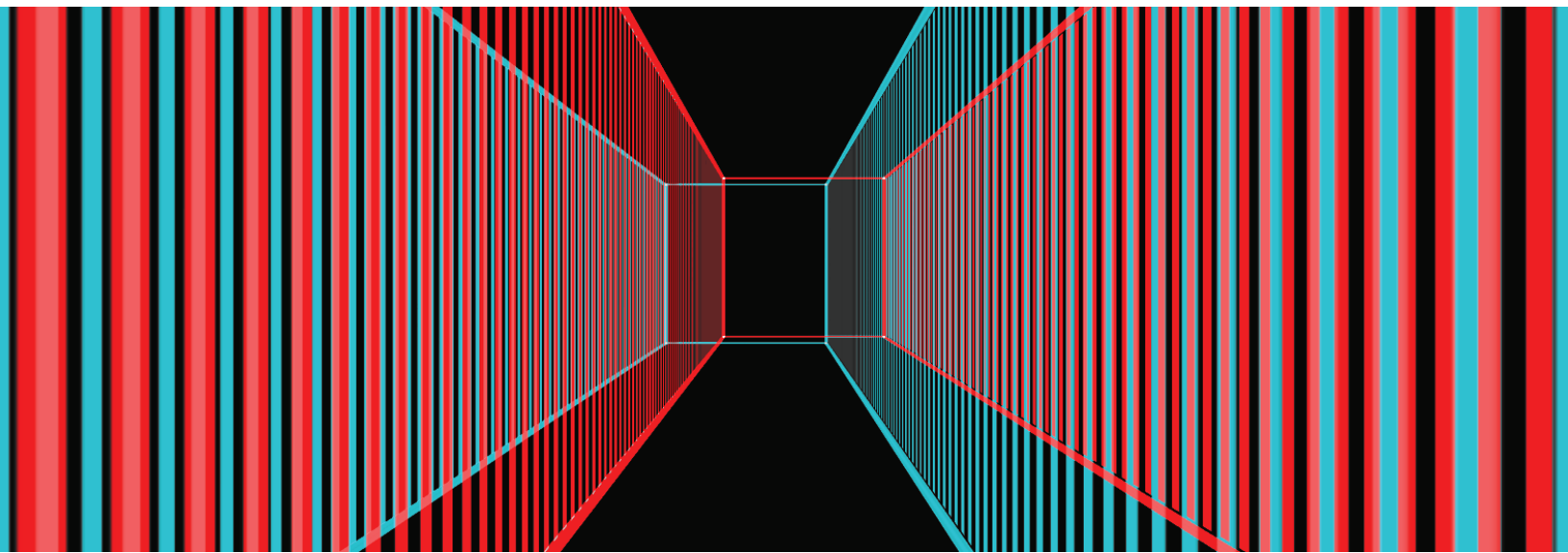
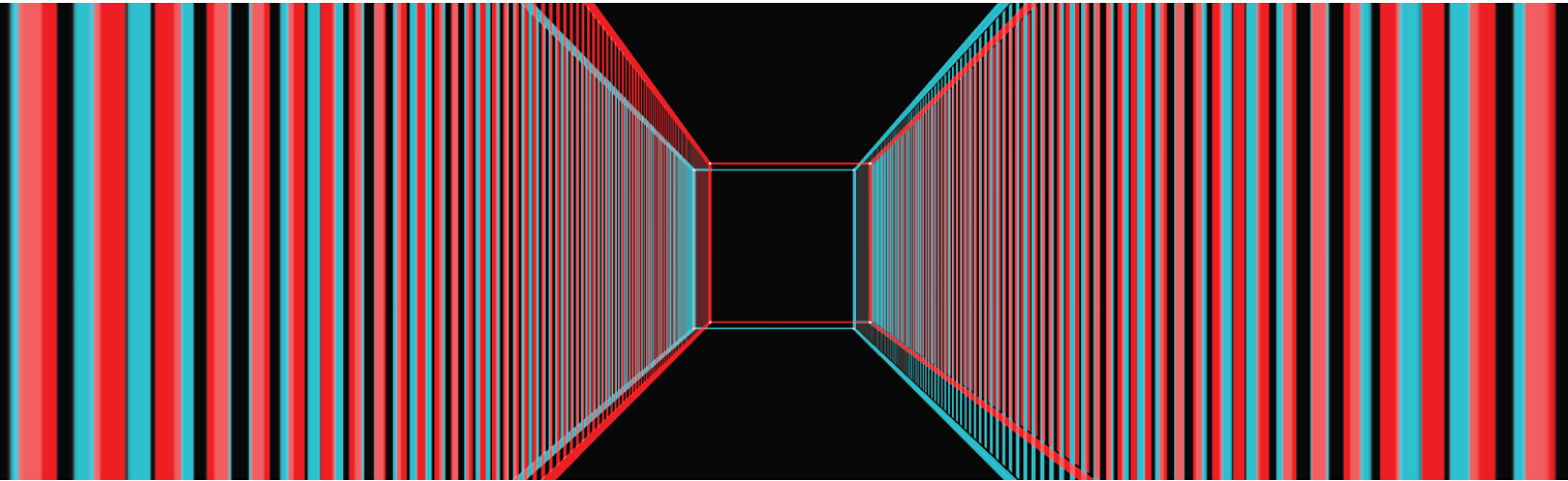
Los formatos elegidos son, pues, distintos como lo son (y a causa de que lo son) las relaciones de los espectadores con ellos y su uso. Así, cabe esperar una continuación en la serie que seguiría aumentándose en nuevos formatos si así lo requiere su interacción.

Por su lado, en la instalación se hace uso de la tecnología Kinect, utilizada en el desarrollo de videojuegos. A través de ésta capturamos la posición del espectador (o los espectadores) y utilizamos esta información para realizar una proyección geoméricamente correcta de la visión del espacio en el entorno virtual.

Primer espacio virtual de la serie *La inmensidad íntima*



Conforme los espectadores se separan uno del otro, sus visiones se diferencian más, generando más información en una imagen múltiple y confusa.



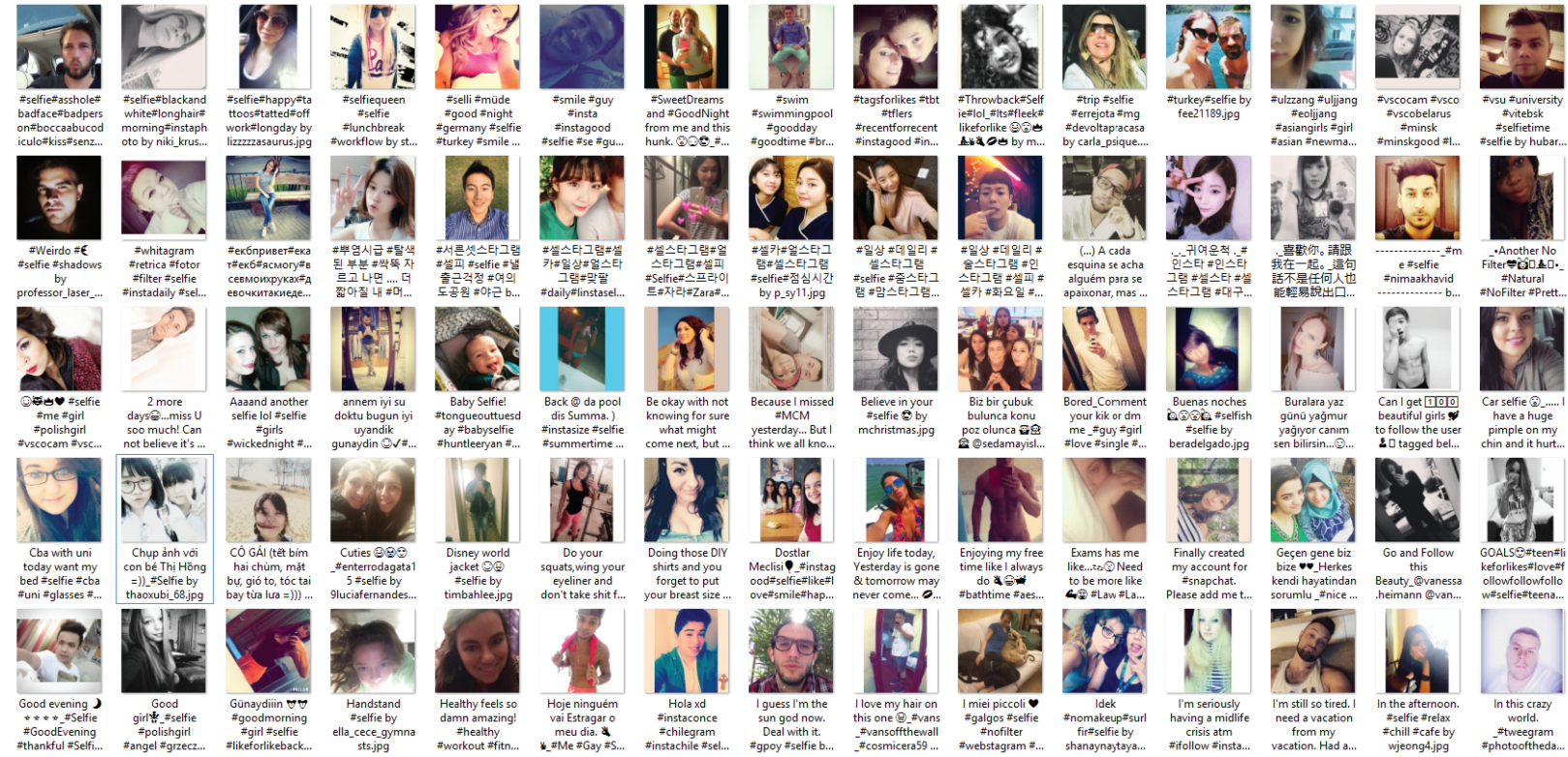
Primer programa producido. Puede apreciarse el uso de las coordenadas GPS y una figura virtual situada dentro de un espacio tridimensional marcado por una rejilla.

-12604085

0.168819
0.09377813
0.418561

36.71943 x
-4.432539





En relación al espacio en la serie *La inmensidad íntima*, la traducción plástica del concepto es directa; utilizamos la posición de cada espectador para generar una cámara en el espacio tridimensional virtual, cuya visión se proyecta superpuesta a las de los demás.

En relación a la percepción del individuo, para la serie *Self-ie*, el proceso es más largo. Desarrollamos una aplicación para móvil por la relación a nivel personal que tiene generalmente cada uno con su propio dispositivo. En un principio tratamos de eliminar en tiempo real al individuo de una fotografía, pero la dificultad técnica que presenta resulta insalvable.

Utilizamos como referencia el fenómeno viral del *selfie* como exponente de la tendencia obsesiva para con la identidad. Esta aplicación permite tomar una fotografía con la cámara frontal del dispositivo, pero al apretar el obturador, la imagen resultante no nos representa, sino que nos vemos entremezclados con una de tantas imágenes que la gente ha publicado en la base de datos de Instagram.

Frente a este planteamiento, el espectador puede descartarla, tirarla a la basura, o podemos compartirla, en cuyo caso se nos permite etiquetarla con varios términos.

Se trata de una aplicación aparentemente similar a Instagram, con una imagen de marca realizada utilizando iconos de Facebook, de modo que se integre en el marco de las redes sociales, lo que ya es conocido por el público. La marca de la aplicación, *Self-ie*, es un juego de palabras entre el ya mencionado *selfie* y *selfless* (en inglés «altruista» o «carente de uno mismo») al pronunciar el guión como el signo matemático de la resta. Se trata, pues, de un *selfie* sin *self*. Yo sin mi identidad.

Muestra de uso de la aplicación de la serie *Self-ie*



CRONOGRAMA

	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo
<i>Búsqueda de la idea</i>						
<i>Investigación conceptual</i>						
<i>Desarrollo de prototipos</i>						
<i>Desarrollo final</i>						

La intermitencia ciertamente apreciable en la búsqueda de la idea y en el desarrollo se debe a los ya explicados cambios de enfoque debido a la evolución en la investigación conceptual.

PRESUPUESTO

	Coste
<i>Cuota de publicación en GooglePlay</i>	25\$
<i>Licencia profesional de Unity3d</i>	1500\$ (o 75\$ al mes)
<i>Licencia individual de Zigfu</i>	200\$
<i>Horas de trabajo (300h)</i>	3000€

Tanto en el caso de la cuota de GooglePlay como las licencias de Unity3d y Zigfuse trata de pagos únicos por persona y no por proyecto.

BIBLIOGRAFÍA

ABBOTT, E.A. (1884). Flatland: A Romance of Many Dimensions.

BACHELARD, G. (1957) La poética del espacio.

BECKETT, S. (1953). Esperando a Godot.

CAMUS, A. (1942). El mito de Sísifo.

CARLSON, C. (2009). Weird Florida: Your Travel Guide to Florida's Local Legends and Best Kept Secrets

DENNET D. (2003).«The illusion of consciousness» en TED Febrero<http://www.ted.com/talks/dan_dennett_on_our_consciousness?language=en> [Consulta: 2 de Junio de 2015]

DOYLE, S. (2015). «EMA: This is What Anti-Capitalist Virtual-Reality Art Looks Like» en In These Times, 17 de Febrero. <<http://inthesetimes.com/article/17653/ema-this-is-what-anti-capitalist-virtual-reality-art-looks-like>> [Consulta: 31 de Mayo de 2015]

ELLISON, C (2015) «Cara Ellisonon: ThePoetics of Space», 3 de Enero en eurogamer<<http://www.eurogamer.net/articles/2015-01-03-cara-ellison-on-the-poetics-of-space>> [Consulta: 31 de Mayo de 2015]

FONTCUBERTA, J. (2011) «Por un manifiesto posfotográfico», 11 de Mayo en La Vanguardia <<http://www.lavanguardia.com/cultura/20110511/54152218372/por-un-manifiesto-posfotografico.html>> [Consulta: 2 de Junio de 2015]

HILDEBRANT, M. (2013) «Kentucky Fried Zero: Act 2», 19 de Julio en Superlevel<<http://superlevel.de/spiele/kentucky-fried-zero-act-2/>> [Consulta: 31 de Mayo de 2015]

INDVIK L. (2013). «InsideMoMA'sClassic Video GamesExhibit», 1 de Marzo en Mashable<<http://mashable.com/2013/03/01/moma-video-games-exhibit-pics/>> [Consulta: 31 de Mayo de 2015]

JOYCE, J. (1922). Ulises.

MCLUHAN M. (1964). Understanding Media

OTEIZA, J. (1988) El espacio y el tiempo en la escultura <<https://www.youtube.com/watch?v=dXFUYyo3KRc>> [Consulta: 8 de Junio de 2015]

POPPER, F. (1975). Art—Action and Participation

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA (2015). Diccionario de la lengua española (Avance de la 23.a ed.).

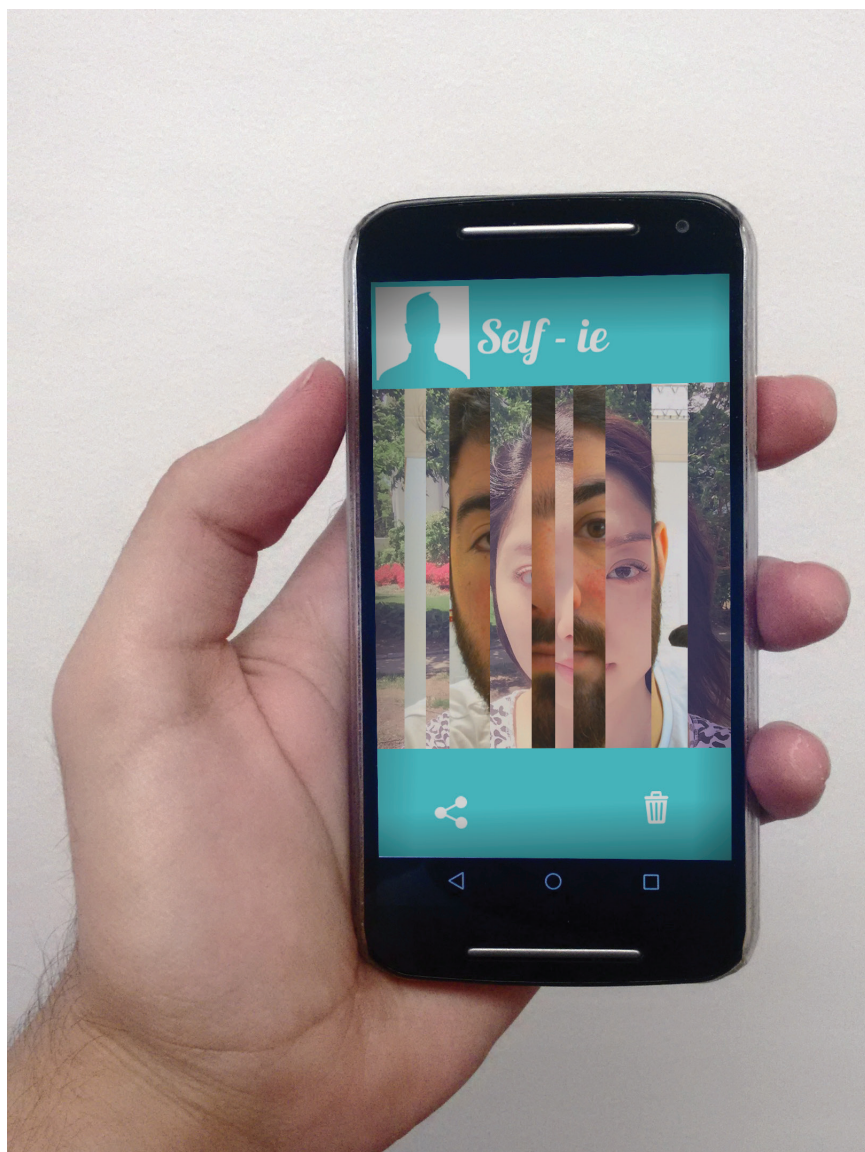
SARTRE, J.P. (1943). El ser y la nada.

TÉLLEZ C. (2015) «Estrategias de Ausencia: para entender las imágenes desde el cuerpo» en Arte y Crítica <<http://www.arteycritica.org/ensayos/estrategias-de-ausencia-para-entender-las-imagenes-desde-el-cuerpo/>> [Consulta: 2 de Junio de 2015]

TURRELL, J. (2015) James Turrell<<http://jamesturrell.com/>> [Consulta: 31 de Mayo de 2015]

N/A «An ark kit puncture, anarchy torture, an arctic lecture, an orchid texture, an art collector.» en But Does it Float <<http://butdoesitfloat.com/An-ark-kit-puncture-anarchy-torture-an-arctic-lecture-an-orchid>> [Consulta: 31 de Mayo de 2015]

ANEXO

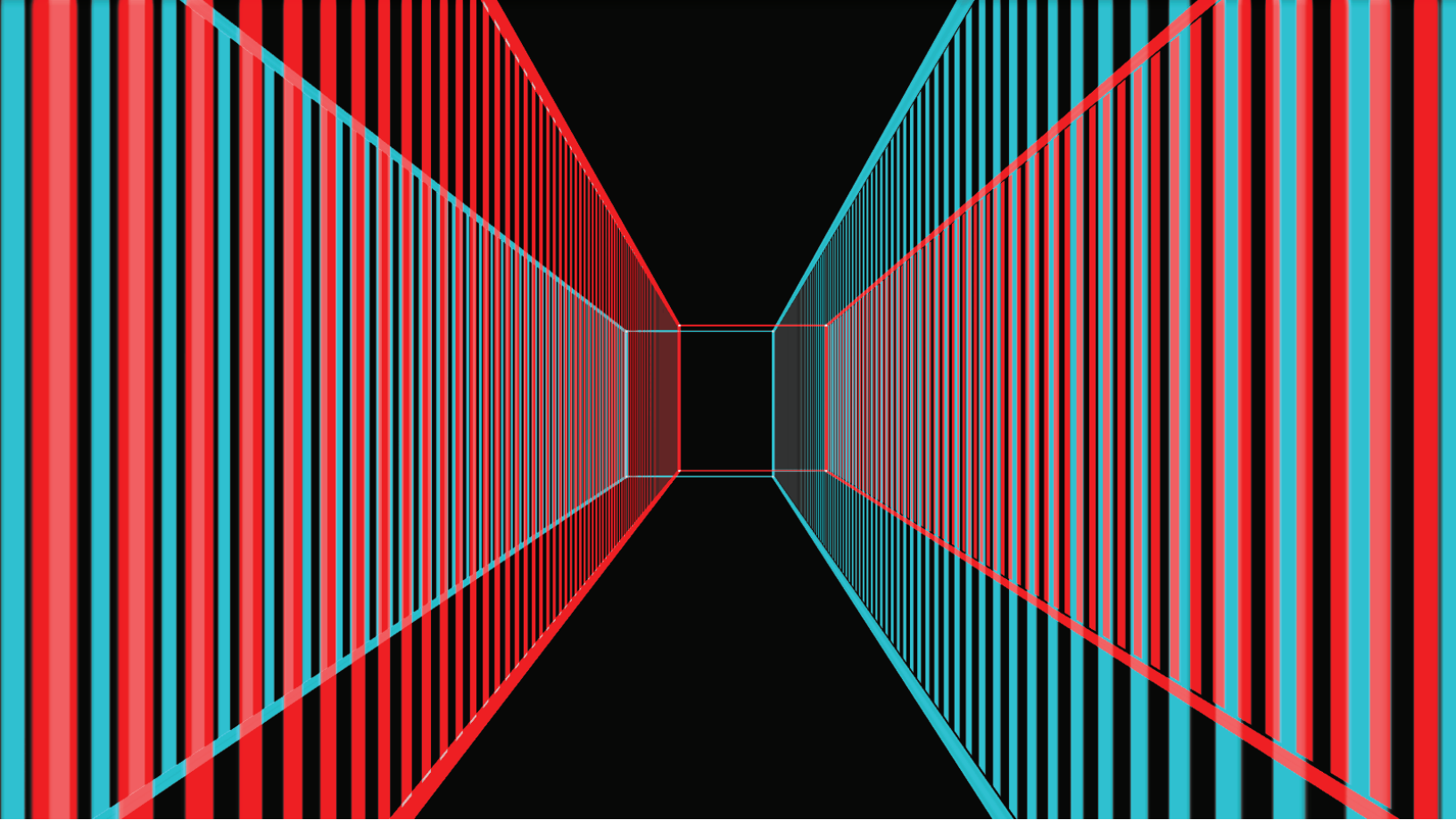


Ángulos de Paralejo, serie Self-ie

Rico Zambrana, Alberto 2015

Medidas: 130MB

Aplicación digital para el SO Android



Ángulos de Paralaje serie La inmensidad íntima

Rico Zambrana, Alberto 2015

Medidas montada: 3,20 x 2,80 x 2,00 m

Medidas embalada: 0,12 x 0,16 x 0,38 m + 26,1 Mb

(requiere un ordenador y un proyector)