



I SEE YOU

Alumno: Sara Gaspar Pérez
Tutor: Jose María Alonso Calero
BBAA Málaga 2015/2016
Trabajo Fin de Grado

BBAA

FACULTAD DE BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

Índice

1. Resumen y palabras clave	3
2. Investigación teórico-conceptual: El arte como experiencia	4
3. Indagaciones sobre el arte de los nuevos medios: Media-Art	6
4. Líneas de trabajos previos: Evolución	16
5. La Idea desarrollada: El observador observado	22
6. Producción de la obra	25
6.1. Cronograma	33
6.2. Presupuesto detallado	34
7. Conclusiones	35
7.1. Líneas de investigación	36
8. Bibliografía	37
9. Anexo	38
9.1. Ficha técnica	38
9.2. Fotografías	39

Resumen y palabras clave

“I see you” es una instalación Media-Art que consta de cinco monitores de ordenador anclados a una pared, así como de cinco cámaras repartidas por la habitación, mostrándola así desde distintos ángulos. En la misma sala existen unas gafas dispuestas especialmente para el espectador. Las pantallas se encuentran encendidas y conectadas mediante un cable VGA y cinco adaptadores VGA-USB a un único portátil.

Los monitores están encendidos y emiten luz blanca, pero hay ausencia de imágenes a simple vista, como si estuvieran estropeados o desconectados.

Una vez que el presente usa las gafas, es capaz de observar los cinco vídeos que ocultaban los monitores.

En cada uno de ellos se contempla una vista del sujeto en blanco y negro, además de en distintos lapsos de tiempo, siendo el primero desde la izquierda el más rápido, a velocidad real, mientras el último lleva un retraso notable, llegando a parecer la escena que muestra una secuencia de fotografías continuadas más que un vídeo. En la pantalla del centro, el retraso es de un segundo exacto.

Conceptualmente la experiencia de la pieza habla de cómo gracias a las gafas se muestra una “verdad oculta” y de cómo a la vez se pervierte y modifica la manera de mirar, siendo posible volver al sujeto un elemento más, un sujeto partícipe e imprescindible, envuelto en un diálogo visual junto a los monitores y cámaras, y de este modo, el observador se convierte en el observado, a la vez que parte inexorable de esta obra.

Palabras clave

Media-art, visual, digital, arte interactivo, experiencia artística, mirada, instalación, multiplicidad, serendipia, participación, monitores, cámaras, oculto, espectador.

Investigación teórico-conceptual: El arte como experiencia

Cuando observamos la instalación “I see you” ¿cuál es nuestra primera impresión, qué pensamos acerca de ella? No son pinturas, tampoco esculturas, son pantallas LCD antiguas que emiten luz, conectadas a un ordenador. Podríamos incluso llegar a pensar en un primer momento que es un soporte audiovisual de la exposición, y es que esta instalación media-art ni aparenta ser bella ni desea aparentarlo, pero guarda un secreto, y en silencio espera ser descubierta.

Pronto observaremos que los monitores no son lo único en esta experiencia, sino que nosotros también formamos parte de ella, y sólo cuando nos ponemos las gafas, la obra puede ser vista en su totalidad. Precisa y roba la atención de aquél que la mira adecuadamente, y fuerza a verse a uno mismo, a tener cinco perspectivas del espectador, lo convierte en protagonista, aunque forzosamente, incluso éste podría sentirse incómodo ante tanta atención que no se esperaba. Y estas cinco y distintas visiones de él mismo le invitan a contemplarse a diferentes tiempos, está siendo estudiado de cierta manera, sobretodo en la última pantalla, que le graba tan lentamente que parece tratarse de una serie de fotografías de él mismo.

Sin un participante de ella, tan sólo se limita a cinco monitores expuestos en una pared, más cuando un sujeto las mira adecuadamente, se establece el diálogo, al igual que pasa cuando un jugador inicia un juego, el juego se produce.

Se ha repetido mucho en estas frases la palabra “experiencia” y es que el hallazgo de ese concepto ha supuesto un antes y un después en mi línea de trabajo. Pero, ¿qué significa? según dice John Dewey, filósofo, pedagogo y psicólogo estadounidense:

*“La experiencia es el resultado, el signo y la recompensa de esta interacción del organismo y el ambiente, que cuando se realiza plenamente es una transformación de la interacción en participación y comunicación.”*¹

Comprendo y suelo establecer cierta relación entre sus escritos y mi obra, pues él también dijo que el espectador se vuelve “material” también de la obra, y forma parte de ella.

Pero, ¿por qué se produce la experiencia? Según mi investigación y el “desapego de explicaciones” que he realizado para poder evolucionar junto con el trabajo, se produce gracias a la nueva formalidad de la obra, a la participación, a la comunicación que se obtiene viendo y viéndose ver. La unión entre el individuo y la obra es posible, porque la obra no pretende narrar algo, pero sí comunicarse en silencio.

Hemos observado que en este caso, la experiencia no tiene sonido, pero pensándolo bien ¿para qué? ¿qué sonido más real que el que está escuchándose en ese mismo momento, en ese “ahora” cuando la obra se está produciendo? En este caso no se busca atraer al espectador, la curiosidad debe ser quien llame a éste cuando observe las gafas y las pantallas, pero no ha de ser provocada, se trata de una interacción sutil con el individuo.

La multiplicidad de las pantallas añade calidad, matices de tiempo, y multiplica por cinco tanto experiencia como al sujeto, en cada uno de los monitores. Antes hablamos de la curiosidad del espectador, más ¿qué hay de las otras personas cuando ven a éste mirar las pantallas con sus gafas?

Nadie más que él sabe lo que ocurre en esas imágenes en blanco aparentemente, esto puede suscitar más curiosidad, y a su vez, más futuras experiencias con cada individuo.

Jugamos con la memoria del observador, con retrasos de tiempo, con posibilidad de hacer que observe el lugar en el que está sin moverse, desde distintos puntos de vista, sin que nadie más que él lo sepa, como un susurro de lo que está pasando alrededor.

1. Dewey, John. 1934. *El arte como experiencia*. Ed. Paidós. Capítulo 2 “La criatura viviente y las cosas etéreas.” Página 24

“I see you” no es por tanto una provocación al espectador, si no más bien, una oportunidad, un diálogo, un estudio y una mirada correspondida entre él y el sujeto, sus movimientos y de su memoria. Deseaba ver algo, deseaba ver arte, y acaba por observarse a sí mismo envuelto en una composición, él es parte inexorable de la obra mientras tenga las gafas, y moviéndose, podrá cambiar lo que muestra, pautado por ritmos de tiempo. Podría formularse a sí mismo la pregunta: ¿Soy arte? y mientras fuera partícipe lo estaría siendo, pues la interacción que realiza hace posible que así sea.

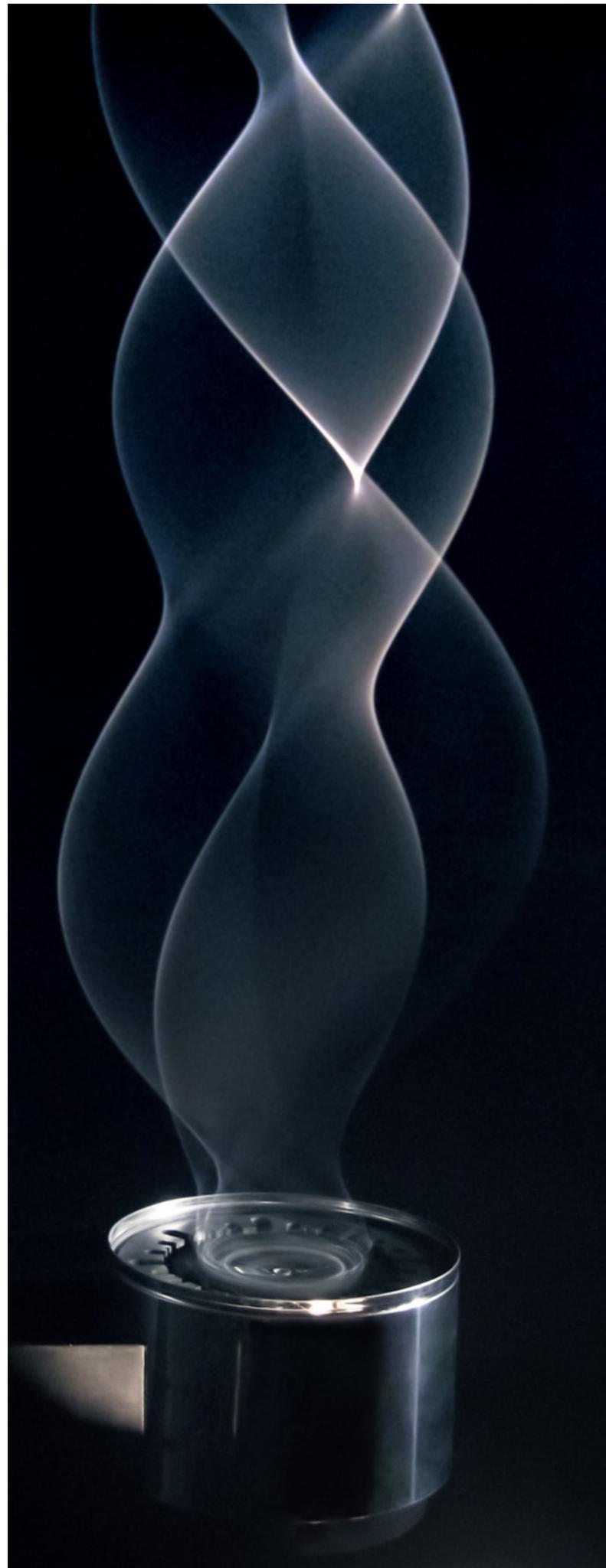
Todo ello con ausencia de color, más no es necesario, el color distraería, y él, si lo desea, podría virar la cabeza a un lado y a otro y observará como su imagen se distorsiona cada vez más a negativo, vinculándose más en esta experiencia artística.

¿Qué es por lo tanto “I see you”?
Exactamente eso, una experiencia artística.

¿Cómo se resolvió el problema de la obra precedente, “El viajero”, de la que hablaremos más tarde, donde temática y medio chocaban entre sí irremediablemente?

Para evitar ese enfrentamiento, se ha extraído y desprovisto de temática aparente a la obra, habla por sí misma: el medio es el mensaje. Se evidencia el conflicto que se plantea sólo por medio del medio, siendo éste en contexto el *leitmotiv*.²

No hay explicación, pues no necesita de ella, la misma obra es capaz de hablar por sí sola. Podría mencionar innumerables artistas que vislumbran este concepto, pero especialmente recuerdo la obra “Waves” de Daniel Palacios, artista del que hablaremos más adelante.



2. *Leitmotiv*: tema central de un discurso, obra, conversación, etc.

Indagaciones sobre el arte de los nuevos medios: Media-Art

¿Qué es el Media-Art? La voz inglesa “*New Media Art*” se traduce comúnmente como «arte de los nuevos medios» y suele utilizarse indistinta y simultáneamente junto a otros términos como «media art», «arte electrónico», «arte multimedia» o «arte interactivo» para referirse, en términos comunes, al arte que aplica nuevas tecnologías a las prácticas artísticas.

¿Habría un viejo Media-Art? Sí, empezaría con el arte audiovisual de la mano de artistas como Nam June Paik y Wolf Vostell, pioneros en este campo, por lo tanto podríamos diferenciar un antes y un después con la aparición del ordenador, y la evolución digital posterior, así como las nuevas formas de arte como el “Net.art” o “arte en la red”, que fue posible gracias a la aparición de internet.

¿Cuáles son las características del Media-Art? Es un arte donde está patente la colaboración y participación del espectador, busca la interacción. Así mismo, es un arte que suele usar la apropiación de imágenes y datos para realizar sus obras. También se produce el “hacktivismo”, pues varios artistas se consideran “hackers” y defienden que hay que compartir la información por el bien de todos, creando softwares de código abierto y permitiendo así a los interesados tener las obras en sus ordenadores particulares con un simple click, ocurriendo mucho en el campo del arte y los videojuegos.

Resulta muy atractiva para mí la idea de un arte de fácil acceso, a través de nuestras pantallas, no vinculado tan sólo a galerías o museos.

Es algo innovador en este aspecto. En su libro “El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación”, todo un hallazgo, Lev Manovich sostiene:

“Las interfaces entre el hombre y el ordenador contemporáneas ofrecen unas posibilidades radicalmente nuevas para el arte y la comunicación. La realidad virtual nos permite viajar por espacios tridimensionales inexistentes.

*Un monitor de ordenador conectado en red se convierte en una pantalla por la que podemos entrar en sitios a miles de kilómetros de distancia. Por último, con la ayuda de un ratón y una cámara de vídeo, el ordenador se puede transformar en un ser inteligente capaz de entablar una conversación con nosotros”.*³

Además del CD-Rom a Internet, Manovich cita entre los nuevos medios, los sitios web, los videojuegos, el DVD o la Realidad Virtual.

Es innegable por lo tanto, que el Media-Art se haga un hueco cada vez más acentuado entre los artistas, siendo para mí el descubrimiento artístico de mi época, al igual que si viviera en el Medievo lo sería la creación del templo al huevo. Así mismo, pienso que hay partes del montaje audiovisual que no se tienen en cuenta como se debería, quizás por tratarse de algo diferente a lo que estamos acostumbrados.

Para mí cobra mucha importancia el proceso y la elaboración de la obra, es algo que va dentro del resultado, anexo a él. Si la obra ha sido válida, es porque a sus espaldas sostiene un largo proceso, tanto de construcción material como de perfeccionamiento de la idea.

¿Será igualmente valioso para los críticos la acción de crear la escultura y el hecho de programar y configurar una serie de pantallas para la exposición?

Ambas tareas presentan complejidades y precisas de soluciones de problemas que se van presentando. Si bien son apartados distintos, deberían ser tratados con cierta equidad, pues al final, ambas cobrarán presencia por sí mismas y compartirán sitio en lo que podría ser una galería de arte.

3. Manovich, Lev. 2006. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Ed. Paidós. Capítulo 2 “La interfaz”. Página 146

Referentes

Son muchos los artistas que he ido descubriendo en mi investigación, así como algunos que ya tenía presente gracias a la búsqueda de información de anteriores trabajos. Hablaremos pues de artistas que reforzaron mi concepto de la obra como el director John Carpenter (En su obra cinematográfica “They Live”), Sophie Calle, Thierry Fournier, Daniel Palacios, Aram Barthol y Daniel Rozin.

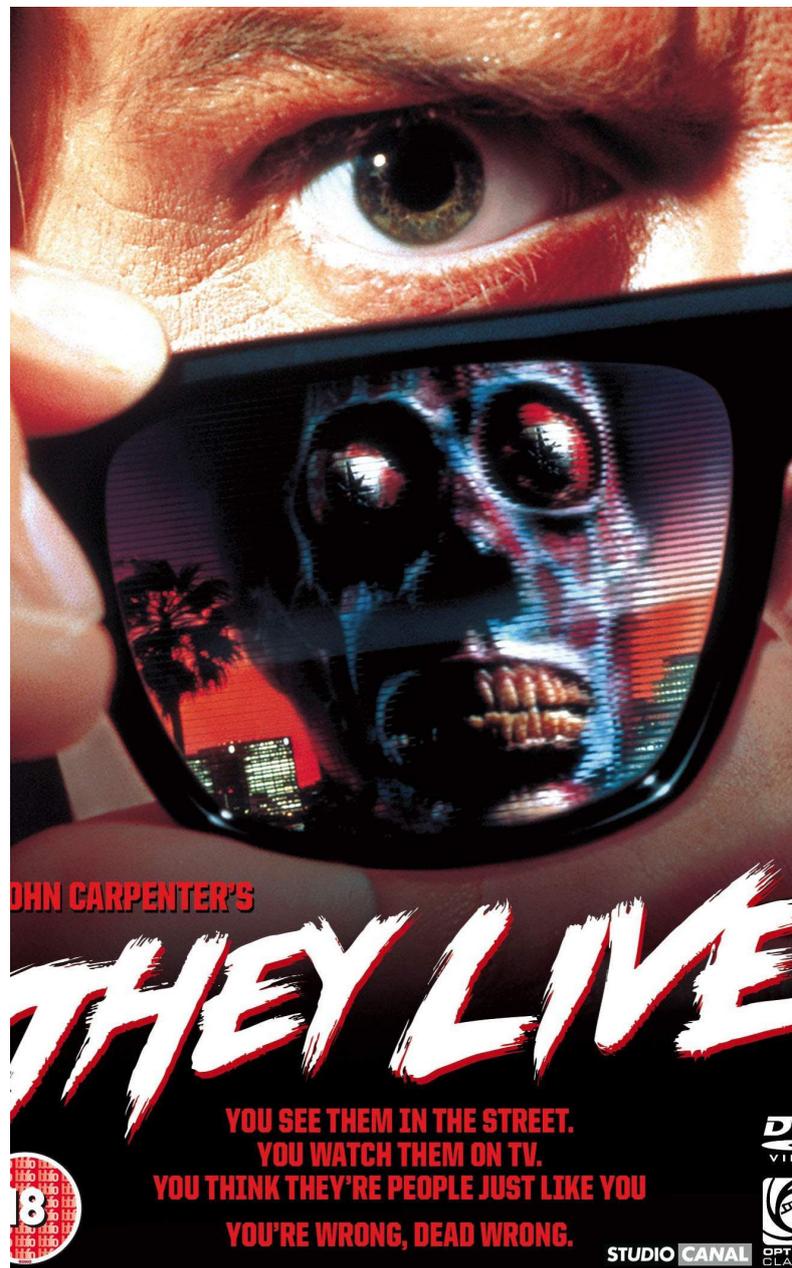
Varios de ellos consiguieron que me replanteara la formalidad que debía darle a mi obra. En cuestión de Media-Art y recursos parecidos a los que utilizo tenemos a Nam June Paik, Bruce Nauman, Dan Graham y Peter Weibel, este último proporcionándome también conceptos nuevos con su discurso y visión del arte en la era digital. Varios resultaron interesantes en ambos aspectos, pero así es más fácil organizar la investigación realizada.

Empezaremos con el primer grupo, más concretamente, por la película de Serie B “They Live” del año 1988, dirigida por John Carpenter (que también elabora el guión y la música junto a Alan Howarth). Cuando buscaba la temática idónea para el proyecto, presenté los monitores junto a las gafas a mi tutor del Trabajo de Fin de Grado, el cual me mostró esta película, al notar que tenía similitud con mi trabajo debido a la estética y estrategia.

Sinopsis:

*“Un trabajador encuentra casualmente unas gafas que permiten ver a las personas tal y como son. Gracias a ellas descubrirá que importantes personajes de la vida política y social son en realidad extraterrestres. Durante su particular cruzada podrá observar cómo estos alienígenas han ido sembrando el mundo de mensajes subliminales con los que pretenden convertir a los hombres en una raza de esclavos.”*⁴

4. Carpenter, John. *They Live* 1988. [Online] FilmAffinity. Disponible en: <http://www.filmaffinity.com/es/film855019.html> [Fecha de consulta: 10 mayo 2016].



La idea de pervertir la forma de mirar del espectador de esta manera llamó mi atención, además, jugaba con la necesidad de curiosidad del protagonista, similar a la mirilla duchampiana aunque con una visión contemporánea. De una manera u otra, el protagonista descubría la verdad gracias a las gafas, y éstas le permitían saber lo que nadie más sabía, por lo tanto, la idea del “secreto” y de “lo oculto” también queda reflejada aquí.

No obstante y por supuesto, el mensaje no es el mismo, pues mientras que en la película averigua contenidos ocultos en las vallas publicitarias, en mi proyecto se observa directamente a la persona que mira.

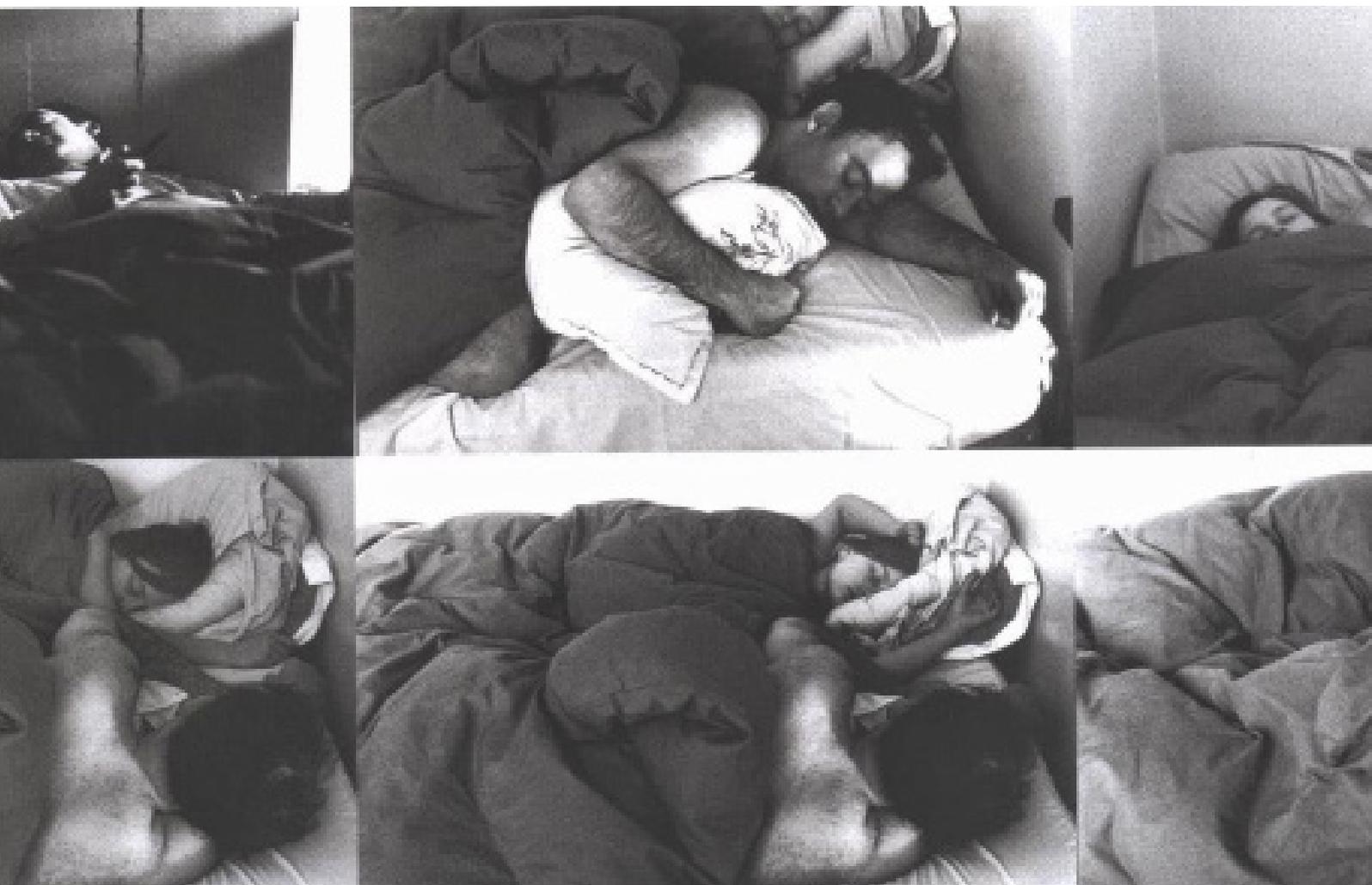
Tiene un significado más incidente en el sujeto, incluso poético. Esta película me influyó a jugar más con los filtros polarizadores, y a seguir pensando sobre lo que quería mostrar en su momento, ya que la descubrí a principios de este año, cuando aún estaba realizando mi anterior obra precedente a esta, “El viajero”.

Continuamos con **Sophie Calle**, artista muy presente en la línea de mis proyectos, más incluso en los happenings que había realizado años antes.

La implicación de Calle con el sujeto es algo que siempre he admirado, y aunque su temática principal radique en la intimidad, comparto su necesidad de cooperación con los diferentes espectadores para crear un fuerte vínculo entre la obra y ellos.

Así mismo, mi proyecto está sinuosamente relacionado con el concepto de la “intimidad”, pues mis pantallas muestran al sujeto incluso sin su consentimiento, lo cual podría ser visto como una pequeña ofensa al pillarle desprevenido, en su plena tranquilidad de visitante que esperaba contemplar arte y no contemplarse a él siendo capturado en ese momento desde diversos ángulos.

En su obra “Les dormeurs” siento más semejanza con el proyecto que he llevado a cabo. Esta serie de fotografías muestran a personas que han acudido a dormir voluntariamente a unas salas que la artista había preparado especialmente para ese fin. Aquí sí contamos con el consentimiento de estos “durmientes”, al contrario que sucede en mi instalación, más podemos observar como ambas situamos la atención en el “visitante”, cediéndoles el protagonismo en nuestras obras, aunque en su caso ellos mismos no puedan observarse a tiempo real, pues después de todo, están dormidos.





Thierry Fournier es probablemente el artista menos conocido de la lista, y es que lo descubrí hace dos años, buscando intervenciones urbanas.

Él crea espacios de confrontación, puesto que su trabajo se ocupa de los límites de lo humano y la sociabilidad.

Él está particularmente interesado en cómo estos asuntos se reproducen a través de los medios de comunicación y la tecnología, en sentido amplio.

Es bastante polifacético, y es que además de realizar objetos y fotografías, también usa materiales como la orquesta sinfónica, Internet y sus medios de comunicación, los mensajes intercambiados en las redes sociales, el paisaje, la transmisión de los medios de comunicación en el espacio público, e incluso sistemas de vigilancia, entre otros. Sus instalaciones, objetos, vídeos, fotografías y actuaciones aprovechan estos elementos y son modificados o movidos para mostrar aquellos problemas sobre lo que desea expresarse.

A través de estas situaciones, observa y echa un vistazo a las relaciones entre los individuos, la sociedad, la naturaleza y los artefactos.

“A+”, una de sus obras más populares, es una instalación realizada “Site Specific” en una transitada calle francesa, en la cual situó una pantalla de vídeo en formato Mupi pero sin publicidad, pareciendo que era una superficie transparente por la que se podía ver la continuación de la calle, como si se mirara a través de una ventana.

Esto confundía a los transeúntes, que creían que se trataba de un espejo o un vídeo que los grababa a tiempo real, pero al mirarse no se encontraban a ellos mismos, pues la pantalla reproducía lo que había pasado delante de ella el día anterior exactamente a la misma hora, teniendo veinticuatro horas de retardo.

Se muestra así una ruptura de tiempo, el presente y un vistazo a su vez en mitad de la calle del que había sido un pasado cercano. Sin duda tiene varios puntos clave que comparte con mi proyecto, ya que Fournier también muestra al individuo, aunque con un retraso de veinticuatro horas, mientras que en mi caso, el máximo retardo sería de tres segundos muy fragmentados, pues está pensado para tener la experiencia en ese mismo momento y descubrir lo que oculta en el momento en que el visitante se coloca las gafas, no al día siguiente.

A continuación hablaré del ya mencionado **Daniel Palacios**, cuya escultura “Waves” (imagen disponible en la página 5) supuso para mí un nuevo concepto ideológico de lo formal en una obra de arte, algo que aún me era difícil de ver a principios de este año cuando construía la obra “El pasajero” e intentaba intensificarla con un contenido, de una manera demasiado forzada. Se produjo por lo tanto un cambio de estrategia, donde el medio hablaba y se cuestionaba por sí solo.

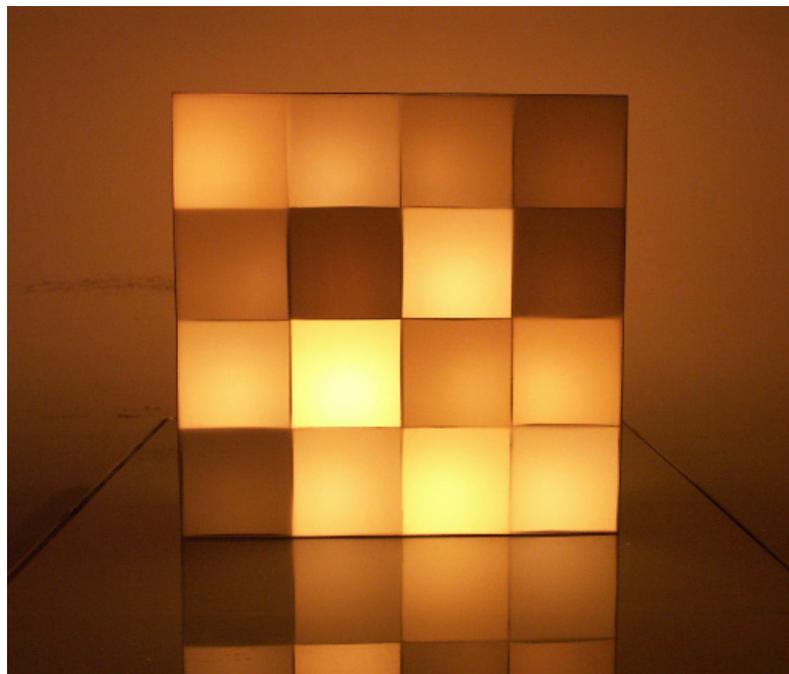
Jose María Alonso me ayudó a comprender con ejemplos como el de esta escultura que no todas las obras necesitan de una explicación, y es que a veces el mismo objeto habla por sí mismo y suscita interés desde otros parámetros, por lo que mi mayor ejercicio en el curso fue “vaciar” de falsas ideologías y temáticas, y encontrar una imagen adecuada para el medio que trabajaba, de manera de que éste no sobresaliera por encima del otro. En esta instalación, dos motores hacen oscilar un trozo de cuerda que comienza a moverse y a “bailar” de manera que recuerda a las ondas que miden el sonido. También se puede percibir un ruido irregular debido a los movimientos de la cuerda. La obra es, por lo tanto, y no dice ser.

El siguiente en la lista sería **Aram Bartholl**, artista que explora aquellas áreas donde se mezclan las tecnologías de red y su uso cotidiano, las (sub)culturas digitales y lo que definimos como “la realidad”. La utilidad y versatilidad de los sistemas de comunicación es algo que hoy en día damos por sentado, pero Bartholl se pregunta cómo nos influencia, y qué provoca tanta comunicación con la gente. Usa los nuevos medios, los estilos y artefactos de las culturas de la red.

Este artista tiene obras conocidas por su peculiaridad y estética, entre ellas “Dread Drops”, memorias USB instaladas en una ciudad, mediante las cuales quien fuera podía acceder a esos datos con un portátil, abriendo así una comunicación y un intercambio de información libre y gratuito. También es digna de mención su obra “Map”, donde el concepto de localización se plantea como una invasión de lo digital en el entorno urbano (una marca de Google Maps en forma de aguja, reproducida a la misma escala que aparece en el mapa con el zoom en el máximo aumento).

Más al igual que con Palacios, de él me atrajo su obra más formal: “Random Screen”, donde construyó una pantalla de aparentes píxeles con velas que iban vibrando y que tenían partes de latas de refrescos.

Lo que parecía un proyecto digital que podía haber sido hecho con arduino, de una forma digital y con programación, resultó estar realizada de una forma artesanal y original, y esto me sorprendió bastante. Volvíamos a las dobles apariencias, algo que parece una cosa, pero que en realidad escondía algo más.



En último lugar aunque todavía dentro de esta primera parte se encuentra Daniel Rozin y sus espejos mecánicos. Rozin es un artista israelí que ensambla y une conjuntos de objetos que en principio no provocan reflejo para crear instalaciones interactivas que normalmente reconocen la silueta del presente y la reproducen de un modo original. Me resulta muy curioso el singular “juego” que propone, y las reacciones de las personas cuando se observan a sí mismas, moviéndose y fijándose en cómo estos movimientos son mostrados en objetos tan curiosos como abanicos (en su obra “Fan Mirror”). Invitan a jugar, y esto me parece algo interesante, pues de un modo u otro, con las reproducciones del sujeto en “I see you” también invito a la experimentación, a girar la cabeza, a mover el cuerpo y observar los cambios visuales y temporales en cada una de las imágenes.

Claro que en el caso de mi proyecto, no se tratan de espejos, si no de capturas a tiempo real con diferentes cámaras. Me resultó equiparable a mi proyecto una afirmación que realiza Rozin en una entrevista:

“Los espejos nos permiten observarnos a nosotros mismos de la misma manera en que observamos a otros. A pesar de su sencillez, un espejo es un objeto profundamente complejo, tiene la capacidad de mostrar a una multitud de espectadores un reflejo único y no hay dos personas que vean la misma imagen aunque la estén viendo juntas.”

¿No podría acaso decirse lo mismo de mis pantallas y cámaras?

“Rust Mirror” pertenece a una serie de obras del mismo autor en 1999. Es un perfecto ejemplo de su línea de producción.

En esa obra Rozin crea una visualización a gran escala que recrea la silueta del espectador por medio de la manipulación de una multitud de azulejos en una variedad de materiales, convirtiendo estos en píxeles físicos.

Tiene además una obra muy interesante en la que, cuando una persona interactúa con la pieza, aparece un efecto de goteo de lluvia que comienza a fluir en la sala, por medio de efectos de luz. Cuanto más personas interactúan con la pieza más llueve, hasta que finalmente la tormenta de las gotas de lluvia supera por completo la imagen del espectador, está acompañada por un fuerte ruido de lluvia producido por los motores.

Lo cierto es que me parecen sorprendentes las obras de Daniel Rozin, pues o te muestran de una manera radicalmente distinta o te trasladan a un entorno nuevo y de apariencia fantástica al mismo tiempo, usando siempre al espectador como un elemento más de ella.



Comenzamos por el segundo grupo de artistas, que trabajan en un medio parecido al que utilizo.

Parecía imposible hablar de Media-Art sin mencionar al compositor y videoartista surcoreano **Nam June Paik**, puesto que se trata de uno de los artistas más influyentes desde que empezaron a acoplarse los medios digitales al arte. Sus obras, al igual que muchos de los artistas descritos, abarcan bastantes medios, entre ellos: instalaciones, emisiones globales de televisión, películas e incluso fotografías intervenidas.

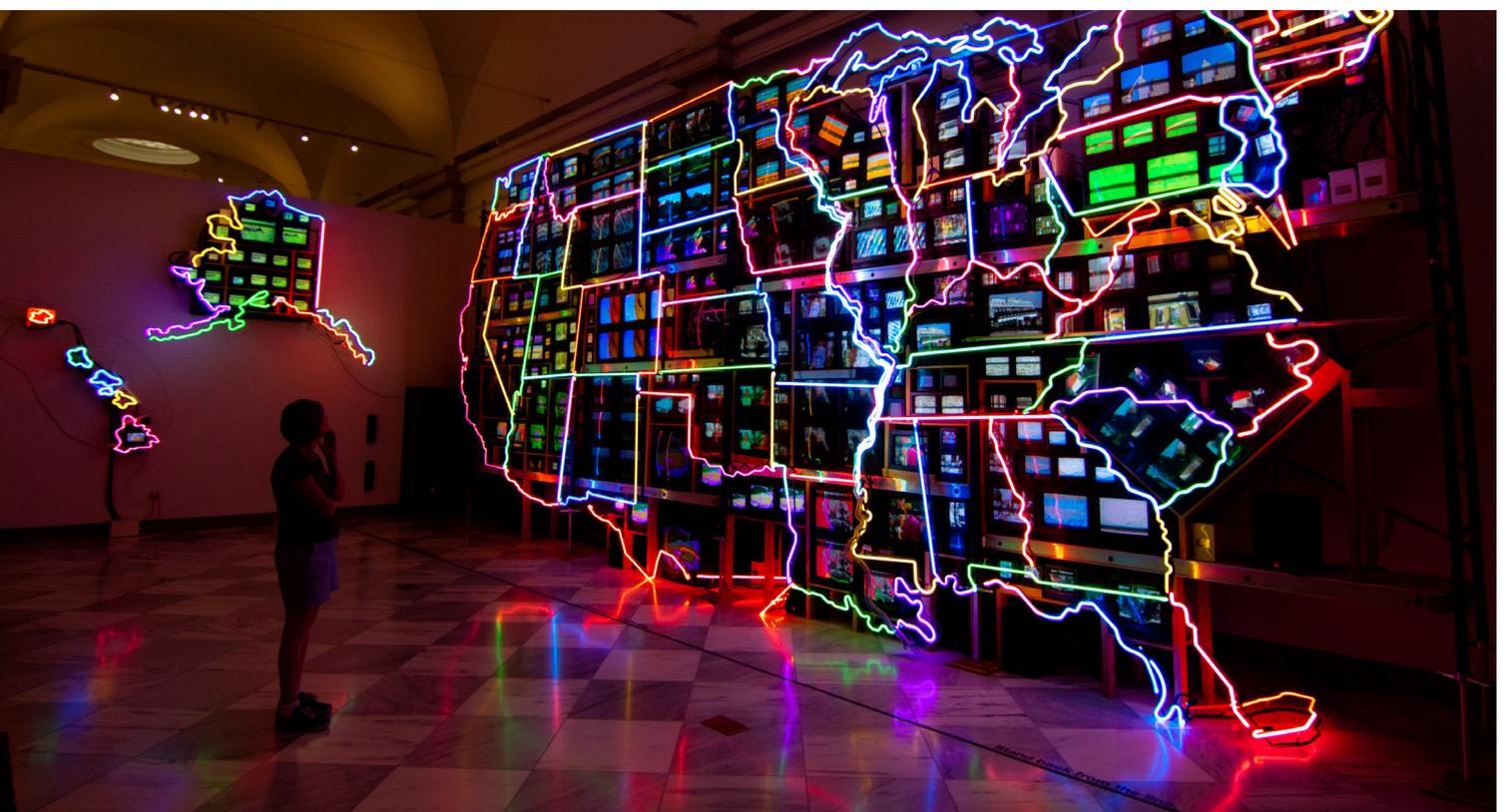
Pero especialmente lo más característico de él (y lo que más ha influido en mi trabajo) son sus instalaciones multimedia, donde se observa una llamativa simbiosis entre el arte y los medios digitales, siendo principalmente lo que recojo de su trabajo. Quiero destacar en especial su obra “Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska and Hawaii” (1995-96) donde recrea el mapa de América con algo tan emblemático y característico de dicho lugar como las televisiones, pareciéndome esto llamativo y anecdótico, ya que muestra una metafórica visión artística del país.

De él obtengo un referente visual, así como teórico, ya que pienso que este artista estuvo adelantado a su época, afirmando esto gracias a lo que dijo en una conferencia de prensa: “Más que nunca se abrirán las puertas de una nueva etapa para la conjunción entre el vídeo, la música y la literatura. La internet hará posible el Net.art”

El tiempo le daría la razón, con artistas como la antes mencionada Olia Lialina.

Sus obras analizan con ironía el rol que ocupa la tecnología en la vida cotidiana. Exploraba los medios que el mercado lanzaba, para aquel entonces eran la radio a transistor, el televisor de tubo y el disco de vinilo, entre otros. La obra de este artista más parecida estéticamente a mi proyecto es “Buddha TV”, en la que aparece la estatua de un Buda y una cámara grabándolo en circuito cerrado.

No hay personas, ni tiempo trastocado, ni juego de miradas, más si aparece la idea de mostrar algo presente en ese mismo momento y lugar, enfatizando su presencia.



Seguimos con el famoso artista **Bruce Nauman**, al que ya conocía anteriormente tanto por sus esculturas con neón como por sus performances y cintas de vídeo de la década de 1960 y 70, ya que se encuentran entre las aportaciones más innovadoras al Media-Art.

La explotación del medio, incluyendo su inmediatez, el espacio, la intimidad y sus gestos performáticos a tiempo real son parte fundamental de su proceso de hacer arte.

No obstante quería centrarme en una de sus obras, que fue un verdadero hallazgo para mi proyecto: "Live taped video corridor". En esta obra de 1970 Nauman cambia su propia imagen por la del espectador, y manipula su recorrido.

Esta instalación se compone de un estrecho pasillo de casi diez metros de largo y tan sólo cincuenta centímetros de ancho.

En el extremo del corredor, Nauman dispone dos monitores, uno encima de otro. El monitor inferior cuenta con una cinta de vídeo del pasillo.



El monitor superior muestra un circuito cerrado de grabación de una cámara en la entrada al pasillo, colocada a una altura de unos tres metros.

Al entrar en el pasillo y acercarse a los monitores, se llega rápidamente bajo la zona estudiada por la cámara. No obstante, cuanto más se acerque al monitor, es decir, cuanto más alejado esté de la cámara de la entrada, su imagen en la pantalla se irá volviendo cada vez más pequeña. Otra causa de irritación: se ve a sí mismo desde atrás.

Volvemos a ver como se le cede al espectador el protagonismo, cómo se le invita a interactuar con su instalación, y también, al igual que en mi proyecto, el uso de la cámara que graba a tiempo real y muestra la información en los monitores. No obstante, aquí la experiencia se centra sobre todo en ese peculiar y angosto camino que propone al visitante, así como en su captación. El objetivo del espectador, al igual que en "I see you" es mirar, ver qué esconden las pantallas, a pesar de que en este caso se sepa que no es otra cosa que él mismo, y tiene el reto de vislumbrar algo que no puede y se le plantea como imposible, ya que contra más se acerca a ellas más alejado se ve en la imagen, y por otro lado, no podrá verse de frente.





El siguiente artista es **Dan Graham**. Su trabajo es extenso y ha realizado tanto performances e instalaciones como vídeo, escultura y fotografía, pero siempre basándose en el arte conceptual.

Sin embargo, y lo que más resultó de interés para mi proyecto fue específicamente su obra "Time Delay Room", donde incorpora cámaras de vídeo en un circuito cerrado con televisiones, separado por una pared con una abertura lateral por la que el visitante podía recorrer el espacio completo que formaban dos salas contiguas.



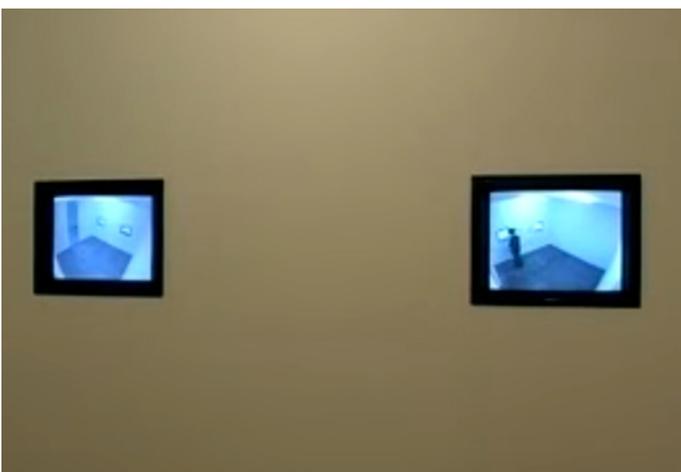
En las dos partes del lugar se encuentran dos pantallas, una de ellas muestra la otra parte anexa de la sala, y la otra muestra el mismo espacio en el que se encuentra el espectador con ocho segundos de retraso

Ocurre que, cuando el espectador entra en la zona 1, se verá después de ocho segundos en la primera pantalla, mientras observa que el otro monitor está mostrando la zona 2 a tiempo real, por lo tanto, el visitante no se podrá ver nunca a tiempo real, puesto que si se mueve hacia la zona 2, volverá a verse en un monitor con retardo, y en el otro tan sólo podrá ver la zona en la que estaba antes y que por consiguiente habría quedado vacía.



Lo que me parece realmente atractivo en su obra es esta ruptura del tiempo que produce, al igual que veíamos en Thierry Fournier aunque en un lapsus de tiempo más pequeño.

Resulta interesante la discordancia entre las acciones que realiza el sujeto y lo que se muestra las televisiones, como si estuviese siendo ignorado para posteriormente ser imitado.



Fragmenta y juega con el espacio, el espectador y ese mismo momento en el que se produce la experiencia. He observado que hay un instante en el que sus monitores parecen multiplicar en dos al individuo, ya que las dos grabaciones del mismo se encuentran en el momento en el que el sujeto cambia de sala, durante ese breve lapsus de tiempo.

Ocho segundos es el límite de tiempo de la memoria a corto plazo, así que si una persona ve sus acciones con este tiempo de retardo, tendría la sensación de no reconocer esta distancia temporal.

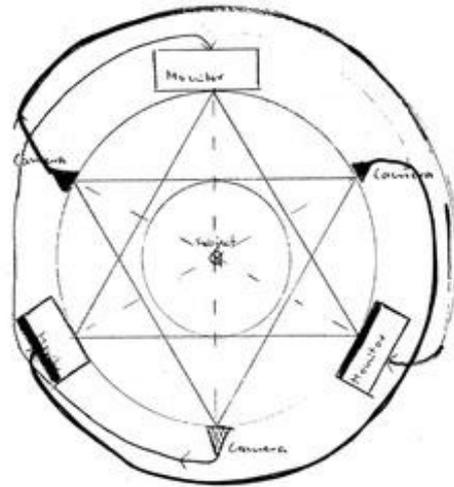
Como hemos podido observar en diferentes artistas mencionados, la finalidad principal de trabajar con un sistema de circuito cerrado, es la de jugar con las percepciones temporales y espaciales del espectador, mientras, paralelamente, se realiza una apropiación del televisor. Además, situando al sujeto como objeto principal, podemos decir que incluso se le obliga indirectamente a realizar determinados movimientos corporales. No existen montajes previos, ya que tan sólo existe cuando el visitante activa la obra.

Así mismo, hemos observado en estos artistas cierta influencia minimalista, que se verá aún más potenciada en “Observation of the observation: Uncertainty” obra del último artista de la lista: **Peter Weibel**.

En esta obra hay tres pantallas y tres cámaras formando un círculo y completando un sistema de circuito cerrado. Éstas se yuxtaponen de tal manera que los espectadores no son capaces de verse a sí mismos de frente, no importa lo mucho que giren.

Los auto-observadores ven diferentes partes de sus cuerpos, pero nunca sus caras. Así mismo, en el suelo hay dispuesto el dibujo de una Estrella de David que sitúa cada uno de los seis elementos totales, dejando al visitante en el centro.

En esta obra es donde verdaderamente observamos el relativo “humanismo” de estas instalaciones, ya que convierten al individuo en el centro sobre el que se basará la teoría de su obra.



Weibel, además de artista, profesor y teórico, consideró que el diseño de la interfaz es uno de los campos más importantes del arte digital del futuro, y vislumbra un futuro artificial dominado por tecnologías de interfaz donde ya se ha sustituido la manera natural de producir y contemplar imágenes.

Los instrumentos clásicos como la paleta y el pincel serían sustituidos por teclados y sensores. La obra de Peter Weibel se extiende normalmente por las siguientes categorías: arte conceptual, performance, el cine experimental, videoarte y Media-Art.

A pesar de tener una visión bastante crítica sobre las artes plásticas, es cierto que resulta interesante leer su análisis sobre el arte de los nuevos medios y la importancia que cobra para él el diseño de las interfaces en el arte del Siglo XXI.



Líneas de trabajos previos: Evolución

En realidad, y a pesar de que este proyecto se haya desarrollado durante la totalidad del curso 2015/2016, iniciándose en Producción y Difusión de Proyectos Artísticos, me es imposible olvidar las obras predecesoras de los cursos anteriores, desde que empecé a trabajar con el Arduino en Arte Electrónico, y que más tarde seguiría usando en Tecnología Electrónica para Aplicaciones Artísticas, Instalaciones Multimedia y Estrategias Artísticas en torno al Espacio II. Así mismo, mi interés por el Media-art fue incrementando cada año, y mi conocimiento en el mismo, también, gracias a la práctica.

Sí es cierto que en otras obras me interesaba más crear juegos audiovisuales con los que los espectadores pudieran interactuar, ya que había sido muy inspirada por el catálogo de la exposición “Homo Ludens Ludens” que se celebró en el Centro de Arte y Creación Industrial Laboral, en Gijón, Asturias en el año 2008. Recuerdo que me fue muy grata la sorpresa de encontrarme con un arte tan interactivo, de un modo tan directo con el espectador, pareciéndome un concepto muy atractivo, no situar el límite entre juego y arte, ser las dos cosas al mismo tiempo, y tener una exposición dedicada a ello donde los visitantes no se limitan a ver las obras, si no a interactuar con ellas.

Esa interacción he querido mantenerla hasta hoy día, aunque no del mismo modo, pues de un modo u otro, ha ido evolucionando con los nuevos conceptos que he ido aprendiendo.

Uno de los trabajos anteriores, llamado “**Tragaperras**”(2014) debido a su similitud con la conocida máquina, fue realizado mediante Processing y Arduino, de una forma más física, soldando tres botones sobre una caja llena de luces, y cuando éstos eran accionados, en la pantalla comenzaban a sucederse una serie de tres imágenes de forma aleatoria, mientras se oían los sonidos característicos de una tragaperras.

No se detenían hasta que volvían a ser pulsados, siendo un reto para el espectador unir las tres imágenes formando un todo.

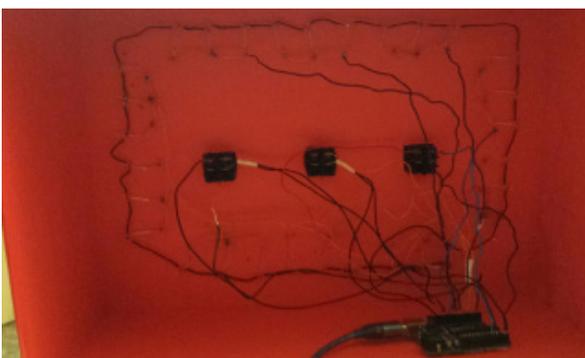
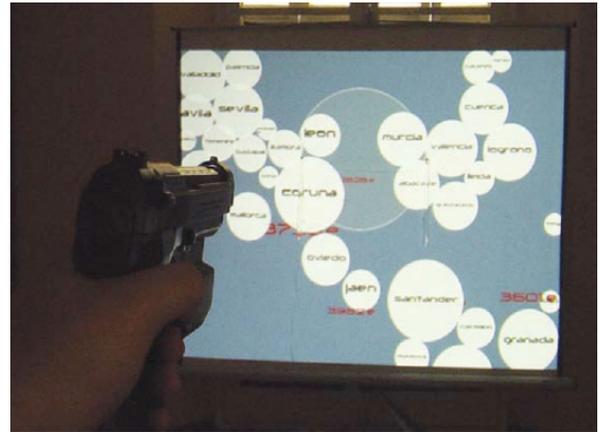
En las imágenes de abajo se muestra un ejemplo de como quedaría el resultado en el caso de no haber podido unir ninguna imagen totalmente, nos aparecen distintas partes de distintas imágenes. En este trabajo usaba la “apropiación”, muy presente normalmente en el Media-Art, junto con la cooperación del espectador.



Tenía mucha potencia visual, pues las imágenes brotaban rápidamente, como en un estallido, sin dejar ver muy bien lo que eran, más sugiriéndolo al relacionarlas con los demás fragmentos.

El concepto o la base de esta máquina era tratar el tema de la ocultación de información por parte de la prensa, por lo que el “ganador” era el que consiguiera ver una imagen completa, es decir, el que conseguía ver la realidad. Era un trabajo con cierta crítica irónica, siendo bastante potente en el medio en el que se realizaba, el juego. Había tenido de referente la obra “Burbujómetro”, creada por “Derivart”, un colectivo artístico afincado en Barcelona y fundado en 2004 por Jesús Rodríguez, Mar Canet y Daniel Beunza. También habían tenido relevancia para mi trabajo obras como “Estrecho Adventure” de Valeriano López y “My boyfriend came back from the war” de Olia Lialina, entre otras.

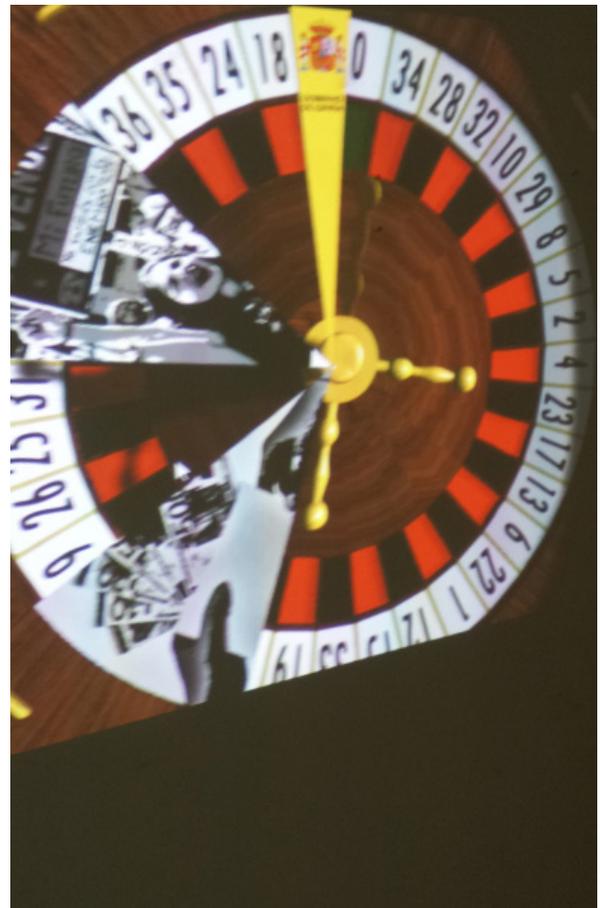
En la imagen inferior se puede divisar la caja mediante la cual se accionaban los botones, con los tres botones que se iluminaban puestos en fila, así como la cadena de leds que rodeaba el panel de juego, enmarcándolo.



En la imagen superior se puede contemplar el “Burbujómetro”.

La segunda obra de la que quisiera hablar es “**Spain Game**” (2015), otro juego con un paréntesis de crítica por la situación española actual oculto en una ruleta de casino. Si bien su concepto se asemejaba bastante al anterior proyecto, este destacaba por la complejidad, ya que mediante el programa Unity diseñé y creé una ruleta de casino, a la que incorporé un rosco de imágenes ocultas. El jugador tenía a su disposición un botón con el que arrancaba la ruleta y soltaba la bola: cada vez que la bola blanca de la ruleta caía en casilla roja, se mostraba una imagen del rosco, cuando caía en casilla negra no pasaba nada, y/o en el peor de los casos, cuando caía en la casilla verde, se eliminaban todas las imágenes y el sujeto tenía que empezar de nuevo.

El objetivo era el mismo que en “Tragaperras”: ver todas las imágenes completando el rosco, esquivando la casilla verde, que simulaba al gobierno ocultando la información.



En esta segunda obra se apreciaba una evolución material y un mayor conocimiento de los medios digitales, aunque un mismo planteamiento conceptual de la idea. Así mismo y paralelamente, también había realizado dos intervenciones en zonas públicas relacionadas con el juego.

No obstante, no fue hasta este curso donde avanzó aún más la línea de trabajo que había estado llevando estos años.





Es aquí donde hablo sobre la instalación que monté para la asignatura “Producción y difusión de Proyectos”, a la cual denominé “**El viajero**” (2015), predecesora por excelencia de este proyecto.

Lo cierto es que, a pesar de haber empezado la realización del trabajo algo perdida, probando fallidamente con trabajos de ilustración y viendo que no conseguía el resultado esperado, decidí volver a mi campo de trabajo, el Media-Art, buscando innovar en este aspecto, progresar no sólo visualmente en los materiales, si no en los conceptos e ideas para formar una obra equilibrada que hablara por sí misma.

Sin embargo aún era pronto, y debido a la escasez de tiempo debido al retraso causado con el anterior trabajo fallido, noté tras presentarlo que aún me hubiera hecho falta más trabajo de investigación, a pesar de haber obtenido un resultado interesante.

Cuando decidí seguir trabajando con imágenes digitales, estuve indagando sobre qué hacer, y entonces se produjo una serendipia: conocí los filtros polarizadores de los monitores gracias a un vídeo de internet, y vi cómo retirándolos, la pantalla no se podía ver, ocultando su información, a no ser que pusieras el filtro encima para poder verla.

Inmediatamente pensé que era una cosa que merecía la pena probar aunque pareciera algo complicado, pues resultaba original y podía tener un gran valor artístico. La evolución de esta obra fue inusual: tenía el material pero no aquello de lo que quería hablar, y en ese momento creía que necesitaba indispensablemente un mensaje, o mi obra se quedaría vacía.

Tiempo después me daría cuenta de este error, más en ese momento seguí buscando concienzudamente un mensaje, pues estaba acostumbrada a ello, y terminé por querer hablar acerca del viaje y el tránsito, acoplando este tema a tres pantallas, cuyas imágenes sólo podían visualizarse por medio de unas gafas realizadas con el mismo filtro de plástico que les había quitado.

Aquellas tres pantallas eran LCD de 17 pulgadas y habían sido compradas de segunda mano, posteriormente las reutilizaría para este trabajo junto a dos más. ¿Pero qué mostrar en las pantallas? Aquella había sido mi duda desde que realicé la obra física. Entonces, para la temática del viaje, compré una caja de cartón a la que incorporé en su interior tres cámaras, una delante y las otras apuntando hacia los lados, y realicé tres cortes redondos en las paredes de la caja por los que introduje los objetivos de las cámaras.

Con esta inusual herramienta, fui grabando Málaga desde sus medios de transporte: autobús, tren y metro, incluso mientras por sus calles principales.

Cada cámara iba grabando un plano, tanto el frontal como los laterales, por lo que se tenía una visión periférica de los diferentes escenarios, así como de la gente que los componía. Llegué a obtener varias imágenes curiosas, resultaba interesante poder ver el comportamiento de los individuos que iban sentados a tu lado conversando, así como el paisaje a tu izquierda, a la vez que la señora que se situaba delante y que no sabía bien si estaba siendo grabada y miraba de vez en cuando directamente al objetivo que sobresalía de la caja.

Durante la edición estuve recortando las grabaciones y ajustando los tres vídeos a la vez para que sucedieran al unísono, en el mismo lapsus de tiempo. En aquél trabajo sí usé el sonido, por lo que el espectador podía escuchar diversos ruidos o conversaciones que le daban una pista y lo llamaban a acercarse, antes de que pudiera vislumbrar finalmente lo que escondían las pantallas al ponerse las gafas.

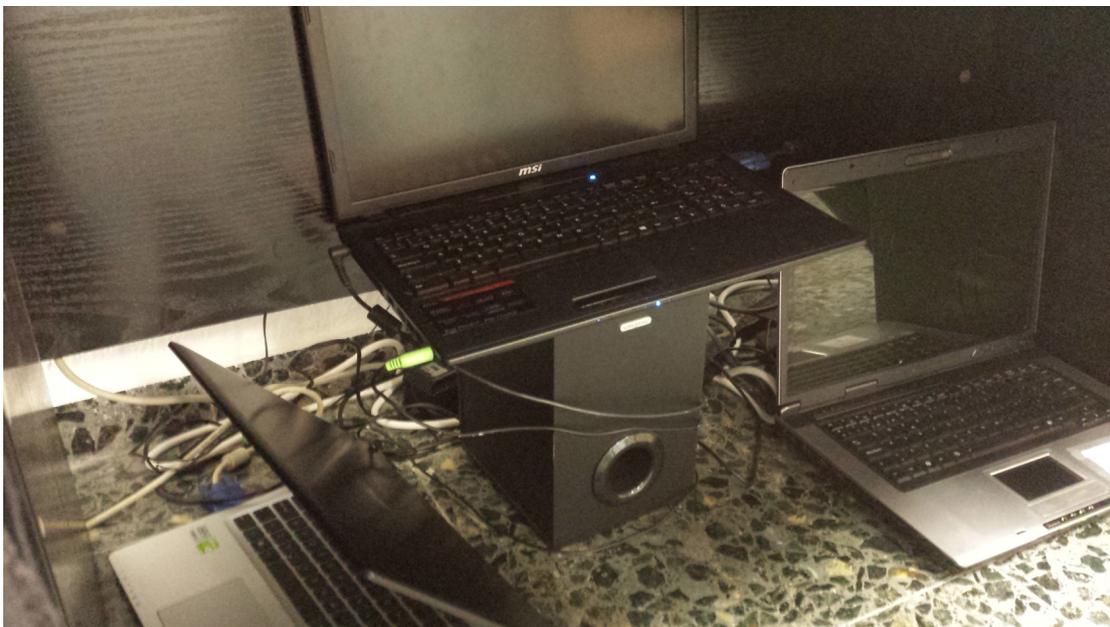
A pesar de que mientras realizaba el trabajo todo fluía coherentemente, es cierto que algo no encajaba bien, y lo supe durante la valoración final de la obra en la presentación.

Los conceptos, por un lado “el viaje” y por otro aquél medio tan llamativo, no terminaban de encajar, este medio absorbía completamente su idea al ser tan vistoso, y ésta perdía valor, chocaban y no llegaban a ser un todo. Por separado, llegué a pensar que habrían funcionado mejor, aunque me sirvió para darme cuenta y continuar avanzando en este aspecto con ayuda de la opinión de diferentes profesores.

Por otro lado, había conectado cada monitor a un portátil, teniendo tres portátiles ocultos y con los que era difícil trabajar por separado. Así mismo, en la exposición, las pantallas perdían fuerza sobre una mesa envuelta con una tela negra, bajo la cual escondía los portátiles y los altavoces, así como el cableado.

Cada una de estas cuestiones serían mejoradas posteriormente para este proyecto.





La Idea desarrollada: El observador observado

Centrémonos pues en la materialización de la idea. Tras haber observado la evolución de mi línea de trabajo, podemos darnos cuenta de que en realidad, lo que más ha ido progresando es lo teórico en mis trabajos artísticos en sí, más que el tema plástico y material, en los que he presentado cierta unidad y semejanza debido a mi preferencia por el arte de los nuevos medios. Es pertinente, por lo cual, comenzar hablando de la obra “El Viajero”, para entender la nueva experiencia que ofrecía “I see you”.

Hallar el método por el cual se retira la fina capa polarizadora de una pantalla LCD había sido una impactante serendipia, un hallazgo afortunado debido a una exhaustiva búsqueda, más no sería hasta la realización de este proyecto cuando cambiaría la forma de realizar el trabajo por completo, pues aún me faltaban conceptos y términos por madurar.

Después de hallar esto, tuve cierto desorden a la hora de enfrentarme al proyecto de “El viajero” sobre si mi obra debía ser representativa de algo existente, y si así era, ¿qué podría representar?

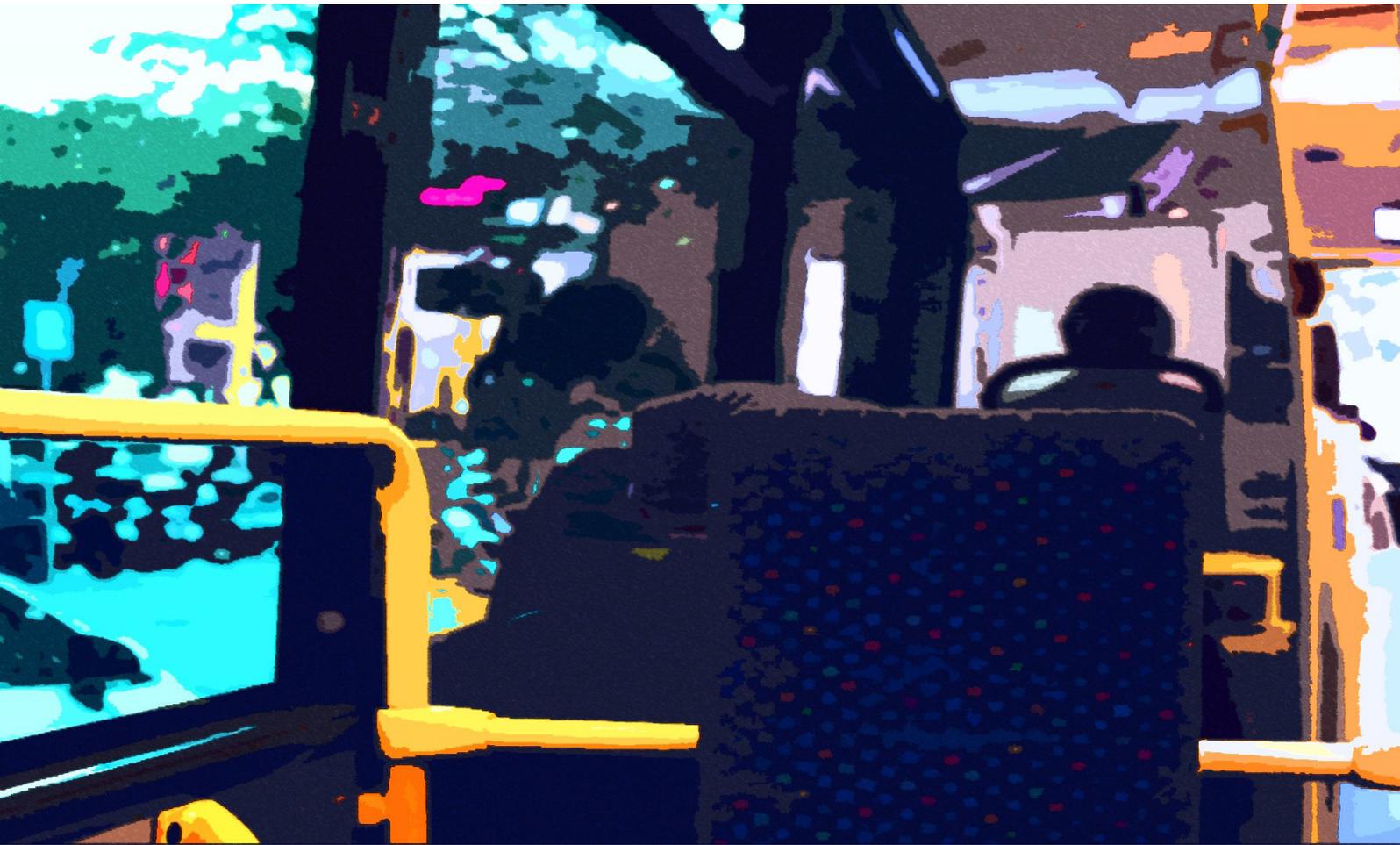
¿Qué era para mí algo representativo? La palabra “representación” me hacía cavilar sobre la fotografía como captadora de elementos, más el surgimiento de ésta en la historia había provocado precisamente que el arte se alejara del representacionismo para enfrentarse a otras cuestiones de mayor profundidad. ¿Mi arte debía tener un significado igual de profundo? ¿Cómo se obtenía tal cosa? ¿Qué debía contar?

Miraba a los lados y observaba cómo otros proyectos poseían diferentes temáticas, ya se trataran de las enfermedades, la naturaleza o diferentes conceptos cerrados, pero ¿y yo, que tenía el medio, debía estar obligada a buscar un mensaje?

¿Contar algo... tan sólo para tener algo a lo que aferrarme, algo que explicar?

¿Qué ocurre cuando lo que cuentas no se identifica con el medio en el que lo expones?





En “El viajero”, el “medio de transporte”, en este caso, eran tres monitores modificados manualmente, y que podían haber echado a andar solos, sin necesidad de una temática tan superpuesta. Había estado influenciada anteriormente por la estética de los videojuegos multipantalla, que mostraban un espacio ficticio desde distintos puntos de vista, ofrecía un espacio al espectador, le situaba en un determinado lugar.

Mis vídeos de transportes resultaban visualmente agradables, interesantes incluso, pues los diferentes vídeos que iban sucediendo ofrecían tres vistas de una Málaga urbana, con personajes que se dedicaban a pasar el tiempo en un lugar anodino por el que tenían que pasar para llegar a su destino, fuera el que fuese. La idea del anterior trabajo fue mostrar aquello en lo que no nos fijamos y elevarlo hasta la categoría de arte, más, a pesar de que el resultado causó asombro en el público y cierta curiosidad tanto por las imágenes ocultas como por los sonidos que llamaban al juego, sentía que no había sido suficiente, por lo cual, “El viajero” resultó ser el pre-proyecto de este nuevo “I see you”.

De algún modo, al exponer la obra, me di cuenta que en mi caso, la explicación de la temática “el viaje” podía ser temor a enfrentarme a un nuevo arte formal, que no precisara de explicaciones o palabras. Sin embargo, el mismo medio en el que trabajaba me lo pediría, pues era demasiado potente, pedía ser separado de temáticas o explicaciones, pues se acababa dividiendo en él cierto “horror vacui” que no dejaba respirar a la obra. Mis pantallas jugaban con la mirada, y por tanto, fue entonces cuando decidí devolvérsela y abrir un diálogo.

El método del polarizado me ofrecía una visión nueva y original, con imágenes que incluso iban cambiando con los reflejos de la luz o cuando el espectador viraba la cabeza hacia un lado y otro.

¿Qué vi en las gafas, por qué gafas? La idea de modificar la mirada del espectador me suponía algo tan diferente como atrayente, una novedad a lo que el visitante no está acostumbrado, pues normalmente se le enseña a mirar, pero no a ver una obra de arte.

En este caso, la llamada a la curiosidad que ofrece un material como pueden ser estas gafas se vuelca en una atención mayor de lo normal en el presente.

Se le ha confiado un objeto que esclarecerá la visión de lo que parecía incomprendible. En cuanto se coloca las gafas, él se vuelve parte de la experiencia, y por tanto, parte de la obra. Conocer las obras antes mencionadas de Dan Graham, Bruce Nauman y Peter Weibel supuso un antes y un después, me ayudaron a entender que la disposición del sujeto como parte de la obra traía consigo un poderoso vínculo con la misma, y permitía además de ello modificar su entorno, su tiempo, incluso al mismo visitante.

Éstos eran conceptos potentes, no necesitaba buscar más explicaciones paralelas, por lo que basé mi investigación acerca de la conceptualidad de la interacción, el juego de las miradas, lo secreto, la transformación del espacio y el tiempo, del espectador y la experiencia artística.

La novedad de pervertir y modificar la mirada del sujeto tan directamente era algo que había visto tan sólo como algo más o menos equiparable a la mirilla de Duchamp en "Etant Donnés". Él también llamaba a la curiosidad de mirar por aquella rendija, obligaba a prestar atención gracias a esta peculiar manera de ver, de algún modo, el visitante, al ser tratado de "mirón" hacía posible la finalidad y el sentido de la obra final.

Volvemos a hablar aquí de lo secreto, lo que no se aprecia a simple vista. Ocultar algo al sujeto enerva su capacidad detestivesca, siendo esto último un fuerte concepto en las obras de Sophie Calle, donde incluso en su proyecto "Detective", había encargado a su madre que contratara un detective que recopilara información sobre ella. Esta artista también trabaja con las miradas, pudiéndose contemplar en su obra "Les aveugles" o "Los ciegos" donde pedía a invidentes que les detallara sus conceptos de la belleza.

Lo realmente interesante en "I see you" son todas las cuestiones que calla y muestra al mismo tiempo.



Producción de la obra

El proceso de elaboración resulta tan complejo como interesante, y es que a simple vista parece ser más sencillo de elaborar de lo que es realmente, ya que su funcionamiento requiere de conocimientos informáticos y de hardware, y puede darse el caso de que a pesar de haber hecho lo correcto la pantalla no sirva para eso, y no lo adviertes hasta el último segundo, ya que hay muchos modelos de monitores y no todos pueden ser despojados del filtro polarizador.

En primer lugar, necesitaba un número concreto de pantallas, el cual había decidido con cinco, ya que esta mayor multiplicidad de elementos aumentaría tanto la experiencia en sí tanto como las distintas perspectivas y los lapsos de tiempo. Era consciente de la dificultad y el coste, más lo cierto es que estaba entusiasmada con este proyecto y con todo lo que había aprendido, y deseaba llevarlo a cabo igualmente.

Sería por lo tanto un número impar de monitores (los cuales debían ser obligatoriamente LCD), y decidí que, basándome en la anterior exposición, lo mejor era otorgarles mayor protagonismo en la sala colgándolos de la pared de forma seriada, uno a continuación del otro, de forma limpia y ordenada, disponiendo “el motor” que los movería, es decir, el ordenador, en la base, tan oculto como fuera posible. Esta instalación precisaba de la cercanía de un enchufe, al que iría conectado un multiplicador para los diversos cables.

Estaba mejorando varios apartados con los que tuve problemas en la anterior obra “El viajero”, entre ellos cuidar el lugar de la presentación, y obtener un sistema más sencillo para controlar las pantallas. Sabía ya a lo que me estaba enfrentando, y el trabajo fluía por sí solo.

Pero “I see you” tenía un nuevo añadido: Las cámaras.

Deseaba usar en un principio cámaras IP, y, debido a que éstas resultaban muy costosas, tuve que buscarles un sustituto, algo que tenemos desde hace unos años siempre con nosotros: los smartphones.

Por lo tanto, estuve buscando una forma de convertir estos teléfonos móviles en cámaras que grabaran a tiempo real, y encontré una aplicación para ese mismo fin, “I-Webcam”, que afortunadamente no precisaba de conexión a internet, tan sólo necesitaba estar conectada a una misma red WIFI, por lo que cada una de las cámaras irían vinculadas a cada uno de los monitores. Así mismo, esa aplicación parecía haber sido hecha para el proyecto, pues tenía numerosas opciones de edición de vídeo, entre ellas, realentizar tiempos y ponerle el efecto de blanco y negro, algo que necesitaba para el resultado final.

Lo importante es que el resultado era óptimo, y que contaba con dispositivos de grabación inalámbricos, que podría disponer en la sala como prefiriese, ya que son ligeros y serían fáciles de colgar de las paredes de distintos medios.

Anteriormente, en el proyecto “El Viajero”, había necesitado tres portátiles, uno para cada una de las pantallas, algo que dificultaba bastante el hecho de montar y desmontar la obra, además de que cada uno de los ordenadores de los que disponía tenían distintas características, y a veces el vídeo que se veía en el monitor conectado al portátil más lento, se ralentizaba unos segundos, mientras los otros seguían a velocidad normal, algo que debía ir corrigiendo y resultaba todo un inconveniente que coartaría la autonomía de la obra.

Estuve buscando diversas opciones para arreglar este problema, entre ellas optar por un adaptador externo creado específicamente para conectar varios monitores a un sólo portátil. Pero además de que era muy caro, sólo permitía conectar tres pantallas, por ello tuve que buscar otra solución. Fue entonces cuando encontré los cables adaptadores USB-VGA independientes, que resultaban más económicos. Tan sólo necesitaría cuatro, pues el quinto monitor iría conectado directamente a la entrada VGA con su correspondiente cable.

De este modo podría realizar las pertenecientes conexiones a un mismo dispositivo portátil.

Debido a la multitud de cables, necesitaría un enchufe multiplicador de al menos seis o siete partes para poder conectar el proyecto a la corriente.

Por lo tanto, estuve buscando una forma de convertir estos teléfonos móviles en cámaras que grabaran a tiempo real, y encontré una aplicación para ese mismo fin, "I-Webcam", que afortunadamente no precisaba de conexión a internet, tan sólo necesitaba estar conectada a una misma red WIFI, por lo que cada una de las cámaras irían vinculadas a cada uno de los monitores.

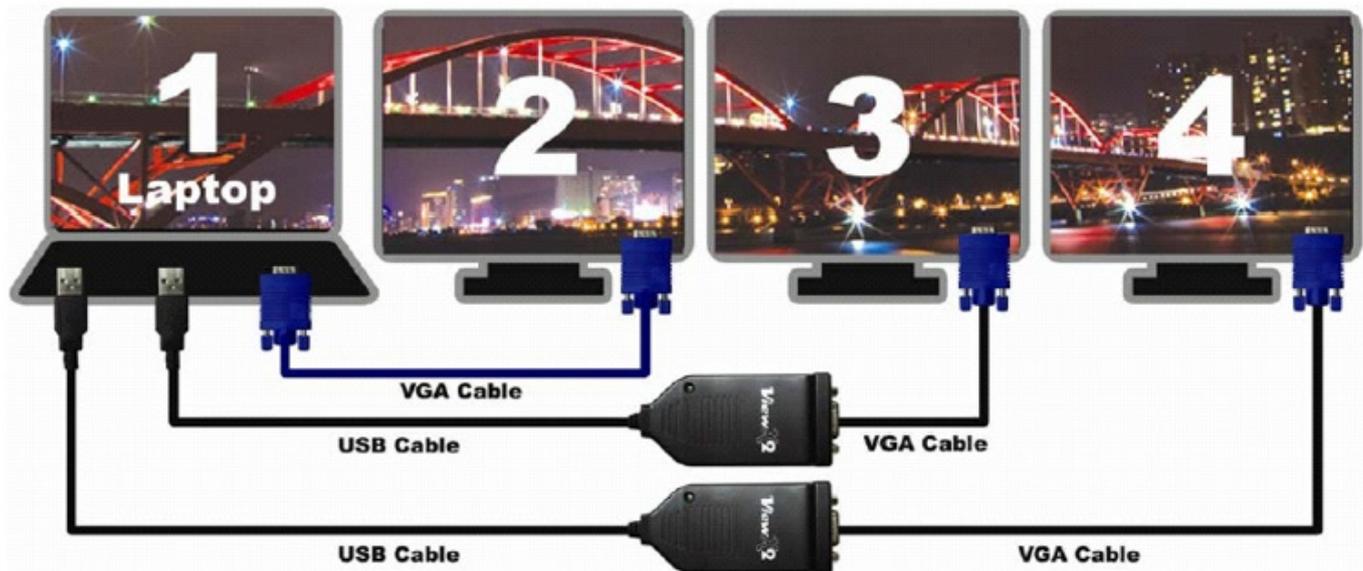
Así mismo, esa aplicación parecía haber sido hecha para el proyecto, pues tenía numerosas opciones de edición de vídeo, entre ellas, realentizar tiempos y ponerle el efecto de blanco y negro, algo que necesitaba para el resultado final.

Lo importante es que el resultado era óptimo, y que contaba con dispositivos de grabación inalámbricos, que podría disponer en la sala como prefiriese, ya que son ligeros y serían fáciles de colgar de las paredes de distintos medios.

Anteriormente, en el proyecto "El Viajero", había necesitado tres portátiles, uno para cada una de las pantallas, algo que dificultaba bastante el hecho de montar y desmontar la obra, además de que cada uno de los ordenadores de los que disponía tenían distintas características, y a veces el vídeo que se veía en el monitor conectado al portátil más lento, se ralentizaba unos segundos, mientras los otros seguían a velocidad normal, algo que debía ir corrigiendo y resultaba todo un inconveniente que coartaría la autonomía de la obra.

Estuve buscando diversas opciones para arreglar este problema, entre ellas optar por un adaptador externo creado específicamente para conectar varios monitores a un sólo portátil. Pero además de que era muy caro, sólo permitía conectar tres pantallas, por ello tuve que buscar otra solución. Fue entonces cuando encontré los cables adaptadores USB-VGA independientes, que resultaban más económicos. Tan sólo necesitaría cuatro, pues el quinto monitor iría conectado directamente a la entrada VGA con su correspondiente cable. De este modo podría realizar las pertenecientes conexiones a un mismo dispositivo portátil.





Al haber sustituido las cámaras IP por los cinco Smartphones tenía un problema añadido que debía controlar: la batería de los mismos, por lo cual debería tener conmigo algún cargador para poder recargarlos en el caso de que se tratara de un tiempo de exposición bastante prolongado, aunque éste no era el caso, ya que los móviles podían aguantar horas, puesto que activaba el modo avión en todos ellos.

El proyecto había sido pensado para una presentación fugaz de no más de tres horas, por lo que si en un futuro fuera llevado a una galería de arte durante días, los Smartphones deberían ser cambiados por cámaras IP.

Una vez conectados los diferentes monitores al portátil, debía configurar los escritorios y asignarles un número del 1 al 6 (contando la propia pantalla del portátil, aunque esta no se usaría). Tendríamos de este modo, un gigantesco escritorio extendido a través de los monitores.

El siguiente paso sería situar las cámaras en el lugar pertinente, encender la aplicación y anotar las cinco direcciones IP que ésta proporcionaba para los distintos dispositivos.

Lo único que quedaría por hacer a continuación sería abrir cinco veces el buscador y copiar las cinco direcciones, se nos abriría así el vídeo de lo que están observando los móviles en ese mismo momento, por lo que tendríamos que arrastrar cada una de las páginas a las distintos monitores, y poner todos los vídeos en pantalla completa.

De este modo obtendríamos cinco vistas a tiempo real de lo que está sucediendo, pero si quisiéramos alterar el tiempo de los mismos, tendríamos que adentrarnos en las configuraciones de la aplicación. Como los móviles no eran de la misma gama, el más potente, al activar el vídeo en la mayor calidad, se veía entrecortado, le daba el aspecto casi fantasmal a la imagen que estaba buscando. Contra más calidad en el vídeo, más lento se veía, con lo cual fue fácil configurar de más a menos rápido los diferentes smartphones gracias a la mencionada aplicación.

A su vez, necesité cinco soportes para sujetar las pantallas a la pared.



Y ahora, continuaré explicando el procedimiento técnico y material de la obra, mostrando por pasos cómo retiré el polarizado de las pantallas, aprovechándolo para las gafas, y así mismo cómo las preparé para ser expuestas colgadas a una pared.

En primer lugar, como ya hemos mencionado anteriormente, necesitamos cinco pantallas LCD que tengan el mismo tamaño, en mi caso, siendo éste el mayor posible que encontré y que a su vez era el más fácil de tratar: 17 pulgadas.

Tres portátiles los reutilizaría de mi anterior obra “El viajero”, por lo que compré otros dos de segunda mano para poder realizar el proyecto.

Los materiales y herramientas que necesité fueron:

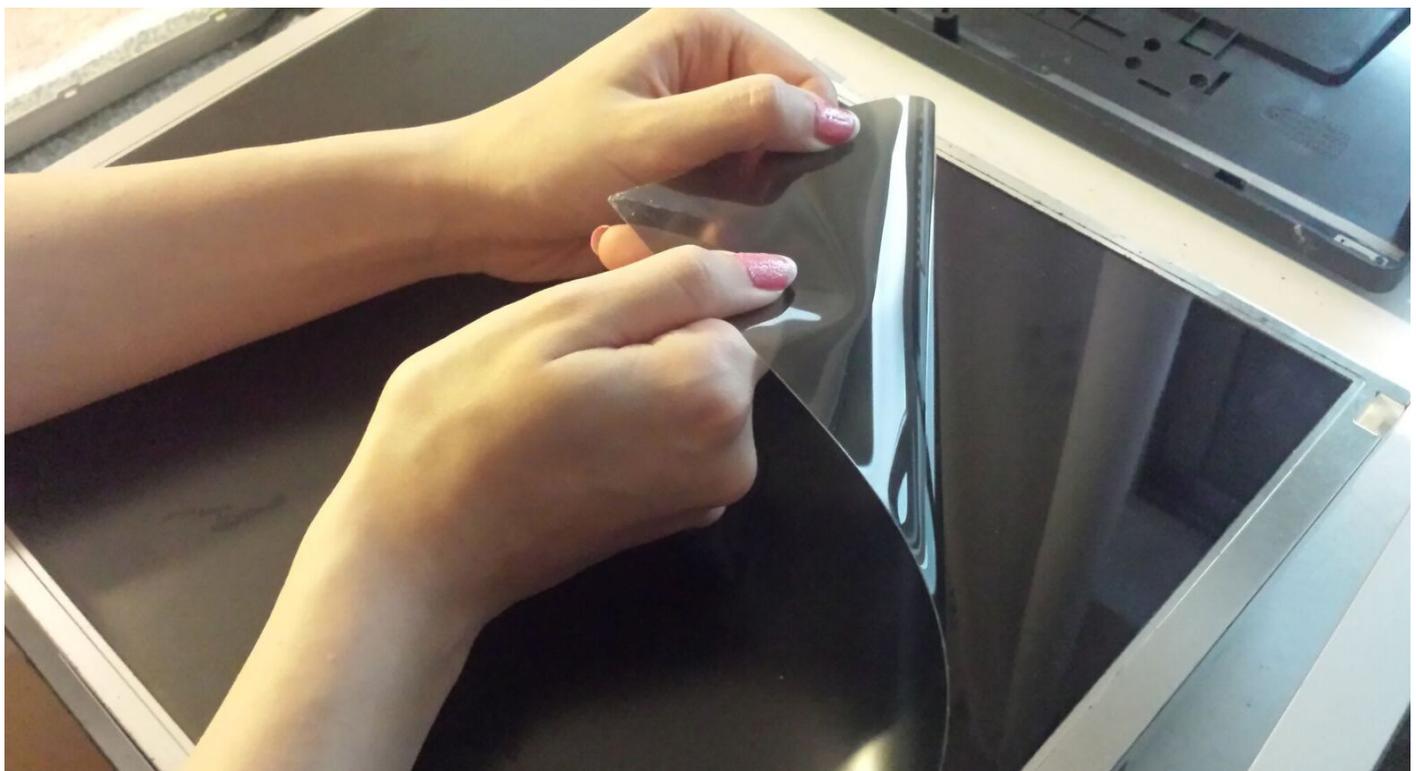
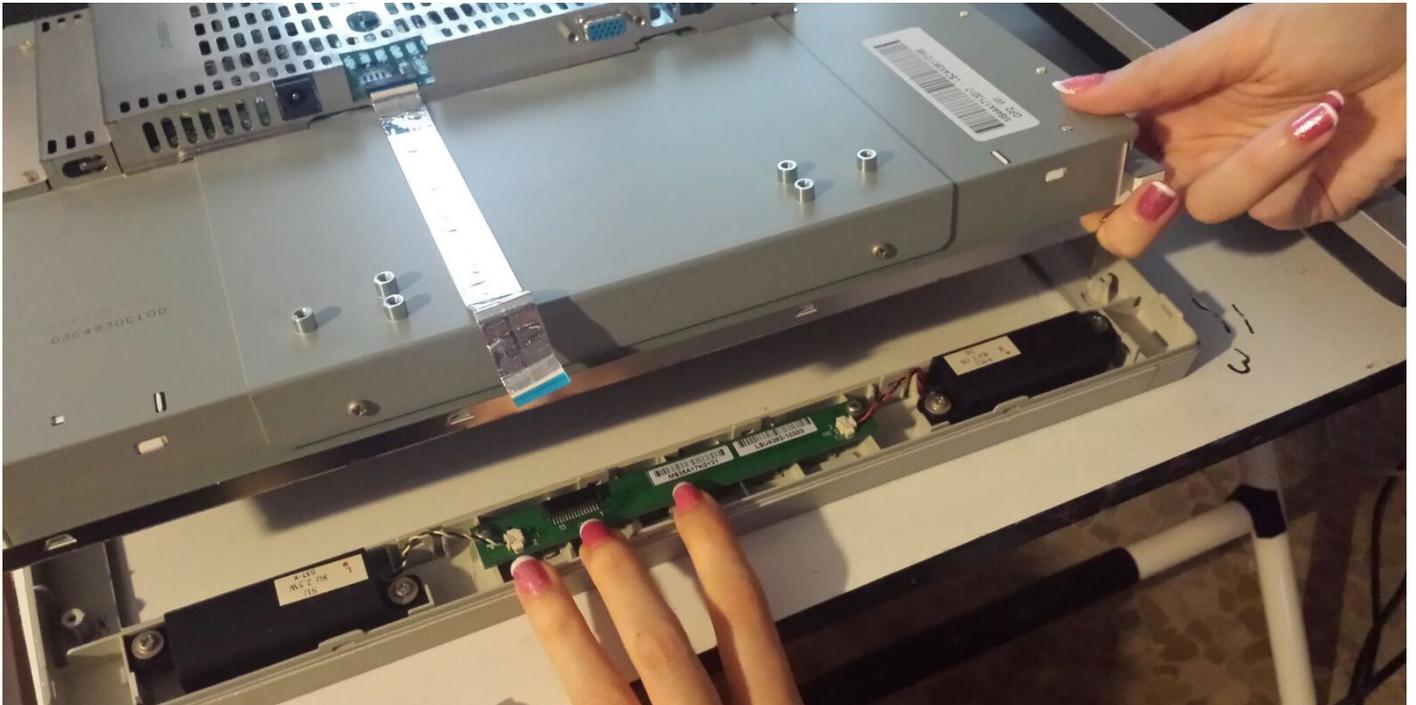
- Destornilladores planos de pequeño tamaño
- Cúter
- Alcohol 96°
- Un trapo y un estropajo
- Gafas planas que puedan ser desmontadas
- Cinco monitores LCD del mismo tamaño
- Cinco soportes para colgar las pantallas
- Cuatro adaptadores VGA-USB

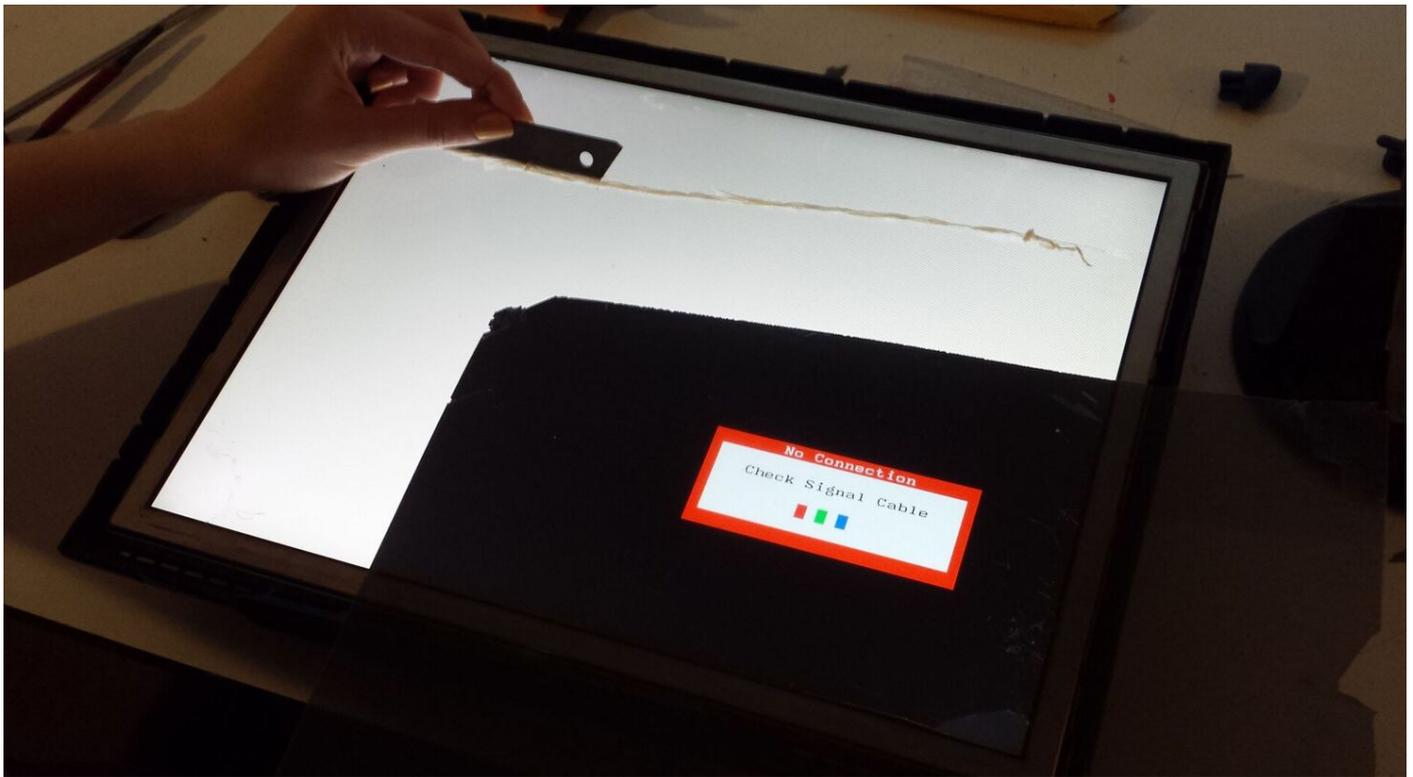
En primer lugar hay que desmontar la carcasa cuidadosamente y extraer los tornillos, aunque dependiendo del modelo podía ser que tuviera que extraerse antes la base del mismo.



Es recomendable limpiar el interior, pues al tratarse de monitores viejos pudiera ser que más adelante su funcionamiento se viera afectado por acumular cierta suciedad.

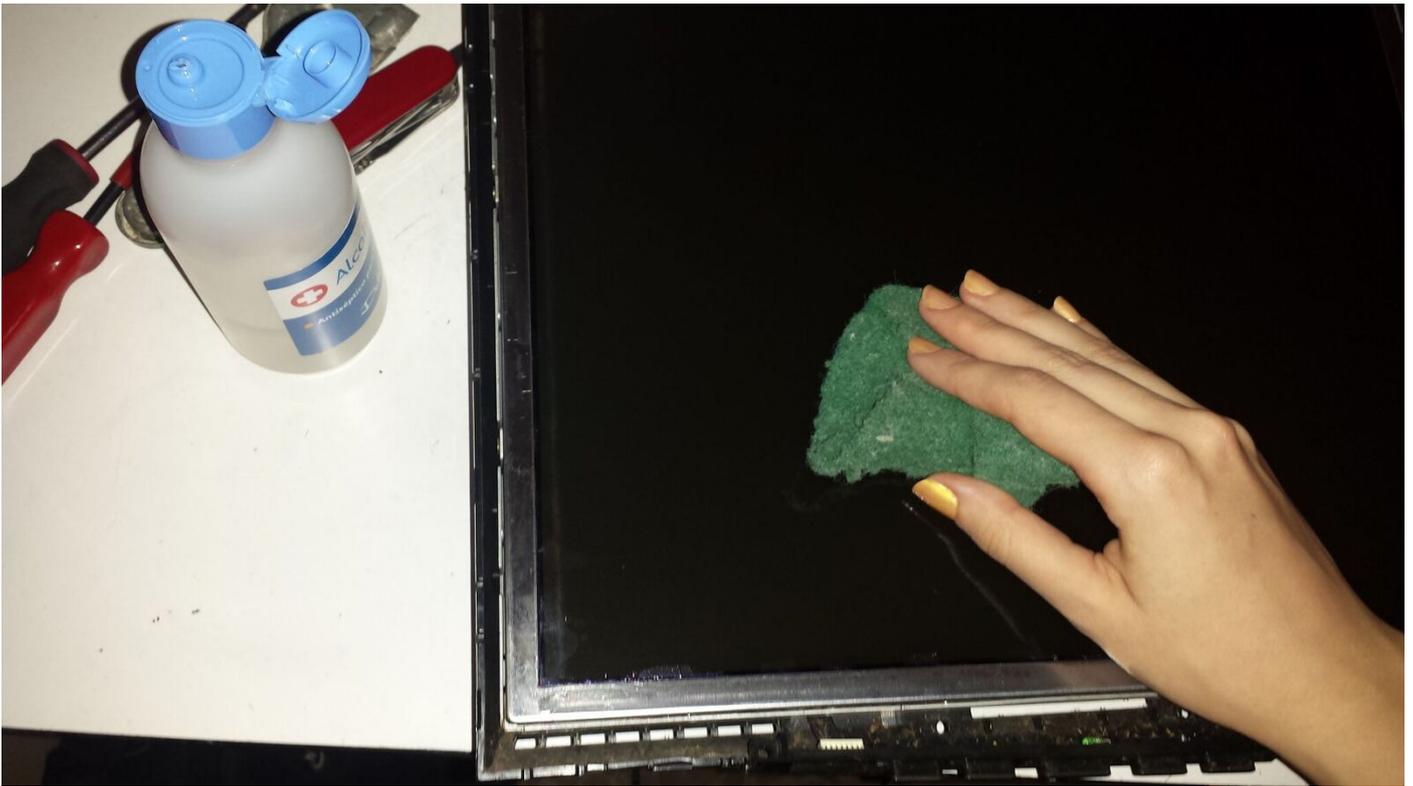
A continuación saqué el panel LCD, y con el cúter corté los bordes de la pantalla. Después de ello, extraje con cuidado el filtro polarizador para poder hacer posteriormente los cristales de las gafas.





Tras retirar el filtro, la pantalla se veía blanca, como se muestra a continuación. Sería entonces cuando, con la ayuda de la hoja de un cúter fui ir retirando cuidadosamente el pegamento que mantenía unido el filtro.

Posteriormente y con ayuda de un estropajo impregnado con alcohol, limpié concienzudamente el monitor para borrar cualquier resto de pegamento. No siempre se retiraba bien con el cúter, y debía insistir mucho en este paso.



Una vez limpia, volví a ensamblar el monitor y comprobé que funcionaba correctamente. Repetí este proceso para las cinco pantallas.

Para realizar las gafas, recortaba los filtros polarizadores en forma de los cristales y les pegaba a ambos lados cinta adhesiva transparente, para que se viera más nítida la imagen en el monitor. Desmontaba las gafas, le añadía estas nuevas lentes, y las volvía a montar.





Después de realizar las gafas, añadí a las pantallas el soporte para colgarlas a la pared. Una vez hecho esto, conecté las cámaras con la metodología antes contada y enchufé los monitores a mi ordenador con ayuda de los cables VGA-USB.

Tras configurar los escritorios y disponer cada uno de los vídeos a tiempo real en cada una de las pantallas, comprobé que funcionaba. Grabé vídeos individuales de todas las pantallas, así como mostrando el resultado final.



Cronograma

Cronograma que muestra el tiempo dedicado a cada fase durante el desarrollo del proyecto.

	2015				2016													
	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio										
Búsqueda de Material																		
Planteamiento de la Idea																		
Realización de las pantallas																		
Investigación y búsqueda de referentes																		
Solución de problemas																		
Desarrollo de la idea final																		
Diseño de la exposición final																		
Memoria																		
Instalación																		
Presentación																		

*Cada celda representa una semana.

Presupuesto detallado

Nombre del emisor	Sara Gaspar Pérez	Nombre del cliente	
Codigo fiscal		Codigo fiscal cliente	
Datos postales		Datos postales	
Ciudad/País	Málaga - España	Ciudad-país	
Fecha	08/06/2016	IVA	21,00%
Nro		Dto	
Unidades	Descripcion	Precio unitario	Importe
5	Pantallas LCD 17"	20 €	100 €
5	Soportes TV	10 €	50 €
4	Cables adaptadores VGA-USB	16,99 €	67,96 €
1	Enchufe multiplicador de 6	13,95 €	13,95 €
5	Cámaras IP	35,90 €	179,50 €
		SUBTOTAL	411,41 €
		Dto	0,00 €
		Base imponible	411,41 €
		IVA	86,39 €
		Total	497,80 €

Conclusiones

“I see you” es una instalación Media-Art no ubicada para un espacio específico que cuenta con cinco pantallas LCD de 17”y el mismo número de cámaras IP.

Fue necesaria una amplia investigación previa y una búsqueda de referentes para encaminar la obra adecuadamente. Cuando trabajaba en el proyecto previo “El viajero” comprobé que el planteamiento técnico debía estar bien cuidado. No obstante, en mi caso, desde que descubrí los trabajos con Arduino en Segundo de Grado (2013), he ido progresando en estos conocimientos electrónicos, pues llaman mucho mi curiosidad, al igual que las obras interactivas y digitales de los artistas como Daniel Rozin o Thierry Fournier, explicados en páginas anteriores.

Aunque al principio pensé en optar por otros caminos como la ilustración en Producción y Difusión de Proyectos, acabé volviendo al Media-Art casi inevitablemente, pues era en esta área dónde me he sentido más cómoda y satisfecha durante toda la carrera a causa de mis preferencias personales.

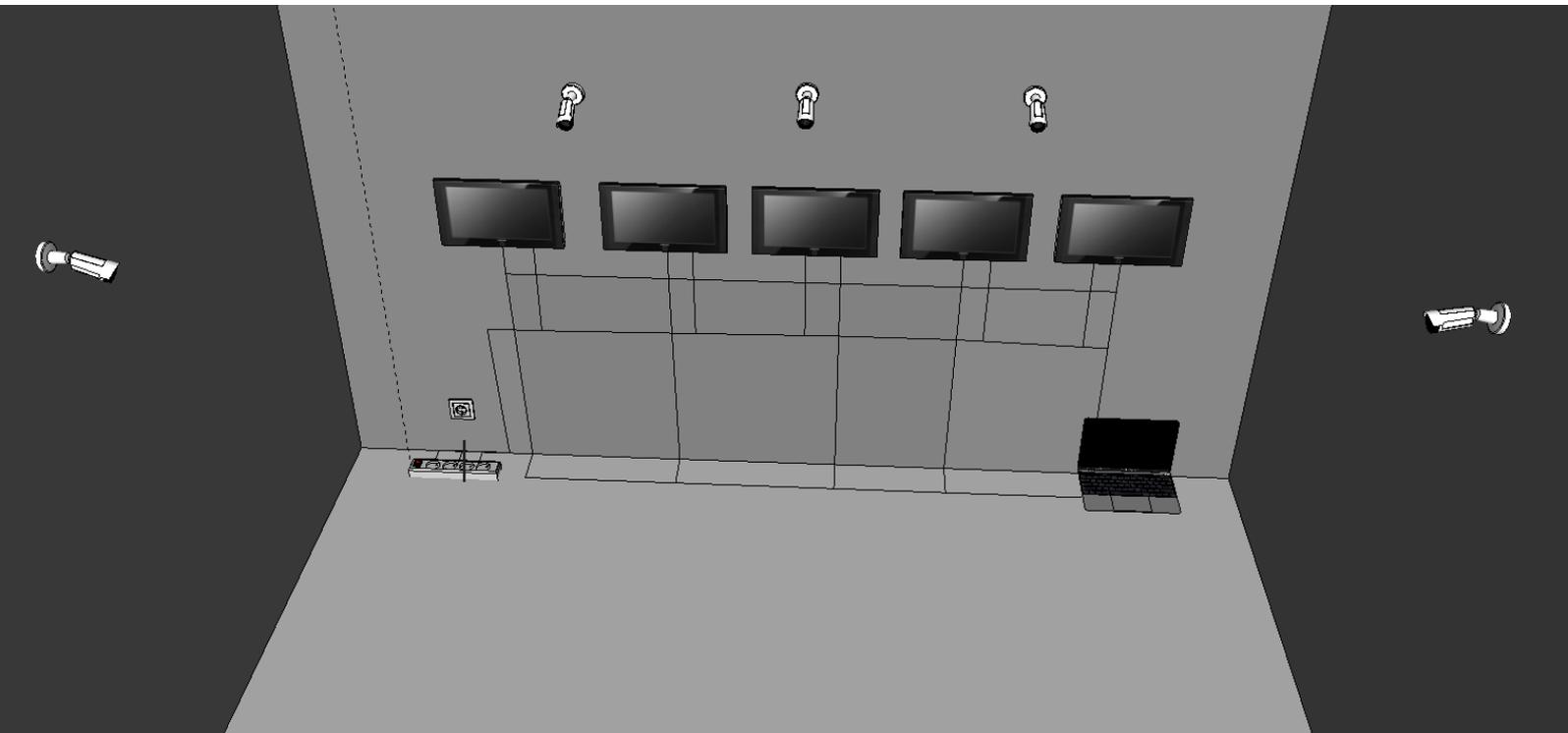
Cuando se produjo la serendipia de los filtros polarizadores y las pantallas, supe que había encontrado algo y que, si lo llevaba a cabo correctamente, podría crear algo verdaderamente interesante y original.

Al principio fue difícil enfocar este proyecto a una “temática”, algo a lo que estaba acostumbrada de años anteriores.

Acabé dándome cuenta de que no sabía de lo que era en sí una obra formal. Es por ello que “El viajero” no llegó a convencerme finalmente, al equiparar un medio tan fuerte y con tantas posibilidades por sí solo con un tema con el que no se relacionaba. Este trabajo ha supuesto en mí un gran cambio, tanto una madurez ideológica sobre la concepción de la obra de arte así como una mayor capacidad en la resolución de problemas, al ser una obra que se ha trabajado durante este curso 2015-2016.

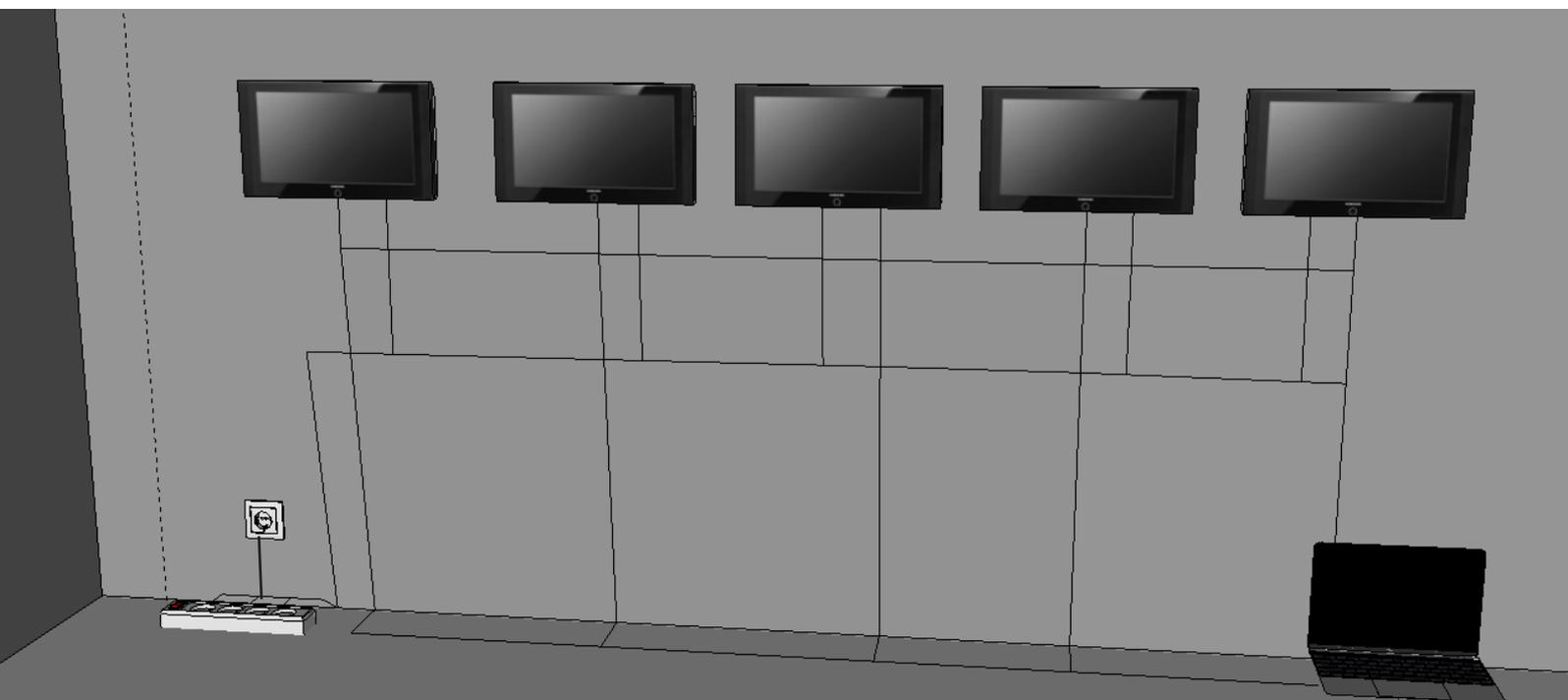
El hecho de tener un medio y no tener una idea propició quebraderos de cabeza al principio, hasta que comencé a conocer a diversos artistas y contemplar que no estaba sola en ese aspecto, que había más, y que una obra de arte podía ser tan formal como valiosa, y que incluso a veces, tenía más que ofrecer de esta manera, pues incidía directamente en la persona y en cómo contemplaría ésta algo así. Ha sido una experiencia de trabajo enriquecedora y productiva que volvería a repetir, y puedo decir que estoy orgullosa del resultado final.

Líneas de investigación



En esta página muestro un montaje 3D de lo que sería una aproximación del montaje final realizado. Mi proyecto podría ser destinado a otras áreas como al “visual merchandising”, debido a su concepto de realidad aumentada y a su relación con la gamificación.

Por lo tanto podría ubicarse en el comercio, por medio del escaparatismo en forma de publicidad en tiendas. Llega a la gente de forma directa a través de la curiosidad, y esto resulta un beneficio para este campo del diseño.



Bibliografía

1. ALSINA, Pau.(2011) *Arte, Ciencia y Tecnología*. Barcelona, España. Ed. UOC (Universitat Oberta de Catalunya)
2. ARS ELECTRÓNICA (2007), *Goodbye Privacy*, Austria. Disponible en: http://90.146.8.18/en/archives/festival_archive/festival_overview.asp?iPresentationYearFrom=2007
3. BENJAMIN, Walter (1936) *Ensayo La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, España, Ed. Itaca.
4. BOZAL, Valeriano (1987) *Mimesis: las imágenes y las cosas*, España, Madrid, Ed. Visor.
5. CARPENTER, John. *They Live* (1988). Película, Estados Unidos.
6. DEWEY, John. (1934), *El arte como experiencia*, Barcelona, España. Ed. Paidós.
7. HANHARDT, John G. (2001), *Los mundos de Nam June Paik*, Bilbao, España, Ed. The Solomon R. Guggenheim Foundation.
8. MANOVICH, Lev (2005) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital*, España, Ed. Paidós Ibérica.
9. MCLUHAN, Marshall. (1988) *El medio es el mensaje*. Barcelona, España. Ed. Paidós Ibérica.
10. MENÉNDEZ Rexarch, Fernando. *Catálogo de exposición Homo Ludens Ludens*, Puerto de Gijón, Asturias. LABoral Centro de Arte. Playware (21.09.07 – 24.03.08) y Gameworld (30.03.07 – 30.06.07).
11. PALACIOS, Daniel. (2014). *Strata*. Berlín (Alemania) Disponible en: <http://danielpalacios.info/>
12. ROMANO, Gustavo. *Catálogo de exposición (Ready) Media*. (2015) Puerto de Gijón, Asturias. LABoral Centro de Arte.

Anexo

Ficha técnica

Autor: Sara Gaspar Pérez

Título: "I see you"

Técnica: Instalación Media-Art. Experiencia.

Medidas de la instalación:

175 x 250 x 30 cm

Medidas de una pantalla:

39 x 37 x 18 cm

Descripción de los diferentes materiales usados en la producción:

- Cinco pantallas LCD de 17"
- Cinco cámaras IP (sustituidas por Smartphones)
- Gafas realizadas con el polarizado extraído de los monitores
- Enchufe multiplicador de seis mínimo
- Cuatro cables adaptadores VGA-USB
- Portátil capaz de soportar los cinco monitores a la vez

Descripción del espacio donde puede ser expuesta:

No lleva restricciones en este aspecto mientras exista un espacio suficiente con toma de corriente.



Fotografías

En el DVD anexo junto con la memoria he realizado diferentes vídeos de prueba, donde muestro los lapsos de tiempo en las pantallas, tanto individualmente como el resultado final. Mediante este medio es más fácil de observar mi proyecto, por lo cual en este apartado mostraré más fotografías sobre el proceso.

