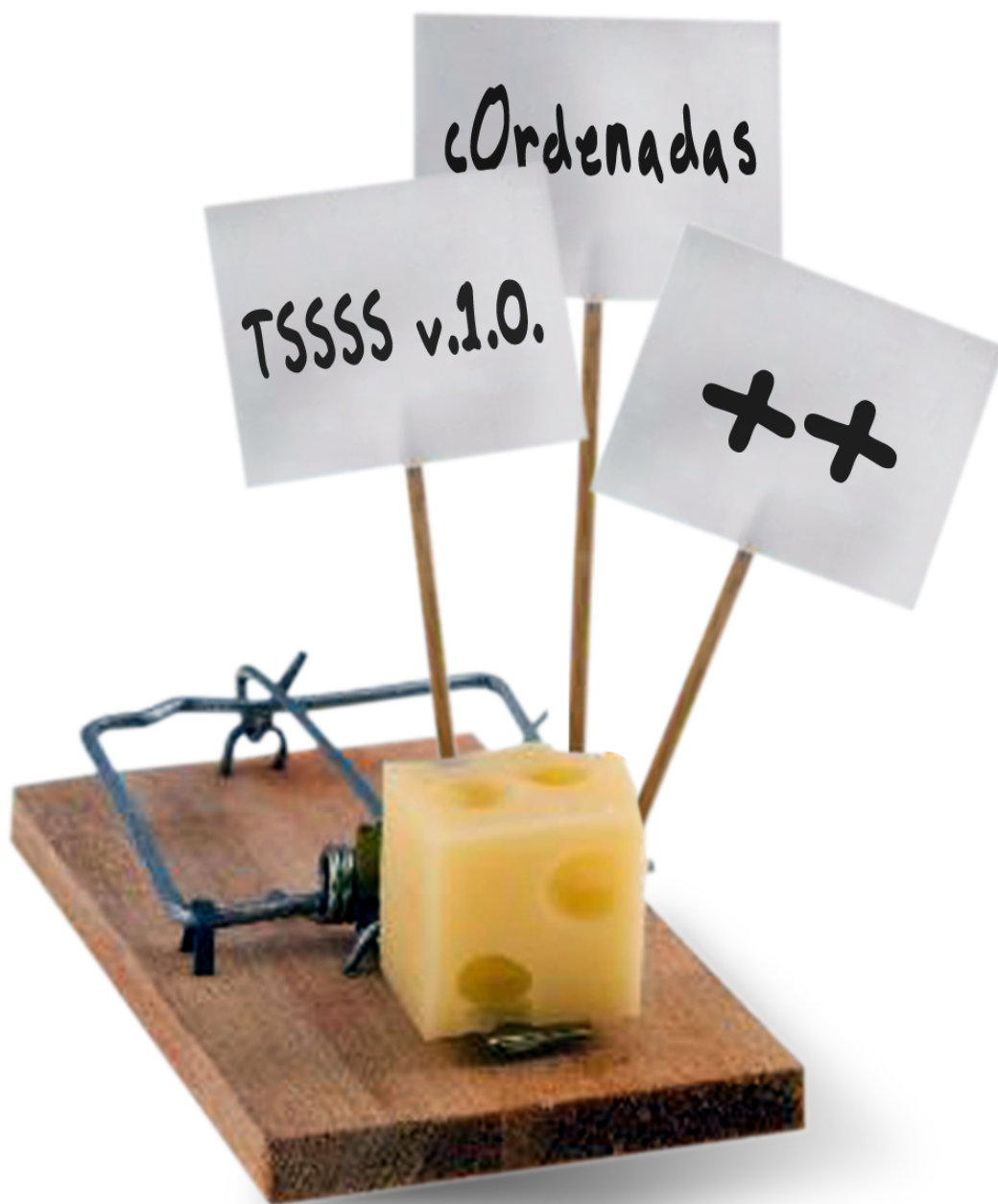


Instalactivas

Instalaciones Interactivas y Redes
Departamento de Escultura-BB.AA

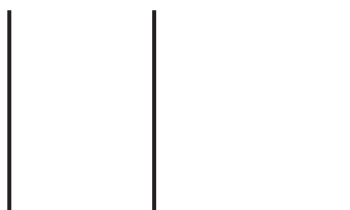
2007



Sala Josep Renau

Tsssssssss días 4 y 5 de Junio

cOrdenadas días 6 y 7 de Junio



La Aparición de los nuevos media en el mundo del Arte

Los nuevos media, se alimentan de los viejos media (que se centraban en buscar nuevas formas de representar la realidad) como materia prima para poder acceder a la información y así manipularla, en los últimos tiempos se ha dejado de lado esa obsesión de la modernidad por inventar formas nuevas y se ha tomado como eje principal la opción de investigar. La imitación e influencias entre artistas es una constante vital en la historia del arte, a lo largo del siglo XX fueron estableciéndose modelos de apropiación diferentes a la creación pura, como el collage y el sampleado. Asistidos por las tecnologías de reproducción mecánica, los artistas empezaron a insertar en sus obras imágenes y sonidos encontrados. Los fotomontajes Dadaístas de Hannah Hoch, Los ready-made de Marcel Duchamp, las performances, las Brillo Box de Andy Warhol, las películas de metraje encontrado de Bruce Connor y los remakes neoconceptuales de Sherry Levine son ejemplos que reflejan el estatus cambiante de la originalidad artística frente a la cultura producida por las masas. El arte de los nuevos medios tiene también marcadas semejanzas con el video arte cuya emergencia se vio propiciada en 1960 con la aparición del PortaPack (las primeras cámaras de video portátiles), cabiendo destacar como pionero a Nan June Paik. Una generación más tarde, la aparición de los primeros navegadores de Internet catalizaba el nacimiento del arte de los nuevos medios como movimiento, una herramienta artística accesible con la que explorar la relación cambiante entre la tecnología y cultura (al igual que en su momento lo había sido el portapack).

En este año, 1970, críticos, artistas y coleccionistas le quitaban importancia a la pintura a medida que videos e instalaciones comenzaban a dominar salas de museos internacionales e exposiciones bienales. Un par de años antes, 1968, el Institute of Contemporary Art de Londres organizaba << Cybernetic Serendipity >>, un espectáculo que exploraba el modo en el que autómatas informatizados se empleaban en la creación de obras artísticas. Siguiéndola exposiciones como << Software >>. Pero no fue hasta 1990, donde los avances del hardware y el software contribuyeron de manera significativa a la aparición del nuevo movimiento (a pesar de que una década antes, los ordenadores personales ya estaban a la venta en el mercado). Pese al escepticismo generalizado, el arte de los nuevos media empezaba a gozar de interés para galerías, museos y demás instituciones que se estaban familiarizando con el arte creado a partir de medios informáticos. El comisario del departamento de los medios del Museo de arte Moderno de San Francisco organizó << Bay area Media >> una exposición en la que se en la que artistas especializados en el arte del software presentaron diversas obras de arte informático.

En 1995, aparecía el término Netart (1), dos años más tarde, la Documenta X de Kassel decidió atraer atención sobre este movimiento que hasta el momento existía relativamente apartado del mundo artístico, ya que las listas de correo electrónico y las páginas web servían como canal alternativo para el debate o para la difusión del arte multimedia.

(1)Netart. El artista Vuck Cosic daba nombre a este movimiento a partir de un correo electrónico de un corresponsal anónimo que debido a una incompatibilidad de software, el texto aparecía como una sucesión de símbolos y palabras ilegibles en código ASCII (Código Estándar Americano de Caracteres) y cuyo fragmento con algo de significado decía algo así: "[...] J8~g#\;Net. Art {-^s1 [...]".

Durante los últimos años, los artistas han utilizado la interactividad como parte central de sus propuestas. La relación espectador-autor toma una dirección diferente transformando sus funciones. Este cambio en la relación se debe a la aparición del Interface Humano Máquina o HCI, punto de encuentro entre el humano y la máquina, como un grupo de gestos y formas que se establecen para el diálogo entre ambas. De alguna manera, esta es la metáfora a través de la cual programadores y diseñadores, mediante dispositivos, introducen su lenguaje de programación para poder ser leídos por el usuario. Coleridge nos hablaba de una "suspensión de la incredulidad", un proceso por el cual el lector-espectador se ve introducido durante la lectura o proyección en lo ficcional olvidando a su vez que se trata de un mundo inventado. Un libro o una película ofrecen al espectador un mundo previamente construido cuya participación consiste en reinterpretar lo que se está observando. En cambio cuando se introducen experiencias participativas en las que el relato puede ser modificado, la suspensión de la incredulidad, en principio, no es posible. El interactor no puede penetrar en una narración de la historia en proceso de construcción, su propia participación en la narración genera un fenómeno de violación narrativa, de manera que tanto el autor como el interactor tienen un papel importante fuera del marco de la pantalla y de la historia.

La experiencia interactiva favorece más a una forma de experiencia inmersiva que a un adentrarse en la ficción narrativa con total convencimiento de aquello que se está viendo. Con lo cual, hemos pasado de la relación autor-obra-espectador a la relación autor-obra-interactor. En el momento en el que se involucra al espectador como parte formal de la obra, mediante la acción o como actor, se crea el momento interactivo donde la interfaz aparece como campo de contacto hombre-máquina. La creación de la obra está en proceso.

El uso de objetos en las instalaciones interactivas manejan a la interfaz como una prótesis para el interactor, como una prolongación del cuerpo humano. Este objeto se transforma en ventana que induce al sujeto a una inmersión en la obra sin quebrar la diégesis de la misma. La inclusión de objetos, suele estar cargada de contenido poético como guía para el inicio de la interacción, que a su vez, al ser reconocidos en el mundo real, ayudan a comprender el contenido de la obra. La obra de arte electrónica interactiva exhorta el paso desde la teoría estética clásica, centrada en el objeto de arte hacia una nueva teoría que tiene como punto de referencia principal al interactor. (Giannetti, 1999, 6).

(2) Hipertexto. Representa a cualquier texto que contiene enlaces o vínculos a otras páginas del mismo documento o de otro documento.

Las dos piezas propuestas tienen como eje principal el sonido y la interacción con el usuario, y cada una de ellas se sustenta en una interfaz diferente:

Por un lado “cOrdenadas”, cuya interacción con el usuario esta delimitada por la colocación de cuatro sensores en las cuatro esquinas de la sala. Estos sensores de movimiento detectan al espectador y en cuanto se mueve comienza el encuentro entre el humano y la máquina. La respuesta de la maquina ante el movimiento del usuario se centra en la emisión de sonidos aleatoriamente dependiendo del sensor que este funcionando. Los sonidos emitidos son frases previamente grabadas, a veces con entonaciones imperativas y otras con la intención de sembrar incertidumbre en el usuario, el cual estaría en una sala totalmente a oscuras.



La pieza lleva una cámara de infrarrojos que captura en todo momento los movimientos del interior que son visualizados en el exterior de la sala a través de una televisión.

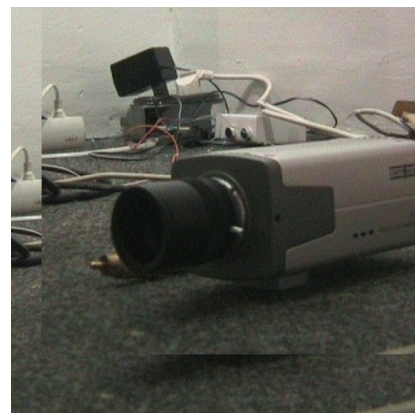


Diagrama de Interacción

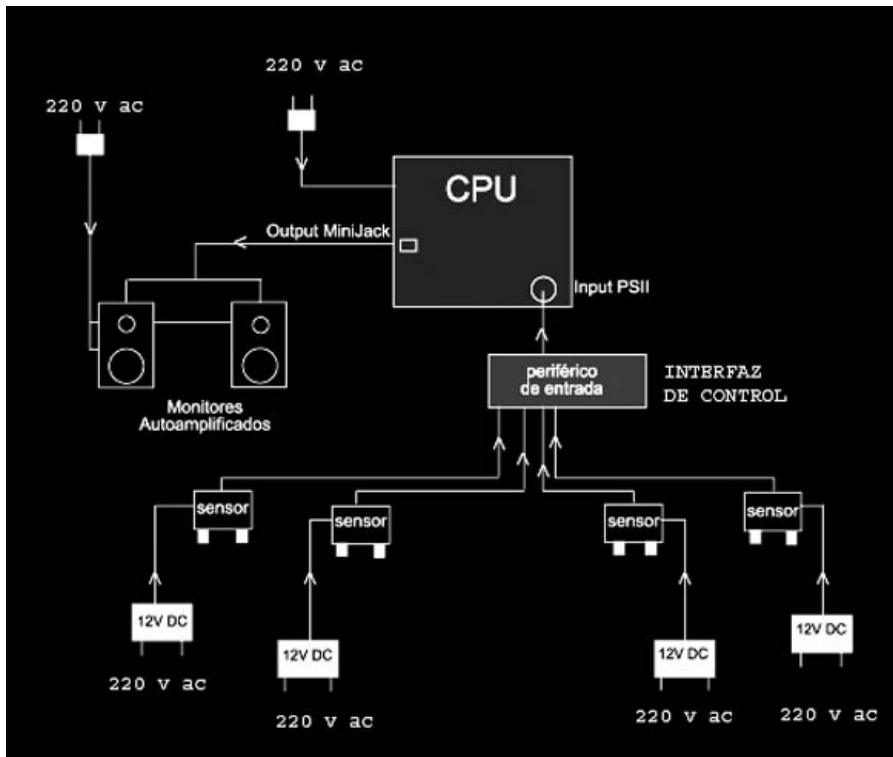
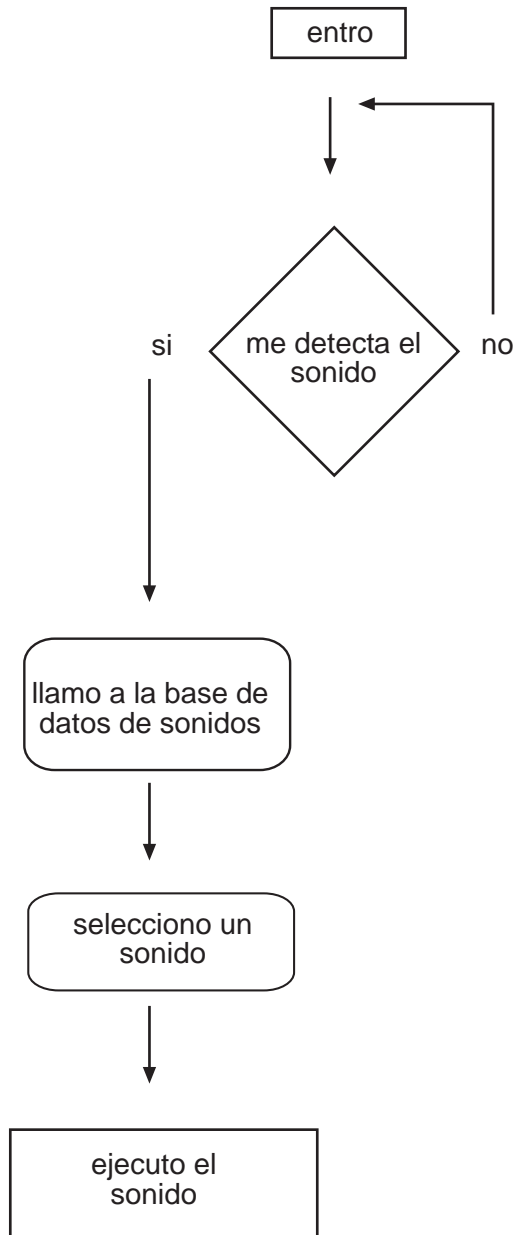


Diagrama técnico.



Programación y comentarios de la pieza

```
onClipEvent (load) {
sonido= new Array();

sonido=["pista1.mp3","pista3.mp3","pista4.mp3","pista5.mp3","pista6.mp3","pista7.mp3","pista8.mp3","pista9.mp3","pista10.mp3","pista11.mp3","pista12.mp3","pista13.mp3","pista14.mp3","pista15.mp3"];
sonido1= new Array();

sonido1=["pista16.mp3","pista17.mp3","pista18.mp3","pista19.mp3","pista20.mp3","pista21.mp3","pista22.mp3","pista23.mp3","pista24.mp3","pista25.mp3","pista26.mp3","pista27.mp3","pista28.mp3"];
sonido2= new Array();

sonido2=["pista29.mp3","pista30.mp3","pista31.mp3","pista32.mp3","pista33.mp3","pista35.mp3","pista36.mp3","pista37.mp3","pista38.mp3","pista39.mp3","pista40.mp3","pista41.mp3"];
sonido3= new Array();

sonido3=["pista42.mp3","pista43.mp3","pista44.mp3","pista45.mp3","pista46.mp3","pista47.mp3","pista48.mp3","pista49.mp3","pista50.mp3","pista51.mp3","pista52.mp3","pista53.mp3","pista54.mp3"];

}
onClipEvent (keyDown) {
// el 90 es la z
// el 82 es la r
// el 85 es la u
// el 79 es la o
if (Key.isDown(90)) {
if (_root.numerito1 == true) {
_root.sonar.loadSound(sonido[random(15)],true);
_root.sonar.setPan(+100)
//random[sonido(3)];
_root.numerito1 =false
}
}
if (Key.isDown(82)) {
if (_root.numerito1 == true) {
_root.sonar1.loadSound(sonido1[random(13)],true);
_root.sonar.setPan(-100)
//random[sonido(3)];
_root.numerito1 =false
}
}
if (Key.isDown(85)) {
if (_root.numerito1 == true) {
_root.sonar2.loadSound(sonido2[random(13)],true);onClipEvent (keyUp) {
_root.sonar.setPan(+80)
if (Key.getCode() == 90) {
//random[sonido(3)];
_root.numerito1 =false
_root.numerito1 =true;
}
}
}
if (Key.isDown(79)) {
if (_root.numerito1 == true) {
_root.sonar3.loadSound(sonido3[random(13)],true);
_root.sonar.setPan(-80)
//random[sonido(3)];
_root.numerito1 =false
if (Key.getCode() == 82) {
_root.numerito1 =true;
}
if (Key.getCode() == 85) {
_root.numerito1 =true;
}
}
}
//if (Key.isDown(90) & Key.getCode() == 84){
//_root.sonar.loadSound(sonido[random(3)],true);
//_root.sonar.setPan()
//random[sonido(3)];
//_root.numerito1 =false
//}
if (Key.getCode() ==79) {
_root.numerito1 =true;
}
}
}
```

Y por otro lado "TSSS++", cuya interacción depende de si el interactor –espectador emite o no algún sonido. La pieza consta de una proyección en la que se sitúan tres personajes de espaldas cada uno de ellos con un cartel, si el interactor emitiese algún sonido el micrófono-interfaz lo recogería y lo transformaría. Aleatoriamente uno de los personajes se daría la vuelta y con ese mismo juego de azar, en su cartel aparecería una frase u otra.

Montaje de la pieza



Proyección



Diagrama de Interacción.

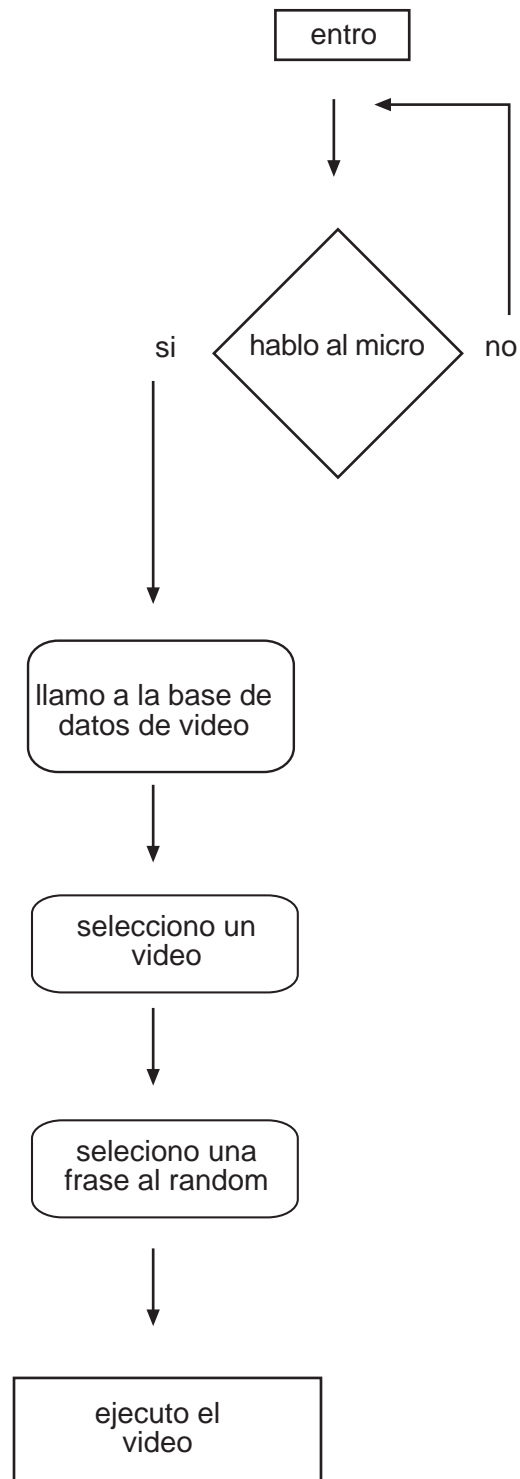
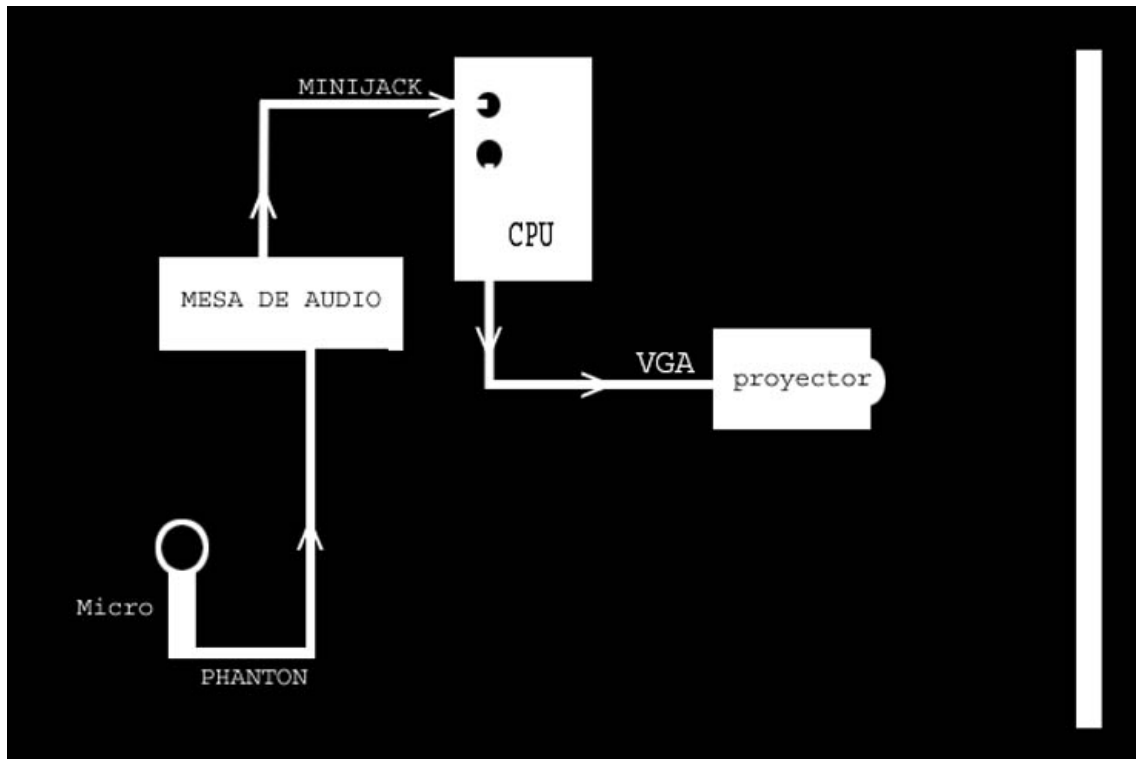


Diagrama técnico.



Programación y comentarios de la pieza

```
// básico en la instalacion
fscommand("fullscreen", true);
fscommand("allowscale", false);
fscommand("showmenu", false);
Mouse.hide();
/////

System.showSettings(2);
var micro:Microphone = new Microphone();
micro = Microphone.get();
_root.attachAudio(micro);
//micro.setGain(5);
//muted para k el micro este a cero
micro.muted;
var frases:Array =new Array("una coma inseperada", "crispies con cabezas de ángel", "la
antigua interfaz celestial", "ping pong y amnesia", "excita mi globo ocular", "o sexo o
sopa", "¡Dijeron hasta luego!", "¡Saltaron del techo!", "olvida tu ropa interior", "el sexo y los
microfonos", "dinamo canibal", "¡Departamentos robots!", "ancianos llorando en los
parques", "cincuenta shots más", "cincuenta spots más", "somos intelectos selectos", "bit
me", "conversaciones moimaquianas", "recrear la sintaxis", "¡Arrastrados por la corriente!", "estás
más loco de lo que yo estoy", "¿porque me eliges a mi?", "desvaríos de cenicero");
var VaR:Array = new Array("Var0", "Var1", "Var2");
stop();
//el tiempo en principio esta a cero
_global.tiempo = 0;
_global.quien = "";
// carga los videos en los contenedores
onLoad = function () {

onEnterFrame = function () {

//wse incrementa el tiempo
tiempo++;
//trace(_global.rew);
//y esta todo el rato rebobinando
_global.rew--;
//trace(_global.rew);
//si esta encendido y la actividad es >= a 10 play video
//y desconectamos el play
if (_global.startV == true) {
//trace(startV);
//trace("----micro = "+micro.activityLevel);
//trace("---->" +tiempo);
if (micro.activityLevel>=10) {
_global.quien=Math.round(random(3));

//trace(_global.quien);
_root["contenedor"+_global.quien].gotoAndPlay(2);
_global.startV = false;
tiempo = 0;
}
// if del 1
}
//si esta desconectado
if (_global.startV == false) {
if (tiempo == 30){ _root["Var"+_global.quien]=frases[Math.round(random(6))];
//y tiempo es 100, rebobinar empieza a 35
if (tiempo == 100) {
_global.rew = 35;
_root.Var0 = "";
_root.Var1 = "";
_root.Var2 = "";
}
//cuando se pasa del 100 y rew es <=35
// repite el bucle que marca el rebobinado
if (_global.rew <=35) {
_root["contenedor"+_global.quien].gotoAndPlay(_global.rew);
}
// cuando llega a cero , tiempo vuelve a cero
//y se enciende todo
if (_global.rew == 0) {
tiempo = 0;
_global.startV = true;
}
}

// if de la boleana
};
```

Tsss+ +

Expectativas: Se pretendía una interacción consciente del público con la obra en la que el espectador asimilara los controles o interfaz de un modo natural e intuitivo. La aleatoriedad de la respuesta de la obra a la interacción del usuario debería crear en este una complicidad con el sistema de un modo divertido, en el que el usuario pudiera tomar el control real de la obra, dándole órdenes y concluir con un juego de acción-reacción.

Conclusión: La obra no consiguió las expectativas creadas, al menos no en su totalidad, puesto que el interfaz de control (micrófono) no estaba a la vista y el usuario no sabía que acción realizar.

También la ubicación de la pieza no fue la adecuada, ya que la obra que se situaba al lado contamina el audio de ésta.

cOrdenadas

Expectativas: La pieza cOrdenadas es un experimento que tenía como función anular el sentido de la vista al usuario y provocar que el sentido del oído controlara la orientación espacial del mismo al escuchar el sonido que salen de los altavoces cuando se activan los sensores. De esta manera se crea una topografía espacial sonora provocada por el movimiento de la gente en la sala al tiempo que se crea incertidumbre y sorpresa.

Conclusión: Al no alcanzar la oscuridad total de la sala la pieza no ha funcionado como debería. Falló el mecanismo de un sensor, así como la programación ya que se oían tan solo un número limitado de pistas.

El audio debería haber salido por los cuatro puntos de la sala. Aunque, limitada, la interacción con el usuario se cumplió.

Referentes

En el texto "Territorios artísticos para oír y ver", el curador y artista sonoro José Iges cita:

"La instalación surge como una expansión de la tridimensionalidad, con la notable diferencia respecto de la escultura de que los ejes respecto a los cuales se organiza la materia no son ya exclusivamente internos a la obra sino también exteriores a ella, pues uno está vinculado al espacio mientras el otro coincide con el meramente constructivo de los elementos que conforman la instalación"

La presencia del elemento sonoro en una instalación puede producir una permanencia mayor del público en el sitio que alberga la obra, ya que el sonido tiene un carácter temporal, y el desarrollo de esta temporalidad obligará al perceptor a esperar, a escuchar, y a estar atento a los cambios graduales o súbitos que se producen entre el sonido y el espacio.

Bruce Nauman: Materias primas

Tate moderno, Londres
Del 12 de octubre al 28 de marzo de 2005

La gran turbina-pasillo en La Tate Gallery parece evocar la cueva de un Aladdin para muchos artistas. Sin embargo, bajo control de Bruce Nauman, las ondas de las voces habladas, todas colocadas y estructuradas cuidadosamente, obran recíprocamente con el espectador, viendo solamente a 16 locutores en los intervalos regulares. Algunos visitantes dirían que Nauman ha creado una cacofonía en la Tate, pero este gran collage del sonido contiene y hace una revisión de sus propias armonías.

El ruido blanco constituye el fondo, como si te movieras a través del pasillo, diversas voces oscilan repentinamente en vida, sin saber de dónde vienen, contando bromas, cantando, haciendo declaraciones filosóficas profundas, o apenas ofreciendo oír por casualidad fragmentos de la conversación. El efecto es fascinador, a la vez que "posteriori", perturbador.



Miguel Álvarez Fernández (España), Stefan Kersten
(Alemania) Y Joanna Pia•cik (Polonia), con Sonanismo.

Esta obra parte de una serie de proyectos que está desarrollando el artista bajo la denominación 'DissoNoiSex', que intenta desarrollar, y poner en cuestión, ciertas analogías entre los ámbitos de la música y el sexo.

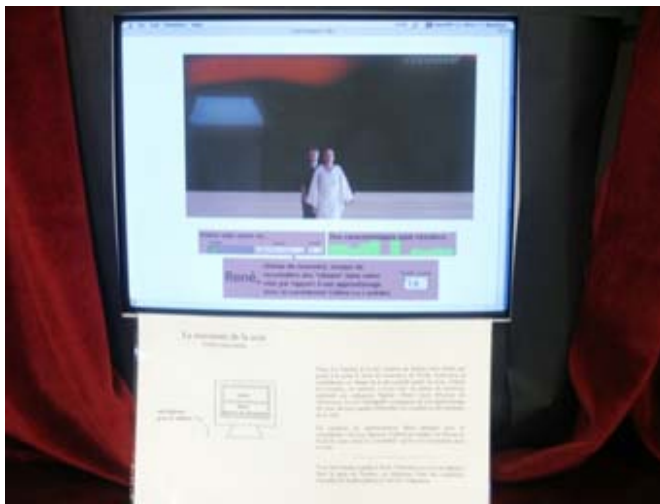
“Sonanismo” es una instalación sonora interactiva en la que visitante, tras ajustarse un casco y una máscara a la que se conecta un pequeño micrófono, pasa a formar parte de un circuito cerrado en el que él mismo genera y provoca los sonidos que percibe. Los sonidos de su respiración son captados, procesados y transmitidos a través de 18 altavoces ubicados en el interior del casco. Adicionalmente, ciertos parámetros extraídos del análisis de la respiración son contrastados en tiempo real con las características de miles de sonidos (relacionados de maneras diversas con el fenómeno de la masturbación, y almacenados en una base de datos creada para la obra) que el visitante activa, voluntaria o involuntariamente, a través de sus respiraciones.



Alain Bonardi

La Travesía de la Noche

Este terminal interactivo presenta la red de neuronas (René) utilizada para animar imágenes sobre una trama de fondo de vídeo según la voz de la actriz. Un micrófono está disponible para hablar al sistema que deduce las emociones en la voz instantánea. Aquí, las emociones se indican en forma de códigos, en el espectáculo, estos códigos son interpretados y utilizados por agentes artificiales que controlan la visualización.



En sus trabajos Golan Levin, principalmente utiliza tanto la voz como la sombra para articular la imagen de sus obras.

Es conocido por la concepción y creación de Dialtones (2001), concierto en donde los sonidos fueron completamente ejecutados por timbres cuidadosamente coreografiados de los teléfonos celulares de los asistentes a dicho concierto.

Marnix de Nijs & Edwin van der Heide

Premio Ars Electrónica 2001. Es un altavoz montado en un brazo rotatorio de varios metros de longitud, una instalación sonora interactiva que a través de sus sensores constantemente rastrea el espacio para comunicarse con el espectador. Cuando el espacio está vacío, sonido y movimiento se mantienen en calma a la espera de la aparición del visitante. Cuando éste es detectado comienza su actividad. Ambos, sonido y movimiento dependen de la distancia y la posición del espectador, convirtiéndolo en partícipe. Spatial Sound es una instalación de comportamiento inteligente capaz de rastrear el espacio circundante a modo de mapa de radar.