

JEFFREY SHAW: UN PIONERO EN EL ARTE DE LOS NUEVOS MEDIOS^I

Carolina Fernández Castrillo

Universidad a Distancia de Madrid (UDIMA)

1. Introducción

El deseo de generar un evento multisensorial que llegase a configurar una realidad independiente ha constituido una auténtica obsesión para innumerables creadores a lo largo de la historia. Hace casi doscientos años Wagner soñaba con lograr una síntesis perfecta entre las distintas disciplinas artísticas, hoy en día Jeffrey Shaw, indiscutible pionero del Arte de los Nuevos Medios, explora la posibilidad de originar instalaciones inmersivas a partir de la incorporación de los nuevos dispositivos tecnológicos.

El papel fundamental de los medios de comunicación de masas en la creación y distribución de contenidos no ha pasado inadvertida para el genial artista australiano. La reflexión acerca de los mecanismos de transmisión de información a escala global es uno de sus principales motores de búsqueda. De hecho, el afán de Shaw por crear una experiencia estética total e inmersiva supone una contribución decisiva en el ámbito de la comunicación y del arte interactivo.

Atendiendo a la necesidad de abordar el debate sobre el papel de la imagen como mera representación o realidad en sí misma, este artista se ha centrado en la creación de ambientes visuales interactivos que invitan al espectador a meditar acerca de su condición de *homo videns*. Fruto de este interés ha surgido el proyecto *T_Visionarium*, una obra que, entre el *voyerismo* y la experimentación audiovisual, se aproxima al concepto de *ominivisión* introducido por Paul Virilio, punto álgido del debate en torno a los procesos estético-comunicativos presentes en la sociedad de la imagen electrónica. A partir del análisis de las dos versiones de *T_Visionarium*, será útil tomar en consideración algunas de las nuevas fórmulas de visionado en la era digital.

1. Este estudio surge como resultado de la investigación que he llevado a cabo en el Institut für Bildenmedien del Zentrum für Kunst und Medientechnologie (Kalsruhe, Alemania). Quisiera expresar mi agradecimiento al Director del ZKM, D. Peter Weibel y a D. Bernd Lintermann, Director del Institut für Bildenmedien.

2. Los orígenes del Arte de los Nuevos Medios

A pesar de que la interrelación entre arte, comunicación y tecnología aún no ocupe un lugar preferente en la memoria colectiva, los avances en este sector a lo largo del siglo XXI están resultando extremadamente significativos. Quizás debido a que las nuevas expresiones tecnológicas surgen y se multiplican a un ritmo vertiginoso, revolucionando constantemente el panorama actual, aún existen reticencias a la hora de integrar la evolución del Arte de los Nuevos Medios como un eslabón más de la cultura contemporánea.

Esta nueva categoría hace referencia a todas aquellas expresiones artísticas creadas a partir de las nuevas tecnologías de los medios de comunicación emergentes. A menudo se recurre a sinónimos como arte electrónico, digital, interactivo o multimedia. Aunque pueda resultar un fenómeno extremadamente innovador, sus raíces conceptuales y estéticas se remontan a los principios fundamentales de las vanguardias históricas.

A diferencia de otros sectores artísticos, en las artes tecnológicas la memoria a corto plazo es muy breve y aquella sobre sus relaciones con el pasado es prácticamente inexistente. Tan sólo unos pocos estudiosos recuerdan las primeras exposiciones que vinculaban el mundo de la tecnología al del arte. Por ello, muchos críticos yerran al interpretar como nuevas, expresiones artísticas que se remiten a ejemplos anteriores. Es, por tanto, necesario proporcionar una serie de coordenadas básicas para facilitar la ubicación de los nuevos proyectos culturales, desmitificándolos y mostrando así la relación de continuidad con experiencias anteriores.

La mayoría de las exposiciones que tuvieron lugar a finales de la década de los años sesenta y durante los setenta eran mucho más radicales y transgresoras que las actuales, recordemos algunas de las principales: en 1968 Jasja Reichardt organizó *Cybernetic Serendipity* en el Institute of Contemporary Arts de Londres, un referente para la tecnocultura en el que participaron artistas de la talla de Nam June Paik y gurús de la cibernética como Gordon Pask y Edgard Ihnatowicz. En ese mismo año fue exhibida en el Museum of Modern Art (MOMA) la revolucionaria *The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age*, un proyecto de Pontus Hulten en el que se exponía la relación entre el hombre y la máquina desde una perspectiva abrumadoramente innovadora.

En 1970 Kynaston McShine presentó *Information* en el MOMA, inaugurando así la corriente del Informacionismo, también denominado Information Art, una nueva área dentro del arte electrónico consistente en la síntesis de la ciencia computacional con la tecnología de la información y el arte.

Algunos meses después Jack Burman presentó *Software, Information Technology: its Meaning for Art* en el Jewish Museum de Nueva York. En este caso se prestaba atención al salto de la sociedad industrial a la era de la información, marcado por la creciente presencia del ordenador y de las interconexiones entre arte, ciencia y tecnología. Esta exposición ofrecía explicaciones científicas, al tiempo que mostraba algunas de las experimentaciones artísticas más innovadoras, en las que cobraba protagonismo la programación informática. Entre los artistas más destacados se encontraban Vito Acconci y John Baldessari.

En aquella época Maurice Tuchman expuso *Art and Technology* en Los Angeles County Museum of Art. En la sección "Thoughts on Art and Technology", Jane Livingston realizaba una distinción entre los objetivos de esta exposición y los utópicos deseos de fusionar arte y tecnología por parte de las vanguardias históricas. Frente al optimismo de los anteriores movimientos artísticos prevalecía el interés por contemplar las repercusiones sociales, políticas y científicas de esta nueva realidad.

En este esfuerzo por presentar una síntesis de las primeras expresiones del Arte de los Nuevos Medios, convendría señalar una selección de las principales obras que a lo largo de los últimos cincuenta años se han ocupado por entender los orígenes, las características y las consecuencias de la revolución digital. En *The Language of New Media* (2001) Lev Manovich plantea la revisión de la evolución de los nuevos medios a partir de su relación con viejas formas de expresión, un sugestivo recorrido para comprender la interrelación entre los nuevos formatos culturales y sus antecedentes históricos. En el ensayo "10 Key Texts on New Media Art, 1970-2000", el estudioso ruso propone un interesante listado a tener en cuenta:

- 1) Gene Youngblood, *Expanded Cinema*, Nueva York, Dulton, 1970;
- 2) Jasia Reichardt, *The Computer in Art*, Londres, Studio Vista, 1971;
- 3) Cynthia Goodman, *Digital Visions: Computers and Art*, Nueva York, 1987;
- 4) Friedrich Kittler, *Discourse Networks 1800-1900*, Stanford, Stanford University Press, 1990;
- 5) Michael Benedikt (ed.), *Cyberspace: First Steps*, Cambridge, MIT Press, 1991;
- 6) *Artincontact 1: Artists' Interactive CD-ROM Magazine*, Karlsruhe, ZKM, 1994;
- 7) Minna Tarkka (ed.), *The 5th International Symposium on Electronic Art Catalogue*, Helsinki, University of Art and Design Helsinki UIAH, 1994;
- 8) Gerbel, Karl y Peter Weibel (eds.), *Mythos Information: Welcome to the Wired World*, Viena y Nueva York, Springer-Verlag, 1995;
- 9) Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1997;
- 10) Ulf Poschard, *DJ Culture*, Londres, 1998.

Tendiendo nuestra mirada a los festivales, exposiciones, congresos y publicaciones, resulta evidente que el Arte de los Nuevos Medios ha comenzado a cobrar una mayor importancia desde hace aproximadamente dos décadas. A partir de la década de los setenta, tan sólo SIGGRAPH en Estados Unidos y ARS ELECTRÓNICA en Austria se han mantenido como centros neurálgicos, donde anualmente se reúnen los artistas interesados en el uso de las nuevas tecnologías. A lo largo de este tiempo, han ido surgiendo nuevas iniciativas como la organización del European Media Arts Festival (EMAF, en Osnabrück, Alemania), el Dutch Electronic Arts Festival (DEAF, en Rotterdam, Holanda), Next 5 Minutes (Ámsterdam, Holanda), Transmediale (Berlín, Alemania) y el VIPER (Suiza).

Entre las instituciones que más se han preocupado por promover los estudios y la práctica artística en relación a los nuevos medios se encuentra el instituto alemán Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM), fundado en Karlsruhe en 1989 y popularmente conocido como la "Bauhaus digital". Se trata de un centro volcado en la investigación y la experimentación interdisciplinar en el que equipos de artistas e ingenieros cooperan en la generación de ambiciosos proyectos culturales.

Desde 1994, el servicio editorial del ZKM publica cada año un CD-ROM con tres proyectos de arte interactivo junto a un libro que contiene artículos teóricos sobre estas obras. Situándose a la cabeza de las instituciones europeas en el ámbito de la cultura digital, este centro representa un auténtica Meca tanto para estudiosos como creadores.

Cabe destacar la importancia del Instituto de Medios Audiovisuales, fundado a principios de los noventa por Jeffrey Shaw y que en la actualidad dirige Bernd Lintermann. Se trata de uno de los departamentos más prestigiosos de esta institución, donde gran parte de los principales videoartistas y creadores digitales a nivel internacional se dirigen para realizar sus proyectos, pues el ZKM pone a su disposición los últimos avances tecnológicos y un equipo de ingenieros informáticos. En 1997 Bill Viola realizó *The tree of knowledge* en este instituto, una interesantísima obra audiovisual interactiva en la que plantea una reflexión sobre el origen de la vida y el concepto de evolución.

Ante el éxito cosechado por el ZKM, en la década de los noventa surgieron numerosos centros interesados en la interrelación entre arte y tecnología, como por ejemplo el New Media Institute de Frankfurt que abrió sus puertas en 1990. En su etapa inicial fue dirigido por Peter Weibel, quien posteriormente tomaría las riendas del ZKM. También en 1990 se fundó el ISEA (Inter-Society for the Electronic Arts) en Holanda, que posteriormente trasladaría su base de operaciones a Montreal. Más allá de las fronteras europeas, el Intercommunication Center de Tokio también comenzó sus actividades en ese mismo año.

A partir de estas experiencias, han ido surgiendo otra serie de instituciones volcadas en la cultura electrónica, de hecho, en la actualidad se multiplican las iniciativas locales que siguen estos patrones. Ge-

neralmente se registra un mayor dinamismo en aquellos países donde el coste tecnológico es mayor. Quizás uno de los motivos principales sea el hecho de que, en estos casos, la asimilación de los avances tecnológicos requiere más tiempo, lo cual favorece una serie de debates sobre su idoneidad en el ámbito socio-cultural.

En los últimos años, Turquía se está convirtiendo en modelo para la creación y el debate en torno a los límites y posibilidades de la cultura digital. Desde la Universidad de Sabanci, en Estambul, el Profesor Lanfranco Aceti coordina una serie de sugestivas iniciativas vinculadas al Massachusetts Institute of Technology (MIT). Éste y otros países han contado con el apoyo de sus respectivos gobiernos, dispuestos a facilitar el acceso a nuevos equipos tecnológicos, una inversión fundamental para el desarrollo de las obras artísticas.

Algunas universidades han comenzado a destinar parte de sus fondos a la financiación de grupos de trabajo y proyectos de investigación sobre la realidad socio-cultural de los nuevos medios, no olvidemos que gran parte de las mejores publicaciones sobre este tema son editadas por el MIT Press. Desde el sector cultural también han comenzado a registrarse nuevas iniciativas. A partir del 2001 el Whitney Museum de Nueva York y el San Francisco Museum of Modern Art (SFMOMA), entre otros, han dedicado una larga serie de exhibiciones al arte producido a través de los nuevos medios.

Como podemos ver, lo que hace treinta años formaba parte del *underground cultural*, hoy en día comienza a emerger como un área de estudio académico y un campo artístico específico. Sin embargo, aún queda mucho por hacer para forjar y asentar el estatuto de los medios digitales dentro del panorama actual.

Por ello, convendrá tener presente a aquellos artistas y teóricos que se han volcado en la experimentación y en el estudio de las nuevas posibilidades de la cultura digital. Sin lugar a dudas, entre todos ellos sobresale Jeffrey Shaw, pues su sensibilidad y su agudo espíritu de intuición le han conducido a la creación de obras fundamentales para la historia del arte electrónico.

3. Un artista visionario: Jeffrey Shaw

Como máximo exponente del Arte de los Nuevos Medios, el legado artístico de Jeffrey Shaw constituye un referente ineludible a la hora de afrontar nuevas fórmulas creativas interdisciplinarias en la era electrónica. Desde sus inicios como cofundador del Artist Placement Group (1966-1989) en Londres y del Eventstructure Research Group en Ámsterdam (1969-1979), ha explorado los límites y posibilidades de la incorporación de las nuevas tecnologías al ámbito artístico. Ha centrado su actividad en el estudio de la repercusión de los nuevos medios en la identidad y la naturaleza de la obra de arte, su función, lugar de exhibición y, principalmente, la relación con el espectador.

Anticipándose a la revolución digital, a partir de la década de los sesenta Shaw puso en marcha su investigación en torno a procesos interactivos desde un efervescente contexto político y socio-cultural. Desde sus primeras creaciones, entre el cine y la *performance*, este artista ha manifestado un profundo interés por la expansión de los medios hacia nuevas fórmulas que consintieran un mayor grado de intervención por parte del público. Bajo la influencia de Fluxus y del Accionismo vienés, creó eventos e instalaciones en las que el visitante adoptaba un papel predominante.

La búsqueda de nuevos espacios artísticos le llevó a experimentar con distintos soportes y materiales, como en el caso de *Smokescreen* (1969), una obra que consistía en ocultar tras una pantalla de humo la fachada de la Swansea University. Entre sus primeros proyectos también se encuentran *Corpocinema* y *MovieMovie*, ambos realizados en Holanda en 1967, especialmente significativos al introducir el concepto de “expansión” dentro del ámbito visual. La incorporación de múltiples agentes heterogéneos originaba un dinámico flujo de imágenes y de estímulos acústicos en un complejo espacio formado por pantallas múltiples.

A partir de estas primeras experiencias y fascinado por el ideal wagneriano de *Gesamtkunstwerk*, Shaw ha intentado descubrir nuevos mecanismos de interacción intermedial para lograr una mayor aproxi-

mación al principio de “totalidad”. Partiendo de la idea que el principio de inmersión supone una premisa imprescindible para lograr construir una obra autónoma y virtual, este artista ha dedicado buena parte de sus esfuerzos en generar nuevas propuestas que trasciendan los límites espacio-temporales.

El valioso legado de Shaw no se limita a las obras exhibidas a lo largo de las últimas décadas, su labor como investigador y teórico resulta fundamental para los estudiosos del Arte de los Nuevos Medios. Ciñendonos a sus contribuciones más recientes, debemos señalar su brillante labor como co-editor del catálogo *Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film*, publicado en 2003 a raíz de la magnífica exposición que comisarió junto a Peter Weibel en el ZKM. Otro de sus textos más relevantes es el ensayo “Movies after Film - The Digitally Expanded Cinema” publicado como capítulo en *New Screen Media. Cinema. Art, Narrative* (2002) o su contribución en el libro *Web of Life. Die Kunst vernetzt zu leben* (2002) con el capítulo “Medienkünstler müssen gute Netzwerker sein”.

A partir de 1991 como fundador y director del Instituto de Medios Visuales del ZKM, Jeffrey Shaw ha orientado su discurso hacia la actualización del concepto de “cine expandido” acuñado alrededor de 1965 por Stan Van Der Beek y divulgado en 1970 por Gene Youngblood en su célebre, y ya citado, *Expanded cinema*. El carácter visionario de sus archiconocidas instalaciones ha impresionado tanto a críticos y teóricos como al público de múltiples países, seducidos ante la oportunidad de poder experimentar la sensación de sumergirse en un entorno virtual.

Su notoria trayectoria como creador e investigador le ha conducido de vuelta a su tierra natal. En 2003 inició una nueva etapa como Director del iCinema Research Centre en la University of New South Wales, en Sydney (Australia). En la actualidad se encuentra al frente de la School of Creative Media en Hong Kong, a la vanguardia de la cultura visual digital.

4. Del cine expandido a la inmersión total

Uno de los motivos principales por los que Jeffrey Shaw se ha convertido en un artista de referencia en el panorama artístico actual ha sido su decisiva contribución al ámbito de la experimentación visual. Partiendo del objetivo de extender el arte a la vida, sus obras plantean una redefinición del medio fílmico, auténtico protagonista del siglo XX.

Sus primeas experiencias en el ámbito audiovisual arrancan con *Continuous Sound and Image Moments*, un proyecto llevado a cabo entre 1966 y 1971 junto a Tjebbe van Tijen. Se trata de una propuesta performática e intermediática, basada en la combinación de pantallas móviles con el fin de originar un efecto de profundidad y dinamismo. Resulta atractiva la incorporación de nuevos materiales hinchables, pirotécnicos y táctiles, y esencialmente innovadora por el protagonismo de los visitantes, capaces de moverse alrededor de las imágenes, de usar sus propios cuerpos como superficies de proyección.

Shaw describe esta pieza como “expanded cinema environment” (ambientes de cine expandido), un ejemplo de expansión del universo visual estrechamente vinculado a los planteamientos de Youngblood. En *Eloge du cinéma expérimental* (1979) Dominique Noguez retoma esta serie de teorías indicando que se trata de una extensión del ritual cinematográfico. Este estudioso plantea cinco principios fundamentales:

1. La convicción de la inadecuación del formato tradicional de pantalla, favoreciendo la incorporación de múltiples soportes, tal y como Abel Gance hiciera en *Napoleón* o el “polycinema” de Moholy-Nagy.
2. El concepto de “poliexpresividad” introducido por los futuristas Giacomo Balla y Fortunato Depero, como revitalización de la idea de *obra de arte total* al incorporar una multiplicidad de elementos expresivos, materiales y técnicas distintas.

3. La convergencia del cine con el teatro, confiriendo un mayor protagonismo al cuerpo y favoreciendo así la interacción mediante el contacto físico.
4. El método deconstructivo, como principio básico de la producción fílmica. La reflexión y experimentación con cada uno de los elementos y procesos que componen el acto cinematográfico.
5. La concienciación sobre la naturaleza última del cine expandido como arte lumínico.

Esta serie de principios cobran una importancia fundamental en los proyectos de Jeffrey Shaw, especialmente atento a la inmersión del espectador en su particular universo visual. Mucho antes de la llegada de la tecnología digital, este artista promovió originales juegos colectivos en los que planteaba una serie de consideraciones sobre el estatuto de la imagen. Tomemos como ejemplo *Emergences of Continuous Forms* (1966) donde invitaba al público a hinchar y deshinchar los globos que componían la superficie de proyección de las imágenes. La acción física obtenía como respuesta inmediata la modificación del espacio expositivo y de la obra misma. La espacialización de la experiencia fílmica supuso un paso fundamental para la puesta en marcha de nuevas propuestas, marcadas por una mayor presencia del espectador con el objetivo de aumentar su grado de inmersión.

La creación de los denominados “expanded cinema environments” (ambientes de cine expandido) supone el eslabón inicial hacia los “extended virtual environments” (ambientes virtuales extendidos), una de las contribuciones más impactantes de Jeffrey Shaw.

Neon Wave Sculpture (1979), *Bubble Wall* (1979) y *Video Ball Sculpture* (1980) son los primeros intentos de creación de esculturas visuales interactivas en las que el público se sitúa en el centro de la obra. En estos tres trabajos, producidos junto a Theo Botschuijver, las paredes y fachadas aparecen como arquitecturas visuales controladas por el visitante. A diferencia de las experiencias llevadas a cabo por el conocido colectivo Eventstructure Research Group, estas obras persiguen la integración de estímulos visuales en determinados espacios. De modo que, dando un paso más hacia el futuro, el cine expandido de Shaw no pretende ser una mera reproducción de la realidad, si no la construcción de un nuevo entorno tanto físico como visual.

En 1995 la Neue Galerie de Graz dedicaba la edición otoñal del festival “Trigon-Personale des Steirischen Herbstes” al artista australiano, prestando especial atención a su contribución a la nueva intersección de tecnología digital y arquitectura, una aspiración que se pone especialmente de manifiesto en trabajos como *The Legible City* (1989) o *The Virtual Museum* (1991).

En la primera de estas obras, mediante el pedaleo en una bicicleta estática, el visitante recorre una ciudad virtual construida a partir de imágenes computacionales que representan una serie de letras en formato tridimensional. Cada viaje a través de esta ciudad de palabras, basada en los planos de Manhattan, Ámsterdam y Karlsruhe, origina una nueva vivencia pues, en función del camino elegido, se obtendrán resultados textuales distintos. Mientras que *The Virtual Museum* consiste en una visita a los circuitos culturales del futuro, configurados a partir de una sucesión de espacios virtuales. Sentado en una silla, el usuario puede dirigir todos sus movimientos en el entorno virtual mediante la rotación de la plataforma donde se encuentra.

Mediante este prototipo, Shaw presenta una nueva modalidad de acceso al panorama artístico que veinte años después cobra vida gracias al World Wide Web. En la actualidad, las visitas virtuales a algunas de las principales instituciones culturales internacionales son ya una herramienta más a disposición de los internautas. Tal y como vaticina este artista, próximamente los nuevos medios y los avances en el sector de las telecomunicaciones consentirán nuevas modalidades de interacción con los espacios públicos culturales, favoreciendo así nuevos diálogos entre los distintos agentes del panorama creativo.

El imperioso deseo de crear una cuarta dimensión donde la obra artística evolucione y se transforme como respuesta a las reacciones del espectador, ha conducido a Shaw a la incorporación de mecanismos de

interactividad y simulación gracias a las nuevas tecnologías digitales. Siguiendo la estela de sus primeros happenings, en sus nuevas piezas audiovisuales la inmaterialidad de la tecnología digital propicia una serie de reflexiones en torno a los nuevos mecanismos de interacción y sobre la relación entre lo real y lo virtual.

5. Hacia una realidad extendida: *T_Visionarium*

A partir de la década de los noventa, Jeffrey Shaw ha enfocado su trabajo creativo hacia la expansión del universo visual mediante la creación de entornos virtuales. En esta nueva fase, la incorporación de imágenes panorámicas ha resultado fundamental para ofrecer al espectador una sensación de inmersión total.

Ya en 1974 este artista empleó por primera vez la técnica del panorama en *Diagrama*, una *performance* audiovisual consistente en la proyección de más de dos mil imágenes desde seis proyectores distintos sobre una pantalla semicircular de doce metros de diámetro por tres de altura. Además, una cámara se ocupaba de grabar lo que estaba sucediendo en aquel espacio a partir de tres posiciones distintas, cubriendo un ángulo de 270 grados.

Place – a user's manual (1995) es otra de sus obras panorámicas más destacadas, pero probablemente la más significativa de esta década, en lo relativo al papel protagonista de la estructura arquitectónica, sea *EVE (Extended Virtual Environment, 1993)*. Shaw define este proyecto como un nuevo entorno de visualización interactivo e inmersivo construido a partir de una estructura esférica hinchable de nueve metros de altura por doce de diámetro. En el centro está situado un robot con dos cámaras, cuyos movimientos son dirigidos por el espectador, equipado con un casco con sensores con el que controla la proyección de las imágenes.

El resultado es una instalación que propone una sugerente reflexión acerca de la imagen artificial como experiencia contemplativa y la relación espacio-temporal del espectador respecto a los estímulos audiovisuales recibidos a través de los medios. En la segunda versión de *EVE*, realizada en 1995 para la Multimediale 4 del ZKM, las imágenes procedían del exterior de la sala. En este caso, el usuario podía decidir qué imágenes serían registradas en tiempo real y cómo se proyectarían, revitalizando así el planteamiento sobre el control de la realidad a través de los medios de reproducción de la imagen.

A raíz del éxito logrado y como prolongación de *EVE*, Jeffrey Shaw presentó en el 2003 la primera versión de uno de sus proyectos más trascendentales: *T_Visionarium*. Al igual que en la anterior obra, el usuario debía situarse en el centro de un habitáculo hinchable donde hallaría un casco y unos auriculares como interfaces para controlar el movimiento del sistema de proyección en el interior de la estancia.

En el proceso de optimización del sistema de interacción audiovisual de esta obra, durante los últimos años Shaw ha contado con el apoyo de Neil Brown, Dennis Del Favero, Matthew McGinity y Peter Weibel. Fruto de esta asociación, en el 2008 ha visto la luz *T_Visionarium II*, un proyecto desarrollado en el iCinema Centre for Interactive Cinema Research de la University of New South Wales y en colaboración con el ZKM.

Esta nueva versión ha sido posible gracias a la incorporación del sistema AVIE (Advanced Visualisation and Interaction Environment), el primer modelo de proyección estereoscópica de cine en 360 grados. La estructura de AVIE consiste en una pantalla de 120 metros cuadrados que rodea al público, proporcionando el ambiente ideal para una experiencia de inmersión tridimensional.

A diferencia del visionado tradicional y de la anterior versión de la obra, el espectador goza de libertad absoluta de desplazamiento y de un alto grado de interacción con la información icónica, pudiendo seleccionarla, decidiendo incluso el modo de proyección a través de un mando. El paisaje visual que rodea al visitante es fruto de su propia elección, al haber decidido qué imágenes serán proyectadas según una serie de criterios: el nivel de actividad, de comunicación o de emoción, entre otros. Estamos frente a una obra

abierta, de narrativa multitemporal y en continuo proceso de transformación, a partir de la interacción con el público.

La espectacularidad de este tipo de visionado resulta especialmente atractiva si tenemos en cuenta que las imágenes son proyectadas desde una docena de proyectores. De este modo, los límites entre realidad y virtualidad quedan aún más difuminados pues, gracias a la incorporación de gafas 3-D, el usuario siente la sensación de poder llegar a entrar en la imagen seleccionada.

Las proyecciones de *T_Visionarium* forman parte de una base de datos que ronda los 20.000 vídeos, todos ellos procedentes de diversas cadenas televisivas. El espectador se sumerge en un maremágum de estímulos visuales, prácticamente inabarcable, en el que se intercalan noticias con secuencias de algunas de los programas y series de ficción más populares de los últimos años. Los autores de esta obra consiguen así provocar una sensación de extrañamiento respecto a contenidos familiares presentes en el ideario colectivo cotidiano de los telespectadores de todo el mundo.

A la hora de presentar estas imágenes, han optado por el montaje espacial pues, a diferencia de la narración secuencial presente en el cine tradicional, el espectador puede acceder a todas las secuencias que componen el texto audiovisual de una sola vez. En este caso, en lugar de presentar toda esta información en un solo plano, las imágenes son proyectadas en una inmensa pantalla circular que rodea al espectador, generando un fascinante efecto inmersivo al poder contemplarlas simultáneamente a su alrededor.

En “The Archaeology of Windows and Spatial Montage”, Lev Manovich señala la importancia del montaje espacial al constituir un hito en la evolución icónica, consintiendo una formulación sincrónica del discurso. Recordemos que este tipo de estrategia comunicativa estaba ya presente en el arte europeo medieval, de hecho, Hieronymus Bosch, El Bosco, fue uno de sus máximos exponentes al presentar en sus pinturas una larga serie de micronarraciones, en ocasiones correspondientes a distintos momentos en el tiempo, unificadas en un único cuadro.

En *T_Visionarium*, el visitante logra distanciarse del universo diegético para convertirse en un auténtico gestor del material audiovisual exhibido, una experiencia similar a la secuencia de visionado selectivo presente en *Minority Report* (2002) de Steven Spielberg. Esta obra invita a considerar las nuevas posibilidades de interacción comunicativa disponibles a partir de la creciente popularidad de los dispositivos tecnológicos de pantallas táctiles.

Por otro lado, este proyecto plantea múltiples y nuevas perspectivas para el análisis del sistema audiovisual actual: desde un enfoque puramente estético, nos proyecta al futuro, mostrándonos la vanguardista visión post-cinematográfica basada en multipantallas y en un sensacional proceso de inmersión. Por otro lado, ofrece la ocasión de recapacitar sobre los estímulos audiovisuales a los que nos vemos sometidos en el día a día, revisando aquellos contenidos que se nos ofrecen de forma habitual por la vía televisiva. Tomemos como ejemplo la repercusión de la fórmula de “televisión a la carta”, cada vez más consolidada gracias a la reciente implantación del DVB Digital Video Broadcasting, *T_Visionarium* muestra la creciente capacidad de selección del espectador frente a una descomunal oferta de estímulos audiovisuales.

Tal y como indica Jill Bennett, *T_Visionarium* muestra el actual proceso de *transnarratividad* presente en la gestión de los contenidos televisivos. De hecho, la hibridación y la descontextualización que reinan en esta obra, ofrecen una innovadora perspectiva del panorama icónico actual, poniendo de manifiesto algunas de las principales estrategias comunicativas de la actualidad. Se trata, por un lado, de una interesante metáfora sobre la aturdidora sobreinformación audiovisual a la que estamos sometidos y, al mismo tiempo, de un increíble regalo estético.

6. Conclusiones

Las brillantes propuestas de Jeffrey Shaw sobre la reorientación del discurso de los medios, constituyen un imprescindible modelo de referencia a la hora de exponer el estatuto del arte audiovisual en el panorama actual. La incorporación de la tecnología digital le ha permitido generar una serie de espacios estéticos independientes, complejos microcosmos en los que el usuario puede llegar a sentir el éxtasis de una experiencia multisensorial sin precedentes.

El poder de la imagen en la era electrónica alcanza cotas inimaginables, donde los límites entre realidad y virtualidad parecen cada vez más inestables. Como hemos tenido ocasión de comprobar, durante las últimas décadas los principales teóricos y creadores del Arte de los Nuevos Medios se han centrado en investigar nuevos procesos estéticos y comunicativos para explotar las propiedades de los nuevos medios electrónicos. Un proceso en desarrollo que, principalmente, se ha volcado en indagar nuevos mecanismos que consientan la incorporación del público como parte integrante y fundamental del proceso creativo; un objetivo que adquiere una fuerza mayor, si cabe, a través de la introducción de nuevas aplicaciones on-line. La red, el medio interactivo por antonomasia, plantea nuevos desafíos estéticos y comunicativos, ofreciendo estímulos visuales en tiempo real.

Tras haber realizado una revisión del estado de la cuestión, introduciendo algunas de las principales aportaciones de Shaw, nos hemos detenido en su proyecto *T_Visionarium*, una formidable herramienta analítica de aproximación al fenómeno de mediatización presente en nuestros días. Explorando los mecanismos de interacción entre hombre y tecnología, este artista revisa el papel de los medios de comunicación a principios del siglo XXI y, al mismo tiempo, exhibe una atractiva panorámica de la era post-cinematográfica.

Jeffrey Shaw se adelanta a su tiempo sorprendiéndonos con sus innovadoras fórmulas de fruición icónica, un auténtico deleite para los amantes de la cultura audiovisual y de la estética digital.

BIBLIOGRAFÍA

- BENNETT, Jill: *T_Visionarium: A User's Guide*, Sydney, UNSW Press; Karlsruhe, ZKM, 2007.
- CASTELLI, Richard (ed.): *Cinemas of the Future*, Lille 2004 Capitale Européenne de la Culture, 2004.
- DE MÈREDIEU, Florence De (ed): *Histoire de l'Art Moderne. Matérielle et immatérielle*, París, Larrouse, 1994.
- DRUCKERY, Timothy y WEIBEL, Peter (eds.): *Net Condition*, Cambridge, MIT Press, 2001.
- DUGUET, Anne Marie., KLOTZ, Heinrich y WEIBEL, Peter (eds.): *Jeffrey Shaw – a user's manual. From Expanded Cinema to Virtual Reality*, Ostfildern, Hatje Cantz, 1997.
- HANSEN, Mark B. N.: *New Philosophy for New Media*, Cambridge, MIT Press, 2004.
- GLEICH, Michael y SHAW, Jeffrey: *The Web of Life – Linking Art and Science*, Karlsruhe, Aventis Foundation y ZKM, 2004.
- GRAU, Oliver: *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, Cambridge, MIT Press, 2003.
- HUHTAMO, Erkki: "Jeffrey Shaw's EVE and the Panoramic Tradition", *ICC InterCommunication*, 14 (1995), pp. 138-139.
- MANOVICH, Lev: *The Language of New Media*, Cambridge, MIT Press, 2001.
- MANOVICH, Lev: "The Archaeology of Windows and Spatial Montage", consultado 29 de septiembre de 2010: http://www.manovich.net/DOCS/windows_montage.doc
- MANOVICH, Lev: "10 Key Texts on New Media Art, 1970-2000", consultado 29 de septiembre de 2010: <http://www.manovich.net/digitalsalon.htm>
- MORSE, Margaret (ed.): *Hardware, Software, Artware - Art Practice at the ZKM Institute for Visual Media, 1992-1997*, Karlsruhe, ZKM, 1997.
- NOGUEZ, Dominique: *Eloge du cinéma expérimental*, París, Paris Expérimental, 1999.
- PACKER, Randall y JORDAN, Ken (ed.): *Multimedia from Wagner to virtual reality*, Nueva York, W. W. Norton and Company, 2001.
- POPPER, Frank: *From Technological to Virtual Art*, Cambridge, MIT Press, 2007.
- SHAW, Jeffrey: "Movies after Film – The Digitally Expanded Cinema" en RIESER, M. y ZAPP, A.: *New Screen Media*, Londres, British Film Institute y Karlsruhe, ZKM, 2002, pp. 268-275.
- DRUCKREY, Timothy y WEIBEL, Peter: *Net condition: art and global media*, Graz, Steirischer Herbst; Karlsruhe, ZKM; Cambridge, MIT Press, 2001.
- WAGNER, Richard: *La obra de arte del futuro*, Valencia, Col·lecció Estètica & Crítica, Universitat de València, 2000.
- YOUNGBLOOD, Gene: *Expanded cinema*, Nueva York, Dutton, 1970.