

Intervenciones urbanas multimediales

Ana Mariela Leibovich, Daniela Sciascio, Eleonora Superville.

mariela@leibovich.com.ar

dani_scia@yahoo.com.ar

eleonora2115@hotmail.com

Resumen.

En este informe hablaremos de las intervenciones urbanas multimediales., trataremos de definir las y caracterizarlas. Reflexionaremos sobre el papel que juegan en el espacio público y la importancia de la interacción del espectador.

Describiremos trabajos realizados por los artistas más representativos. En especial hablaremos de Rafael Lozano-Hemmer.

Palabras clave. Arquitectura relacional, Intervenciones urbanas, interfaces tecnológicas, Lozano-Hemmer.

Introducción

Podemos definir las intervenciones urbanas multimediales como proyectos a gran escala en espacios públicos, y que utilizan nuevas interfaces tecnológicas. Estas intervenciones tienen fines artísticos y a su vez buscan la participación activa de las personas. Dicha participación es un aspecto fundamental de estas obras, ya que sin la intervención del público la obra no se podría manifestar adecuadamente. La interacción del público puede generar la búsqueda de co-presencia, entornos conectivos, como así también diferentes realidades superpuestas en un mismo contexto.

Rafael Lozano-Hemmer

Nacido en México en 1967. Artista mexicano-canadiense-español. Estudió química e historia del arte, teatro y radio. En 1991 comenzó a hacer instalaciones. Su incursión con la tecnología comenzó a trabajar en un laboratorio de reconocimiento molecular que utilizaba un programa antiguo de realidad virtual. Se fascinó con esta tecnología y comenzó a utilizarla para escenografías teatrales y para hacer entornos virtuales. Así fue como se contactó con ingenieros, coreógrafos y músicos.

Actualmente realiza sus proyectos con la colaboración del ingeniero-compositor Will Bauer y con el productor-ingeniero Conroy Badger; a su vez, contrata diferentes profesionales según los requerimientos de la obra a realizar.

Frecuencia y volumen

Es una instalación interactiva que permite a los participantes sintonizar radio frecuencias utilizando su cuerpo. Un sistema de seguimiento computarizado detecta las sombras de los participantes, mismas que se proyectan en una escala de entre 100 y 800 metros cuadrados. Las sombras escanean las ondas con su presencia y posición, y su tamaño controla el volumen de la señal. La pieza permite la sintonización de cualquier frecuencia desde los 150 kHz a los 1.5 GHz, incluyendo tráfico aéreo, FM, AM, onda corta, celular, CB, satélite, telefonía inalámbrica y radionavegación. Se pueden escuchar hasta 16 canales simultáneos y el entorno sonoro generado es una composición dirigida por los movimientos de la gente. Esta pieza investiga el espacio radioeléctrico y convierte al cuerpo en antena.

Lo interesante del proyecto es la coexistencia de diferentes realidades en un mismo espacio. Esta obra tiene un costado político (dentro del contexto mexicano) ya que sintoniza frecuencias (de la policía, de tráfico aéreo, de radionavegación, etc) que están restringidas para la gran mayoría, otorgando el poder a cualquier usuario de esta obra, de "vigilar a los vigilantes".

1000 Usos tópicos

Es un proyecto de intervención fotográfica a gran escala. Se trata de fotomontajes y un video con palabras que se usan habitualmente para describir a la ciudad globalizada. Para realizar 1000 Usos Tópicos se colocó el proyector más grande del mundo (con 110,000 lúmenes de potencia y con imágenes de 70x70 metros) en un camión de 12 toneladas, junto a un generador eléctrico. Esta plataforma móvil se desplazó por la ciudad austriaca de Linz proyectando de forma efímera y guerrillera sobre todo tipo de edificios: centros comerciales, apartamentos, ayuntamiento, castillos, iglesias, tanques industriales, etcétera. En cada sitio se proyectó una letra del alfabeto para escribir con la ciudad.

Suspensión amodal

Es una instalación interactiva a gran escala diseñada para la inauguración del nuevo centro de arte YCAM en Japón. La instalación permite a los participantes transformar el firmamento con mensajes cortos enviados por Internet, teléfono celular o terminales locales. Los mensajes se codifican como secuencias de luz generadas por 20 cañones antiaéreos y permanecen circulando en el cielo hasta que alguien los lea. Para leer mensajes se puede usar el teléfono móvil o una simulación tridimensional en Internet. Al ser leídos, los mensajes se retiran del cielo, se muestran en el sitio de Internet y se proyectan en el edificio del museo. La pieza estuvo operativa del 1 al 24 de noviembre del 2003.

Body movies

Transforma el espacio público con entre 400 y 1800 metros cuadrados de proyecciones interactivas. Miles de retratos fotográficos, tomados en las calles de las ciudades que presentan el proyecto, se muestran utilizando proyectores controlados robóticamente. Sin embargo, los retratos aparecen únicamente dentro de las sombras proyectadas por las personas que pasan por la instalación y cuyos perfiles llegan a medir entre 2 y 25 metros de altura, dependiendo de lo cerca o lejos que se encuentran de poderosas fuentes de luz colocadas en el suelo. Un sistema de seguimiento por análisis de video lanza nuevos retratos cuando ya se han activado todos los actuales.

Alzado vectorial

Fue una instalación interactiva originalmente diseñada para celebrar la llegada del año 2000 en el Zócalo de la Ciudad de México. El espacio en internet www.alzado.net permitía a cualquier internauta diseñar esculturas de luz sobre el Centro Histórico con 18 cañones de luz localizados alrededor de la Plaza. Estos cañones, cuya potente luz se veía a 15 kilómetros a la redonda, se controlaron por un programa de realidad virtual y se veían por tres cámaras digitales. En México participaron 800,000 personas de 89 países.

Posteriormente este proyecto se realizó en España en el museo de arte contemporáneo en el año 2002. En el 2003 en Lyon, Francia, y en el año 2004 en Dublín, Irlanda.

Trabajos similares de otros artistas

Christian Möller

Audio Park

Escultura de sonido 3D interactivo. Museumpark, Róterdam. 1995

Siguiendo electroclips, el parque de luces y sonido es una instalación de escala urbana que fue creada en cooperación con V2 (Institute for Unstable Media). Con una enorme escultura 3D de luz y sonido, los visitantes del espacio público pueden generar un collage colaborativo de sonido. El sitio de interacción es un piso de madera de 80 por 80 mts, rodeado por ocho altoparlantes de doce metros de alto y torres de luz. 96 haces de luz sujetas en lo alto de estas torres iluminan sobre un campo de sensores colocados en el piso de madera. Durante el día, al caminar los visitantes bajo la luz del sol, o durante la caminata nocturna a través de los haces de luz, se producen sombras, y las intensidades variantes de luz activan y controlan el sistema de audio. El collage de sonido resultante se basa en un gran número de estaciones de radio transmitiendo simultáneamente, mezcladas con elementos de composiciones de sonido.

Stations of the Image

Instalación de video interactivo en el monasterio Carmelita. Frankfurt. 1993.

Sobre una pantalla se proyectan imágenes de la ciudad de Frankfurt que varían según la posición en la que se encuentra el espectador. Las imágenes hacen zoom in y zoom out según se acerque o aleje el espectador de la pantalla. Se pueden desde panorámicas hasta primeros planos. Cuando el espectador se mueve hacia los costados (de forma paralela a la pantalla) las imágenes cambian, pudiendo ver una variedad de imágenes de la ciudad.

Toyo Ito

Torre de vientos

La Torre de Vientos, en Yokohama, Japón, utiliza al viento para representar la complejidad visual de Tokyo. Al anochecer, cuando los edificios "pierden su sentido de realidad," la torre revela su cualidad ficticia, iluminándose con luces que reaccionan al movimiento del viento. El resultado es un kaleidoscopio derivado de todas esas luces de semaforos, de maquinas de venta de productos, de publicidad iluminada que caracteriza a esta ciudad.

Conclusión

El rasgo característico que distingue a las intervenciones urbanas de cualquier otra obra multimedial es que utiliza a la ciudad y a los espacios públicos como escenario. De esta forma se revaloriza el espacio público urbano.

Son obras a gran escala que involucran el arte, la tecnología, la ciudad y sus habitantes. Estos cuatro elementos son de similar importancia para que la obra se manifieste.

La interacción del espectador con la obra hace que la experiencia sea única para cada uno de los vistantes

Referencias

Página web - <http://www4.alzado.net/edprevious.html>

Página web - <http://www.alzado.net/intro.html>

Página web - <http://www.fillanos.com/entrevistas/lozano-hemmer.html>

Página web - <http://www.fundacion.telefonica.com/at/rlh/proyecto.html>

Página web - <http://www.fundacion.telefonica.com/at/rlh/info.html>

Página web - <http://www.arteven.com/enlaces/index.php?action=displaycat&catid=61>

Página web - <http://www.christian-moeller.com>