

## Instalaciones multimediales

María Cecilia Puglisi, Juan Pablo Rancich  
*ceciliapuglisi@yahoo.com.ar, juan\_rancich@yahoo.com.ar*

**Palabras clave.** creación colectiva, arquitectura relacional

### a. Trabajos de “intervenciones urbanas multimediales”:

Una obra paradigmática de “intervención urbana multimedial” es la realizada por Rafael Lozano-Hemmer en el Zócalo de México en el año 2000, llamada “Alzado vectorial”, que luego fue llevada a diferentes ciudades.

La obra consistía en la creación de esculturas de luz, realizadas por internautas. Sobre los techos de los edificios que rodean el Zócalo de la Ciudad de México se dispusieron 18 cañones de luz muy potente, los cuales se veían a 15 kilómetros a la redonda. En el espacio en internet [www.alzado.net](http://www.alzado.net) se permitía a cualquier internauta diseñar las esculturas, las cuales se controlaron por un programa de realidad virtual y se veían por tres cámaras digitales. Cada escultura diseñada por los participantes duraba unos segundos en la instalación, y luego se pasaba a otra, pero en el sitio web quedaban registradas todas las diferentes configuraciones. En México participaron 800,000 personas de 89 países.

Otras obras de intervención urbana de Rafael Lozano, son “1000 Usos Tópicos” y “Dos Principios”. La primera consistió en un proyecto de intervención fotográfica a gran escala. Constó de la proyección de letras a una escala gigantesca sobre edificios de la ciudad austriaca de Linz. 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. Las proyecciones se realizaron en diferentes tipos de edificios como centros comerciales, apartamentos, ayuntamiento, castillos, iglesias, tanques industriales, etcétera. En cada uno se proyectó una letra del alfabeto para “escribir con la ciudad”.

“Dos Principios” se realizó en Francia, y constaba de proyectar el libro hereje de los “Dos Principios” sobre plaza del Capitolio, un manuscrito del siglo XIII que recoge las creencias teológicas de los dualistas cátaros. Los dos textos se proyectaban en la misma pared, desde dos proyectores diferentes, los cuales estaban alineados de tal manera que hacían ilegibles a los textos. Esto generaba que cuando una persona se paraba sobre alguno de los proyectores, sobre su espalda quedaba parte de un manuscrito, y en su sombra proyectada sobre el edificio, se podía leer parte del otro texto. Esto implica la participación de las personas como algo imprescindible de la obra, la cual “...intenta conectar planos de experiencia dispares, invitando a la gente a descubrir textos que fueron doblados por la historia y la intolerancia...”



Figura 1. Dos Principios.

Otra obra de intervención urbana multimedial es "Watch out"(The eyes of the city) Los ojos de la ciudad. El autor de esta obra es Maurice Benayoun

En la ciudad de Atenas durante los Juegos Olímpicos de 2004, en un determinado lugar, cercano a una iglesia se colocó una gran caja cubierta con rayas negras y amarillas con un pequeño agujero en uno de los lados. Las personas se acercaban para ver dentro del agujero y se podían ver palabras mostradas en una pantalla

Las palabras (mensajes , advertencias, etc) se envían desde un sitio web o por SMS.

En otro lado de la ciudad, los transeúntes parecen ser vistos por los "observadores". Los grandes ojos son mostrados en diferentes ventanas de negocios(comercios), como si estuvieran "escaneando" el mundo. Son los ojos de las personas que están mirando dentro de la gran caja en ese justo momento.

Los mensajes de advertencia son mostrados también fuera del foco de la imagen, alternándose con la impactante imagen de los ojos de los visitantes.



Figura 2. "Watch out"

#### **b. Trabajos de Rafael Lozano-Hemmer y realizadores similares**

Rafael Lozano-Hemmer se especializa en lo que él llama la "arquitectura relacional", transformando espacios públicos usando tecnologías interactivas que permiten a los participantes transformarse en parte integrante de la obra de arte. Ha participado en numerosas exhibiciones internacionales y ha escrito extensivamente sobre arquitectura y arte electrónico. Otros trabajos de él son:

"Body Movies" transforma el espacio público con entre 400 y 1800 metros cuadrados de proyecciones interactivas. Consta de retratos fotográficos, tomados en las calles de diferentes ciudades, proyectados a gran escala sobre una fachada. A su vez potentes cañones de luz colocados en el suelo son proyectados sobre los retratos, lo que los hace "invisibles". Con lo cual sólo "aparecen" cuando personas se interponen entre la fachada y los cañones de luz. Dentro de sus sombras proyectadas logran ver los retratos, los cuales cambian a través de un sistema de seguimiento por análisis de video cuando ya se han activado todos los actuales.

Las sombras llegan a medir entre 2 y 25 metros de altura, dependiendo de lo cerca o lejos que se encuentren los participantes de las fuentes de luz, esto logra generar diferentes posibilidades de interacción entre las personas que ven proyectadas sus sombras, y dentro de las mismas a retratos de otras.

"Frecuencia y Volumen" es una instalación interactiva que permite a los participantes sintonizar radio frecuencias utilizando su cuerpo, y según los movimientos de los mismos se genera una composición determinada. Esto es debido a que para captar las señales se toman en cuenta a las sombras que generan las personas participantes sobre diferentes paredes en una escala de entre 100 y 800 metros cuadrados. Un sistema de seguimiento computarizado detecta a las mismas y según su posición y su tamaño se configura 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. Debido a que se pueden escuchar hasta 16 canales simultáneos se logra generar un caos sonoros. En esta pieza Rafael Lozano-

Hemmer trata de poner en debate la pregunta de quién tiene acceso a todos estos medios, debate sobre la privacidad y el acceso a la información, afirmando que con esto logra "...vigilar a los vigilantes,... la pieza *vigila* al cuerpo, y esta vigilancia te da el poder de hacer tus escuchas..."

Maurice Benayoun es un artista "transmedia" nacido en 1957. Su trabajo explora la potencialidad de varios medios de comunicación como el video, la realidad virtual, la Web, el arte inalámbrico, las instalaciones de arte a gran escala en el espacio público y las exhibiciones interactivas. El trabajo de Maurice Benayoun se ha exhibido ampliamente por el mundo y se ha recibido numerosos premios internacionales y premios. Uno de sus trabajos más conocidos de él es "Far Near"

Aquí recrea la sensación de lejanía entre dos personas como si estuvieran a miles de kilómetros, pero estando en el mismo espacio.

Los 2 participantes están ubicados espalda con espalda. Cada uno tiene que "excavar" un agujero dentro de la imagen de video (que se proyecta desde un tubo cilíndrico de 2 metros de diámetro) que va cambiando aleatoriamente a través de la interacción con Internet a medida que van excavando. La excavación se acaba cuando aparece la imagen del otro. El planeta está dividido por zonas. Zonas de guerra, de pobreza, de desiertos, de polución y de acuerdo con estas zonas, la comunicación entre ellos se va a ver afectada de distintas maneras a cada tipo de agresión le corresponde una alteración diferente en la imagen.

Ambos lo hacen simultáneamente. La excavación virtual se realiza con el uso de joysticks. Pueden dialogar a través de unos micrófonos que tienen puestos. Pero si uno acelera la excavación, en un determinado momento se encontrará con él mismo en el Futuro, visualizándose una imagen negra. Y si lo hace lentamente, se encontrará en el pasado, con una comunicación asincrónica (pero el sonido siempre claro).

Otra persona que se interesa en realizar obras tecnológicas que tengan efectos en el ambiente urbano es Beatrice Witzgall, quien ha estado desarrollando arquitectura "sensible" en colaboración con el MIT desde el año 2000, y critica el vocabulario arquitectónico por ser lento para adoptar las innovaciones tecnológicas. Debido a que son consideradas todavía como una capa adicional, y no algo que puede reconfigurar el espacio según cómo las personas lo ocupan. En relación a esto ha realizado un trabajo, donde sus estudiantes de "Parsons School of Design" transformaron el lobby del Departamento de Diseño y Tecnología con paredes que cambian su configuración dependiendo de la actividad que hay en el cuarto. Consta de dos paneles de policarbonato que modifican su localización según el tráfico de personas que pasa por allí. Si hay muchas se retractan, pero si no obligan a los transeuntes a desplazarse hacia otro lado del lobby, y descubrir otro espacio del mismo, que de otra forma hubieran pasado por alto. Cada panel incluye 128 LEDs unidas a los micrófonos de las computadoras del laboratorio del departamento. Los LEDs se iluminan dentro de una grilla graficando el volumen del ambiente.

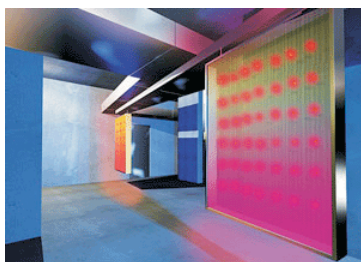


Figura 3. Arquitectura sensible

#### **d. Reflexión**

Este tipo de arte genera una nueva manera de acercarse a la gente con las obras. Aquí se pone en evidencia la necesidad de la participación de las personas para darle sentido a la obra de arte.

Una característica de las mismas, (si bien toman conceptos diferentes, y los mensajes que quieren comunicar son distintos), es que buscan crear lazos entre los participantes. En la mayoría de estas obras de intervención urbana, se busca una creación colectiva, donde la participación es necesaria, lo que involucra al espectador, y lo pone en un rol de participante activo.

En nuestro contexto este tipo de obras no son habituales, ya sea porque no son muchos los artistas que se dedican a esto, y por sobre todo, son obras que necesitan de una infraestructura y presupuestos muy grandes, que limitan la posibilidad de su realización, pues para realizar algunas de estas obras se necesitó del apoyo económico de grandes empresas, o aportes de fundaciones, y esto en nuestro país no está instaurado como una práctica habitual.

#### **Referencias**

<http://encina.pntic.mec.es/~jarv0000/lopezgaliacho.htm>

[http://interactive.usc.edu/archives/2003\\_08.html](http://interactive.usc.edu/archives/2003_08.html)

<http://www.alzado.net>

<http://www.cosmopolis.info/>

<http://www.filanos.com/entrevistas/lozano-hemmer.html>

<http://www.fundacion.telefonica.com/at/r/h/proyecto.html>

<http://www.moben.net>