

Hipoespejismo

Hipoespejismo Hipoespejismo Hipoespejismo

Hipoespejismo Hipoespejismo Hipoespejismo

Hipoespejismo

Antonio Alvarado

INTRODUCCIÓN: espejos, espejismos e hipertextos

La posibilidad de ver su propia imagen y ser consciente de ello parece ser una característica exclusiva de los seres humanos y de algunos otros primates superiores. El espejo, ese fascinante artilugio que lo permite, ha sido innumerables veces herramienta y fuente de inspiración de muchos artistas, ya sea para facilitar la traslación de la perspectiva a un dibujo o cuadro y corregir defectos, ya para realizar autorretratos o simplemente como elemento con mayor o menor relevancia en la obra¹. Aparte de su simbología lunar y femenina² y los mitos asociados al mismo³, existe en nuestros días un referente especular de la realidad. Muchas veces se compara al ciberespacio, o a los sistemas de realidad virtual que permiten explorarlo como un espejo y sobre todo en el mundo anglosajón se pone el ejemplo de las obras de Lewis Carroll⁴ como un claro antecedente de este concepto, aunque creemos que podemos sospechar que el yelmo de Mambrino de nuestro Don Quijote bien podría ser un casco de realidad virtual que le permitía adentrarse en sus fantásticas aventuras caballerescas donde incluso aparecía un Caballero de Los Espejos, su propio reflejo.

Los espejismos son visiones fantasmagóricas de una realidad lejana que engañan a la vista, desorientándonos a veces. La sociedad actual nos ofrece a menudo espejismos varios, trampas-antojos tecnológicos o de otro tipo, que excitan a nuestros deseos con vanas promesas de felicidad y nos distraen de otras ocupaciones sin duda de mayor interés.

Si hay algún modelo que facilite moverse aleatoriamente por una gran cantidad de información de procedencia muy diversa, como es el caso de Internet, éste es sin duda el hipertexto. Favorece un discurso no lineal mucho más dinámico que el secuencial (habitual en la literatura) y más adecuado para explorar el inabarcable caos que supone la Red. Pero no tenemos por qué asustarnos. Hay quien afirma que el caos es un orden del que desconocemos sus reglas, lo que es cierto es que tanto el orden como el caos pueden tener distintos grados y no tienen por qué ser excluyentes, lo complicado es dosificar ambos adecuadamente según convenga. Difícil equilibrio (tensión que consiguen mantener las mejores obras) que para los jóvenes más

¹ "Mirando a través: La perspectiva en las artes", Javier Navarro de Zuvillaga.

² En contraposición al Sol, cuya luz refleja.

³ Recordemos el Narciso que se mira en "el espejo de las aguas".

⁴ "Alicia en el país de las maravillas" y "Al otro lado del espejo".

despiertos empieza a ser algo habitual y cuyos frutos con seguridad empezaremos a ver en breve.

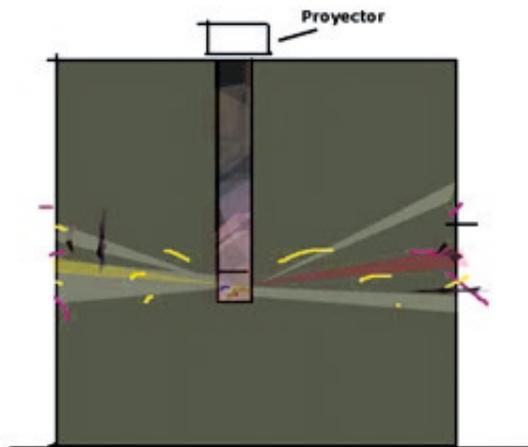
La instalación *Hipoespejismo*, bifurcación del proyecto *Hiperespejismo* desarrollado por el autores y Juan Antonio Lleó en el Centro Medialabmadrid, propone al visitante adentrarse en un utópico hipoespejo, donde en una proyección cenital sobre un espacio mínimo se mezclan diversos entornos de realidad virtual con su propia sombra e imagen que se reflejan, ocultan e interactúan con los diversos elementos que la componen. En esta instalación el espectador pasa a ser actor e integrante de la obra de arte, es un resorte mas que acciona el mecanismo, como un elemento mas junto con el espacio, el plano, la música y el tiempo. Dentro del sistema se confrontan diversas realidades entremezcladas que comparten un espacio común con realimentación entre el mundo real y el virtual. Puede considerarse como un hipocuadro dinámico e interactivo que los visitantes no solo contemplan, sino que forman parte de él e influyen en su resultado plástico final. Un aspecto importante es la relación entre las imágenes proyectadas y los sonidos asociados a las mismas. Son eventos sonoros de corta duración, mas que verdaderos temas precompuestos que se van conformando y entremezclando pues están asociados a los distintos escenarios y objetos de la proyección. Es sabido que toda obra informática esta conformada en su esencia por su código fuente. Más en el presente caso en que las proyecciones que utilizamos para la instalación, de realidad virtual están realizadas mediante la utilización del lenguaje VRML escribiendo directamente el código. La obra que se ve es pues un reflejo de la que se escribe.

ESTRUCTURA DE LA INSTALACIÓN: Tubos opacos y transparentes, proyector, miniespejos, sensores de radar

En un espacio cúbico cerrado de 250 x 250 x 250 cm a 300 x 300 x 300 cm, con una sola apertura protegida por una cortina opaca para la entrada del espectador, desciende desde el techo un tubo de material opaco de unos 15 cm de diámetro hasta una altura de 165 cm metros del suelo en este punto el tubo se torna transparente durante otros 15 cm con lo que su base se encuentra a 150 cm del suelo, en este punto el tubo tiene una base. Realmente son dos tubos, uno transparente y otro opaco, el transparente es mas largo que el opaco y por eso se ve durante estos 15 cm.

Dentro de la parte transparente del tubo se encuentran unos pequeños objetos especulares que distorsionan aquellas imágenes que en ellos se reflejen. Estas imágenes llegan a estos espejos a través del tubo que pende en el techo; realmente en la parte superior del techo se encuentra instalado un proyector que proyecta las imágenes de que antes hablábamos: VRML, Java, imágenes del publico que se encuentran en el cuarto o en resto de la sala de exposiciones.

Dentro de la sala de exposiciones se encuentran colocadas webcam y dentro del cuarto y de la sala sensores de radar que actúan a la manera de interruptores que ponen en funcionamiento, bien el programa que da lugar a la proyección, bien produce cambios interactivos en función de los movimientos de los espectadores bien dentro del cuarto, bien en sus alrededores. Todo esto esta controlado por un ordenador y el software adecuado



ANTECEDENTES: Hiperespejismo, Torre de espejos, Código especular.

Hipoespejismo es un proyecto de instalación que parte de un proyecto más amplio *Hiperespejismo* que vienen desarrollando desde hace un año Antonio Alvarado y Juan Antonio Lleó con la ayuda de MediaLabMadrid. Esta ayuda ha consistido principalmente en la realización de trabajos de elaboración de composiciones interactivas 3D en formato VRML en los talleres que esta institución tiene en el Cuartel de Conde Duque. Fruto de estos trabajos han sido 4 obras: *Torre de espejos* (vídeo) que se presentó el 1 de agosto de 2003 en el *Festival Avant Music*, organizado por el MIMMA (Museo Interactivo de la Música) en el Castillo Sohail, Fuengirola, (Málaga). *Torre de espejos* (instalación) y *Código Especular* (webart) que se presentaron en diciembre de 2003 en el *Festival Internacional de Música Electroacústica. XII Punto de Encuentro*. Museo de Albacete, y *Código Especular* (instalación) que se presentará a finales de abril de 2003 en el CAB (Centro de Arte de Burgos). *Hipoespejismo* es pues una manifestación más de este proyecto.