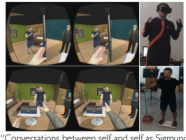


CUERPO Y REALIDAD VIRTUAL

EXPERIENCIAS DE PERSPECTIVA EN PRIMERA PERSONA EN EL ARTE

JOSÉ DAVID ROMERO MARTÍN

Departamento de Arte y Tecnología
Facultad de Bellas Artes
Universidad del País Vasco UPV/EHU
Barrio de Sarriena s/n 48940 Leioa-Bizkaia



"Conversations between self and self as Sigmund Freud" Mel SLATER



Cardboard VR glasses

INTRODUCCIÓN

El actual auge de dispositivos de realidad virtual (VR) y realidad aumentada (AR) pone al alcance de nuestros smartphones experiencias de perspectiva en primera persona, y parece abrir y facilitar más que nunca nuevos paradigmas para comprender y experimentar la realidad de nuevos y particulares modos que tienen en cuenta la condición corporal y la dimensión subjetiva del usuario. Distintas disciplinas, como las ciencias cognitivas, han adoptado estas tecnologías inmersivas como laboratorio de exploración de problemáticas relacionadas con nuestro modo de percibir e interactuar con el mundo. Sin embargo, el interés por estas tecnologías no es exclusivo del dominio científico. Desde el arte, las realidades virtual y aumentada han supuesto y suponen un importante área de exploración y creación de experiencias sensoriales transformadoras.

● PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo se produce en arte la relación cuerpo-mundo en la experiencia tecnológicamente mediada?

● HIPÓTESIS

El arte ofrece modos "alterados" de experiencia, basados en la modificación de la percepción del usuario, a través del uso de tecnologías que permiten experiencias de **PERSPECTIVA EN PRIMERA PERSONA**



● METODOLOGÍA

Desde el marco de la fenomenología, el usuario verá afectada su experiencia en términos de

- CUERPO VIVIDO - ESPACIO VIVIDO (Merleau-Ponty) "Desautomatización" de la percepción / Hiper-conciencia de entorno y del Yo
- 3 Dimensiones de SER-EN-EL-MUNDO (Binswanger),
EIGENWELT (Intramundo, esfera subjetiva)
UMWELT (Mundo exterior, entorno)
MITWELT (Esfera social, relación con el otro)

● ESTUDIOS DE CASO

Se trata de 4 proyectos artísticos e interdisciplinares paradigmáticos que exploran de modos distintos la experiencia tecnológicamente mediada, ofreciendo al usuario una modificación de su percepción en primera persona

1. SYSTEMS (SYS*017.ReR*06/PIGEqN/5*8) Matthieu Briand 2001



- Expectador-Performer (compartir, intercambiar; interferir en las percepciones del Otro)
- "Enfleshed Network"
- Migración Mental. Cuestionamiento del sujeto
- "Esquizofrenia Controlada" (Desubicación, pérdida de la propia perspectiva)

2. THE MACHINE TO BE ANOTHER BeAnotherLab 2011-2016



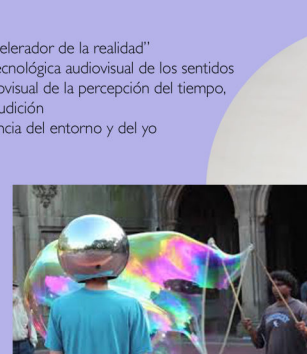
- Experimentación con la intersubjetividad
- Plataforma para experiencia corporal
- Tecnología inmersiva + Performance
- Intercambio de Perspectivas de Primera persona

3. LABYRINTH PSYCHOTICA Jennifer Kanary 2013



- Simulación digital-Condición esquizofrénica
- LSD Digital
- Alucinaciones Audiovisuales
- Pérdida del sentido del tiempo y del Yo
- Arte como herramienta para la empatía (Salud mental)

4. DECELERATOR HELMET Lorenz Pottthast 2014



- Casco "desacelerador de la realidad"
- Sustitución tecnológica audiovisual de los sentidos
- Control audiovisual de la percepción del tiempo, la visión y la audición
- Hiper-conciencia del entorno y del yo

CONCLUSIONES

EXTRAÑAMIENTO COMO EXPERIENCIA-ESTRATEGIA EN EL ARTE. El análisis fenomenológico de la experiencia tecnológicamente mediada en el arte señala a una importante transformación a nivel "existencial" en distintos niveles de la experiencia de primera persona del usuario. El Extrañamiento aparece así como un concepto que aglomera cuestiones existenciales, psicológicas (Ihde, González) y estrategias artísticas (Shklovski), destinadas a provocar, por una parte, una "desautomatización" de la percepción e "hiper-conciencia" del entorno y del yo; y por otra, a un cambio cualitativo en la experiencia que señala hacia un déficit de familiaridad con respecto a la experiencia ordinaria. Este concepto amplía no sólo las posibilidades de creación para el arte, sino lo transforma en una herramienta de comunicación-empatía, abriéndose a un diálogo transdisciplinar con campos como los de la salud mental.