

POS-G30

*PD en Investigación y Creación en Arte***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 de Leioa. Universidad del País Vasco

Las tecnologías de realidad virtual y aumentada facilitan nuevos paradigmas para la comprensión de la relación cuerpo-mundo a través de la mediación tecnológica. Las ciencias cognitivas y de la salud las han adoptado terapéuticamente como laboratorio de exploración de problemas relacionados con la percepción e interacción con el mundo como “mentes encarnadas” (Varela 1991). El arte también contribuye a analizar esta experiencia para explorar aspectos olvidados por otras disciplinas, introduciendo la perspectiva de primera persona. En este sentido, la pregunta de investigación es ¿cómo se produce la relación cuerpo-mundo cuando está mediatizada por estas tecnologías? La hipótesis es que, en el uso de la perspectiva en primera persona en la mediación tecnológica, el arte propone modos “alterados” que exploran distintos aspectos de la relación cuerpo-mundo. La relación mediatizada cuerpo-mundo será explorada a partir del marco teórico de la experiencia de “extrañamiento”, una noción que, desde la psicopatología, se define como un déficit de familiaridad con respecto al mundo que nos rodea (González 2013). Esta noción se liga al síndrome de disociación presente en algunos trastornos de salud y tiene relación con los conceptos fenomenológicos de “cuerpo vivido”-“espacio vivido” (Merleau-Ponty 1962), y los tres niveles de ser-en-el-mundo (Binswanger). El análisis considerará cuatro estudios de caso desde propuestas artísticas que, a través de realidad virtual y aumentada, proponen experiencias corporales de primera persona que provocan cambios en la percepción: (1) “Systems” (Briand 2008); (2) “The Machine to Be Another” (2011); “Labyrinth Psychotica” (Kanary 2014); y “Seeing I” (Farid 2015). Como resultado, la propuesta ofrece un análisis crítico de la relación tecnológicamente mediatizada cuerpo-mundo que contribuirá para la creación en arte y para el campo de la salud.