

Arte en red más allá de Vincent Van Gogh: una experiencia inmersiva en tiempos de crisis

Network Art Beyond Vincent Van Gogh: An Immersive Experience in Times of Crisis

Fabián Leotteau

Doctor en Diseño y Creación (Artes, Ciencias y Tecnología); máster en Gestión Cultural; máster en Estudios Culturales del Caribe; maestro en Artes Visuales; curador; profesor e investigador en Artes Visuales; director de ATELIER, Non-Profit, Miami Springs, Estados Unidos.

leotteau1@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-2711-0192>

Fecha de recepción: 23 de junio del 2021

Fecha de aceptación: 2 de diciembre del 2021

Sugerencia de citación: Leotteau Fabián. Arte en red más allá de Vincent Van Gogh: una experiencia inmersiva en tiempos de crisis.

La Tadeo DeArte 8, n.º 9, 2022: en prensa. <https://doi.org/10.21789/24223158.1893>

RESUMEN

Este artículo se propone reconocer las experiencias de arte en red en tiempo real desde distintos lugares del mundo, y su relación con la obra inmersiva de Vincent Van Gogh, desde la complejidad del proyecto «Luz, imagen y dibujo en el Caribe» en momentos de crisis. Para ello, la metodología etnográfica de la imagen y la fenomenología de la percepción buscan dar respuesta y soluciones a las nuevas maneras de ver las artes digitales. Se concluye que, en estos momentos de crisis, al ir más allá de las obras de artes, llevando los objetos estéticos a digitales mediante el sistema STEAM, se generan nuevas maneras de ver las artes en red.

Palabras clave: arte en red; artes, ciencias y tecnologías; estética digital; experiencias inmersivas; teorías de la imagen y del arte; Vincent Van Gogh

ABSTRACT

The objective of this article is to highlight the experiences of networked art in real time from different parts of the world and its relationship with the immersive work of Vincent Van Gogh, within the complexity of the project «Light, image and drawing in the Caribbean» in times of crisis. For this, the ethnographic methodology of the image and the phenomenology of perception serve to provide answers and solutions to the challenges posed by the new ways of seeing digital arts. It is concluded that, by going beyond works of art, in these times of crisis, transforming aesthetic objects into digital ones through the STEAM system generates new ways of seeing the arts online.

Keywords: Network art, arts, sciences and technologies, digital aesthetics, immersive experiences, image and art theories, Vincent Van Gogh.

Introducción

El presente artículo es derivado de la investigación «Luz, imagen y dibujo en el Caribe», fundamentada en la «estética del movimiento en el Caribe». La luz en el Caribe cae perpendicularmente por estar ubicada en el trópico del globo terráqueo. Allí, la luz y los colores son más brillantes, produciendo en los navegantes una confusión entre la fantasía y la realidad. Por ello, la imagen en el Caribe es cambiante e imaginaria, creando dibujos, los que muchas veces conectan los desplazamientos por el mar Caribe. De ahí que las rutas de navegación permitan el movimiento de una isla a otra o de un puerto a otro. El artículo también muestra la interrelación entre «Pensar las artes en red» y la obra inmersiva Vincent Van Gogh en Miami desde el Caribe.

Cuando se escuchaban noticias de China sobre el «COVID» a finales de 2019, nadie sabía que esa plaga iba a esparcirse por todo el mundo. Esta acción hizo que las personas se encerraran en sus hogares, no salieron a ningún sitio por algún tiempo; solo salían a comprar lo necesario y regresaban pronto a casa con muchas medidas de seguridad. Fue entonces cuando se comenzó a crear un pánico en el mundo, los sistemas económicos bajaron, se subía —y se sube— mucha información en internet, hasta llegar a la saturación porque no se sabe su procedencia o veracidad.

La información que transitaba por las redes sociales hizo que los sistemas de conocimiento y las prácticas de visitar ciertos lugares comenzaran a cambiar, es decir, que las personas no se desplazaban a museos, parques, restaurantes, tiendas, y tampoco podían visitar a sus familias. La economía comenzó a decaer, por lo que no había una claridad sobre el futuro cercano. Solo se escuchaban cifras de muertos y de infectados por «COVID». Esta acción generó una nueva manera de ver el mundo y, por supuesto, también en las artes, al no poder asistir a observar artes en museos, ni galerías, ni en otros lugares. Entonces se cambiaron los sistemas de promoción de visitas, porque las reuniones solo se podían hacer a través de internet. Estas reuniones, llenas de mucha data por el uso de muchos códigos, contribuyen al acercamiento de documentos en museos, a seguir muchas entrevistas y opiniones. Y ello significó que el mundo cambió.

Al mismo tiempo, los nuevos desafíos enfocados en la información de las comunicaciones, mediante las redes de tecnologías, la producción de bienes y servicios culturales, y los procesos de fusión entre política, economía y cultura —apoyados en las industrias culturales y creativas—, se han convertido en la proyección del uso de la estética digital para mostrar y reproducir el arte. De este modo, la estética digital retoma su posición a través de la economía del conocimiento, como una nueva forma de ver las artes en el grupo «Pensar las Artes en Red»; así también, con algunas obras de artes de impresionistas y posimpresionistas llevadas a lo digital, intercambiando así el conocimiento en torno a la obra de Vincent Van Gogh.

Antecedentes

Consecuente con lo anterior, muchos artistas de épocas anteriores se adelantaron a estos momentos de crisis. Por supuesto que el arte siempre tiene una solución a partir

de las preguntas que se hicieron y se hacen los artistas, por ejemplo: ¿cómo hacer para que el arte pueda llegar a muchos lugares sin salir de casa?, o ¿de qué manera argumentar el uso de las tecnologías como un recurso que contribuye a difundir el sentido estético? Además, los museos también se preguntan: ¿cómo se puede conservar y promover ese gran conocimiento guardado? y ¿cómo difundirlo al público? Para responder estas preguntas, es necesario comprender los conceptos sobre las teorías de la imagen desde su sistema visual, la visualización, la fenomenología de la percepción y sus implicaciones en la estética, apoyada en las tecnologías, con el fin de establecer colaborativamente las nuevas formas de ver las artes. Cabe sostener que muchas instituciones están trabajando en co-diseño y co-creación desde la estética digital, enfocadas en la cultura visual, la semiótica visual, los nuevos imaginarios digitales, entre otros. De este modo, la luz, la imagen y la visualización de las artes de principios del siglo XX condicionan las nuevas maneras de ver el mundo para entrar al siglo XXI apoyado en las tecnologías.

Por su parte, Walter Benjamin (1935) se había adelantado en su paper «El trabajo de arte en la época de la reproductividad mecánica». De tal manera, el uso y el abuso de las tecnologías en la actualidad promueven el arte en sus diferentes expresiones y disciplinas, tratando de compartir e intercambiar el conocimiento guardado a través de los sistemas de comunicación y de informática. De este modo, muchos museos y galerías optaron por usar *hardware* y *software* actualizados para catalogar sus pinacotecas y contenidos culturales para verificar su estado. Esta es una tarea que aún se sigue ejecutando. Sin embargo, las problemáticas actuales muestran que, al llevar esas obras a los sistemas inmersivos, cinema expansivo, narrativas hipermediales, entre otros, integrando audio y otros elementos acordes con las necesidades, es posible visualizar esas obras desde otra mirada.

Una de esas nuevas miradas fue en el 2000, cuando circulaba en internet un videoclip del *Guernica*, donde un espectador ingresaba a la obra en dos dimensiones y observaba los elementos que hacían parte de ella. Los elementos cobraban vida en tres dimensiones y en diversos volúmenes. Esta fue una nueva manera de comprender *Guernica*. Otro ejemplo de obras de artes digitales inmersivas y expandidas se observan en la galería Artechouse [<https://www.artechouse.com/location/miami/>], donde el espectador puede introducirse dentro de la obra, compartiendo acciones con luz, sonido y movimiento. Otro ejemplo lo podemos observar con el grupo TeamLab [<https://www.teamlab.art/e/>], que está llevando sus experiencias de artes, matemáticas, ciencia, diseño gráfico, ingeniería y tecnología a muchos lugares del mundo. En estos momentos, en Miami, se están presentando este tipo de experiencias de cine expandido, inmersivo, de interacción, entre otros, lo que implica una gran movilidad de intercambio del conocimiento del sistema STEAM en las artes, entendido este como Science, Technology, Engineering, Arts y Mathematic.

El arte digital apoyado en el sistema STEAM se ha incrementado exponencialmente en Estados Unidos, de ahí que se ejecutan muchos proyectos con tecnologías. Además, estos permiten identificar las nuevas formas de ver el arte, sin olvidar que las ciencias y las tecnologías juegan un papel muy importante desde antes de la época de la

«revolución digital», lo que implica que en estos momentos es cuando más se hace uso de estos recursos tecnológicos para conservar los objetos artísticos.

Dicho lo anterior, la «revolución digital» contribuyó a que se generaran procesos integrales en el llamado sistema STEAM, el cual se convierte en el mayor recurso para retomar las colecciones, las pinacotecas y llevarlas a lo digital con un valor agregado. También, los *workshops* seleccionan los trabajos más significativos de algunos artistas, apoyados en temas con naturaleza, para generar desde las artes una nueva mirada desde la estética digital. Por ello, en estos momentos de crisis se está re-viviendo una motivación para asistir a estos lugares «un poco abiertos» y, a la vez, para disfrutar las obras de algunos maestros del arte, buscando nuevas interpretaciones y visualizaciones desde el sentido de la imagen y la luz.

Ahora bien, al hablar sobre los cambios del arte en estos momentos de crisis, conectados por las nuevas tecnologías —las que contribuyen desde las ciencias a las nuevas miradas del arte—, se podría encontrar una respuesta en la estética digital. De este modo, los artistas frente a los cambios sociales fundamentados en ciencias y nuevas tecnologías siguen experimentando en las artes y en los nuevos desafíos tecnológicos, buscando dar respuesta al mundo venidero.

Métodos y herramientas

Una de las experiencias a finales del siglo xx fue la película *Sueños*, dirigida por Akira Kurosawa, donde el sentido de la imagen extraída del cerebro revela los sueños. El film *Sueños* se enfoca en la metodología etnográfica de la imagen, que con sus procesos y procedimientos, en colaboración con la gestáltica, ayuda al público a ver esa imagen de un sueño en movimiento. Lo que implica que «la idea de acercamiento de la imagen en movimiento» de Kurosawa es la que hace viajar al espectador dentro de la obra de Van Gogh, de un estado emocional a otro; y más que eso, de un momento de la vida de Van Gogh en su sentir y en su manera de ver el mundo.

La imagen en movimiento apoyada en la tecnología abrió una puerta para ver el mundo desde el sentido del «pensamiento visual» del que habló Arnheim (1969), visto e interpretado en ese film. Esta acción conecta la relación entre política, economía, biología, lo social y el arte. El pensamiento visual también ha cambiado sus procesos de comunicación y divulgación, generando nuevas formas de visualización establecidas en los años sesenta y setenta, enfocadas en lo digital.

En ese orden de idea, «la fenomenología de la percepción» —de la que habló Maurice Merleau-Ponty (2000) en su libro del mismo nombre, en la que se apoyó Fabián Leotteau en su tesis doctoral *Dibujos mentales en el Caribe colombiano* (Leotteau 2020)— es la que describe los distintos procedimientos de acercamiento y de captura de la imagen, hasta llegar a la imagen que se puede visualizar en un soporte, ya sea fija o fluida. Esa imagen es la que permite comprender el sentido de «la etnografía de imagen» que describe Sara Pink (2014); significando cómo se identifica la idea, el «pensamiento visual» desde antes de su captura, ingresando por los sentidos, conectándose con las imágenes guardadas en el cerebro como proceso gestáltico,

articulada en la fenomenología de la percepción de la imagen, hasta la consecución de la séptima imagen en la visualización del contexto.

Muchos artistas aplican el proceso gestáltico. En la actualidad, los artistas están aprovechando estos momentos para su producción en talleres, por la situación actual, generando nuevos recursos estéticos. Hoy se están produciendo reflexiones acerca de la estética digital, donde el arte y los artistas recurren a herramientas tecnológicas enfocadas en el tiempo, el espacio y la velocidad, y, más que eso, buscando la forma en que el arte pueda salir de los museos a los hogares, como proceso educativo. Esta es otra manera de comprender las artes desde lo digital, sobre el conocimiento histórico-cultural, llevándolos a otras formas de visualizar y acceder a las nuevas maneras de ver las artes.

La estética digital en el arte

Esas formas de visualización con los nuevos cambios sociales implican que los procesos creativos, apoyados en medios digitales, de telecomunicación y de la información, plantean nuevas maneras de percepción, y la estética aporta sus conceptos a una redefinición desde el manejo de datos y la información. Al observar un objeto de arte en relación con la materialidad —es decir, que la obra original sea llevada a un formato digital para exhibirla ante el público—, se puede conservar el objeto estético y también se puede intervenir en la red, lo que implica una redefinición del objeto.

Ahora bien, a finales del siglo XIX y comienzos del XX, los artistas estaban pensando en llevar su obra a todo el mundo y aplicarles movimiento a sus pinturas, para que el público comprendiera sus trabajos en el tiempo y la velocidad en las artes. Estas reflexiones se acercan a los nuevos lenguajes estéticos para entender el arte actual. Hoy en día, el mundo del arte ha respondido a esas inquietudes.

Para entender los nuevos lenguajes estéticos y «pensar la imagen» llevándola a otro soporte, esta imagen conecta la relación de interfaz humano-máquina en «la interacción interna». Aquí se cuestiona si la interacción es con la máquina o con el ser humano que captura la imagen. De hecho, se pueden identificar tres tipos de imágenes: una que es la que se observa y se desea capturar; la otra es la que está en la mente del artista; y la tercera es la que captura la máquina; es decir, que al momento de registrar la imagen ya sea fija o en movimiento, se generan otras imágenes que no estaban relacionadas antes. Además, surgen otras imágenes: las visualizadas, la auditiva y la que se comparte con el público. Entonces, aparecen más imágenes en la mente del espectador y, con ello, más reflexiones acerca del proceso y los resultados de esas visualizaciones.

Lo anterior significa que esas visualidades producen la necesidad de conservar la memoria histórica y estética, llevándola a usar herramientas tecnológicas enfocadas en la «estética digital», de la que habla Claudia Giannetti, en la relación del hombre con la máquina. Esta es la necesidad de soportar el sentido de la estética desde los procesos digitales; es decir, que el arte en la actualidad se apoya en muchos recursos tecnológicos en sus procesos estéticos. En este sentido, Claudia Giannetti señala: «Es

únicamente a través de la comunicación (intercambio dialógico y simbólico entre sujetos) que la información puede llegar a asumir un sentido estético» (Giannetti 2002). Esto significa que el arte, la estética y la tecnología se interrelacionan con el fin de trabajar colaborativamente de la mano de artistas, diseñadores, ingenieros, matemáticos y otros, para mostrar las experiencias inmersivas y expansivas.

Consecuente con lo anterior es la «autopoiesis», de la que habló Humberto Maturana (1996) en su libro *El sentido de lo humano*, donde la comunicación biológica del ser humano se constituye al ingresar una información a través de los sentidos; esta información que llega al cerebro es la que produce la conexión de una neurona con otra, cuando se percibe el arte. En este caso, es identificada como una «experiencia estética»; entonces, es cuando se habla sobre «la imagen que nos mueve el piso», significando esto que esa imagen mueve sentimientos y emociones. Dicho fenómeno es la «autopoiesis», expresada como la manifestación de las emociones y los sentimientos al percibir el arte a través de una «experiencia estética», la que permite comprender el mensaje que transmiten los artistas a través de la obra de arte; esa que hace reflexionar al espectador.

Colectivo Pensar las Artes en Red

El mensaje de la obra de arte enfocada en la estética digital estudia la separación entre lo real y lo no real, hace énfasis en relación con la ciencia, fundamentada en la tecnología. Por consiguiente, al arte se apoya en herramientas tecnológicas con el fin de mostrar procesos y resultados de investigación en artes. Lo interesante de esto es que la estética digital es uno de los procesos que han influido en estas nuevas maneras de ver el arte, como, por ejemplo, a través del cine inmersivo, la realidad aumentada, el cine expansivo, el arte digital en vivo y otras nuevas tendencias que se vienen ejecutando hoy en día en distintos lugares del mundo. Algunas de estas actividades se ejecutan en tiempo real, desde distintos lugares, como lo ejecuta el colectivo Pensar las Artes en Red desde 2010. Esta experiencia se ha ejecutado entre la Universidad Federal de Salvador de Bahía de Brasil, la Universidad de Chile, la Universidad de Caldas en Colombia, la Universidad de Estrasburgo de Francia, y Monokarik, institución Non-profit en Estados Unidos. Investigadores en artes de estas instituciones, en común acuerdo, diseñan y ejecutan proyectos de artes en la red, en tiempo real. Hoy en día continúan ejecutando estos proyectos con algunas instituciones desde Santiago de Chile de manera colaborativa e interdisciplinaria.

Cabe mencionar que cada punto de conexión en el mundo interviene con su disciplina al performance de forma colaborativa, contribuyendo al discurso audiovisual integral. Todos los participantes generan una reflexión crítica a partir de la palabra, la música, la imagen, la danza y el movimiento. Esto significa que desde cada lugar en la red y desde cada disciplina de las artes se genera una reflexión sobre el tema presentado. Integrantes del proyecto: Mario Valencia y su grupo SensorLab de la Universidad de Caldas, Colombia; Rolando Cori y su grupo Tierra de Larry, Universidad de Chile; estudiantes de posgrado de la Universidad de Salvador de Bahía, Brasil, liderado por Ivani Santana, Vivian Fritz desde la Universidad de Estrasburgo de Francia y Fabián

Leotteau con la imagen en el mar Caribe, artista investigador de Monokarik desde Miami Springs, Florida, Estados Unidos.

En 2012, este colectivo de investigadores comenzó a experimentar y articular en una plataforma de tecnología avanzada usada en tiempo real, lo que implicaba la interconexión de las disciplinas artísticas de cada uno de los participantes. Cabe señalar que en este tipo de ejercicios se interconectan las artes, la estética, la fenomenología de la percepción y la semiótica en tiempo real. Por ello, se presentaron grandes dificultades al principio, tanto de configuración de equipos, como del uso del tiempo de los investigadores, además de las artes, la estética y la voluntad política de las instituciones. A partir de la integración de puntos de interconexión en la configuración de *hardware* y *software*, se procedió a articular la fenomenología de la percepción, la música, la danza, el movimiento y el sentido de la imagen en términos generales, experimentando en las redes de alta tecnologías, aprehendiendo de los errores presentados. Todo este proceso ha sido un gran aprendizaje de experiencia y error.

Se debe decir que cada institución tuvo y tiene la responsabilidad de la configuración de sus equipos para hacer uso de las herramientas tecnológicas y adecuarlas a las necesidades desde cada una de las disciplinas artísticas; por ello, se trabaja con ingenieros y técnicos de cada institución. En la experiencia estética en la música se encontró un problema de latencia, significando que el audio en la red va más lento que la imagen, cuando se hace música en tiempo real. Esta dificultad se evidencia cuando un instrumento es interpretado y el otro no se escucha claramente. Por ello, se investigó y se anexó una tarjeta digital para ajustar la infraestructura de tecnología para que todos escucharan al unísono.

Otros de los problemas presentados fue el sentido de la imagen: cuando se usa un *software* específico para visualizar la imagen, la otra no se logra ver; por ello, se condicionó el uso del dibujo con el sentido de virtualidad, a partir de la experimentación de la transparencia en un vidrio, en función de lograr los objetivos planteados.

Los resultados de esas imágenes tuvieron su origen en los objetivos planteados; fue cuando se desarrolló la exploración de herramientas y procesos de experiencia fílmica en el uso de celulares y dibujar con luz. Además, se usaron varios dispositivos de pantalla y de narrativa audiovisual en la medida de la interconexión a través de la imagen en tiempo real. Ahora bien, este proyecto fue una instalación interactiva, porque cada artista aportó, desde su disciplina, sus recursos de interconexión a las redes de alta tecnologías en tiempo real.

Navegar en internet es enviar y recibir data de comunicación e información. Esto permitió mostrar la imagen del vaivén de las olas en la playa, con un sentido metafórico, donde las gaviotas llevan información de un punto a otro. Este es el propósito de navegar las Artes en Red en alta velocidad en tiempo real, significa el hecho de llevar data de artes de un punto de conexión a otro. En cada punto de ubicación se pudo intervenir desde una disciplina artística al performance de manera colaborativa, contribuyendo al discurso audiovisual interactivo.

Esos discursos audiovisuales interactivos han aumentado su uso últimamente por el brote del Covid-19. En consecuencia, el colectivo Pensar las Artes en Red se apoya en el uso de las tecnologías al compartir tales discursos en los sistemas de comunicación y de información a través de las redes sociales y sus sitios web, en el ciberespacio. Esta es una solución práctica de divulgación y comunicación de la información: la interacción con el interlocutor en las redes internet. Estas experiencias con sus antecedentes —que aún se siguen ejecutando— son las que hacen posible intercambiar hoy en día al arte en red de manera interdisciplinaria, por el encerramiento en casa. Se puede decir que el arte se adelantó a este momento de crisis social.

El colectivo Pensar las Artes en Red aporta algunos efectos visuales, la simulación, la transmisión de datos, la codificación, la descodificación, el uso de otros dispositivos, los entornos virtuales, la interfaz, los sujetos-objetos, las máquinas, el juego de las sensaciones, las interacciones en la telepresencia:

Todas estas artes vinculadas, los artistas, los ingenieros y los técnicos, es decir, todo un equipo de talento humano que se ajusta a las actividades del cronograma con el fin de que la obra de Arte en Red cumpla su objetivo, son lo que hace posible que se establezcan parámetros culturales en las humanidades digitales. [...] Pensar las Artes en Red sirve de marco referencial para abordar y comprender de alguna manera el uso de las nuevas tecnologías en las artes digitales, y cómo los proyectos en las redes avanzadas contribuyen a los *viajes ideoestéticos*, los cuales influyen en las artes en este contexto. Pero el gran reto de continuar con los procesos de investigación en artes digitales es con el fin de lograr los cambios y tratar de avalar las nuevas tendencias del Arte en Red. (Cori 2018)

Continuar estas experiencias en las redes de tecnologías induce a la reflexión y a profundizar en los conceptos del arte y de la estética en relación con el sostenimiento de las redes, como lo dice Giannetti (2002) al argumentar: «La expansión del uso de las tecnologías como herramientas aplicadas al arte puso de manifiesto una profunda y progresiva escisión entre la experiencia artística, la crítica del arte y la estética». Esta experiencia piensa la relación entre el público, el artista, la estética y los investigadores en artes: se tiene claro que la investigación en artes profundiza en acciones conectadas desde la primera idea, cuando nace una obra de arte, desde su creación, como dice David Bohm (2009) en su libro *Sobre la creatividad*.

Al comprender mejor la función de los objetos estéticos a partir de las metodologías aplicadas en la investigación en artes, con enfoque en las teorías estéticas y de la imagen, se van creando los espacios interactivos de «Artes en Red». Se puede decir que la «muerte del arte» —de la que habla Arthur Danto (1997) en un sentido metafórico— hoy la entendemos por el cambio del uso de las técnicas y herramientas del arte, como también los cambios estéticos que habrían de surgir. Las técnicas digitales del arte las entendemos hoy como los procesos de cambios manifestados tanto en la producción, el trabajo colaborativo e interdisciplinario y el uso de nuevos soportes para el arte, apoyados en las nuevas herramientas tecnológicas y la creación colectiva de arte.

Muchos intelectuales están buscando de manera colectiva una solución frente a las problemáticas de confinamiento, pensando en planes de divulgación y comunicación estética. Por ello, los cambios en el arte y los cambios sociales con las nuevas formas de ver el arte actual producen este tipo de reflexiones ante el mundo. Hoy en día el uso del arte en las redes sociales es una plataforma para expresar ideas y sentimientos, algunos con sentidos y otros sin ellos.

Todo cambio genera críticas, aciertos y desaciertos, pero cuando se ejecuta un proyecto en codiseño y cocreación, se está labrando un camino que conduce a procesos complejos en la estética digital. En este sentido, se identifican las problemáticas en cada disciplina para buscar soluciones colaborativas e interdisciplinarias. Este es un estudio continuo de análisis que genera preguntas-problema sin limitaciones, a fin de encontrar los puntos débiles que permitan comprender las transiciones del arte en las redes de tecnologías, buscando además transformaciones de expansión y divulgación con nuevos paradigmas.

De este modo, al experimentar dentro de la estética digital, se establecen unas fases de sistemas de visualización desde la fenomenología de la imagen, la etnografía de la imagen y la Gestalt. La «endoestética» es entendida por Giannetti (2018) como «la estética de la virtualidad (del carácter inmaterial de los elementos constitutivos del mundo virtual), la estética de la interactividad (de la relatividad del observador en relación al sistema y la prominencia del interactor en el contexto del sistema), y la interfaz (el sistema mediador entre el mundo artificial y el sujeto). En su conjunto, estos cuatro elementos conforman los principios básicos de la endoestética». Por lo tanto, la metodología aplicada a partir del proceso integral conformado en sus fases desde la «endoestética» nos lleva al siguiente paso: trasladar esas imágenes a la virtualidad, transformar los objetos estéticos en signos codificados que evidencian un concepto desde el «pensamiento visual». Ahora bien, esas imágenes virtuales se pueden mover en un mundo simulado en un plano en movimiento, llevándonos a la inmersión.

«Van Gogh: An Immersive Experience»

Comprender el sentido de la luz, la imagen y la visualización en la obra de Vincent Van Gogh, desde la inmersión en sus obras de artes, se entiende mejor con la lectura del libro *Letters to Theo*. Vincent le escribía a su hermano Theo sus experiencias sobre sus problemáticas en el arte y las maneras de entender el mundo. Mucho se ha escrito sobre la obra de Van Gogh desde varios puntos de vistas; hasta la sicología se ha preocupado por lo controversial de su personalidad, sus apuntes y su manera de comprender el mundo. Antes de entrar en la exhibición «Beyond Vincent Van Gogh: An Immersive Experience», el público puede leer y comprender la locura y el dolor, asociados a muchos problemas mentales. Las ganas de salir adelante con el arte fueron una motivación permanente para él. Vincent no conocía la perspectiva, eso era un gran problema para él, pero siguió pintando. Retrató todos los objetos que estaban a su alrededor en su habitación. También retrató muchos personajes cercanos a él, con los que conversaba. Muchos escritores han referido muchos mitos alrededor de la oreja de Van Gogh, preguntando por qué se la cortó. Lo cierto es que Vincent se cortó la oreja en señal de amor por una mujer, una prostituta que se enamoró de Gauguin.

Para entender los conflictos mentales de Van Gogh, en la película *Dreams* de Akira Kurosawa, de 1990, un estudiante de artes está pintando la obra *Puente de Langlois con lavanderas* de Van Gogh; luego entra en ella de manera inmersiva, comienza a hablar con Van Gogh y transita por varias de sus obras tratando de encontrarlo, hasta que llega a *Wheat Field with Crows* (Canby 1990). Es interesante observar cómo el estudiante genera su «pensamiento visual», expresado en un sueño a través de la película. Como el título de la película lo dice: son «sueños», esa manera de introducirse en el contexto de la película es un sueño que el director revela a través del efecto de escenarios apoyado en la tecnología.

Esta inmersión es un ejercicio que se ha identificado en la investigación en artes. La inmersión cumple el propósito de fortalecer procesos estéticos enfocados en contenidos digitales, en el uso, la experimentación y la aplicación de nuevas tecnologías, las que generan procesos de innovación, desarrollo y creación. A su vez, los procesos y resultados favorecen a las capacidades de cooperación entre investigadores en ciencias, artes y tecnologías, diseñadores gráficos, artistas visuales, artistas mediáticos y gestores culturales. Esto es lo que está sucediendo en estos momentos en «Beyond Van Gogh: An Immersive Experience».

Ahora bien, comienzan las preguntas: ¿cómo se puede navegar por la obra de Van Gogh en imagen o idea?, ¿cómo el público puede viajar y conectarse dentro de la mente de Van Gogh a través de sus obras? Aquí aparecen otros dilemas que forman parte del «pensamiento visual», pero para hacerla visible se necesita hablar sobre la imagen. La imagen es llevada de la palabra oral acompañada con un boceto previo. Aquí se comienza a hablar de la segunda y tercera imagen. En esta fase surgen otras preguntas: ¿qué herramientas o recursos tecnológicos se pueden usar?, ¿a quién invitar para que forme parte del *workshop*? Y comienza otra fase: la de codiseño y cocreación, es decir, a trabajar colaborativamente en artes digitales de la mano del sistema STEAM. Durante esta fase de producción y posproducción, se complementa y se enfrentan a otros problemas del soporte: los del audio y los del montaje. Entonces, continúan las preguntas: ¿de qué manera y con qué soluciones tecnológicas se hacen visibles esas imágenes en movimiento? Este es un tiempo de gran trabajo que indica las distintas maneras de visualización para darle sentido a esa imagen guardada, esa que al visualizarla genera otras miradas.

En ese orden de ideas, es de mucho interés percibir a Van Gogh a través de los sentidos. La crisis de hoy hace que el público se tape el sentido del olfato, el del gusto y el del habla. Aquí surge algo muy interesante sobre los sentidos y la aplicación de la fenomenología de la percepción. No se entendería mejor compartir las experiencias de la mente y los problemas esquizofrénicos de Van Gogh, en este momento tan lleno de falsas expectativas y muchas experiencias acertadas, las que permiten comprender mejor la obra de Van Gogh desde otra mirada, cerrando algunos de los sentidos.

Cuando el público cierra algunos de sus sentidos, entra en «una experiencia inmersiva y expansiva», pues ingresa a la sala de exhibición sin olfato y sin gusto, por el uso de la máscara; pareciera que, al cerrar esos sentidos, se recibe mejor la experiencia inmersiva y expandida en movimiento, acompañada con audio. Esta experiencia los

Lleva a un viaje sin regreso por sus obras, igual como lo hizo el estudiante de artes en la película *Dreams*. ¿Será que Akira Kurosawa había pensado de esa manera? No lo sabemos, pero algo hay de cierto en que ese resultado tecnológico ayuda a visualizar el arte de otra manera. Consecuente a ello, el uso de nuevas herramientas tecnológicas se está aplicando en muchas exhibiciones de artes y tecnologías en muchos lugares del mundo. Asimismo, Van Gogh muestra un indicio sobre la sordera, al taparse su oído, por cortarse su oreja por la complejidad de sus problemas mentales. Por ello, los visitantes, al taparse el olfato y el gusto o habla, dejan destapada la visión, el oído y el tacto, tres sentidos de los cuales se puede disfrutar para comprender el mensaje de la obra de Van Gogh: ¿qué significa esto?, ¿qué está pasando? Se puede hablar y especular mucho sobre el asunto para responder, pero lo importante es el sentido de la imagen y sus consecuencias en los momentos de crisis.

Continuando con el recorrido de la exhibición, al entrar a la sala lo primero que observa el público son algunos textos seleccionados del libro *Las cartas a Theo* como antesala de la experiencia inmersiva. Cabe sostener que en la sala de exhibición se integran la luz, el audio, el espacio, el tiempo, la ilusión, la fantasía y los juegos infantiles, lo que hace sentir el placer en la obra de Van Gogh para comprender su vida con sus problemas mentales. Cuando el público ingresa en la sala en los momentos de crisis existencial que vivió Van Gogh, comprende cómo encontró en el arte una solución para su vida: la de pintar y escribir sus experiencias a su hermano, su confidente y *sponsor*, alguien que lo acogió en todos los sentidos y en todo momento. Se podría decir que gracias a Theo se puede comprender mejor la obra de Vincent. Pero más que eso: en estos momentos en que el estrés está liderando el mundo, el arte se convierte nuevamente en una salida para comprender lo que está pasando y ver el mundo con otros ojos, como lo enseña el arte.

Al ver al arte con otros ojos y con otros sentidos, la obra de Van Gogh en 360° con audio, comprendemos el comportamiento de las personas con máscaras, extendiéndose al goce espiritual, es decir, la *autopoiesis*. Ello significa que el público en general disfruta del momento con limitaciones, porque hay mucha cohibición, solo se cruzan algunas palabras con algunas personas cercanas, a otras les gusta danzar con los brazos abiertos como volando dentro de la obra de Van Gogh. Todas estas sensaciones y emociones se disfrutaban por la manera en que fue diseñada la presentación de las obras.

En la sala hay una red de *hardware* y *software* interconectados sincrónicamente, cumpliendo el objetivo de producción y posproducción en la expansión y la inmersión de las obras de Van Gogh. Estos *hardware* y *software* permiten navegar por las imágenes y navegar por su mente a través del arte, abriendo los sentidos. Ahora bien, la sensación acerca de las proyecciones de luces con efectos visuales y sonoros, con textos, dibujos, audio y la pintura, lleva a otro nivel de conocimiento. La obra de Van Gogh articula la ciencia, la ingeniería y las matemáticas, convirtiéndose en una experiencia majestuosa donde se reúnen muchas disciplinas, y donde se unen los sentidos al espectador, para que pueda ingresar a su cerebro la información enviada y comprender la complejidad de la vida de Vincent. Él nunca pensó que alguien podría ver sus obras en grandes proyecciones, pero tampoco pensó en la dispersión de los

sentidos, y a su vez en el encuentro de estos a través de su obra de arte. Esta manera de jugar con los sentidos, tanto del espectador como la de Vincent, confronta a la reflexión sobre este momento, donde solo algunos sentidos se pueden abrir para el contacto con la obra y otras personas.

Por su parte, Ive Micheau (2007) mencionó en su libro *El arte en estado gaseoso* que los conceptos y la gran documentación histórica de los museos, enfocados en obras de arte, serán llevados a otros sistemas; como también dice, los museos ya no son un lugar de culto a las artes, sino un lugar de turismo. Ellos buscan la manera de conservar la memoria de los pueblos. Sin embargo, hoy podemos comprender «el arte en estado gaseoso» desde la gestión cultural digital y, por supuesto, desde el arte en momentos de confinamiento. Significa esto que el arte actual en las organizaciones culturales se han visto en la necesidad de trasladar algunas de sus obras de arte hacia la estética digital, integrando otras disciplinas, como el diseño, las ingenierías, las matemáticas y las ciencias, llevando a la conectividad a través de las redes. Porque hoy el arte puede transitar a través de las redes de internet para llegar a todas partes donde haya conexión; «visitar a Van Gogh con máscara», como una forma de cubrirse el sentido del olfato, del gusto o del habla, es casi una experiencia parecida a la de Van Gogh cuando se cortó su oreja.

Proyecto «Luz, imagen y dibujo en el Caribe»

El proyecto «Luz, imagen y dibujo en el Caribe» tiene como objetivo «revelar el sentido del dibujo a través de los desplazamientos por el mar y por los cielos del Caribe en relación con la imagen y la luz». El Caribe es uno solo, donde todas las islas y las ciudades-puerto tienen un lugar donde atracar. Esta conexión de los puertos en el Caribe es similar a la conexión de puertos en internet, donde cada uno está conectado a través de una red de tecnología. En el mar Caribe cada puerto marítimo o aéreo se une con otro a través de un desplazamiento o un dibujo. De igual manera, el sentido de la imagen en el Caribe, llena de colores brillantes por el efecto perpendicular de la luz, genera una nueva mirada sobre el contexto y sobre las artes. De modo que en la actualidad la conexión entre hombre y máquina pareciera que es la conexión entre el hombre y la acción de navegar por el mar Caribe. He ahí la relación existente entre la investigación, los procesos de entender los desplazamientos y la luz en el Caribe, para comprender el sentido de la imagen con sus fantasías, esa que se mueve de un lado a otro conectando puertos, la que deja un trazado o dibujo, ya sea en el mar Caribe o al navegar por los cielos del Caribe; esa imagen es la que se percibe en los ambientes digitales.

El fenómeno de la luz en el Caribe comparte su espectro visual con una serie de valores tonales, producto de la ubicación en el trópico. De hecho, la luz y la imagen en el Caribe son totalmente diferentes que en otros espacios de la tierra. Esta acción incide sobre las personas que viven allí porque el movimiento constante del Mar hace que se produzca un vaivén y pareciera que todo se moviera. Esta es una de las razones por las que la música y las artes visuales son llenas de color: por la mezcla cultural, significando ello las conexiones culturales que se configuran en este territorio.

Esta conexión de despertar los sentidos y el movimiento del mar es la que se estudia desde las teorías de la imagen y las artes, la manera como la línea del dibujo fluye sobre la imagen de luz conectada en el mar Caribe. Este fluir es el que conecta con los estudios culturales del Caribe, sobre la «estética del movimiento» de la que habló Benítez-Rojo (1989), como también en la complejidad del Caribe a partir de los procesos de resistencia, semejanza y convergencia en las prácticas artísticas, de los que habló Glissant (2005). Por ello, la conexión entre luz, imagen y dibujo a través de los sentidos tiene un encuentro en un punto especial en Miami, porque siendo una ciudad del Caribe, con sus playas y el color azul-verde de su mar Caribe, conecta con la magia del color de Van Gogh, con sus pinturas, con la luz y el movimiento del mar. Consecuente con ello, la imagen de sus pinturas te traslada al taller de arte de Van Gogh de un lugar a otro, como en un viaje caminando en sus cielos, sus campos de trigos y en sus atardeceres, inmersos en esas pinturas al aire libre que él hizo. Sin duda alguna, las herramientas tecnológicas que en los años 60 y 70 abrieron las puertas a la «revolución digital» se han convertido en una solución para que el público pueda disfrutar del arte en estos momentos que no hay acceso directo a esas obras de Van Gogh.

Conclusión

Para concluir se puede decir que, en estos momentos de crisis, al ir más allá de las obras de arte, llevando los objetos estéticos a digitales mediante el sistema STEAM, se generan nuevas maneras de ver las artes en red. El colectivo Pensar las Artes en Red manifiesta una buena solución para diseñar y ejecutar artes en red, pensando en las experiencias aprehendidas, los avances logrados para llegar a todas partes del mundo. Hoy el colectivo está haciendo muy poco uso de las redes de alta velocidad, solo está ejecutando proyectos a través de las redes comerciales con herramientas con limitaciones, como Zoom, *blackboard*, entre otros.

En la actualidad se presentan las mismas necesidades de construir nuevas miradas desde la supervivencia de los sistemas de enseñanza-aprendizaje. En estos momentos, esa gran información sobre los discursos visuales son una buena solución: permiten trabajar colaborativamente e interdisciplinariamente para lograr los objetivos trazados. He ahí el gran reto.

Referencias

Arnheim, Rudolf. *Pensamiento visual*. Barcelona: Paidós, 1969.

Benítez-Rojo, Antonio. *La Isla que se repite*. La Habana: Hanover. Ediciones del Norte, 1989.

Benjamin, Walter. *La obra de arte en la época de su reproducción técnica*. Nueva York: Schocken Book, 1935.

Bohm, David. *Sobre la creatividad*. Barcelona: Kairós, 2009.

Sugerencia de citación: Leotteau Fabián. Arte en red más allá de Vincent Van Gogh: una experiencia inmersiva en tiempos de crisis. *La Tadeo DeArte* 8, n.º 9, 2022: en prensa. <https://doi.org/10.21789/24223158.1893>

Canby, Vincent. «Review/Film; Kurosawa's Magical Tales of Art, Time and Death». *The New York Times*, 24 de agosto de 1990.

Cori, Rolando, Fabián Leotteau, Ivani Santana y Mario Valencia. «El Arte en las redes». *Festival Internacional de la Imagen*, 2018.

Danto, Arthur C. *After the End of Art: Contemporary Art and the Pale of History*. Princeton: Princeton University press, 1997.

Giannetti, Claudia. *Estetica Digital*. Barcelona: Asociacion de Cultura Contemporánea, 2002.

Glissant, Edwuard. *El discurso Antillano*. Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana, 2005.

Leotteau, Fabian. *Dibujos menates en el Caribe colombiano*. Manizalez: Facultad de Artes y Humanidades, Universidad de Caldas, 2020.

Maturana, Humberto. *El sentido de lo Humano*. Santiago de Chile: Dolme Ediciones, 1996.

Merleau-Ponty, Maurice. *Phenomenology of Perception*. Barcelona: Península, 2000.

Michaud, Ive. *El arte en estado gaseoso*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica, 2007.

Pink, Sara. *Doing Visual Ethnography*. Australia: RMIT University, 2014. <https://doi.org/10.4135/9781473917057>