

POÉTICA DEL  
ESPACIO  
AUMENTADO EN  
LA OBRA DE PAUL SERMÓN:  
intersubjetividad y telepresencia  
como proceso creativo.

-----  
Pilar M. Soto Solier  
España. Artista visual y Profesora.  
Departamento de Expresión Plástica Musical y Dinámica.  
Doctora en Bellas Artes. Facultad de Educación, Universidad de Murcia.  
G.I. Constitución e interpretación de la imagen artística HUM/480.  
Facultad de Bellas Artes. Universidad de Granada. pm.sotosolier@um.es  
-----

## Introducción

Para adentrarnos en la obra de Paul Sermon debemos entender el concepto de intersubjetividad en el contexto de la comunicación intersubjetiva concepto en construcción formulado por Antonio Pascuali en el XIX en el Encuentro de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación<sup>1</sup> (AMIC) en 2007. En este trabajo se concibe como el principio de otras formas de comunicación humana, el concepto de comunicación intersubjetiva comparte el objeto empírico de la comunicación interpersonal pero se diferencia de ella en perspectiva, destacando la construcción social inherente al fenómeno.

Para comprender la comunicación intersubjetiva como objeto de investigación en nuestro caso en la obra de Sermon, más que enlazar con el concepto de sujeto o de subjetividad, hay que enlazar directamente al concepto de “intersubjetividad” que se relaciona con la posibilidad de intercambio de perspectivas respaldando la construcción social de un mundo compartido, una cultura abierta y dinámica de todos y para todos y que como veremos podemos comprobar y experimentar en las obras de Sermon. Esta forma de comunicación también es hoy explorada e investigada por la filosofía, sociología y la psicología social.

Este proceso de comunicación está implícito en las obras que estudiamos se fundamente en la interacción a través de símbolos y signos, lo que se conoce como interaccionismo simbólico. Esto nos lleva a hacer referencia a los estudios realizados por Herbert Blúmer (1986) quien considera que las personas actúan sobre los objetos e interactúan con otras personas a partir de los significados que los objetos y las personas tienen para ellas, es decir, a partir de símbolos. Aquí los significados son producto de la interacción social, principalmente de la comunicación. Finalmente, las personas seleccionan, organizan, reproducen y transforman los significados en los procesos interpretativos en función de sus expectativas y propósitos. Estaríamos hablando nuevamente de significados flexibles de los llamados “**conceptos viajeros**”<sup>1</sup> (Mieke Bal, 2009). Siendo el significado de estos conceptos compartidos y transmitidos mediante la interacción de los sujetos, interacción real, virtual-telemática o híbrida como la que se produce en las obras *Telematic Visión (1993)*, *Libera tu Avatar (2007)* o *Todo el mundo es una pantalla (2011)*, de Sermon lo que

permite un nivel de entendimiento entre éstos y adicionalmente se van construyendo nuevas formas de relacionarse con el otro.

Al analizar los espacios creados por Serman comprobamos la presencia de la acción comunicativa propuesta por Habermas (1992), en estos los sujetos pueden desarrollar y mejorar su capacidad de entendimiento y comunicación. La relación impersonal comunicativa, debe aspirar a transformarse comunicación interpersonal de desarrollo, a fin de que ésta pueda facilitar el proceso de entendimiento en una sociedad multiségnica y multicultural que se ve inmersa en procesos interculturales. *La solución estaría en el uso efectivo del "lenguaje" en el proceso comunicacional de los sujetos para lo cual las reglas del juego implican un proceso de interacción con otro y una respuesta por parte del otro* (Habermas, 1992).

### **Poética del espacio aumentado" en la obra de Paul Sermon. Hacia otro espacios alternativos en red**

Una vez analizada la obra de Sermon desde su intersubjetividad inmanente se considera que esta es una de sus herramientas clave como proceso creativo inherente, intersubjetividad que se convierte en una cuestión que relaciona el procedimiento con el poder de adquirirlo como hemos mencionado anteriormente pero en un determinado contexto espacial y temporal.

Contexto espacial y temporal que se hace necesario analizar y si lo abordamos desde la perspectiva fenomenológica, poético espacial en la obra de *Paul Sermon* percibimos y experimentamos la *poética del espacio* que ya en su día nos plantea Bachelard (1965). Como punto de partida hacemos alusión a la *Dialéctica Dentro-Fuera* que analiza desde el punto de vista fenomenológico apoyándose en una geometría implícita, que espacializa el pensamiento, en la que las imágenes poéticas referidas al *dentro-fuera* se convirtiéndose en una fenomenología de intimidad que contempla la oposición de dicho dentro-fuera, en palabras de Bachelard: "Y aquí (dentro) no hay apenas espacio; y tú te calmas casi, pensando que es imposible que algo demasiado grande pueda sostenerse en esta estrechez... Pero fuera, fuera todo es desmedido" (Bachelard, 1965). Reflexión que nos hace cuestionarnos donde están

los límites en estas obras en cuanto al espacio real y virtual, presentado y representado, espacio vivido, etc.

Poética del espacio que ya nos hacía cuestionarnos los nuevos procesos creativos y por tanto su evolución esta otra poética se presenta con diferentes matices a través de nuevas narrativas (producto de la evolución tecnológica) consigue otras lecturas conceptuales y por tanto diferentes formas de presentarse, en la actualidad ya que el espacio se desdobra, aumenta, hablamos del llamado *espacio aumentado* que nos propone Manovich (2009) por lo que podríamos plantearnos una nueva "Poética del espacio aumentado". Entendiendo el concepto de *espacio aumentado* como espacio físico lleno de cambios dinámicos de información, información que puede ser multimedia o personalizada para cada usuario. Conceptualizando el espacio aumentado como una idea, práctica cultural y estética, más que como tecnología. Observamos las diversas prácticas en la arquitectura del pasado y la actual, la creación de ambientes, el cine, el arte del siglo XX/ XXI, y cómo el arte de los medios de comunicación puede ser entendido en términos de aumento. Espacio aumentado es considerado e investigado en este trabajo desde la perspectiva de significado de creación de obras con sentido cultural y social sin obviar la parte tecnológica pero como una de las herramientas en la creación de este tipo "espacios experienciales".

Paralelamente se debe tener en cuenta que en dicho *espacio aumentado* también emerge la "Vigilancia aumentada". La videovigilancia se está convirtiendo en omnipresente, y ya no trabaja sólo para los gobiernos, los militares y las empresas, sino también por y para particulares; es una tecnología asequible, de pequeñas dimensiones, con sistemas inalámbricos y de red habilitada, las cámaras de video ahora se pueden colocar prácticamente en cualquier lugar. Por lo que también podemos analizar la obra de Sermosn desde esta perspectiva ya que todos los participantes en el proceso creativo de estas obras quedan registrados como participantes en la red doblemente a través de las cámaras que continuamente están grabando información y a través de su número de móvil ya que para elegir el escenario en el que desean interactuar deben hacerlo a través de la aplicación informática de iPhone.

El vídeo junto a otros tipos de tecnologías de vigilancia han convertido el espacio físico y sus habitantes en datos, hacemos referencia a las tecnologías de "cellspace" (Bennahum, 1998) "espacio-celda" también conocidos como los medios de comunicación móviles, dispositivos inalámbricos, o los medios de comunicación basados en la localización han realizado su trabajo en la dirección opuesta: la entrega de datos al espacio físico móviles de los habitantes. "Cellspace" es el espacio físico que está "lleno" de datos, que puede ser recuperado por un usuario a través de un dispositivo de comunicación personal. Los ejemplos de las aplicaciones cellspace que no se localizan se hace a través de GPS para determinar sus coordenadas, o el surf y checkling correo electrónico utilizando un teléfono celular. Un ejemplo de aplicaciones de localización específica es cuando se está usando un celular para facturar en el aeropuerto, para pagar un peaje, o recuperar información sobre un producto en una tienda.

Como vemos, el espacio físico ha sido aumentado por las imágenes, los gráficos, todos estos productos con pantallas electrónicas permite presentar imágenes dinámicas para mezclar imágenes, gráficos y cambiar el espacio en cualquier momento. Estas tres aplicaciones tecnológicas, vigilancia, cellspace, pantallas electrónicas, tienen una relación directa en nuestro concepto de espacio y, en consecuencia, en la repercusión de nuestras vidas en la medida en que se experimentan estos espacios. Los medios hacen del espacio físico un espacio de datos: extraer datos de él (de vigilancia) o aumentar con los datos (cellspace, pantallas de ordenador). La estrecha relación entre la vigilancia-control y asistencia aumentada, es una de las principales características de la sociedad de alta tecnología.

La tecnología a través de estos medios va a lograr sus objetivos de maneras diferentes, pero el resultado final es el mismo: la superposición de datos dinámica en el espacio físico. Consiguiendo el llamado "espacio ampliado" para referirse a este nuevo tipo de espacio físico. La entrega de información a los usuarios en el espacio, y la extracción de información sobre los usuarios están estrechamente relacionados. Así, en el espacio ampliado también se controla el espacio. El espacio aumentado es el espacio físico que es "denso de datos"; todos los puntos ahora pueden contener informaciones diferentes que se entregan a este, desde otro lugar. Al mismo tiempo, video vigilancia, control, y varios sensores también pueden extraer información

desde cualquier punto en el espacio, la grabación de movimientos de la cara, los gestos y otras actividades humanas, la temperatura, los niveles de luz, y así sucesivamente. Por lo tanto, podemos decir que la evolución de diversas tecnologías de ordenador y añadiendo nuevas dimensiones a un espacio físico en 3D nos ofrecen el espacio multi-dimensional.

### **Interacción o inmersión del nuevo actor espectador**

**Inmersión aumentada**, me lleva al término "espacio ampliado" en el plazo establecido y a la "realidad aumentada". (AR)<sup>2</sup> Acuñado alrededor de 1990, el concepto de "realidad aumentada" normalmente se opone a la "realidad virtual" (VR)<sup>3</sup> en el caso de la RV, el usuario trabaja en una simulación virtual, en el caso de la AR, trabaja en cosas reales en el espacio real. Debido a esto, un sistema típico de VR presenta un usuario con un espacio virtual que no tiene nada que ver con el espacio físico inmediato de ese usuario, mientras que, por el contrario, un sistema típico de AR añade la información que está directamente relacionado con el espacio físico inmediato del usuario.

Por un lado, si pensamos en una situación particular como la inmersión o el espacio aumentado es simplemente una cuestión de escala es decir, el tamaño relativo de una pantalla. Cuando se está viendo una película en un cine o en el monitor de televisión grande, o cuando se está jugando un juego de ordenador en una consola de juego que está conectado a la TV, apenas se dan cuenta de su entorno físico. En términos prácticos, se encuentran inmersos en la realidad virtual. Pero cuando ve la misma película, o juega el mismo juego en la pequeña pantalla de un teléfono celular que cabe en su mano, entonces la experiencia es diferente. Está todavía muy presente en el espacio físico, y mientras la pantalla se suma a su experiencia fenomenológica, en general, no hace falta más. Por lo tanto, si hemos de entender una situación particular en términos de inmersión o el aumento depende de nuestra manera de entender la idea de suma: podemos agregar nueva información a nuestra experiencia o se puede añadir una experiencia totalmente diferente.

Hoy, poco a poco vamos entrando en el siguiente paradigma, en el que las capacidades de la computación y las telecomunicaciones son entregadas a un usuario

móvil. Por lo tanto, aumentar los recursos humanos también viene a significar aumentar todo el espacio en que vive.

### **Telepresencia como experiencia. La interactividad pasa a ser signo no sólo de contemporaneidad de la obra, sino de su cualidad**

Hoy día cuando hablamos de medios electrónicos, pensamos casi de forma automática en la interactividad como característica implícita. El simple hecho de establecer un mecanismo de control o una interconexión entre obra y espectador, que ahora es usuario, es considerado una interacción. La interactividad pasa a ser signo no sólo de contemporaneidad de la obra, sino incluso de su cualidad (Giannetti 2004). Aunque se evite actualmente el empleo del concepto "progreso", por los ya conocidos argumentos postmodernos, es como si el arte interactivo significase un paso "evolutivo" en el contexto de la historia del arte. La moda de la interactividad ha transformado incluso la mera acción de clicar con el ratón, como dice Giannetti (2004) en modelo de interacción, y el acto carente de pretensiones de "zapear" por Internet en el "arte" de la navegación, algo que, en realidad, al contrario de la prometida interactividad, está cultivando parásitos colgados de la red.

En la relación entre arte e interactividad el hecho de introducir la participación activa del espectador en la obra requiere redefinir cuatro campos esenciales: la percepción, la exhibición, la comunicación y la estructura. La adaptación de la estructura a un sistema de comunicación bidireccional implica el desarrollo de un "agente" que desempeñe esta función, como es el caso del diseño de interfaz. Esto supone vincular los intereses estéticos y personales a la creación de una relación interactiva entre el usuario y la producción. El diseño de interfaz es planteado, por tanto en función de la percepción, el creador de una obra interactiva debe ser capaz de pensar más allá de su propia inspiración, en favor del usuario, del público, ya que una parte imprescindible de la obra interactiva gira en torno al propio desarrollo de la interactividad, debe adecuar el proceso comunicativo de la interfaz a la conducta humana en general. Siendo este uno de nuestros principales objetivos cuando nos enfrentamos a analizar las obras del artista de Paul Sermon cuestionando, lo que presentan, lo que intentan transmitir y el sentido de estas.

Este sería uno de los grandes cambios respecto a las concepciones participativas: cuando hablamos de arte interactivo, nos referimos a un tipo de producción concebida específicamente para proporcionar el diálogo con el usuario: la obra como tal se revela a partir de la actuación y de la intervención del espectador. El público debe operar en el contexto de la obra o producción, que se transforma en un entorno experimentable física y emocionalmente.

Esto implica plantear un nuevo concepto de estructura de la obra. Una obra interactiva, que permita la integración del espectador, tiene que disponer necesariamente de una estructura abierta, que facilite este acceso. Esto significa una ruptura con el sistema tradicional secuencial, una ruptura con la estructura definida y acabada de la obra de arte objetual. Por lo tanto, la obra de arte interactiva significa un paso desde la teoría estética clásica, centrada en el objeto de arte, hacia una nueva teoría que tiene como punto de referencia principal el observador, el público, el usuario. El proceso predomina sobre la obra; en consecuencia, el objeto desaparece en el proceso electrónico. Se genera una relación absolutamente temporal, dinámica y cambiante, que sustituye la idea de espacio y forma permanentes y estáticos del objeto de arte en la estética clásica. Una parte importante de la producción que establece una comunicación humano-máquina está centrada en el control: el público, al actuar en el contexto de la obra, controla los procesos.

El control es un fenómeno clave a la hora de entender la interfaz. El ejemplo que todos hemos experimentado es la navegación en proyectos basados en sistemas cerrados de memoria, como en CD-RO Ms, hipertextos online o web art. En estos el usuario ejerce un control sobre el proceso, sobre la navegación, pero no un verdadero diálogo con la obra. Es por eso que gran parte de las obras de web art o arte multimedia no pueden ser caracterizadas como interactivas, son básicamente participativas o reactivas.

Las obras interactivas, para que sean consideradas como tal, implican un intercambio real de información entre los sistemas, como el humano y el digital, es decir, la posibilidad de que un elemento externo a la máquina entre a formar parte del proceso mediante la introducción de información, y pueda generar nueva información no contenida en el programa, intercambio real de información que se

produce en las obras de *Telematic Visión* (1993) o *Todo el mundo en una pantalla*. (2011).

### **Espacios alternativos en red Experiencias telemáticas en la obra de Paul Sermon.**

“Telematic Vision” (1993) es un ejemplo de obra en la cual la intersubjetividad es productora de experiencias de conocimiento en esta obra el público mediante su interacción crea el espacio llenándolo de contenido, de información compartida Esta instalación telemática utiliza dos espacios ubicados en lugares diferentes, interconectados en red, en los que sitúa de forma idéntica los mismos objetos, un sofá y un monitor, constituyendo dos espacios perfectamente equivalentes. Cámaras situadas en cada uno de los espacios captan las imágenes y los movimientos de los observadores sentados en los sofás, estas son enviadas, a un mezclador con generador de efectos de vídeo, y vuelve a retransmitir a los monitores una nueva imagen del sofá en la que se ve sentadas juntas a las personas físicamente separadas. De esta manera, *los interactores situados en lugares distantes se reúnen por telepresencia en un mismo espacio virtual que puede ser visto a través del monitor. El público se transforma en voyeur de su propio espectáculo.*

El artista asume su nuevo papel *como autor en la era telemática* (Carrillo, 2004). La evolución, transformación y posibilidades que tienen estas nuevas de las relaciones entre la obra-espectador. Sermon elige el paisaje urbano incorporando dentro de su obra los movimientos y las repeticiones de la vida cotidiana. Recrea a modo de animación los espacios mete en su proyecto la coexistencia de miembros del público y virtuales que conviven en un mismo espacio. Vemos el avatar, el personaje virtual, sentado en el banco y personas del público que se sientan a su lado, e incluso se abrazan. La instalación transformó la pantalla urbana situada en los jardines, convirtiéndola en un portal entre dos mundos paralelos. Posicionando la pantalla urbana como mediador para el cambio, la instalación examina la historia de estos jardines, utilizando como avatar un personaje importante de este lugar, recordándonos la necesidad de evaluar de forma constante el papel que desempeñamos en una sociedad digital en línea cuando exploramos la fusión entre espacios virtuales y reales. Vale la pena fijarnos en entornos virtuales que son menos

restringidos por factores técnicos preestablecidos mediante pantalla urbanas que se utilizan de forma novedosa.



Figura 1. A,B,C,D. Paul Sermon, *Telematic Vision*.1993 © Imágenes En línea consultado el 9-9-2010: [www.aerschmann.ch](http://www.aerschmann.ch)

En este tipo de mundos telemáticos simulados, las personas son observadores internos y externos simultáneamente. El término *interactor*, que proviene del teatro, nos permite definir este nuevo perfil de espectador. En la obra de Sermon, observamos que los interactores dialogan no sólo “a través” de la Interfaz, sino “en” la propia interfaz del sistema, generando su propio espectáculo. Se pierde la separación clara entre el cuerpo remoto o telepresente, y el cuerpo físico real, ya que los interactores pasan a existir virtualmente en y entre ambos. En este sentido, las interfaces técnicas (*Human Computer Interfaces*) desempeñan un papel semejante al de los “medios” que los seres humanos necesitamos para comunicarnos entre nosotros, y permiten el acoplamiento entre diferentes sistemas. Tenemos tres factores esenciales para entender la interfaz que nos plantea, Giannetti: el contexto, el tiempo y la traducción (Giannetti, 2004). El factor tiempo desempeña un papel relevante desde las perspectivas tanto de la optimización de la interacción como proceso, como del falta de tiempo de reacción de ambos sistemas. Éstos son, algunos de los motivos por los cuales se investigan las posibilidades de lograr una interacción en *tiempo real*. No obstante, hay que valorar los llamados procesos interactivos *en tiempo real* como *simulaciones del llamado tiempo real*, dado que cualquier transmisor o receptor necesita un tiempo específico de codificación y decodificación del mensaje, sin mencionar el tiempo necesario de entendimiento y procesamiento de la información recibida, o el tiempo de preparación y reflexión del mensaje a enviar.

El concepto de traducción, desde el punto de vista de la construcción técnica, la interfaz asume la función de traducir y transmitir la información entre los sistemas

conectados. Si las interfaces son necesarias para posibilitar la interacción entre dos o más sistemas organizados distintamente, queda claro que las formas y las estructuras de los sistemas implicados deben conformar un medio de comunicación claro mediante la traducción adecuada. El factor “traducción” suele absorber gran parte de la atención en la concepción y producción técnica de la obra. Todas estas transformaciones, *implican un cambio de enfoque fundamental respecto a la estética:*

*ya no se trata de reflexionar sobre las imágenes del mundo, sobre la reproducción o representación de las visiones de mundo, sino que se trata de cuestionar el mundo mismo, la realidad construida a partir de nuestra observación (Giannetti, 2004).*

Para finalizar vamos a tener en cuenta el concepto *endoestética* (Giannetti, 2002). La Endofísica trata, principalmente, de la teoría de la simulación, cuyos elementos clave son el observador y la interfaz. Los seres humanos somos parte de nuestro mundo y no podemos acceder directamente a él, u observar desde fuera el mundo en que vivimos. Para la Endofísica, esta posición exterior al mundo sólo es factible en un modelo (en un sistema simulado), y no en la realidad misma. Por ello, es necesaria la creación de una interfaz entre el observador y un mundo, o un modelo de mundo, como, por ejemplo, un mundo artificial creado en el ordenador. En este tipo de mundo simulado, nos transformamos en observadores internos y externos simultáneamente. Las obras de Sermon son ejemplos en los que también podemos analizar la relación entre la nueva estética de lo digital y la Endofísica, como la correlación del sistema condicionado al observador y las posibilidades de integrar, mediante la interfaz, observadores internos en un sistema virtual, que puede ser observado desde la perspectiva externa.

Desde el punto de vista de la Endoestética, las obras interactivas o virtuales sólo “existen” como tal (sólo adquieren sentido) en la medida en que se da la interrelación activa entre el interactor y el sistema (la obra). El sistema interactivo, no existe activamente de forma autónoma, puesto que está subordinado a la aportación del observador o del entorno, sea visual, sonora, táctil, gestual o motora, sea energética o corporal. Esto demuestra la potencialidad del arte interactivo para superar las fronteras de lo puramente instrumental y transformarse en recurso de lo

imaginario para la generación de entornos virtuales, experimentables de forma cognitiva y sensorial.

Con su proyecto *Libera tu Avatar, 2007*, Paul Sermon conocido por su investigación de telepresencia exploró la fusión de los mundos virtual y real en una pantalla pública. En Urban Screens Manchester 07 se presenta la pieza interactiva en una pantalla temporal en todos los jardines Santos en Oxford Road. Sermon previamente había recreado la plaza real en Second Life. Libera tu Avatar transforma la pantalla situada en todos los jardines Santos en un portal entre estos dos mundos paralelos, permitiendo a los visitantes tanto en "primera vida" y los avatares de Second Life coexistir y compartir el mismo banco de un parque en una instalación interactiva en vivo. A pesar de la interacción física se quedó en un nivel simple (como abrazar, saludar, compartir la mesa de trabajo), la coexistencia de ambas realidades fue una experiencia fascinante. Mediante la colocación de la pantalla como el mediador del cambio, la instalación también examinó la historia de la ubicación por la reubicación de Manchester sufragista Emmeline Pankhurst como un avatar en Second Life. Sermon Pablo Comenta: "He aquí que ahora permanece cerrada la verja del parque, que nos recuerda la necesidad de evaluar constantemente nuestro papel en esta nueva sociedad digital en línea".

### **Proyectos alternativos en red. Experiencias conectadas**

En su proyecto *Todo el mundo en una pantalla (2011) Con las siete edades del hombre*, Paul Sermon junto a Charlotte Gould desarrolla y presentarán una nueva obra de arte original de colaboración una obra interactiva de telecomunicaciones el Festival Future Everything , en la que participan espectadores-actores de Manchester y Barcelona.

El público en el barrio norte de Manchester y Barcelona estará unido en la pantalla por primera vez para crear su propia película generativa como experiencia interactiva, con sus correspondientes decorados, trajes y accesorios. Se utilizan las técnicas escenográficas de Alfred Hitchcock los artistas crearán un set de filmación

en miniatura original en el que el público puede actuar y dirigir su propia película, el espectador convertido en actor en el llamado espacio aumentado (Manovich) espacio en el que se transporta a los participantes a entornos animados y escenarios donde la propia narrativa es desvelada.

Los visitantes de Future Everything en Manchester serán transportados (Fig. 2) en esta experiencia telepresente a través de un estudio de blue-box para unirse a los "actores" de Barcelona, dentro de la dramaturgia, experiencia basada en Shakespeare "las siete edades del hombre" creando una versión contemporánea a través "todo el mundo es una pantalla". Para Gould y Sermon esta inmersión interactiva en la instalación representa una nueva experiencia un reto emocionante en cuanto a proyecto. Este es un proyecto original y convergente que difumina los límites del arte telemático y el cine generativo, en el que se combinan participación, telepresencia, maquetas en miniatura y escenografías en las que se va a desarrollar en el que participará el público explorando las nuevas narrativas que serán reveladas a través de la sutil interacción entre el artista, el público y el medio ambiente. Es un proyecto que no solo teletransporta el espectador sino que nos ofrece otras vías para la reflexión, no vuelve a poner en la tesitura de cuestionarnos los límites de lo real y lo ficticio, entre la representación y la presentación, ya que posiblemente el simulacro supere la realidad (Baudrillard, 1994).

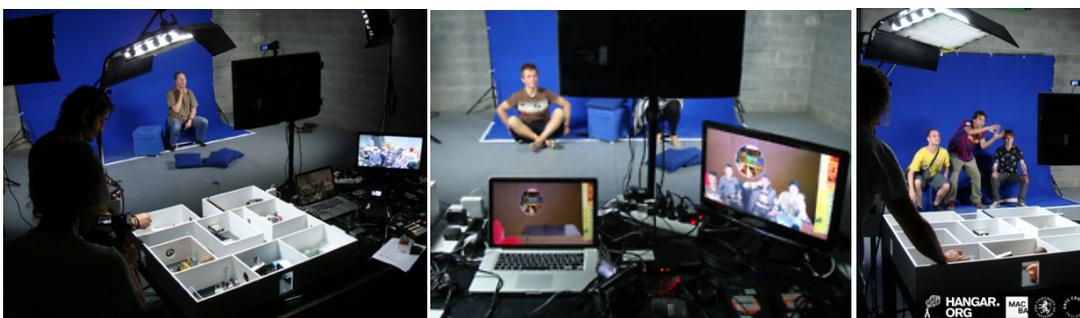


Figura 1. A, B, C, Obra de Paul Sermon y Charlotte Gould, *Todo el mundo en una pantalla*. Barcelona. Secuencia de imágenes del proceso de creación 2011. Imágenes en línea consultadas 2/7/2013 <http://alltheworldsascreen.tumblr.com/>



Figura 2 .A, B, C, Obra de Paul Sermon y Charlotte Gould, *Todo el mundo en una pantalla. Manchester. Secuencia de imágenes del proceso de creación 2011. Imágenes en línea consultadas 2/7/2013* <http://alltheworldsascreen.tumblr.com/>

Manchester y Barcelona, tienen fuertes vínculos culturales en la actualidad la música y artes escénicas por lo que es una referencia clave para el escenario y la dramaturgia de esta comunicación en red line referencia perversa del proyecto de Shakespeare "Todo el mundo es un escenario" en la que se presentan con las siete salas de la película como modelo establecido en relación con las siete edades del hombre que se presentan en "As You Like It .



Figura 3. A, B Esquemas y planos de la obra, *Todo el mundo en una pantalla. imágenes del proceso de creación 2011. Imágenes en línea consultadas 2/7/2013* <http://alltheworldsascreen.tumblr.com/>

Esta obra site-specific aparecerá simultáneamente en Barcelona y Manchester, permitirá al público participar e interactuar directamente en la instalación, *Todo el mundo es una pantalla* en una obra creada para atraer a la máxima audiencia al festival para el que ha sido creada. Este es un proyecto de arte interactivo que se producen en el contexto cultural y público. Esta intervención lúdica fusionará entornos urbanos con el público en red, se crea un espacio aumentado o desdoblado, uno en la pantalla donde la gente puede interactuar con otros en las dos ciudades, permitiendo a la audiencia a su vez explorar espacios alternativos red.

A modo de conclusiones en el análisis de estas obras observamos que el artista se ha convertido en el creador e investigador de interfaces que van a dar lugar al creación de diferentes espacios aumentados que dan lugar a diferentes identidades de los espectadores/actores. En cada obra se crea una nueva interfaz, que activa la interacción en múltiples espacios significantes, lo que conlleva que estas sean un punto estratégico a todos los niveles, convirtiéndose en un *instrumento de poder* no solo en el arte y la cultura sino en todos los ámbitos.

Hemos observado el enorme potencial que puede llegar a tener el buen uso del lenguaje como proceso creativo de comunicación y conocimiento basado en la intersubjetividad como productora de experiencias y nuevos significados.

Para finalizar observamos que los nuevos medios tienden a tomar unos de otros las estructuras “del lenguaje” multisignico y multicultural en el que nos encontramos inmersos, lo que implica que en un momento dado todos se asemejen; ya sean espacios interactivos educativos, de ocio, de comunicación, de consumo etc. por lo que el artista tienen la responsabilidad y el compromiso de intentar romper tal homogeneidad, flexibilizando y redefiniendo los conceptos, las estructuras y las estrategias en potentes críticas hacia un uso alienante.

## Referencias

- BACHELARD, G. "Dialéctica de lo de dentro y de lo de fuera" in **La poética del espacio**. México: FCE, 1994.
- . **La poética de la ensoñación**. México: FCE, 1994.
- BAUDRILLARD, Jean. **Cultura y simulacro**. Barcelona: Ed. Kairós, 1993.
- CARRILLO, J. **Arte en la red**. Madrid: Cátedra, 2004.
- CASTELLS, M. **Internet y la sociedad red**. In AA.VV., *Dinámicas Fluidas. I Festival internacional de arte, ciencia y tecnología*, Ayuntamiento de Madrid: Madrid, 2002
- GIANNETTI, C. **El espectador como interactor: mitos y perspectivas de la interacción**. Conferencia pronunciada en el Centro Gallego de Arte Contemporáneo de Santiago de Compostela CGAC, 2004.
- L'ANGELOT. **Estética digital - Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología**. Barcelona: ACC, 2002.
- HABERMAS, J. **Ciencia y técnica como ideología**. Madrid: Tecnos, 1992.
- BLUMER, H. **Symbolic Interactionism: Perspective and Method**. University of California Press, 1986.
- MANOVICH, L. **The lenguaje of New Media** [2ª ed.], The MIT Press, Cambridge, Massachussets, Trad. Española: *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Paidós, Barcelona, 2005.
- Artículo *The Poetics of Augmented Space*, 2009. En línea consultado el 23-2-2010: <http://manovich.net/>
- MIEKE, B. **Conceptos viajeros en las Humanidades. Una guía de viaje**. Murcia: CENDEAC, 2009.
- SERMON, P. **Telematic Visión**. En línea, consultada: 4-2-2013.  
<http://www.medienkunstnetz.de/works/telematic-vision/images/10/>  
 Sermon P.y Gould C., (2013) *Todo el mundo en una pantalla.Barcelona/Mnchester. Proyecto en línea* <http://alltheworldsascreen.tumblr.com/> (consultado 2/7/2013)

## Notas

<sup>1</sup> El concept "cellespace" fué acuñado por David S. Bennahum ( 1998). Consultar en: DiMarco, J., (2004) *Computer Graphics and Multimedia: Applications, Problems and Solutions*.

<sup>2</sup> Para los sitios de investigación AR y conferencias. En línea consultado el 9/6/2013 en <http://www.augmented-reality.org>.

<sup>3</sup> Típico sistema de realidad virtual, todo el trabajo se realiza en un espacio virtual, el espacio físico se vuelve innecesaria, y es la percepción visual de los usuarios del espacio físico está completamente bloqueada. Por el contrario, un sistema de AR ayuda al usuario a trabajar en un espacio físico mediante el aumento de ese espacio con información adicional. Este fin se logra poniendo la información a través del campo visual del usuario. Un escenario inicial de una posible aplicación de AR que se ha desarrollado en el Xerox PARC implicó una pantalla portátil para la copiadora reparadora, que se superpone una imagen del alambre interior de la copiadora en la copiadora actual, ya que estaba siendo reparado.