

Realidad Virtual

Los lenguajes nacientes de nuestra sociedad mediatizada no escapan a las artes visuales, es más, los artistas se han apropiado de ellos, articulando desde la virtualidad, nuevas genealogías morfológicas, generando inéditas imágenes e inusitados espacios vinculantes.

Podríamos hablar de imágenes únicas por sus novedosos descubrimientos y resignificaciones, o podríamos decir que se trata de una renaturalización del arte visual; en cualquier caso, lo estamos transitando y estamos viendo su crecimiento constante, observando sorprendidos los cambios permanentes en sus múltiples resoluciones.

El espectro de la fantasía digital virtual, se nos aparece en una dinámica de expansión, que se está construyendo en todo el mundo, desde la diversificación de los recursos visuales de estos lenguajes de reciente desarrollo.

Partiendo desde aquí para evaluar esta aventura de aceleración y velocidad con que se mueven las imágenes, desde el Museo de Arte Contemporáneo de la UNL se pretende atender a las obras producidas y ejecutadas con los recursos tecnológicos de última generación de la mano de Mariano Giraud, artista visual, que no sólo trabaja la virtualidad sino que concreta objetos a partir de imágenes digitales, transformándose en un escultor, un productor en 3D, dando cuenta del enlace entre la creación, la invención y la ejecución científico-tecnológica.

Debemos dar un voto de confianza a lo que pasa frente a nosotros en esta muestra, atender a lo que vemos, los hechos se presentan y crean una plenitud en el espacio, poseen una integridad física como fenómeno visual y debemos acatar su totalidad, descubrir sus caracteres formales y reaccionar a su vitalidad que nos alcanza en un sentido profundo.

El hilo conductor de la trama posee un denominador común en el vínculo que se crea entre lo animal y lo mineral, que no sólo produce un efecto de superficie sino que va directo a generar en el que participa, un sostenido efecto entre la bestialidad mística y el paisaje de inmersión de la especie sobre el universo.

Se produce una energía contemplativa que en su devenir exploratorio, no decrece, continúa con impactos visuales y lleva a detenerse en puntos focales de la escena, hasta que algo turbador, lo transforma todo y las emociones al límite aparecen con su carga ancestral. Sin advertencias Giraud nos mete de lleno en el acto de ver y experimentar, nos arroja al vacío sin red y nos trastoca todo el mundo palpable donde encontramos contención.

Obligados a conciliar los conocimientos que se nos presentan, procedentes de los dominios biológicos y psíquicos, que nos producen los nuevos datos, viviremos un ambiente pleno de significados simbólicos que manipulan nuestra percepción, a tal punto, que nos transmiten el mensaje de una inquietante experiencia creativa a la que sucumbiremos, entraremos en su dominio y la consideraremos como una impactante y vívida actualidad.

Decodificar las apariciones pondrá en vilo nuestras habilidades cognitivas y será la intuición quien hará la transmisión, a la vez dinámica y asimétrica de superficies y objetos, con la presencia amenazante de la dimensión desconocida y todas las sensaciones que ella nos produce.

Establecer los nuevos estímulos como absolutamente convincentes, será cosa de un instante, en que nuestro cerebro nos proporcionará lo necesario para abordar y articular las novedades y dominar el acontecimiento.

La escena lo es todo y la espacialidad es conocida, aunque lo que allí sucede nos deje perplejos y nos confronte con esa mirada antropológica que nos muestra el artista, y sin discusión, llegaremos al punto culmine en que todo sucede.

Como en un ritual mágico, la ceremonia se completa y salimos de la escena con otra visión del mundo y esto es literalmente así, ya que Giraud se dedicó a engañarnos desde la realidad virtual, creada especialmente para que eso nos ocurra y mostrarnos lo científico-tecnológico directamente vinculado al arte sin fronteras exploratorias, sin vallas

entre lo físico real material y lo virtual, donde ver, percibir, y experimentar son alterados de tal modo que no podemos percibir la diferencia.

Esta realidad virtual inmersiva creada en las salas del MAC, que podemos absorber a través de un medio periférico, como el "oculus", casco de realidad virtual, nos conduce a una interacción pensada, medida que nos sumerge de lleno en ella.

La creación del entorno visual "no real" al que tenemos acceso con los mismos sentidos que en el mundo concreto, se centran específicamente en este caso en la vista y el oído, con eso basta para simular las percepciones sensoriales que nos transportan, a un espacio-tiempo virtual.

El hecho de crear, almacenar y simular un mundo alternativo, modelar objetos en él, definir relaciones entre los mismos para transponernos allí, nos sitúa a cada uno de los participantes en medio de un inusual suceso, en medio de un simulacro estimulante, de vínculos experimentales que se establecen con el dispositivo primero y con el espacio creado después y ahí nos perderemos en el repertorio, tan desolador como impactante que nos propone Giraud.

Stella Arber
Directora MAC UNL