

Navegar por los espacios



Lozano Hemmer

Alzado Vectorial (1999-2000) se trata de un proyecto donde el espacio físico es modificado a través del espacio digital. Esta macroinstalación consiste en una escultura lumínica que se va transformando a partir de los diseños propuestos por los participantes de forma online. Esta gran escultura fue instalada en la plaza del Zócalo de la Ciudad de México, desde el 26 de diciembre de 1999 al 7 de enero del 2000.

HISAE IKENAGA

Sistema métrico Campo de Fútbol (2011) Con este proyecto Ikenaga aborda el concepto del espacio y nuestra manera de relacionarnos con él. En esta instalación nos enfrentamos al sistema métrico decimal, su utilidad y la posible transformación de este a través de sistemas alternativos de medida, como pueden ser medir el área de una habitación en campos de fútbol, el perímetro en volteretas o la altura en muebles apilados.



Te sugerimos la obra de tres artistas contemporáneos en cuyos trabajos la reflexión sobre el espacio ocupa un lugar fundamental.

GERHARD MANTZ

Este artista de origen alemán trabaja desde 1998 en formato digital y sus principales producciones son creaciones 3D. Tiene una amplia serie de paisaje creados de manera virtual a través de los cuales recrea nuevos escenarios y sitúa al espectador en simulaciones entre el "allí" y el "ahí".

MONUMENT VALLEY

Para profundizar en el concepto "espacio" te proponemos un videojuego y dos aplicaciones con los que pasaréis un rato divertido y podréis explorar y transformar el espacio.



Monument Valley, es una aplicación que puedes descargar en tu móvil o tablet. La protagonista es Ida, una princesa que debe ir resolviendo rompecabezas de arquitecturas imposibles. Junto a ella podrás viajar a través de un mundo de fantasía, conocer monumentos misteriosos, descubrir senderos ocultos y revelar ilusiones ópticas. Pero ten mucho cuidado con los enigmáticos Hombres Cuervo.

MINECRAFT

Nunca un cubo dio para tanto. En este juego a través de este sencillo elemento podrás construir un mundo entero. Un cubo puede adquirir multitud de funciones diferentes y depende de tu creatividad e ingenio cuan lejos puedas llegar. El género de este juego es variable y puede ser de aventura, acción o pensamiento, depende de cuál de los cuatro modos elijas jugar: supervivencia, extremo, creativo y aventura.

PLANETAS REALIDAD AUMENTADA

Ahora puedes descubrir nuestra galaxia a través de tu móvil o tablet; con esta aplicación de Realidad Aumentada el universo está en tu mano. Su uso es sencillo: tan solo necesitas un cuadro colorido como marcador, enfocar la cámara en él, pulsar el botón verde y podrás viajar a través del espacio.

Un laberinto compuesto por habitaciones cúbicas es el escenario de esta película de suspense y ciencia ficción. Un grupo de desconocidos despierta dentro de este laberinto y juntos deben conseguir salir de allí. Cada cubo/habitación es igual que la anterior salvo que posee un color diferente: blanco, azul, verde, ámbar y rojo. Cada espacio posee seis salidas diferentes, pero cada salida puede llevar a una habitación segura o contener una trampa ¿conseguirán los protagonistas salir de este extraño espacio?

Vincenzo Natali (1997)

CUBE

Para reflexionar sobre cómo construimos, percibimos y nos movemos por los espacios que habitamos, os proponemos una película, un libro y un artículo de una revista digital.



LA REALIDAD AUMENTADA Y SU DIMENSIÓN

EN EL ARTE: La obra aumentada

David Ruiz Torres (2011) Vol.5 Arte y Políticas de Identidad

El campo del arte representa uno de los ámbitos del conocimiento más fructíferos en cuanto al tratamiento de la Realidad Aumentada, que no sólo se plantea desde un punto de vista tecnológico, sino que además ha realizado nuevas experiencias en las que se juega con la concepción de interconectar dos mundos en los que lo ficticio y lo real conviven en un mismo espacio.

Este arquitecto realiza un repaso de diferentes tendencias artísticas (desde las vanguardias de principios de siglo XX a los situacionistas, desde el minimalismo hasta el land art) que han concebido el acto de andar o deambular como un instrumento de conocimiento y modificación del espacio. Una reflexión sobre cómo un gesto tan primitivo y sencillo ha ido transformando simbólicamente tanto el espacio natural como el antropológico.

WALKSPACES. El andar como práctica estética.

Francesco Careri (2002)

Un, dos, tres. ¿Dónde estás aquí, allí o ahí?

¿Conoces todos los espacios de tu casa? Sabes lo que hay "aquí" y "allí"... pero, ¿y "ahí"?

→ Los dispositivos digitales abren puertas a nuevos espacios que queremos que descubras con esta actividad. Te proponemos un nuevo juego del escondite. Ahora puedes esconderte en muchos más espacios y puedes buscar de múltiples formas.

1 Todos los jugadores tienen que disponer de un dispositivo digital con conexión wifi: móvil, tablet, portátil...



2 Todos se reúnen en un espacio físico, que se llamará "casa", y se conectan por Hang Out.



3 Se elige a una persona como encargada de buscar a los demás.

4 Los demás participantes van a esconderse en un espacio que puede ser tanto físico como virtual (Facebook, Twitter, tuenti, Instagram...) o ambos.

5 La persona elegida tiene que contar con los ojos cerrados hasta 20 para que los demás se escondan.



6 Cuando termine de contar tiene que avisar diciendo: "¡ya voy!", y poniendo un mensaje de texto en el chat de Hang Out. A partir de ahí empieza su búsqueda de los demás participantes por el espacio físico y virtual.

7 Quienes están escondidos deben dar pistas a través de Hang Out de dónde se encuentran.

8 Al encontrar a una de las personas escondidas, quien está buscando tiene que tocarle con la mano y decir: "¡pillado!", si le encuentra en un espacio físico, o poner en el chat del Hang Out; "¡Pillado en...!" si le encuentra en un espacio virtual.

9 Cualquiera de las personas escondidas puede salvarse de ser encontrado si consigue volver al espacio de reunión inicial, "casa", sin ser descubierto. Cuando llegue allí dirá en voz alta y escribirá en el chat del Hang Out: "¡casa!".

A partir de este modelo, los participantes pueden crear variantes inventando sus propias reglas de búsqueda, de forma de salvarse, cómo moverse por los espacios físicos y virtuales... Crea tus formas de jugar al escondite "aquí", "allí" y "ahí".