

TRIPLE HORROR

Tatiana Amuñanco - Charo Buitron - Joaquín Miranda Pazcel - Mabel Carral
Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes

Resumen

En esta oportunidad hemos seleccionado un trabajo final, realizado en la cátedra Fundamentos Estéticos/Estética durante el año 2022. El mencionado se materializó partiendo de la instalación virtual "Triple horror" llevada adelante en el año 2021 en la carrera de Diseño Multimedial, trabajando mitos paranormales de la ciudad de La Plata. Esta instalación que realizó el estudiante Joaquín Miranda Pazcel fue abordada por el grupo, a partir del entrecruzamiento donde obra y marco teórico de los contenidos de la cátedra, se funden para hacer una elaboración teórica reflexionando acerca de tópicos como el arte virtual, las instalaciones digitales, lo multidisciplinar y el usuario. La presente producción seleccionada da pie a un abordaje donde afloran ciertas cuestiones: la obra como instalación, lo monstruoso, y el impacto de las TIC en el campo artístico contemporáneo

Palabras clave: Instalación digital, usuario, terror, transitable, multidisciplinar.

Introducción

En este trabajo abordaremos la instalación virtual "Triple horror", realizada en el año 2021 en la cátedra Taller de Diseño Multimedial 3. El proyecto de la materia tenía como fin crear instalaciones digitales sobre distintos mitos paranormales de La Plata, y el grupo que elegimos particularmente decidió hacerla sobre los fantasmas de la Unidad 22-Lisandro Olmos. Ese establecimiento transcurrió por distintas facetas, siendo primeramente un hospital para tratar enfermos por tuberculosis, luego una cárcel de mujeres y por último una unidad hospitalaria de agudos, lo que implicó la generación de infinidad de mitos truculentos alrededor de su existencia.

Triple Horror fue producida en el contexto de una pandemia mundial, lo que implicó, al menos en nuestro país, restricciones que afectaron la circulación de cada persona y, más generalmente, las actividades presenciales de la Universidad. Es por eso que la obra cuenta con la peculiar característica de enmarcarse en un proyecto de cátedra que fue pensado enteramente presencial, pero que finalmente concluyó por construirse y recorrerse desde un plano plenamente virtual.

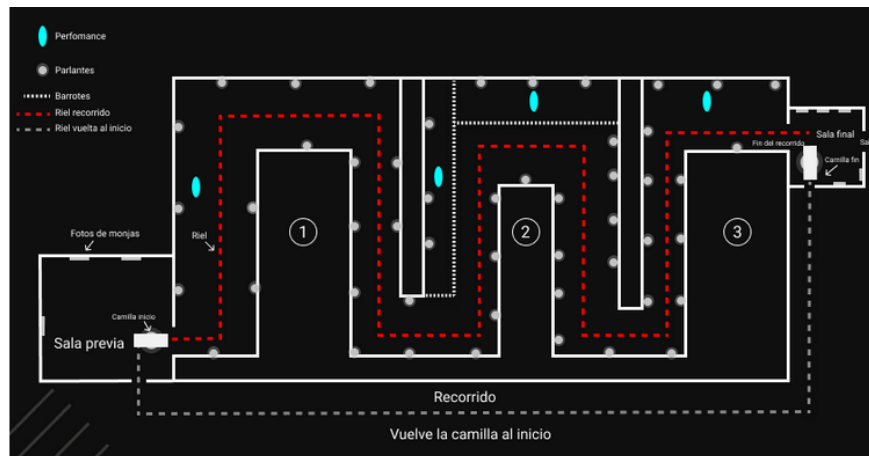
En este sentido, el presente escrito se propone realizar un análisis de la obra mencionada desde la perspectiva de distintos autores trabajados a lo largo de la cursada, partiendo desde los términos en que Silvina Valesini (2016) define qué es una instalación, hasta pensando desde Claudia Giannetti (2005) todo lo que conlleva el hecho de que, en este caso, sea digital. Por otro lado, se tomarán transversalmente a lo largo del análisis ciertas ideas de monstruosidad tomadas de los pensamientos de Carlos Fajardo Fajardo (2001).

La instalación

Elegir como práctica artística a la instalación no fue algo aleatorio por parte de los realizadores de Triple Horror, sino que responde a que la misma sea el arquetipo contemporáneo, lo cual da pie a una perfecta implementación de lo multimedial. Es necesario entender, entonces, que no etiquetamos a esta obra caprichosamente bajo la idea de instalación, sino que cumple con

características básicas que la insertan en esa denominación. Una instalación debe ser una experiencia singular y directa con un espectador corporeizado, ya que eso es lo que le da entidad (Valesini, 2016). En la obra que proponemos analizar, el usuario se encuentra en un entorno hostil y solitario, que lo invita a que experimente ese camino de forma individual, ya que la camilla virtual admite a una sola persona en su recorrido. Yendo a la idea de corporeización, Triple Horror ofrece una experiencia que, al ser online, no le exige al público un cuerpo presente, pero sí uno interconectado a través de la red, como menciona Claudia Gianetti (1997). El arte de hoy en día, al abrir su campo a las nuevas tecnologías, permite nuevas formas de experimentar la presencia, lo corporal, y las instalaciones virtuales, como es el caso de la obra que mencionamos, hacen uso consciente de esta posibilidad.

A lo largo de la experiencia el usuario va tomando decisiones que pueden o no cambiar el curso de las acciones, y eso es también otro punto que la define como instalación, ya que es transitable por un público con capacidad de decisión, y no uno pasivo y contemplativo. La información y el marco de encierro son brindados por los artistas, pero el visitante virtual ya no es un mero receptor de información sino que la manipula a su gusto dentro de un campo de posibilidades previamente estipuladas.



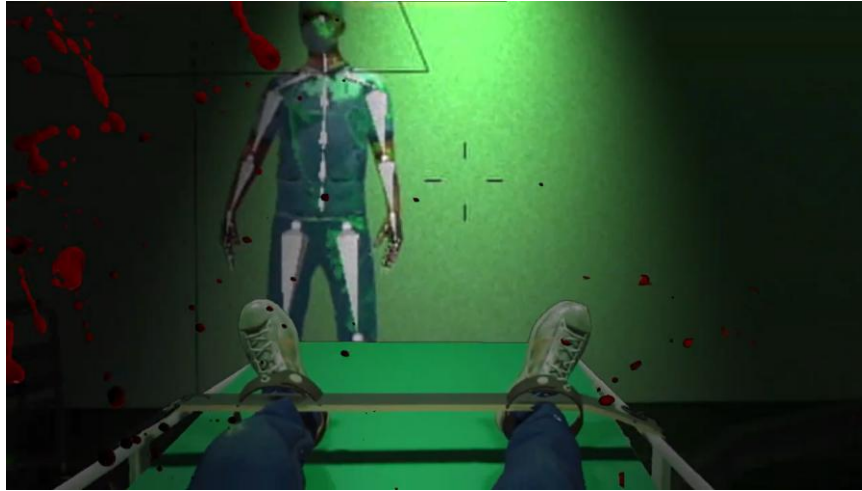
Vista general de la experiencia con sus 3 instancias. Imagen extraída de la obra.

Por otro lado, Triple Horror es una instalación que, si bien desde el inicio nos muestra un pantallazo de la totalidad de la obra con el mapa del recorrido, esconde y deja a descubrir por el usuario la materialidad completa, ya que sólo recorriendo hasta el final el visitante podrá haberlo visto, sentido y escuchado todo. Es por esto que podemos decir que es el usuario quien va construyendo mentalmente la obra, quien va completando con su imaginación ese ambiente hospitalario y maldito.

Multimedialidad transitable

Los cambios que trajo consigo la aparición de las TIC no dejaron de lado al campo artístico, sino que éste también se vio influido y atravesado por las nuevas tecnologías. Triple Horror nos parece un fuerte ejemplo del arte tecnológico, ya que es una experiencia que más allá de contar con características relacionadas a la instalación y lo contemporáneo, posee un gran componente virtual, multimedial y multidisciplinar que le da entidad en la fusión.

Al utilizar la palabra “experiencia” no hablamos sólo de la disposición o criterios que se tienen para generar la obra desde el lugar de artista, sino que se tiene en cuenta a un espectador activo que puede cambiar el significado totalmente, ya que posee poder de decisión. El comportamiento corporal del visitante virtual es de suma importancia, puesto que la experiencia se vuelve más peligrosa si, por ejemplo, el usuario/espectador se resiste, haciendo que las performances de los actores de voz se intensifiquen, produciendo que, por ejemplo, en la primera instancia de la obra, los enfermos de tuberculosis se le acerquen más, lo cual implica un empeoramiento del paso por el hospital y mayor peligrosidad.



Usuario atado en la camilla con la vista a uno de los enfermos de la experiencia. Imagen extraída de la obra.

El comportamiento corporal del individuo no solo construye y otorga envoltura figurativa al lugar, sino que lo dota de un propósito particular y de valor simbólico. A este espacio virtual se le suma el tiempo simulado que no tiene relación directa con la realidad de nuestro mundo. Se trata de un tiempo híbrido que confunde el tiempo de la máquina con el del sujeto y no existe de forma autónoma porque está vinculada al usuario del sistema interactivo.

Triple Horror es una instalación que resulta una experiencia inmersiva, es decir, puede ser percibida por otros sentidos además del de la vista. Esta es una obra multidisciplinar donde el complemento de estímulos visuales y auditivos ayudan a que sea para el usuario una experiencia única, otorgando diferentes perspectivas del contexto en el que se encuentra.

Una experiencia de terror

A lo largo de la experiencia de Triple Horror nos encontramos con diferentes características del concepto de lo monstruoso, situado en las categorías de la estética del feísmo y lo grotesco. Estas categorías, nacidas en la posmodernidad neobarroca (Fajardo fajardo, 1999), son fuertemente evidenciadas en la obra que analizamos, tanto desde lo visual como desde lo sensorial y auditivo. La rapidez en los movimientos de los distintos personajes de la instalación, el dinamismo y lo inesperado reinan en las imágenes visuales que Triple Horror nos presenta. Por otro lado, los sonidos que permanecen de fondo, los gritos y quejidos son inteligibles, resultan confusos y representan para el visitante una inquietud constante.

Quien inicia la experiencia no sabe de las consecuencias que tendrán sus decisiones, no posee la capacidad de divisar el completo de la obra y analizarlo, darle forma, comprenderlo. El usuario

entra en un mundo desconocido que no logra abarcar, acepta realizar este recorrido totalmente atado, meterse en este mundo laberíntico y discontinuo en el que no sabe con qué se encontrará tras pasar la puerta. Aquí podemos hablar de una obra que rompe con la norma clásica y la rigidez tradicional de juicio de valor estético, ya que cuanto más inestable, más monstruoso, y desde el morbo estético, más llamativo para el espectador, que se une también a esta ruptura.

Conclusión

Luego de este breve recorrido por la esencia de esta obra, creemos posible afirmar que Triple Horror es una gran obra para comprender muchas de las cuestiones que atañen al arte en este último tiempo. Los cambios que han traído consigo la globalización, las nuevas tecnologías y la aparición del arte contemporáneo, dejan presente en esta obra sus más importantes características.

Triple Horror nos muestra cómo lo multimedial toma protagonismo en la escena actual, presentándose como una instalación virtual que desestabiliza la noción moderna de espectador. Por otro lado, la desmaterialización de la obra tradicional también es un punto recalable en este trabajo, ya que la realidad en que nos introduce es completamente intangible para el usuario.

Es alentador poder notar cómo el arte, y principalmente el que se gesta en nuestra institución, está cada vez más dispuesto a dejar atrás lo tradicional para internarse en lo desconocido, en lo novedoso y disruptivo. La Pandemia por SARS-COV 2 (COVID-19) que acometió al mundo en el 2020 nos hizo creer que realizar y exponer arte sería imposible, que la actividad artística no se readaptaría y entraríamos en un agujero sin salida, sin embargo, Triple Horror es la prueba de que el arte jamás se queda atrás, de que incluso en los momentos más complicados, logra sobreponerse.

Bibliografía

FAJARDO FAJARDO, Carlos, *“Estructuras, figuras y categorías neobarrocas en el arte posmoderno”* (1999)

VALESINI, María Silvana; *“Lo político en la obra transitable: militancia y metáfora en dos casos latinoamericanos”* en *“La representación de lo indecible en el arte popular latinoamericano”* (2016)

GIANNETTI, Claudia; *“Estética de la simulación como endoestética”* en *“Estética, ciencia y tecnología. Creaciones electrónicas y numéricas”* (2005)