

# Jeffrey Jeffrey Shaw Shaw



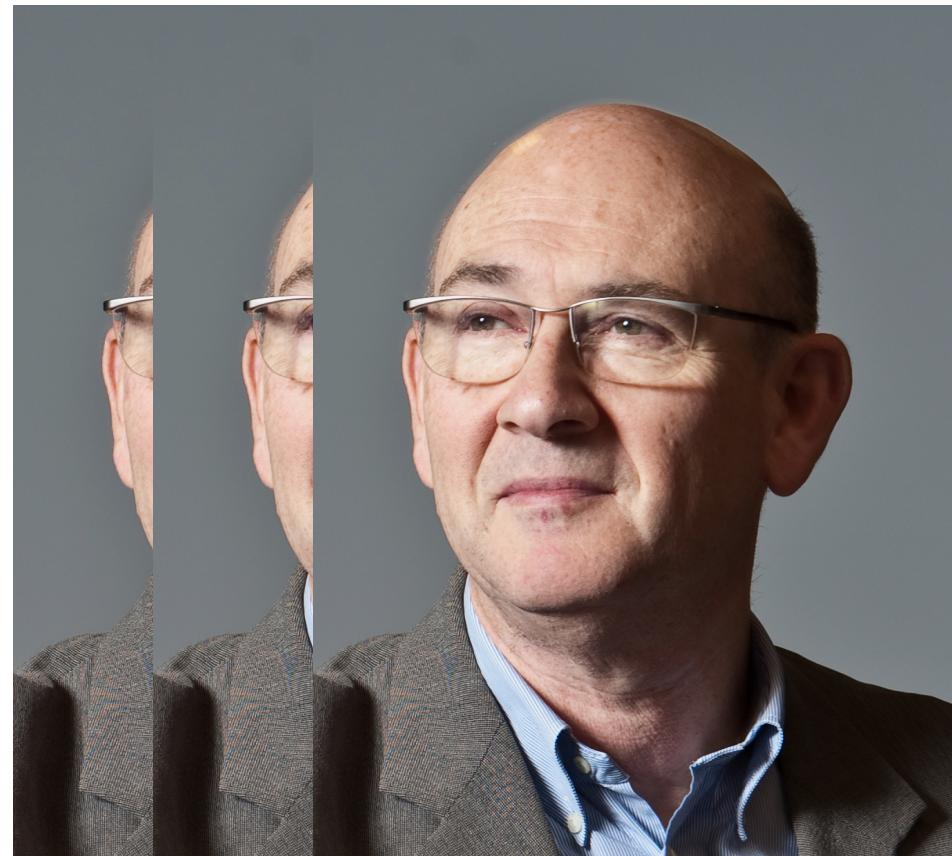
Pionero en el arte de los nuevos medios

**Jeffrey Shaw**

# Jeffrey Shaw

Como máximo exponente del Arte de los Nuevos Medios, el legado artístico de Jeffrey Shaw constituye un **referente** ineludible a la hora de afrontar nuevas **fórmulas creativas interdisciplinarias** en la era electrónica.

Anticipándose a la revolución digital, a partir de la década de los sesenta Shaw puso en marcha su **investigación en torno a procesos interactivos** desde un efervescente contexto político y socio-cultural. Desde sus primeras creaciones, entre el **cine y la performance**, este artista ha manifestado un profundo interés por la expansión de los medios hacia nuevas fórmulas que consintieran un mayor grado de intervención por parte del público. Bajo la influencia de Fluxus y del Accionismo vienesés, creó eventos e instalaciones en las que el **visitante adoptaba un papel predominante**.



## Comienzo

La búsqueda de nuevos espacios artísticos le llevó a experimentar con distintos soportes y materiales, como en el caso de **Smokescreen** (1969), una obra que consistía en ocultar tras una pantalla de humo la fachada de la Swansea University.

Entre sus primeros proyectos también se encuentran **Corpocinema** y **MovieMovie**, ambos realizados en Holanda en 1967, especialmente significativos al introducir el concepto de “expansión” dentro del ámbito visual.

La incorporación de múltiples agentes heterogéneos originaba un dinámico flujo de imágenes y de estímulos acústicos en un complejo espacio formado por pantallas múltiples.



## Desarrollo

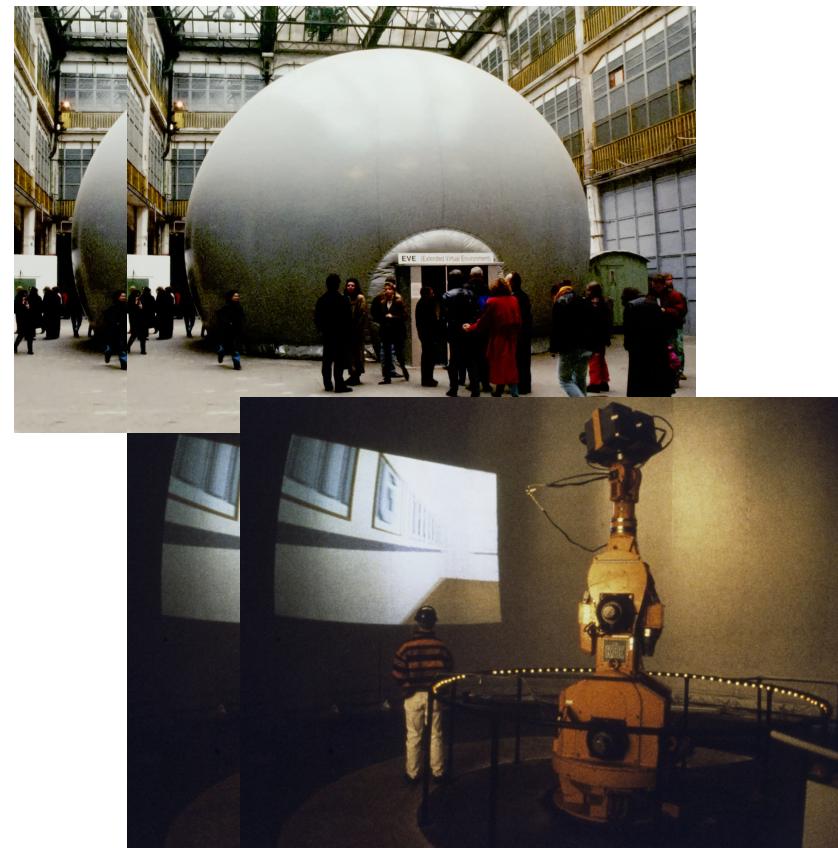
A partir de la década de los noventa, Jeffrey Shaw ha enfocado su trabajo creativo hacia la **expansión del universo visual mediante la creación de entornos virtuales**. En esta nueva fase, la incorporación de imágenes panorámicas ha resultado fundamental para ofrecer al espectador una sensación de inmersión total.

Ya en **1974** este artista empleó por primera vez la técnica del panorama en Diagrama, una performance audiovisual consistente en la proyección de más de dos mil imágenes desde seis proyectores distintos sobre una pantalla semicircular de doce metros de diámetro por tres de altura. Además, una cámara se ocupaba de grabar lo que estaba sucediendo en aquel espacio a partir de tres posiciones distintas, cubriendo un ángulo de 270 grados.



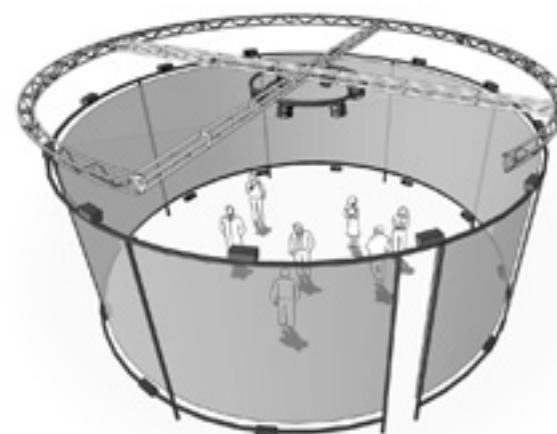
La obra más significativa de esta década, en lo relativo al papel protagonista de la estructura arquitectónica, sea EVE (Extended Virtual Environment, 1993). Shaw define este proyecto como un nuevo entorno de visualización interactivo e inmersivo construido a partir de una estructura esférica hinchable de nueve metros de altura por doce de diámetro.

En el centro está situado un robot con dos cámaras, cuyos movimientos son dirigidos por el espectador, equipado con un casco con sensores con el que controla la proyección de las imágenes.



A raíz del éxito logrado y como prolongación de EVE, Jeffrey Shaw presentó en el 2003 la primera versión de uno de sus proyectos más trascendentales: T\_Visionarium. Al igual que en la anterior obra, el usuario debía situarse en el centro de un habitáculo hinchable donde hallaría un casco y unos auriculares como interfaces para controlar el movimiento del sistema de proyección en el interior de la estancia.

Esta nueva versión ha sido posible gracias a la incorporación del sistema AVIE (Advanced Visualisation and Interaction Environment), el primer modelo de proyección estereoscópica de cine en 360 grados. La estructura de AVIE consiste en una pantalla de 120 metros cuadrados que rodea al público, proporcionando el ambiente ideal para una experiencia de inmersión tridimensional.



A diferencia del visionado tradicional y de la anterior versión de la obra, el espectador goza de libertad absoluta de desplazamiento y de un alto grado de interacción con la información icónica, pudiendo seleccionarla, decidiendo incluso el modo de proyección a través de un mando.

La espectacularidad de este tipo de visionado resulta especialmente atractiva si tenemos en cuenta que las imágenes son proyectadas desde una docena de proyectores. De este modo, los límites entre realidad y virtualidad quedan aún más difuminados pues, gracias a la incorporación de gafas 3-D, el usuario siente la sensación de poder llegar a entrar en la imagen seleccionada.

