

ŌPTIKO

2000 / 2014

TABLA DE CONTENIDOS

OPTIKO

2000 / 2014

© OPTIKO

ISBN: 978-956-353-917-2

OBRA INDEPENDIENTE

ISBN: 978-956-353-917-2



9 789563 539172

PRIMERA EDICIÓN, JULIO 2014

WWW.OPTIKO.CL

EDICIÓN DE TEXTOS Y CONTENIDOS:

PAULA JARAQUEMADA RASSÉ

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN:

PAULA ESPINA LÓPEZ

WWW.UNPIXEL.CL

NINGUNA PARTE DE ESTA PUBLICACIÓN PUEDE SER REPRODU-
CIDA O TRANSMITIDA, MEDIANTE CUALQUIER SISTEMA, SIN LA
EXPRESA AUTORIZACIÓN DEL AUTOR.

PRÓLOGO	6
PRESENTACIÓN	8
LOS PRIMEROS PASOS	
LA DANZA DE LOS VÉRTICES	18
DETRÁS DEL ECLIPSE	20
OPTIKO	22
EL LABORATORIO CÁMARA NEGRA	
CIROOPTICO	32
ESTANQUE MNEMOSINE	34
ESPACIO BINARIO	36
OPTIKO DIGITAL	
GAIA	46
ALUCINA	48
ECOS DE LUZ	50
SENSOR	52
SOLES PRIMITIVOS	54
OPTIKO LAB	
FRONTERA PSICOFÍSICA DE LO VISUAL	64
INMERSIONES ESCÓPICAS	66
EPÍLOGO	68

PRÓLOGO

Dentro de la variedad de proyectos e instalaciones que ha desarrollado el equipo OPTIKO, existe uno llamado "Ecos de Luz". Este concepto define muy bien el trabajo que realizan: la luz como eco, lo que significa pensar en sonido y en espacio, en reflejos (o rebotes), en sensaciones provocando un ambiente lleno de misterio.

El elemento central de su propuesta es "la luz", investigando una amplia gama de posibilidades en cuanto a su color, forma y dimensiones, transformándola así en un lenguaje que comunica y que nos transporta a "otro" espacio. Participar en una creación OPTIKO es sin duda una experiencia lúdica; sin embargo, trasciende a lo técnico y meramente formal. Su trabajo posee interés artístico, preocupación estética y más allá de eso, existe detrás una profunda

reflexión, que se interesa en la observación minuciosa de las reacciones y emociones del público. Así, lo que cada proyecto les enseña, es utilizado para mejorar la interacción.

OPTIKO es un ejemplo de perseverancia. La misma en sus catorce años de trayectoria, les ha permitido conjugar áreas multidisciplinarias con una férrea metodología. En este proceso, han instalado un verdadero trabajo de laboratorio, constituyendo de forma concreta un **Media Lab**, como no existe otro en nuestro país, en donde convergen arte, tecnología y nuevos medios.

Inician el año dos mil con un proyecto académico pensado para alumnos de arquitectura. La experiencia de este ejercicio aporta elementos que invitan a continuar con la investigación y

creación, que perduran hasta el día de hoy. El recorrido es largo y se relata en forma breve y pedagógica en la crónica que da motivo a este prólogo. Partiendo con el uso de proyectores de diapositivas intervenidas por diversos administradores, la luz aparece en sincronía con bailarines, en espacios donde el público está separado de la atmósfera visual; hasta llegar a propuestas donde lo central es la inmersividad del público, en una interacción cada vez más sofisticada: construir con luz otra realidad perceptiva de espacios, formas, sonidos y color.

Lo que menciono es apenas una escueta síntesis del proceso creativo realizado; sin duda existen muchos otros recursos y propuestas desarrolladas en el taller; la más reciente, es la posibilidad de "ver con los ojos cerrados", para

lo cual han desarrollado tanto el método como innovadores dispositivos de aplicación tecnológica, que nos permiten vivir esta experiencia. Desde mi visión de artista, que ha realizado una constante observación en cuanto al desarrollo de lo que hoy se da en llamar "Arte y Nuevos Medios", puedo decir con propiedad que estamos frente a un trabajo extraordinario e inédito en nuestro país e incluso más allá de las fronteras, que ha sabido construir una propuesta seria, con una actitud discreta, concentrados y dedicados a su quehacer. Determinación y propuesta ciertamente admirables.

Yto Aranda

Artista visual

Santiago de Chile, junio 2014

Licenciada en Artes mención Pintura, Universidad de Chile. A través de desplazamientos y cruces multidisciplinarios, enfatizando en torno a la pintura, la electrónica, lo digital y el sonido, ha desarrollado un trabajo de investigación y creación, formulando variedad de propuestas visuales. Funda en 1999 la Revista Online Escáner Cultural; impulsora de Comunidad "Abierta" Arte, Ciencia y Tecnología. Participa en forma permanente en exposiciones, encuentros internacionales y proyectos relacionados con arte y tecnología, éntrelos que se cuentan: Bienal de Video y Artes Mediales de Santiago (2005 y 2009); FILE - Electronic Language International Festival (2005, 2006, 2008 y 2009, Brasil); Bienal Internacional de Mérida (2005, 2007, 2009, México); Festival Montréal en Lumière (2008, Canadá); Brasil em Chile - Chile en Brasil Festival (2010, Chile y Brasil). LabSurLab (Quito, Ecuador 2012), Isea2012 (Albuquerque, Estados Unidos) e Isea2013 (Sidney, Australia). Sitio web: www.yto.cl

PRESENTACIÓN

Optiko, es una organización dedicada a la reflexión, experimentación, elaboración y montaje de propuestas basadas en el fenómeno de la luz y la visión. A sus 14 años de existencia realiza un recuento de su trabajo, aprendizajes y nuevas búsquedas. Pretende ser un testimonio y un reflejo motivacional para nuevas generaciones y propuestas de desarrollo.

Es fundado y dirigido por el arquitecto e investigador visual Ignacio Saavedra G. Los inicios de su trayectoria se encuentran en la V región, ciudad de Valparaíso; la misma donde ha desarrollado casi la totalidad de sus ideas y propuestas que actualmente son conocidas en el escenario nacional e internacional.

Instalándose como un taller independiente, inicia su recorrido de manera intuitiva, sin plan de desarrollo elaborado, presupuesto ni área de trabajo definida. Desde la arquitectura, el diseño, las ambientaciones sonoras, la danza, las artes visuales, la iluminación y la construcción escénica, se especializa en el trabajo de labora-

torio para integrar estas disciplinas y componer nuevos espacios donde sumergirse en otra realidad perceptiva.

Fue el mundo de las artes el que nos permitió desarrollar estas operaciones y construir así la utopía de anular todo lo que está en nuestro universo perceptivo cotidiano e ingresar a uno distinto; inundado de luces, colores, figuras, sonidos y movimientos. A partir de allí, se inscribe primariamente el trabajo del Optiko como una propuesta vinculada a las artes escénicas integradas, luego a las artes visuales y más recientemente al área de los nuevos medios.

Con el recorrer de este camino, hemos ido precisando nuestro ámbito de interés: la sensopercepción, desde un enfoque que ofrece experiencias de orden estético, que aspiramos aporten al conocimiento de las capacidades perceptivas y permitan a las personas maravillarse en la exploración de éstas capacidades. Para ello, ha utilizado diversos recursos, pasando desde la artesanía de diapositivas pintadas a mano para

generar la imagen, hasta la programación digital y las tecnologías de iluminación RGB.

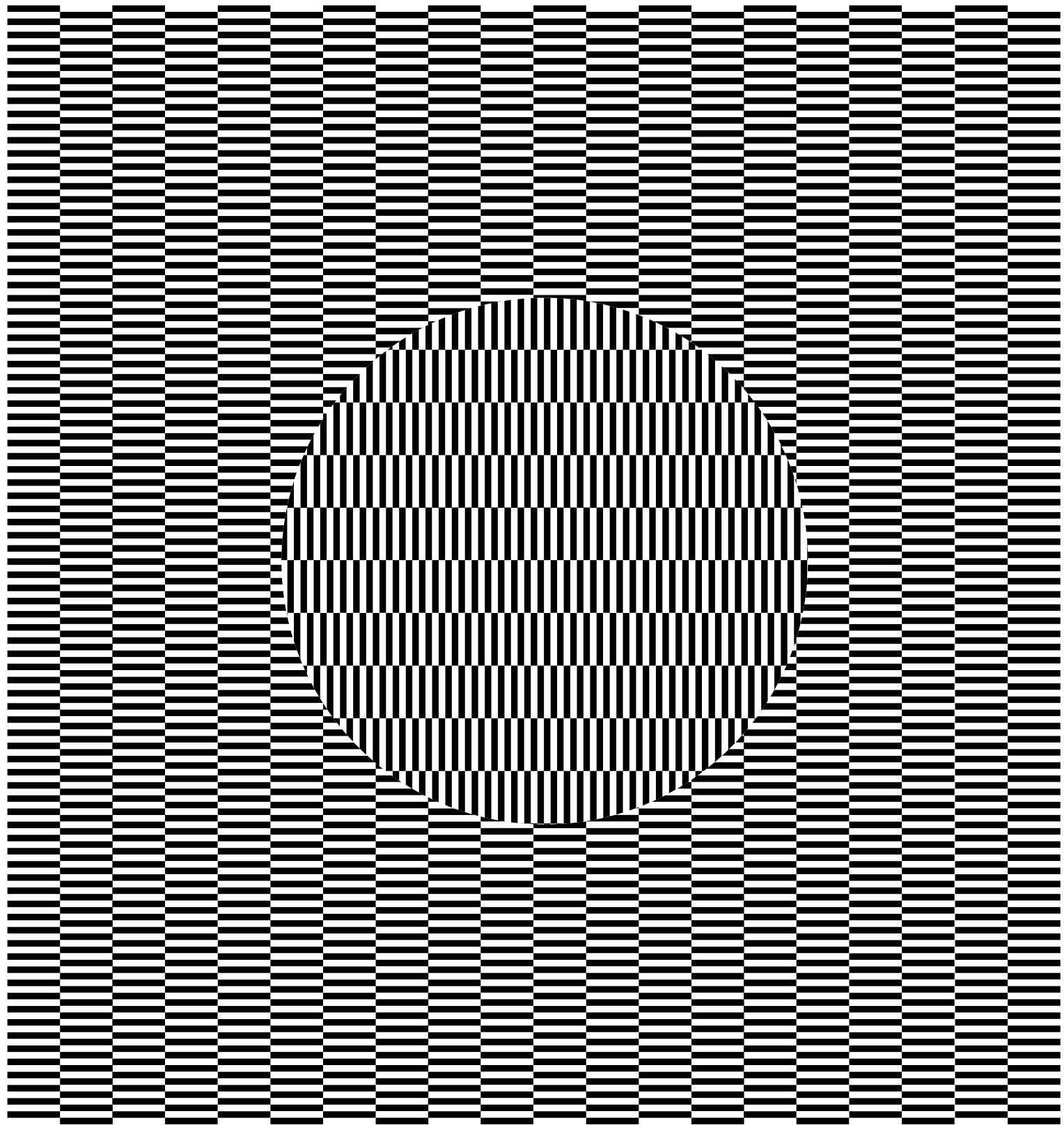
Sin duda su quehacer no ha estado exento de dificultades de todo orden, las mismas que lo han llevado a buscar diversas, acabadas e innovadoras soluciones, resguardando su propuesta base: la creación artística derivada de la experimentación y el uso y/o adaptación de dispositivos para el control de la luz; a fin de forzar la aparición de nuevas experiencias perceptivas, donde el espectador se integra a la puesta en escena y produce su propia obra. Esa es su intencionalidad, su principio y fin.

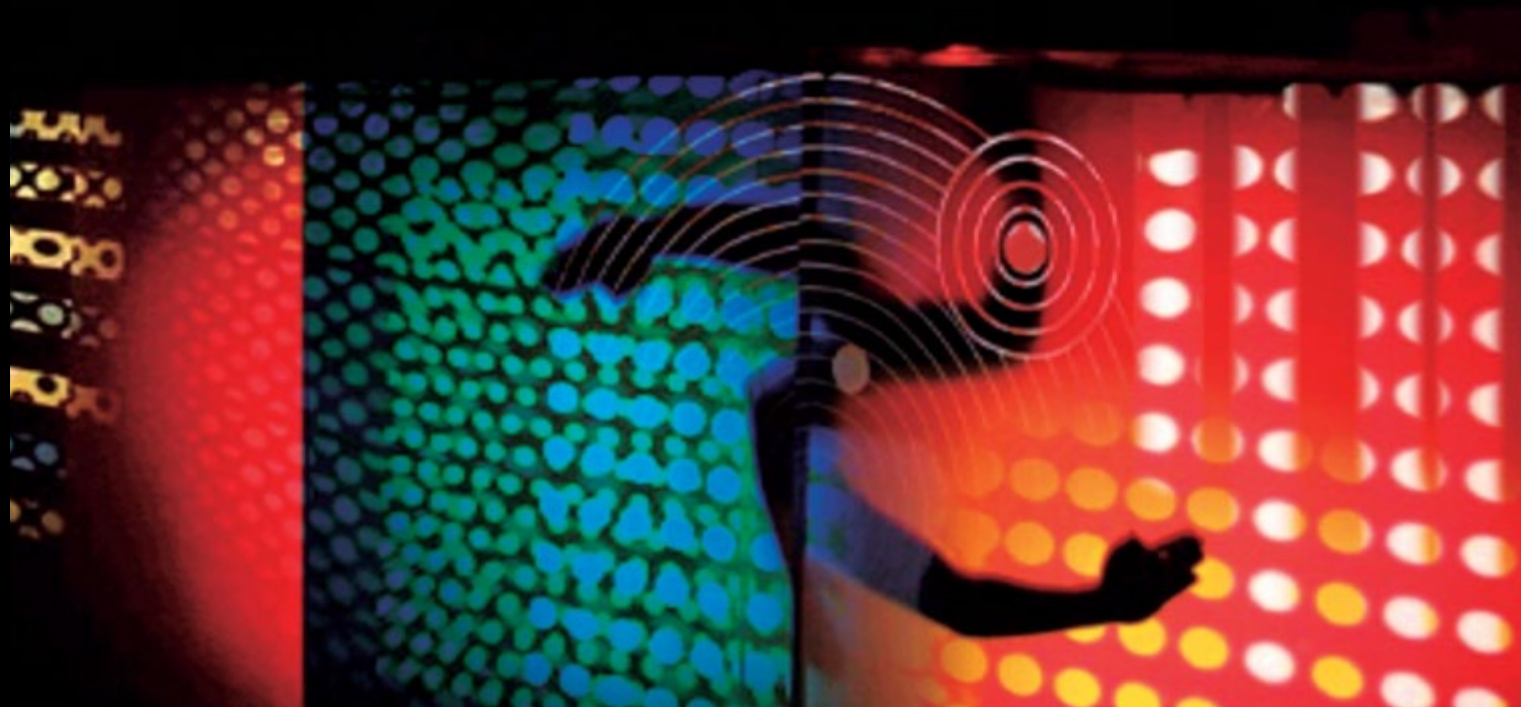
Muchas personas han acompañado este camino, motivados principalmente por la posibilidad de aprender y disfrutar con la concreción de esta innovadora y arriesgada propuesta. Todos ellos, se movilizaron por conocer sobre nuestras posibilidades perceptivas y las contribuciones que desde las artes y la tecnología podemos usar para desplazar los límites de la realidad perceptiva conocida.

Los contenidos de este texto se presentan en 4 apartados:

Los primeros tres, presentan los hitos y proyectos más relevantes desde el año 2000 al 2012; que reúne más de 15 obras exhibidas públicamente. Entre estos años, se reconocen 3 etapas o fases; cada una de ellas expresa una nueva faceta en la propuesta de OPTIKO.

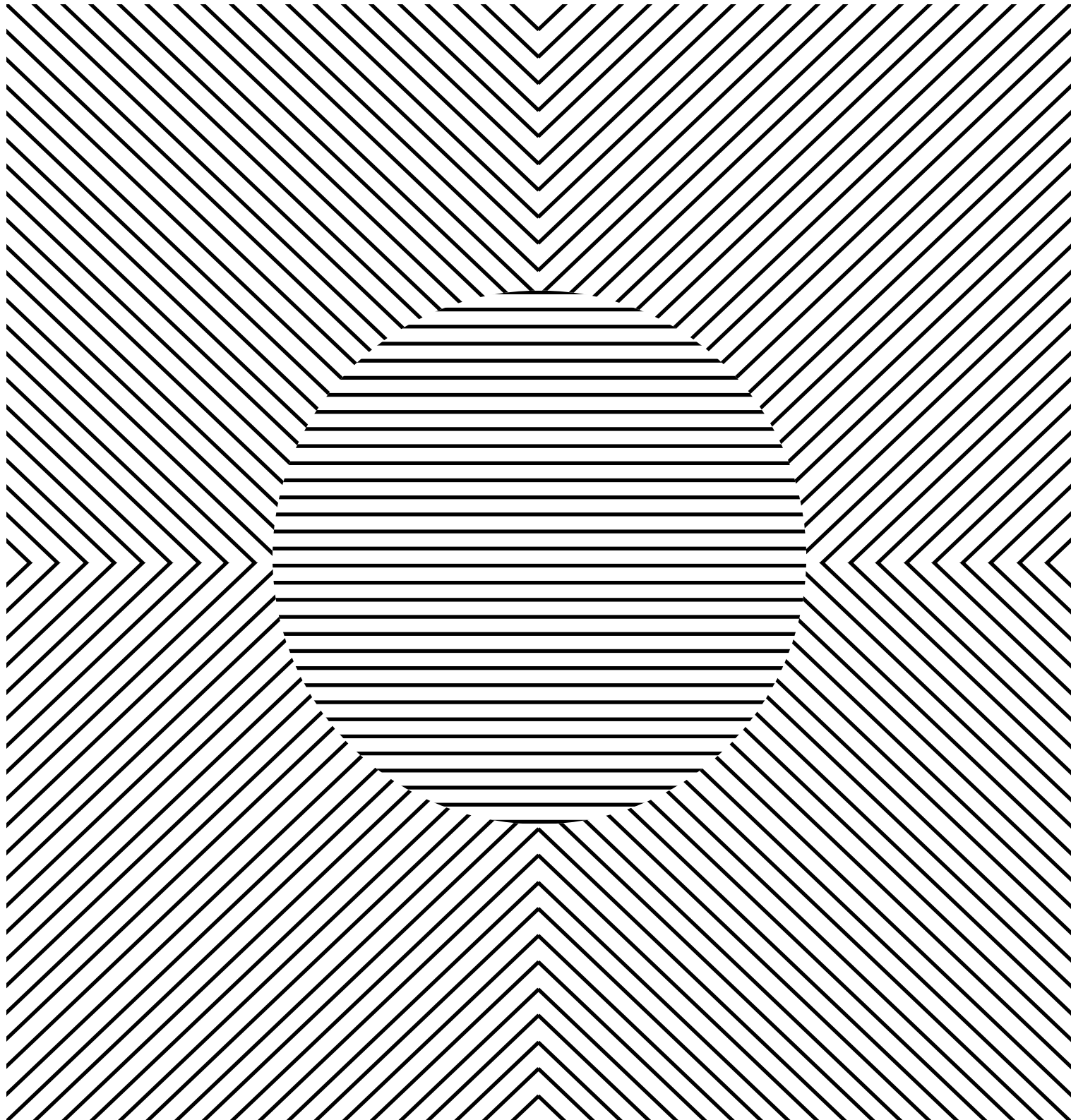
El cuarto apartado, representa la etapa actual en el desarrollo de Optiko, en el que se muestran los resultados de su último trabajo: Inmersiones Escópicas, experiencias y dispositivos perceptivos, desarrollado con apoyo financiero del Fondart Regional 2014, a través de la línea de fomento a las artes de la visualidad. Proyecto que resume todo el conocimiento acumulado de Optiko, e indaga sobre qué habilidades perceptivas y comprensivas puede abrir en las personas el uso de una plataforma de multi experimentación que - con los avanzados recursos tecnológicos disponibles en el Siglo XXI - integra la sensopercepción óptica, acústica y espacial.





LOS PRIMEROS PASOS

2000 - 2002



SÍNTESIS ETAPA 1

¿CÓMO SE ORIGINA?

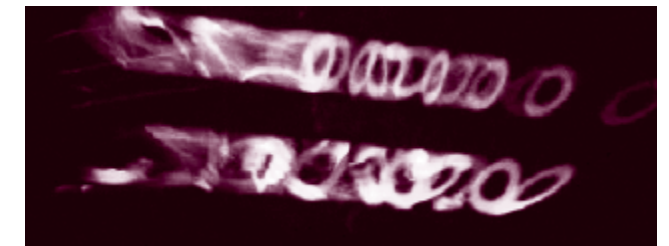
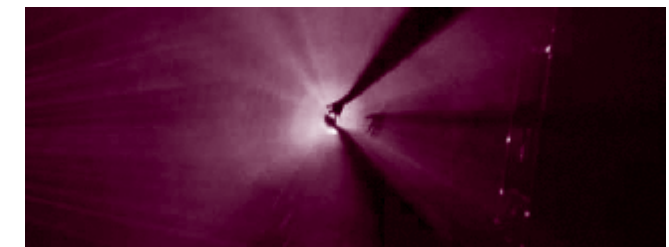
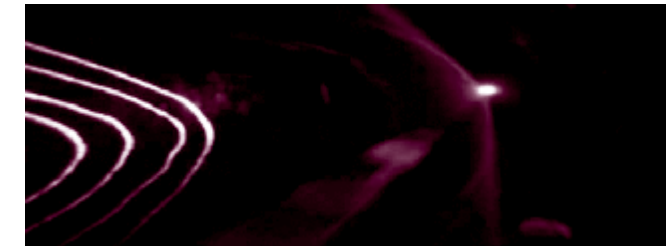
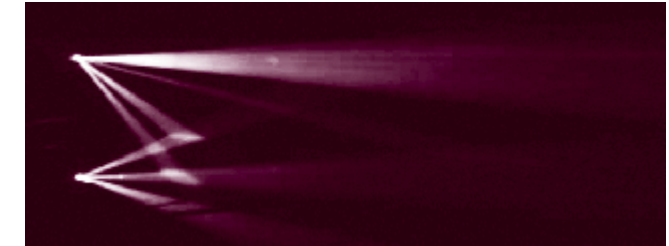
En el contexto de una instancia académica, al interior del Taller de Primer Año para alumnos de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Valparaíso, Año 1999.

En esta actividad, se desarrolla un trabajo investigativo sobre las formas, el cuerpo, el espacio y la escena. Se basa en un ejercicio práctico de experimentación en torno a 2 dimensiones de estudio arquitectónico: i) el espacio escénico y ii) el cuerpo escénico; buscando generar y responder preguntas asociadas a la construcción de espacios con cuerpos puestos en su interior.

Equipo de trabajo: 140 alumnos y 10 profesores a cargo: Sven Martin, Gustavo Ávila, Miguel Chapanoff, Claudia Ramirez, Silvia Dazarola, Franz Stark, Carlos Lara, Rodrigo González, Gonzalo Fernández e Ignacio Saavedra.

¿QUÉ HACÍAMOS?:

A través del método de ensayo y error, el taller en tanto espacio de oportunidad para el aprendizaje, se orientó a que los alumnos se enfrentaran a una experiencia espacial real, no sólo proyectiva imaginativa, que los obligara a pensar y dar solución a toda la cadena de actividades de una operación física, que incluía el manejo de la luz y la oscuridad, las formas puras, objetos como réplica o serie y movi-



mientos simples. Este proceso de aprendizaje fue apoyado por el bailarín y coreógrafo chileno Charlie Benner, quien a través de la danza contribuyó con la observación del cuerpo en espacios escénicos.

Los alumnos se organizaron en 10 grupos, cada uno desarrolló y exhibió una propuesta, que dio origen a la puesta en escena bautizada La Danza de los Tetramorfos.

¿A QUÉ NOS LLEVÓ?

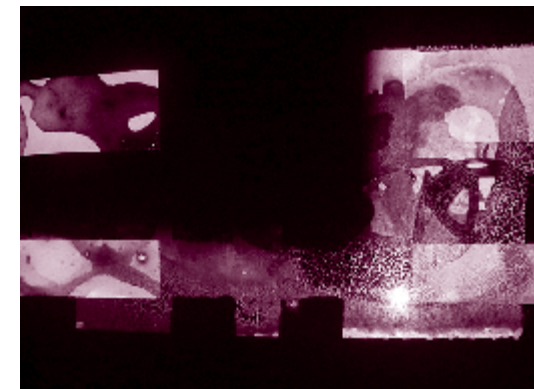
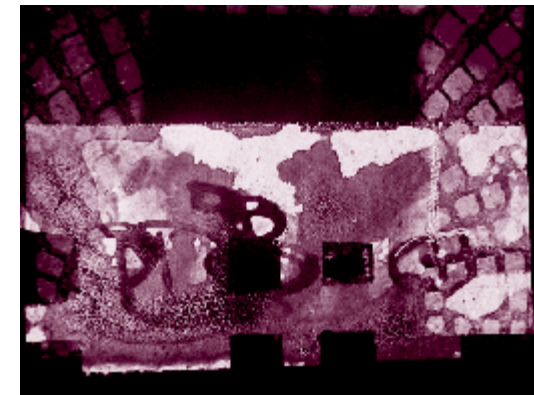
Terminado el año académico, uno de estos grupos - el dirigido por el profesor Ignacio Saavedra - es invitado a Festidanza Viña 1999, presentación que tuvo una excelente acogida del público, lo cual hizo plantearse la posibilidad de darle continuidad a este tipo de trabajo, y desarrollar un perfeccionamiento y análisis más profundo.

Se forma así la Compañía Claroscuro, que comienza a funcionar de manera independiente a la Universidad y su malla curricular.

Conjugando las destrezas de los primeros integrantes de esta Compañía, se inician interesantes exploraciones sobre la composición cuerpo y espacio, movimiento, tiempo y dibujo; cuya operación permitía intervenir la danza y la escena teatral para descubrir efectos visuales y crear con ellos nuevas propuestas escénicas. La construcción de la escena entonces, resultaba un argumento para investigar y resolver asuntos de diseño, estructuras, color, iluminaciones, equipamiento, etc. Bajo este propósito, nace la incorporación de la sombra como recurso visual.

En estos primeros pasos, se accede a espacios de ensayo en Teatro el Farol y posteriormente en Centro Cultural de Viña del Mar, donde funcionará el trabajo de taller durante su primer año.

Con auspicio del Puerto de Valparaíso, se compran primeros telones para las proyecciones de la Compañía.



REFERENTES:

Momix. Compañía norteamericana de danza teatro¹. Reconocida internacionalmente por la creatividad y belleza de sus espectáculos visuales, donde se recrea una atmósfera de fantasías luminosas, imágenes, sonidos y bailarines que transportan al espectador a un mundo mágico y surrealista.

Oskar Schlemmer. Diseñador, escultor y pintor alemán. Uno de los principales exponentes de la Escuela Bauhaus², y quien trabajara con los primeros efectos de iluminación.

FICHA TÉCNICA

Set de diapositivas dibujadas a mano, proyectores de diapositivas, telones giratorios, mallas de vestuario como proyección, ambientación musical, intérpretes escénicos, tramoyistas, operadores de proyecciones y diversos elementos como varillas, papeles, cartones, telas y velas entre otros, para la experimentación y diseño de la composición visual.

¹ Creada en 1980 por el prestigioso bailarín, coreógrafo y director Moses Pendleton.

² Escuela de artesanía, diseño, arte y arquitectura. Fundada en 1919 por Walter Gropius en Weimar, Alemania.

1. LA DANZA DE LOS VÉRTICES

REALIZADORES: [COMPAÑÍA CLAROSCURO]

PROPUESTA. Desarrolla una puesta en escena que resalta la ambigüedad de la mezcla entre sombra y luz, con el fin de romper la certeza en el espectador respecto de dónde están los objetos y los cuerpos. Involucra una reflexión y organización de estas partes, para tener control sobre una ambientación que transforme permanentemente la escena a partir de un efecto visual: aparición y desaparición del espacio y los actores. No existe guión dramático, sino sólo un guión visual, que sincroniza danza y música con la operación y aplicación de la luz.



AÑO: 2000

LUGAR DE EXHIBICIÓN: Facultad Arquitectura Universidad de Valparaíso, Teatro Municipal de Viña del Mar y Teatro Municipal de Valparaíso.

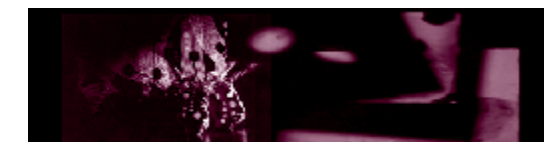
FUNCIONES: 4

PÚBLICO ESTIMADO: 2.600 personas

DURACIÓN: 5 minutos

EQUIPO DE TRABAJO: Juan Ignacio Chávez, Alejandra Sone, Nelson Andrade, Jennifer McColl y Ximena Gallardo; estudiantes de arquitectura que luego del taller de 1er año en la Universidad, se suman al trabajo voluntario para integrar el primer equipo Claroscuro.

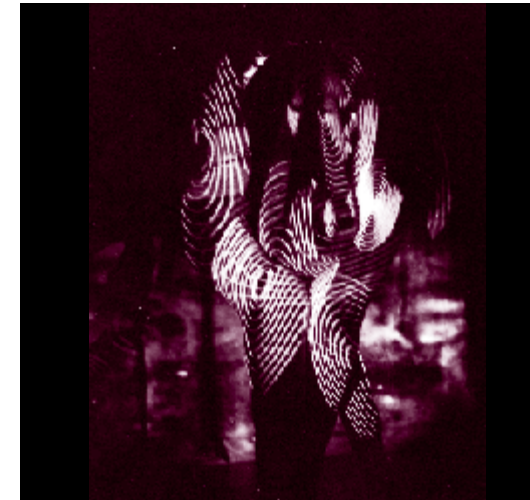
DIRECCIÓN: Ignacio Saavedra.



2. DETRÁS DEL ECLIPSE

REALIZADORES: [COMPAÑÍA CLAROSCURO]

PROPUESTA. Mejorar y ampliar la puesta en escena anterior, a partir del desarrollo de nuevas variaciones sobre las formas. La obra está compuesta por diez números o cápsulas visuales que se suceden temporalmente, evidenciándose la complejización de la operación técnica al incorporarse como nuevos recursos escénicos los focos de proyección, la sombra y los colores. Como hito de esta propuesta, se consigna la presentación en el Festival de Teatro de Viña del Mar.



AÑO: 2000.

LUGAR DE EXHIBICIÓN: Pub Piedra Feliz, Sala El Farol, Liceo 2 de Recreo, Centro Cultural de Viña del Mar.

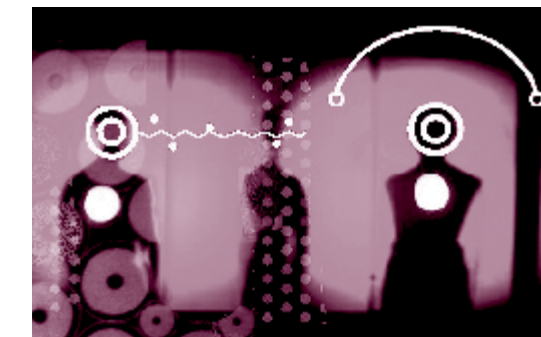
FUNCIONES: 21.

PÚBLICO ESTIMADO: 3.000 personas.

EQUIPO DE TRABAJO: Alejandra Sone, Jennifer McColl, Ximena Gallardo, Cristina Balbontín, Constanza Arroyo, Miguel Chapanoff, Gino Pietrantonio y Carolina Vera.

DURACIÓN: 50 minutos.

DIRECCIÓN: Ignacio Saavedra.



3. OPTIKO

REALIZADORES: [COMPAÑÍA CLAROSCURO]

PROPUESTA. Exhibir el desarrollo de las primeras técnicas de proyección manual que permitían la articulación de partes para componer escenas visuales complejas. En esta puesta en escena, resultado de los avances en el proceso de experimentación didáctica desarrollado en el taller, se abandona la danza y la actuación como recursos escénicos. Así, los integrantes de la compañía transmutan al rol de operadores escénicos, que trabajan centralmente tras bambalinas, manipulando equipos de música, proyección de imágenes prediseñadas y usando partes de su cuerpo (como las manos por ejemplo), para construir el guión visual. ambigüedad construida escénicamente para construir este relato.

AÑO: 2001- 2002

LUGAR DE EXHIBICIÓN: Teatro Quinta Rioja de Viña del Mar; Aula Magna Universidad Santa María; Aula Magna Universidad de Valparaíso; Facultad de Arquitectura Universidad Católica, Santiago; Facultad de Arquitectura Universidad de Valparaíso; Teatro Municipal de Viña del Mar; Bodega Simón Bolívar de Muelle Barón, Valparaíso; Colegio Mackay, Viña del Mar.

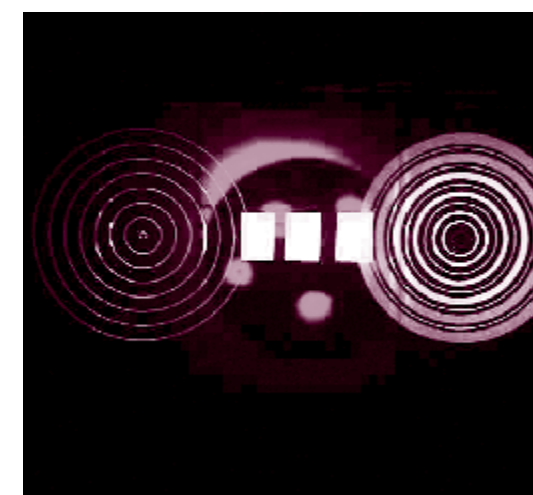
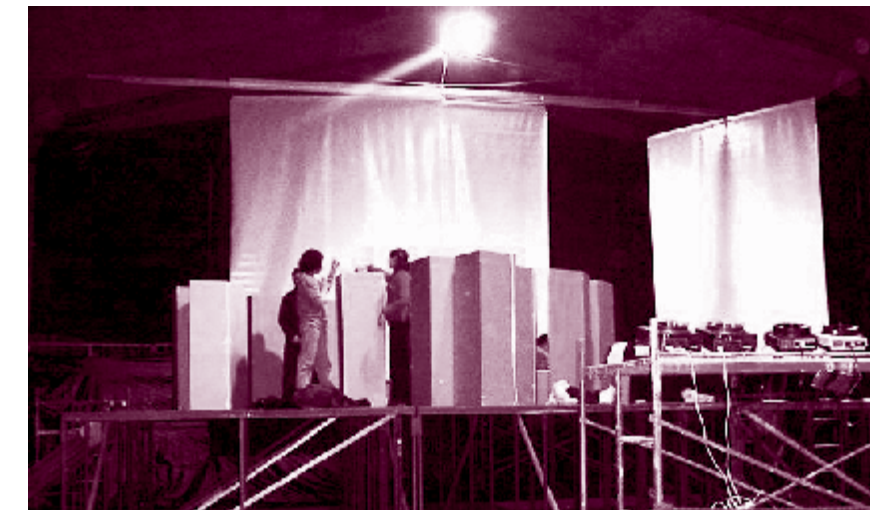
FUNCIONES: 28

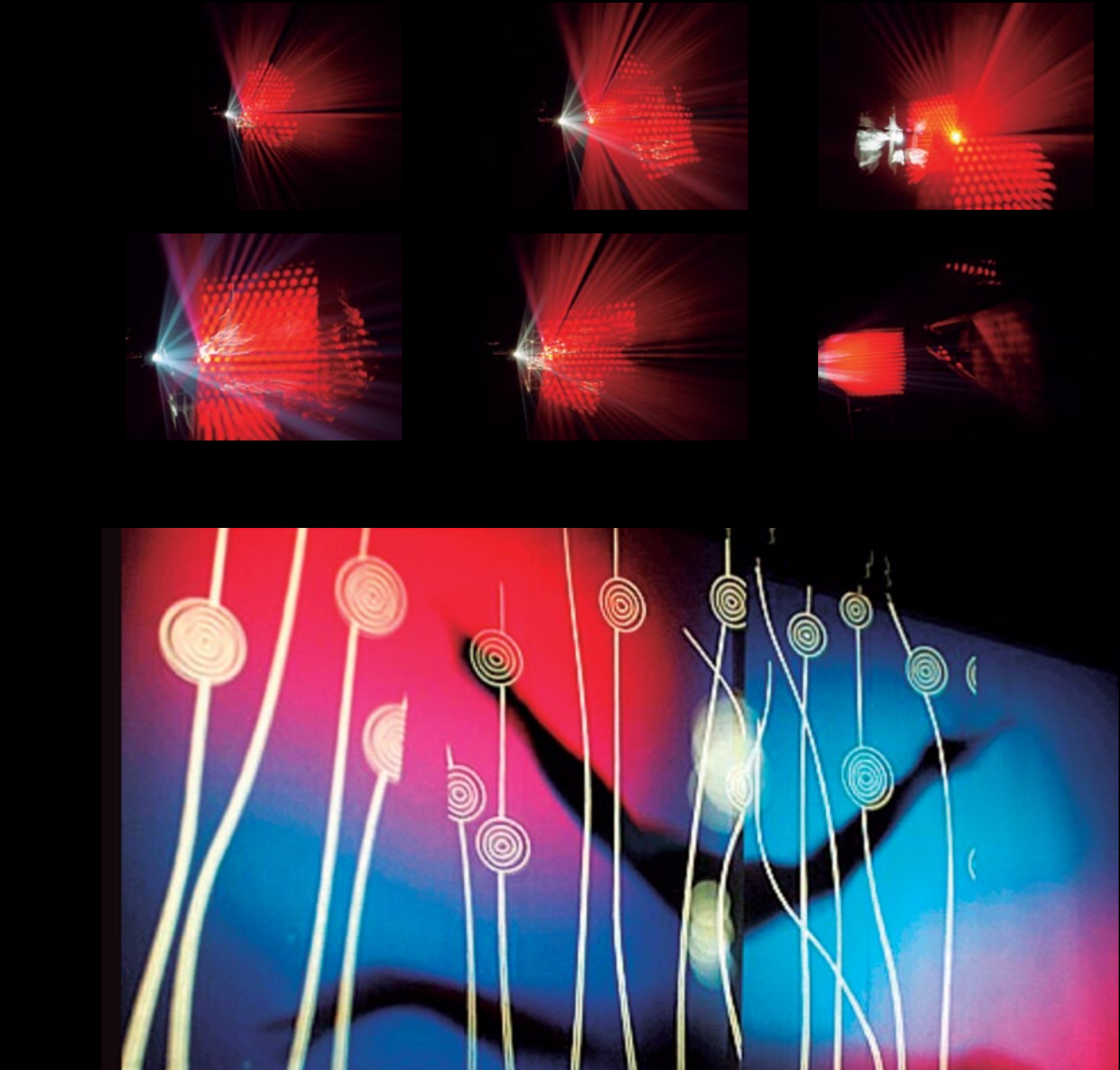
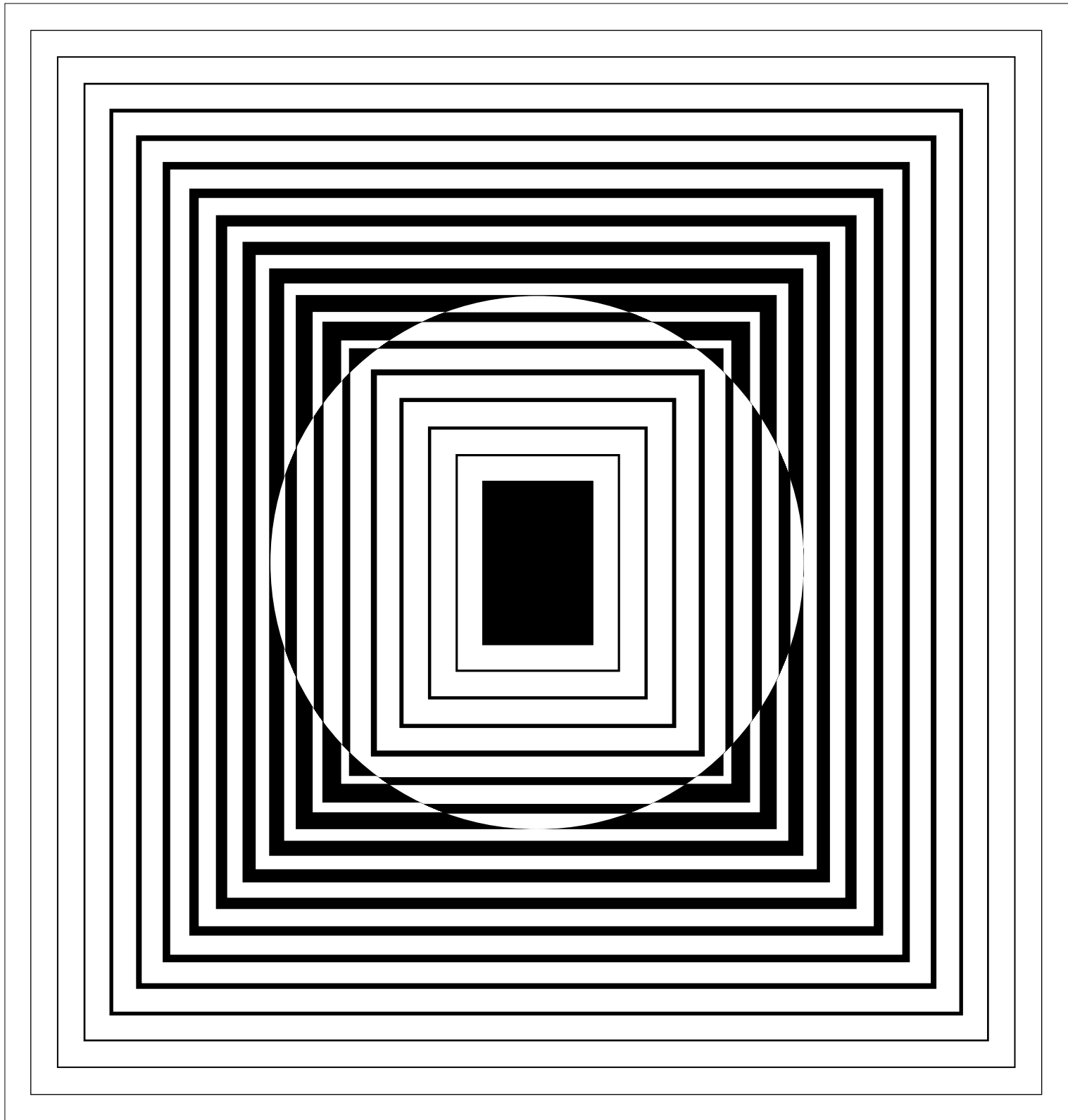
PÚBLICO ESTIMADO: 4.700 personas

EQUIPO DE TRABAJO: Ximena Gallardo, Marcela Canales, Carolina Páez, Rossina Allegro, Oscar López, Claudio Sepúlveda, Aquiles Pavéz, Bárbara Silva, Ernesto Tolosa, Kersthyn Comte.

DURACIÓN: 40 minutos

DIRECCIÓN: Ignacio Saavedra.







**EL LABORATORIO
CAMARA
NEGRA**

2002 - 2007

SÍNTESIS ETAPA 2

¿CÓMO SE ORIGINA?

Invitados por la Seremi de Bienes Nacionales de la V región, la Compañía Claroscuro – al igual que otros colectivos artísticos, culturales y barriales – se traslada a las dependencias de la Ex Cárcel de Valparaíso. Esto, motivados inicialmente por la necesidad de disponer de un lugar de trabajo amplio y de uso regular, que permitiera profundizar la investigación y la autoformación en torno al fenómeno de la luz, desde la perspectiva de la producción artístico cultural. Sobre ese contexto, a fines del año 2002 se emprende allí la tarea de habilitar un espacio de taller, el mismo que se fue mejorando gradualmente y que se mantendría operativo hasta el año 2007. Simultáneamente, y derivado de la afinidad por las nuevas ideas sobre cultura, democracia y ciudadanía que caracterizaron el período, se participa activamente en el movimiento Ex Cárcel

¿QUÉ HACÍAMOS?

Fieles a la dinámica de un taller de experimentación, nuestro quehacer se concentró en definir el marco disciplinar en que la Claroscuro funcionaría. Ya no es academia, tampoco es una propuesta del teatral, ni de danza ni de artes visuales. Si bien se han tomado algunos elementos de estas disciplinas, nuestra pregunta de fondo es ¿qué nos distingue?

La respuesta provino del arduo proceso prác-

tico realizado, trabajo que es posible resumirlo en 2 ámbitos:

1.- La incorporación de la escena como parte del acto. Para lo cual se diseñó, fabricó y puso en operación una cámara negra, estructura inflable móvil de gran formato, que por su color facilita trabajar en el control de la luz. Su existencia, permitió la utopía de anular todo lo que está afuera y disponer de una estructura escénica que te inserta y a la vez es parte de otra realidad espacial; repleta de luces y colores en movimiento.

2.- La reacción perceptiva de los espectadores frente al fenómeno de la luz, cuando éste es intervenido estética y tecnológicamente. Bajo este plano, se abren diversas exploraciones sobre cómo crear rayos de luz – por medio de la mezcla entre proyección lumínica y humo – para provocar una percepción táctil a partir de objetos que están hechos sólo con iluminación. La reacción del público frente a la posibilidad de tocar y ser tocado por estos objetos lumínicos, movilizó un sin número de reflexiones y ensayos para perfeccionar el efecto perceptivo.

¿A QUÉ NOS LLEVÓ?

Los años y orientación del trabajo que caracterizó esta etapa, nos permitieron generar y manejar un lenguaje técnico propio. Este lenguaje propio,

le dio distinción o identidad a nuestro quehacer, con lo cual comenzamos a tener presencia en giras, debates, eventos y financiamientos culturales a nivel regional y nacional. Las estructuras inflables y la experiencia viso espacial que sucede en su interior, se convierten en el sello inconfundible de nuestra propuesta visual; conceptualizada por algunos como “arte lumínico”.

Así mismo, las posibilidades de la cámara negra nos abrieron a un proceso más complejo y ambicioso: reducir la problemática de la escasez de espacios acondicionados para esta tipo de propuestas y viabilizar la continuidad y una más amplia divulgación de nuestro trabajo.

Por sobre los avances alcanzados, y producto de los vaivenes propios del incipiente estado de desarrollo en el área; 2 hechos centrales marcaron un punto de inflexión y de ajuste a la propuesta:

- Aunque exitosas en su resultado final, se comprueba que la envergadura de la infraestructura y equipamientos requeridos para las

exhibiciones públicas, obliga a una operación muy difícil de abordar con los recursos que teníamos disponibles.

- El incendio del taller en la Ex Cárcel, a fines del año 2007; con el cual se pierden no sólo las instalaciones, sino también computadores, proyectores, inflables y gran parte del material de trabajo acumulado desde los inicios (telones, dibujos, planos, diapositivas, música, vestuario, fotografías y registros audiovisuales).

En este punto, junto a la urgencia de trasladar el taller, nos planteamos la necesidad de automatizar los contenidos de la propuesta visual, reducir el equipamiento y construir estructuras inflables más livianas para simplificar su traslado y montaje. Se cierra así el trabajo manual de Claroscuro y se abre una nueva fórmula de investigación, que busca entender formas de provocar situaciones perceptivas viso-espaciales desde la tecnología electrónica digital.

El taller se rebautiza con el nombre de OPTIKO, por cuanto se acerca más a la definición lograda.

REFERENTES

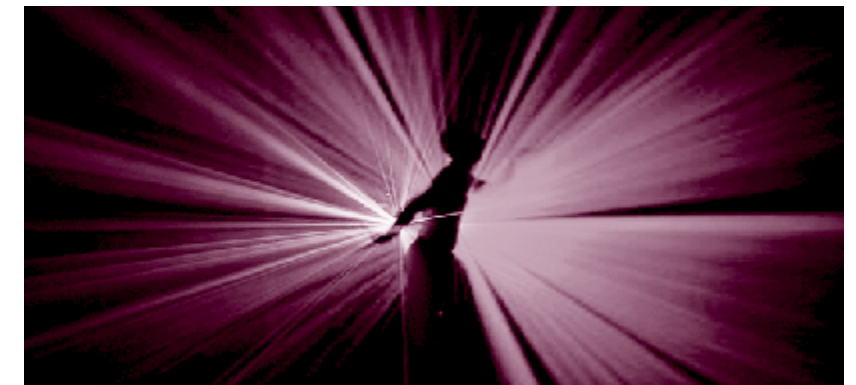
No conociéndose otras experiencias que aborden el fenómeno de la luz desde esta perspectiva, se recurre a la observación directa y al reforzamiento del trabajo de experimentación práctica en el taller.

A partir de los recursos tecnológicos disponibles en el país y un fortuito encuentro con la compañía de nuevos medios española Emotic que visitó Chile el año 2006, ingresamos al mundo de los proyectores multimedia. Al comprobar la potencia y calidad de esta luz, se decide girar hacia el uso de Proyectores Digitales; a pesar de la ausencia de evidencias de su óptima aplicabilidad en propuestas semejantes, y al alto valor de mercado de estos aparatos en sus primeros años de comercialización.

FICHA TÉCNICA

En primera instancia, se continúa el trabajo manual o analógico para la construcción de la imagen; al que se le suman las cámaras inflables, máquinas de humo, espejos móviles y fuentes de agua como elementos que aportan a la ampliación y diversificación de los efectos visuales.

En segunda instancia, se reemplaza lo analógico por equipos y programas computacionales para la creación y control digital de las imágenes y sonidos que conforman la propuesta.



1. CIRCOPTICO

REALIZADORES: [COMPAÑÍA CLAROSCURO]

PROPUESTA. Todo el teatro es el escenario de una cascada de imágenes creadas con luz. No hay ningún actor en escena, sólo objetos lumínicos que atraviesan al público desde diferentes ángulos de proyección. Estos objetos lumínicos que aparecen dentro del rayo de luz, son los protagonistas: imágenes en el espacio que son el resultado de una compleja y coordinada operación manual - semejante al malabar - de sombras, luces, dibujos y sonido, que crean un ambiente visual propio del mundo de los sueños o la fantasía.

AÑO: 2004

LUGAR DE EXHIBICIÓN: Evento Cultura en Libertad en Ex Cárcel de Valparaíso, Teatro de la Ex Cárcel de Valparaíso, Teatro Municipal de Quillota.

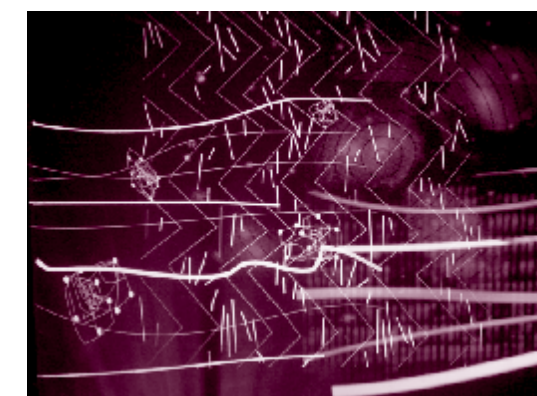
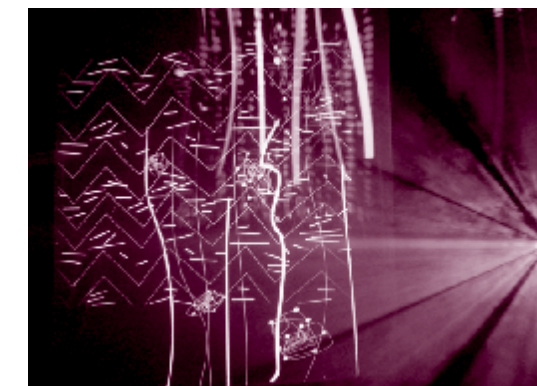
FUNCIONES: 4

PÚBLICO ESTIMADO: 1800 personas

EQUIPO DE TRABAJO: Aquiles Pavéz, Oscar López, Claudio Sepúlveda, Ernesto Tolosa, Bárbara Asenjo, Catalina Núñez, Karina Marey.

DURACIÓN: 45 minutos

DIRECCIÓN: Ignacio Saavedra.



2. ESTANQUE MNEMOSINE

REALIZADORES: [COMPAÑÍA CLAROSCURO]

PROPUESTA. La composición visual desarrollada sucede al interior de una infraestructura creada especialmente para amplificar la experiencia sensorial, transformando el espacio en el soporte de la imagen. Esa infraestructura, es una cámara inflable de 315 m² y 8 mts. de altura, que se acompaña de telones colgantes, un estanque de agua, proyecciones de diapositivas y humo, para representar a través de los efectos tridimensionales de la luz, el mito de la fuente de Mnemosine³. Incluyó la primera composición musical propia, elaborada como complemento dramático a la obra.

Constituye la primera obra financiada, a través de su postulación al Fondart, en la línea de artes integradas.

Es también la última realización de la Compañía Claroscuro.

AÑO: 2005

LUGAR DE EXHIBICIÓN: Bodega Simón Bolívar del Muelle Barón

FUNCIONES: Instalación de 3 días

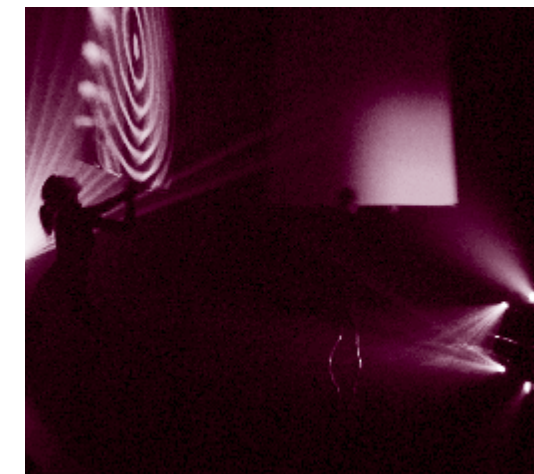
PÚBLICO ESTIMADO: 1800 personas

Última puesta en escena del grupo de trabajo organizado bajo la Compañía Claroscuro.

EQUIPO DE TRABAJO: Aquiles Pavéz, Jaime Díaz, Marisa Basualto; Marta Núñez, Virginia Cisternas, Vinka Ortega.

DURACIÓN: 45 minutos

DIRECCIÓN: Ignacio Saavedra.



³ En la mitología griega, Mnemosine es la diosa que personifica la memoria, aquella que “sabe todo lo que ha sido, es y será”, al poseer conocimiento sobre los orígenes y las raíces del mundo. También es el nombre de la fuente de agua donde permanece la memoria de los muertos, a la cual recurrían los poetas y reyes como fuente de sabiduría e inspiración.

3. ESPACIO BINARIO

REALIZADORES: [OPTIKO]

PROPUESTA. Primera exhibición del trabajo desarrollado como Optiko, basado en la composición de dos elementos: i) el manejo digital de las imágenes o contenidos visuales, para lo que se recurre a la programación en action script de Macromedia flash MX, y ii) el uso de una cámara negra cilíndrica, que envuelve al observador en un telón circular de 22 metros de largo y 4 de diámetro. En cada extremo de este tubo, hay 2 proyectores de rayos que por la realidad espacial que generan, hacen desaparecer la separación entre el escenario y audiencia, por medio de un guión visual tridimensional y musical continuo. Representa nuestro primer acercamiento a la idea de crear experiencias inmersivas⁴. Parte de esta investigación y toda la puesta en escena es apoyada financieramente por Fondart regional.

AÑO: 2006

LUGAR DE EXHIBICIÓN: Espacio Blanco, Valparaíso; Facultad de Arquitectura Universidad de Valparaíso; Colegio Saint Dominic, Viña del Mar; Iglesia La Matriz, Valparaíso; y Centro Cultural de España, Santiago.

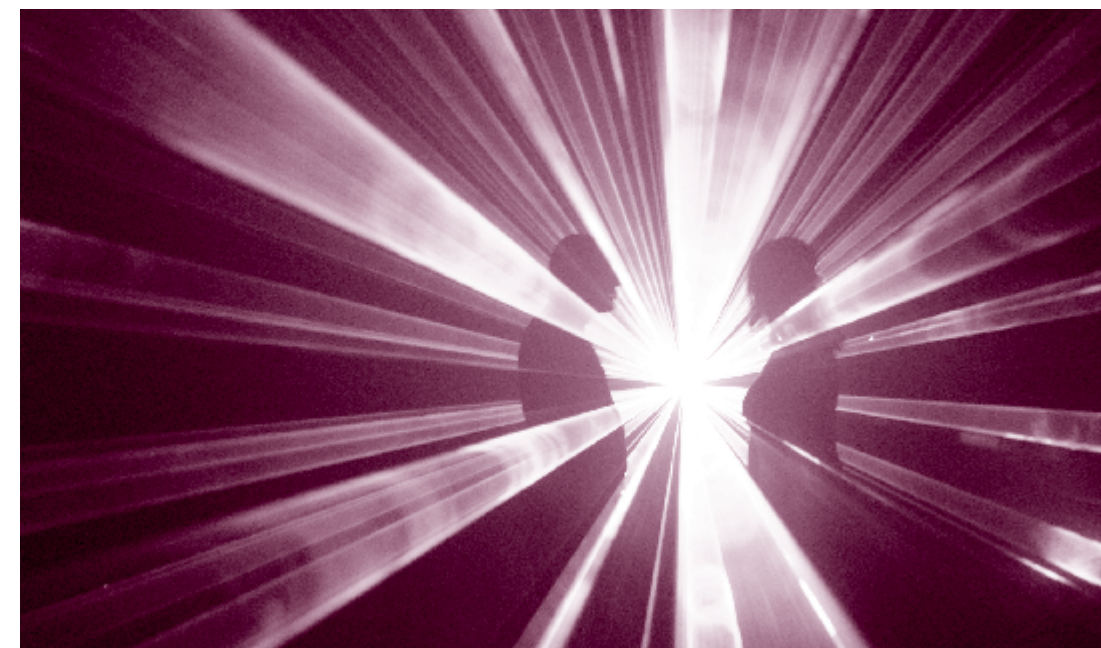
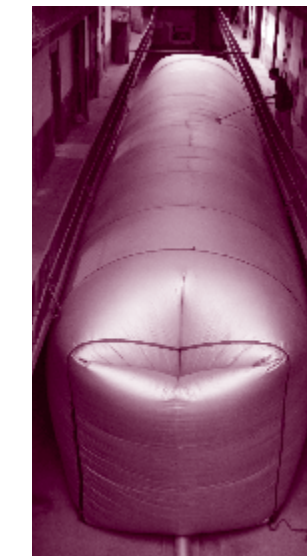
FUNCIONES: Instalación de 5 días

PÚBLICO ESTIMADO: 3.000 personas

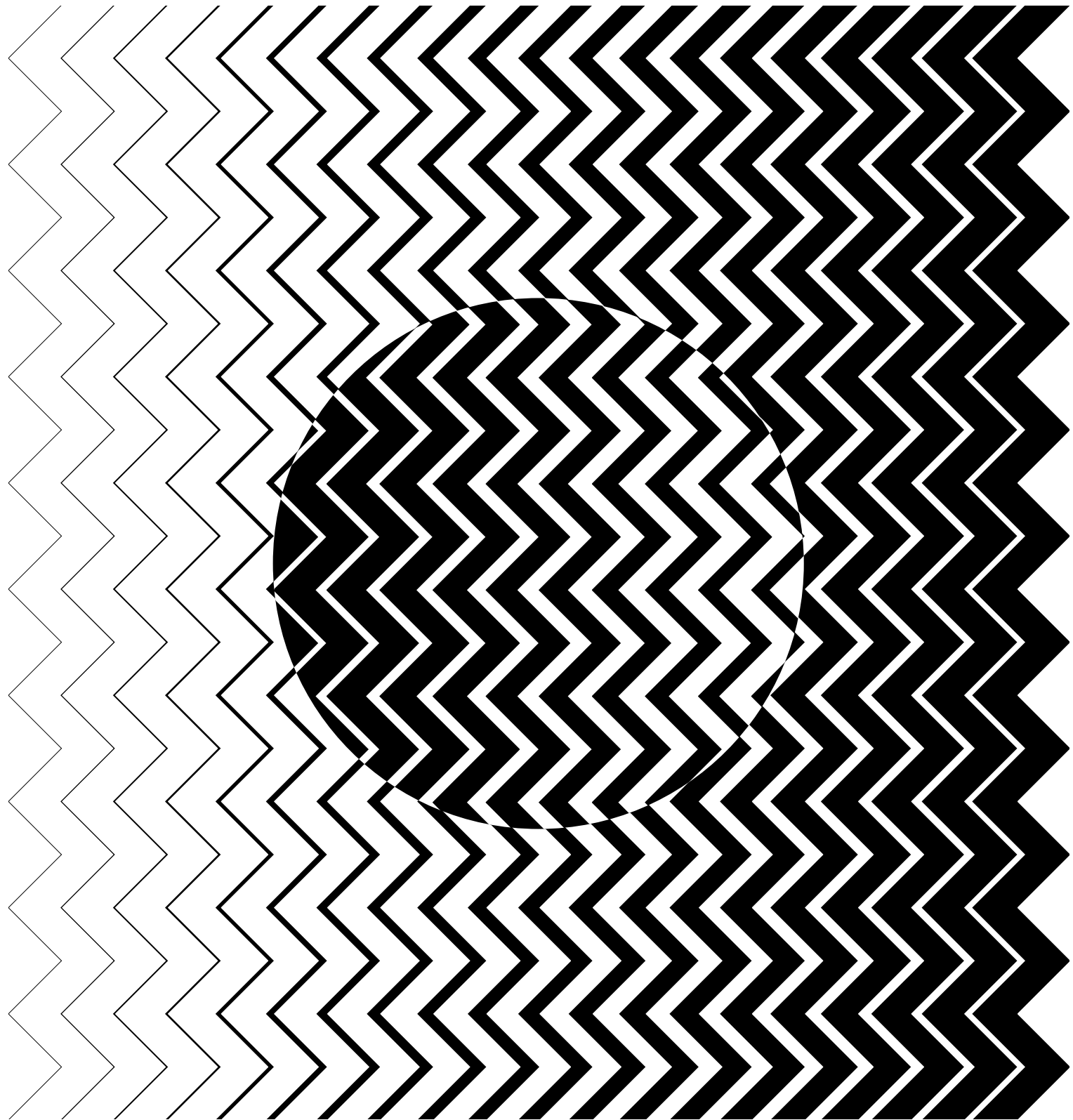
EQUIPO DE TRABAJO: Aquiles Pavéz y Francisca Vidal.

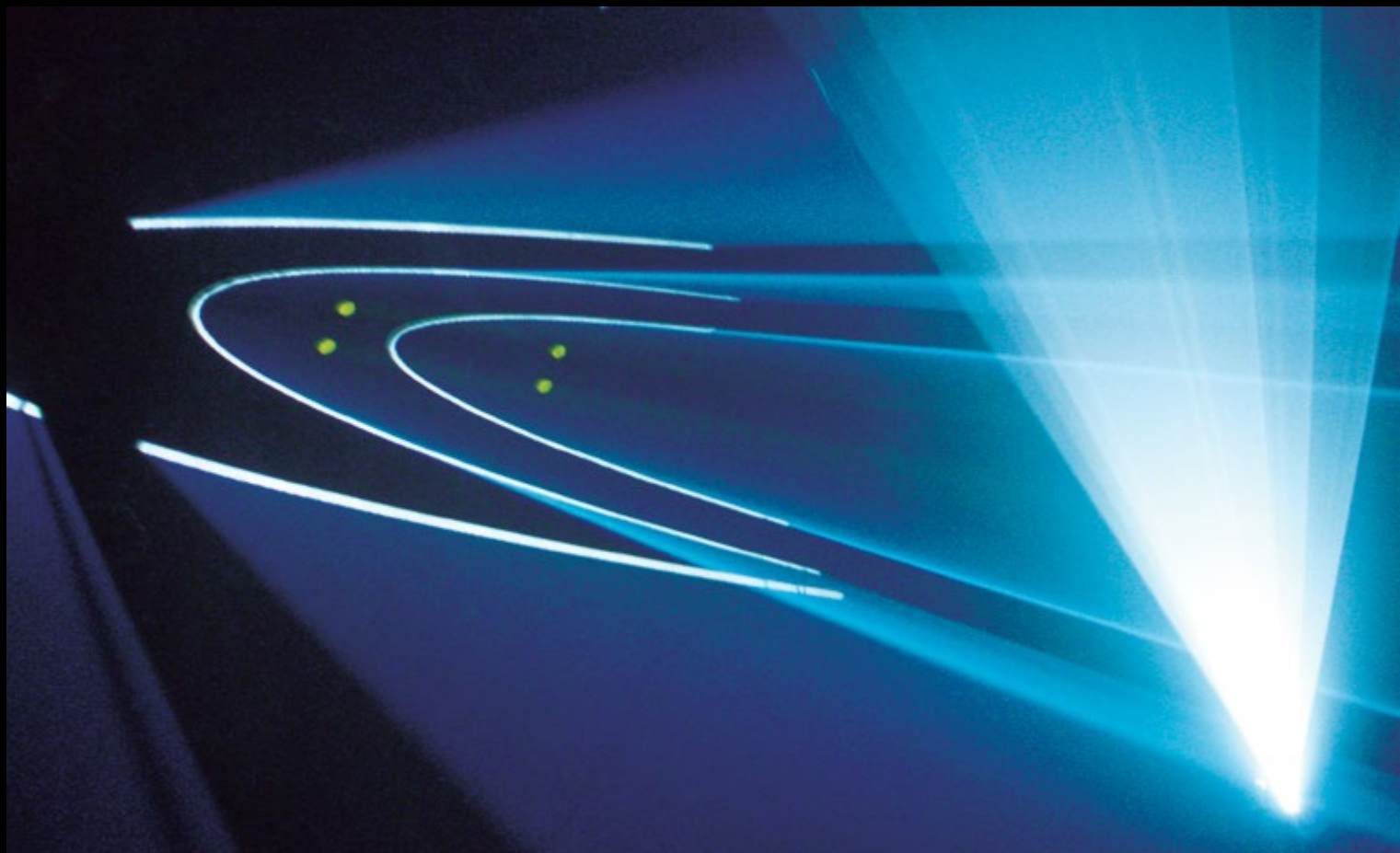
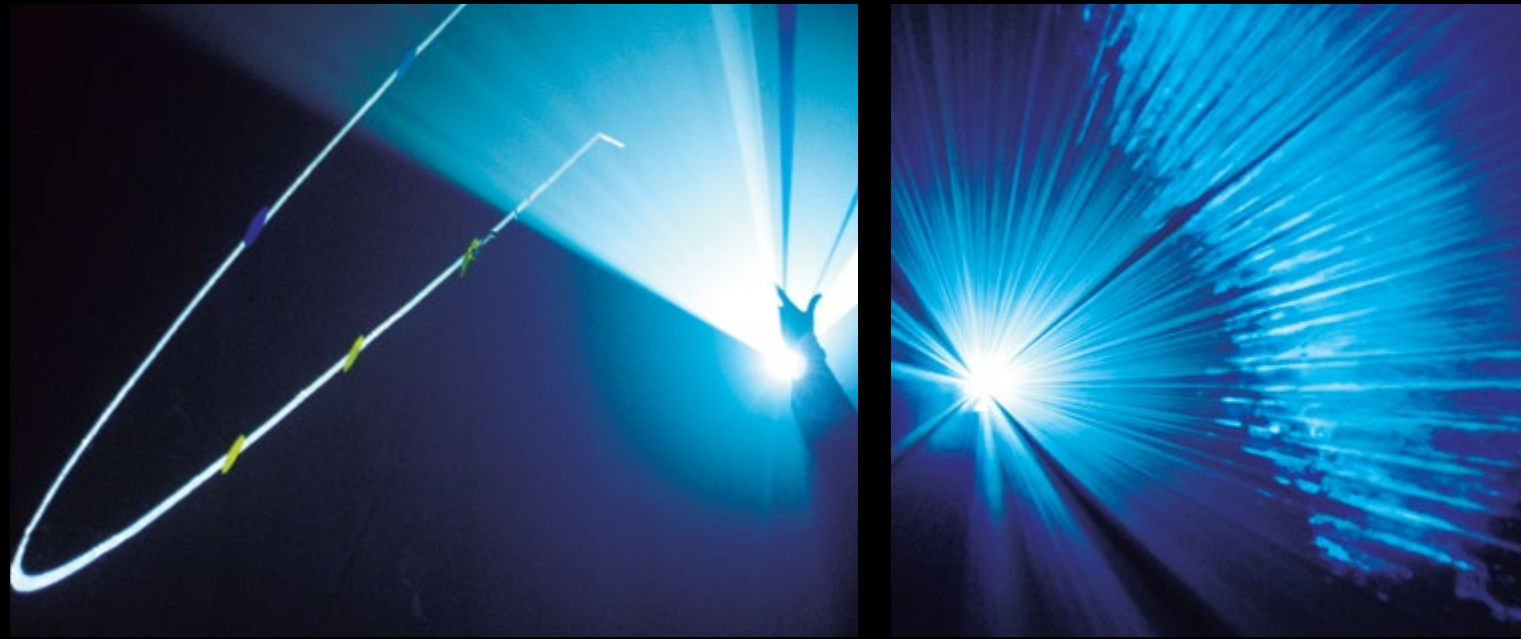
DURACIÓN: 8 horas continuas diarias. Las personas ingresan y salen del tubo en el cualquier momento.

DIRECCIÓN: Ignacio Saavedra



⁴ El concepto de inmersivo, deriva de una de las formas en que opera la realidad virtual. Se le define como toda experiencia, creada por un ordenador, en que el usuario deja de percibir la multiplicidad de estímulos provenientes del entorno y percibe únicamente los estímulos que la realidad virtual le ofrece. Los métodos inmersivos se asocian a un ambiente tridimensional, donde el usuario interactúa con el mundo virtual, a través de diversos dispositivos de entrada (lentes u otros), pudiendo modificar cosas en él y recibiendo la respuesta a través de sus sentidos. Se le atribuyen importantes efectos sobre la imaginación, ya que a través del mundo virtual podemos percibir y concebir realidades que no existen, de manera parecida a como hacemos con la creación artística.





OPTIKO DIGITAL

2008 - 2012

SÍNTESIS ETAPA 3

¿CÓMO SE ORIGINA?

En sintonía con la apuesta de simplificar los procesos y componentes involucrados en la propuesta (infraestructura, equipamiento, producción y control digital de la imagen), resulta necesario renovar también las competencias y funcionamiento del equipo humano. Así, el anterior elenco se redujo, con miras a profesionalizar la operación y a generar una actividad que supere lo extra laboral; que siendo muy atractiva, no permite dedicarle más que tiempos residuales.

Reinstalado el taller en el subterráneo de la dirección de desarrollo cultural de la municipalidad de Valparaíso (Ex café Vienés) y con un equipo de sólo 2 personas, se inició una etapa de dedicado estudio para incorporar y adaptar nuevas áreas y recursos asociados a los sistemas de proyección y automatización tecnológica, dirigidos originalmente para su uso en el mundo del trabajo. Lo anterior, significó dejar de lado no sólo el nombre de Compañía Escénica de Artes Visuales, sino también varios avances y ámbitos ya conocidos de la propuesta; produciéndose un cambio en el público y una apertura hacia otros grupos de interés.

Con el terremoto del 2010, y debido a las necesidades de espacio del municipio para hacer frente a la situación, se cierra el taller en Valparaíso y se traslada temporalmente a Santiago.

¿QUÉ HACÍAMOS?

Centrados en una propuesta que combina la creación de infraestructura con el diseño y manejo tecnológico de la luz para la producción de la imagen; se estudian, prueban y definen:

- Nuevas soluciones para los sistemas inflables, en tanto se les concibe como infraestructuras móviles y especialmente construidas y equipadas para este tipo de espectáculos culturales.

- Ajustes de fórmulas y dispositivos de proyección del rayo de luz, a partir de la identificación y control de las distintas variables para optimizar su aparición o visualización en el espacio.

- Una serie o biblioteca digital de objetos de luz (conos, cuadrados, curvas, pelillos, puntos, etc), y sus múltiples alternativas de modificación.

- Una plataforma digital que permite realizar animaciones vectorialmente y generar una secuencia automatizada de imágenes. Al no existir en el mercado programas ajustados a estos fines, se diseña uno; al que le dimos el nombre de flashing.

- Diversos prototipos de objetos y nuevos sistemas para la experimentación con luz; donde destacan:

FACE. Programa de proyección para cuerpos iluminados y máscaras de luz, para ser aplicado

en fotosesiones individuales o grupales.

CALEIDOSCOPIOS DIGITALES. Dispositivo de amplio campo visual y variada galería de imágenes, para la auto estimulación visual.

ATRAPALUCES. Dispositivo accesorio para las puestas en escena, de uso manual y directo por parte del espectador, para jugar con la composición de las imágenes.

¿A QUÉ NOS LLEVÓ?

Con el paso y adaptación de sistemas computacionalmente controlables, nos fue posible alcanzar una tecnología propia, que redujo la volatilidad de las operaciones que caracterizaron las etapas anteriores, y que nos facultó para mostrar innovación y dar garantías de calidad. El trabajo de Optiko se convierte así en una propuesta profesional, reconocible y valorada por las audiencias.

Los resultados alcanzados, entendidos como la respuesta satisfactoria del público frente a esta propuesta, centraron nuestro quehacer en la creación de contextos artificiales⁵ para la experimentación y estimulación sensorial. Así, bajo el formato de espectáculos masivos, se despliegan posibilidades de entretenimiento y conocimiento dirigidos al sujeto que experimenta la luz.

La dimensión artística de la producción del Optiko, está apoyada en el concepto clásico de la *téchne* o técnica⁶; que refiere tanto a la maestría derivada de la inversión de tiempo, esfuerzos y destrezas, como a la capacidad humana para producir algo que anteriormente no existía.

La solidez del trabajo, y el encadenamiento de los conocimientos alcanzados, nos permitió proyectarnos a más largo plazo y ejecutar satisfactoriamente diversas muestras y giras por el país.

⁵ Usamos el término artificial en el sentido de un mundo construido, por medio de la intervención intencional y racional.

⁶ En este sentido, lo decisivo de la técnica no está en el hacer y el manejar experto, ni en la utilización eficaz de medios y procedimientos; sino en mostrar, hacer salir y traer adelante lo oculto, o aquello que antes no existía.



REFERENTES

No existiendo referentes directos, insistimos en apoyarnos en la experimentación continua.

Como antecedente indirecto, podemos mencionar la vanguardia tecnológica que inicia su aparición especialmente en algunos países desarrollados de Europa y Japón; a partir de la cual diversas disciplinas manuales son infiltra-

das por las nuevas tecnologías, al traducir los íconos y recursos clásicos del trabajo análogo en herramientas digitales.

FICHA TÉCNICA

Computadores, programación de software, secuenciadores, amplificadores, sistemas de proyección digital, cámaras inflables, equipos de sonido.

PUESTAS EN ESCENA

1. GAIA

REALIZADORES: [OPTIKO]

PROPUESTA. Fabricada una nueva cámara negra, más pequeña y de forma romboidal que se ajusta a los haces de luz de proyección, se exhibe la creación de una nueva secuencia de imágenes y sonidos, inspirados en una versión contemporánea de Gaia, que planteó la teoría⁷ bautizada con nombre de la diosa griega de la Tierra. Haciendo uso de los recursos tecnológicos, explora poner contenidos abstractos - como la presencia de una diosa y la naturaleza al interior de una cámara - a partir de imágenes, colores, sonidos, formas y movimientos. Esta “atmósfera visual”, es una invitación sensorial para extender lo humano a espacios o dimensiones del ser que se han visto reducidas en nuestras experiencias cotidianas más actuales.

AÑO: 2008

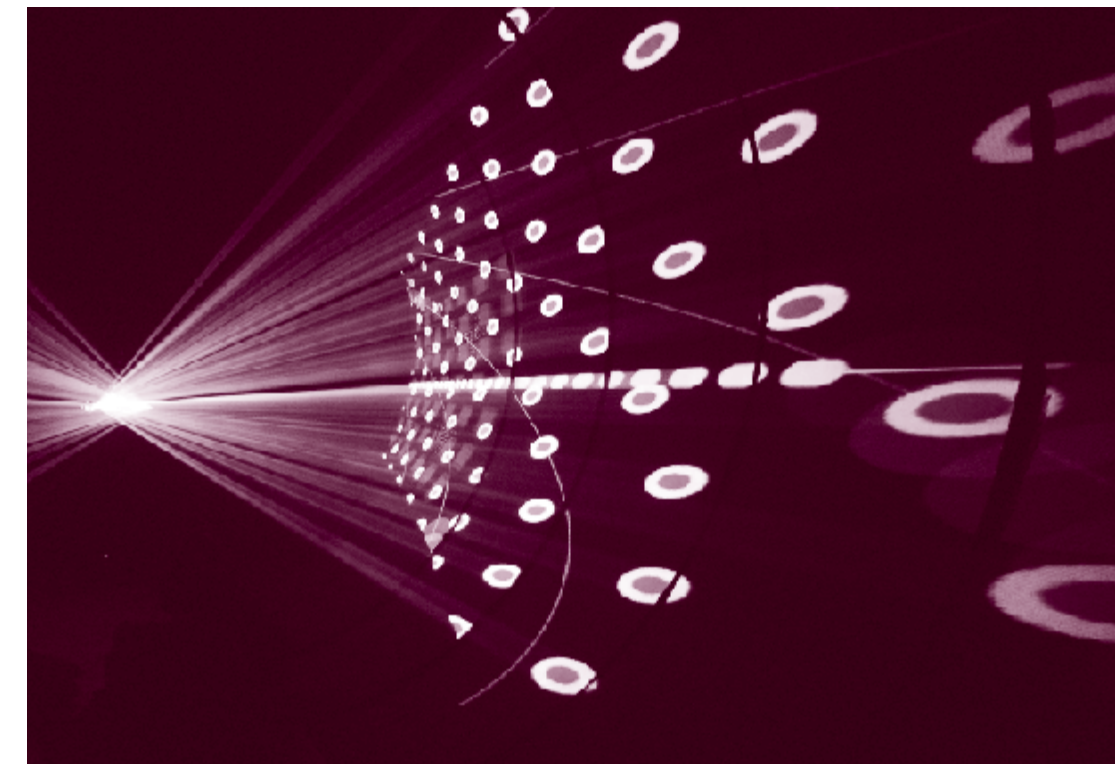
LUGAR DE EXHIBICIÓN: Dirección de Cultura Municipalidad de Valparaíso.

FUNCIONES: Instalación de 2 días

PÚBLICO ESTIMADO: 600 personas

EQUIPO DE TRABAJO: Aquiles Pavéz, Ignacio Saavedra.

DURACIÓN: Secuencia rotativa de 22 minutos, por 8 horas continuas al día. Los espectadores pueden entrar y salir repetidamente y en el momento que deseen.



⁷ Teoría de Gaia o Gea, formulada por el químico James Lovelock en 1969, quien plantea que ha sido la propia la vida en el planeta la que ha ido modificando y autorregulando las condiciones esenciales para mantenerse a sí misma (temperatura, composición química y salinidad de los océanos). Con anterioridad a esta teoría, se suponía que la Tierra poseía las condiciones apropiadas para que la vida se diese en ella, y que la vida se ha limitado a adaptarse a esas condiciones existentes y sus permanentes cambios.

2. ALUCINA

REALIZADORES: [OPTIKO]

PROPUESTA. La cámara negra romboidal, ya probada en proyecto anterior, vuelve a ser el escenario para exhibir una nueva propuesta sensorial, denominada zona marciana. Esta, reúne los mejores diseños de arquitectura de luz y sonido creados por Optiko en sus 2 trabajos anteriores, los que fueron fundidas en una secuencia especialmente editada para esta muestra, y que busca igualmente estimular los sentidos del espectador con un sistema audiovisual y electrónico que lo sitúa en una realidad inmaterial de luz, formas, sonido y color, que transgrede la comprensión de lo real.

Esta misma obra, es invitada por el Consejo Regional de la Cultura a exhibirse en 10 comunas de la V Región (San Antonio, Cartagena, Las Cruces, El Quisco, Algarrobo, Quilpué, Los Andes, Quillota, La Ligua y La Calera); con cerca 5.000 espectadores. Gira Alucina, Verano 2009.

AÑO: 2008

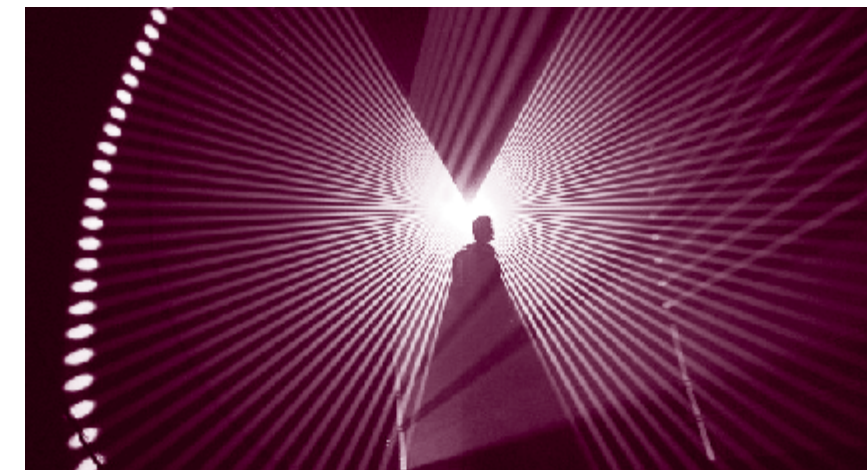
LUGAR DE EXHIBICIÓN: Sede del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, en el marco de los Carnavales Culturales de Valparaíso

FUNCIONES: Instalación de 2 días

PÚBLICO ESTIMADO: 1.900 personas

DURACIÓN: Secuencia rotativa de 15 minutos, por 8 horas continuas al día. Los espectadores pueden entrar y salir repetidamente y en el momento que deseen.

EQUIPO DE TRABAJO: Aquiles Pavéz, Ignacio Saavedra.



3. ECOS DE LUZ

REALIZADORES: [OPTIKO]

PROPUESTA. Siendo la primera muestra de iluminación en espacios públicos realizada en Valparaíso, es también la primera instalación y exhibición de Optiko en un escenario distinto a las cámaras negras inflables. Al interior del túnel de 150 mts de largo que da acceso al ascensor Polanco, se genera una simbiosis entre las particulares características arquitectónicas de este espacio patrimonial de uso público y los contenidos o propuesta visual propia de Optiko. La propuesta incluía que el espectador - usuario tradicional u ocasional del ascensor - viviera la experiencia perceptiva durante su trayecto de subida o bajada al cerro. Sus resultados nos permitieron comprobar que es posible generar un espectáculo masivo, altamente valorado por el público y sin impactos negativos sobre el lugar y su entorno.

Proyecto financiado por Fondart regional, Convocatoria 2009.

AÑO: 2009

LUGAR DE EXHIBICIÓN: Túnel Ascensor Polanco

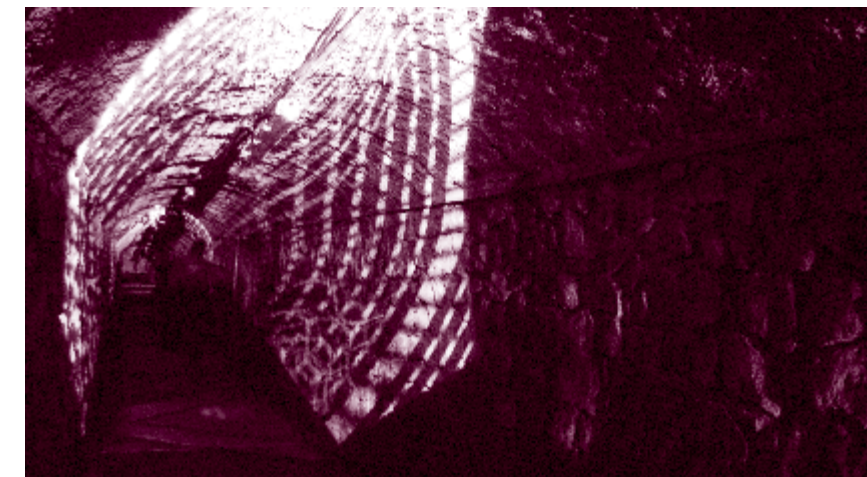
FUNCIONES: Instalación de 3 días.

PÚBLICO ESTIMADO: 6.000 personas

EQUIPO DE TRABAJO: Aquiles Pavéz, Francisca Aguilar.

DURACIÓN: Secuencia rotativa de 20 minutos, por 8 horas continuas al día. Los espectadores pueden entrar repetidamente al túnel y sus ecos de luz.

DIRECCIÓN: Ignacio Saavedra.



4. SENSOR

REALIZADORES: [OPTIKO]

PROPUESTA. Disponer de una infraestructura transportable, de rápida instalación y con capacidad para acoger una mayor cantidad de público, para la difusión de nuestro trabajo en contextos extra regionales. Para ello, se fabrica una cámara inflable que supera el tamaño de las anteriores (120mt²), donde se exhibe una secuencia de rayos de luz operados desde 3 puntos de proyección, inundando el espacio con imágenes que se entremezclan con los espectadores.

Posteriormente, contratados por el Programa Explora Conicyt, en el año 2013 se realiza una gira de exhibición de esta obra en la ciudad de Copiapó y Viña del Mar.

AÑO: 2010 - 2011

LUGAR DE EXHIBICIÓN: Foro Universidad de Concepción, Facultad de Arquitectura Universidad de Chile, Escuela de Arquitectura de Universidad de Valparaíso, Festival de las Artes de Valparaíso, Universidad Internacional SEK de Santiago, Museo Artequin de Viña del Mar, Centro Cultural de Viña del Mar.

FUNCIONES: Instalación de 3 días.

PÚBLICO ESTIMADO: 20.000 personas

EQUIPO DE TRABAJO: Aquiles Pavéz, Ignacio Saavedra.

DURACIÓN: Secuencia rotativa de 15 minutos, por 8 horas continuas al día. Los espectadores pueden entrar y salir repetidamente.



5. SOLES PRIMITIVOS

REALIZADORES: [OPTIKO]

PROPUESTA. A partir del estudio sobre la posible correlación entre el funcionamiento de la visión y los patrones cromáticos que se observan en figuras mandálicas especialmente de culturas vivas de origen precolombino; se elabora una nueva propuesta de contenidos visuales que incursiona en la idea de que estas figuras y patrones cromáticos podrían ser elementos de representación simbólica derivados del procesamiento fisiológico basal visual, que son interpretadas y traducidos gráficamente en círculos de arquitectura geométrica con coloraciones complejas. Espectáculo generado por la conjunción programada de cámaras, proyecciones de luz, espejo de agua y música, que invita a conocer sobre la subjetividad de la percepción y a acercarnos al copioso mundo de los símbolos como fuente de observación y reflexión de nuestra experiencia visual.

Esta misma obra, estuvo en gira recientemente por la Región de Aysén, presentándose en el Centro Cultural de Coyhaique y en los poblados de Caleta Tortel y Villa O'Higgins. Mayo 2014.

AÑO: 2012

LUGAR DE EXHIBICIÓN: Festival de las Artes de Costa Rica

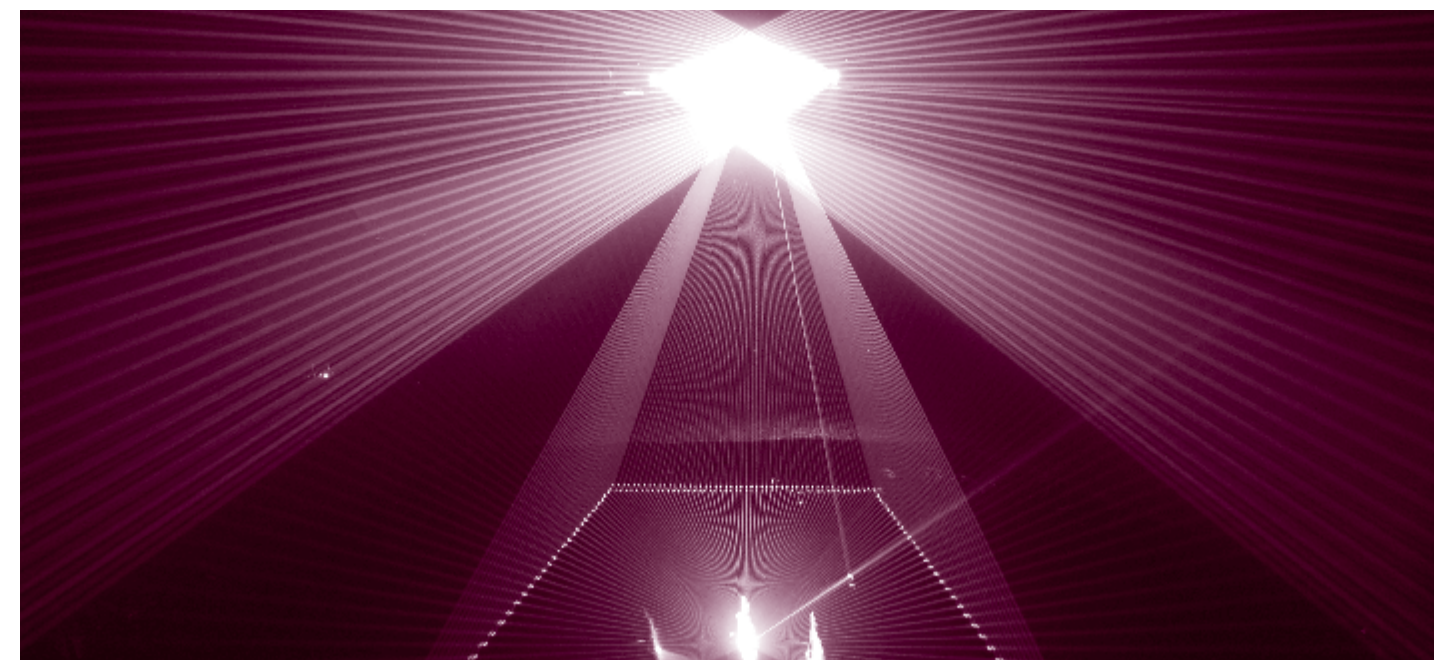
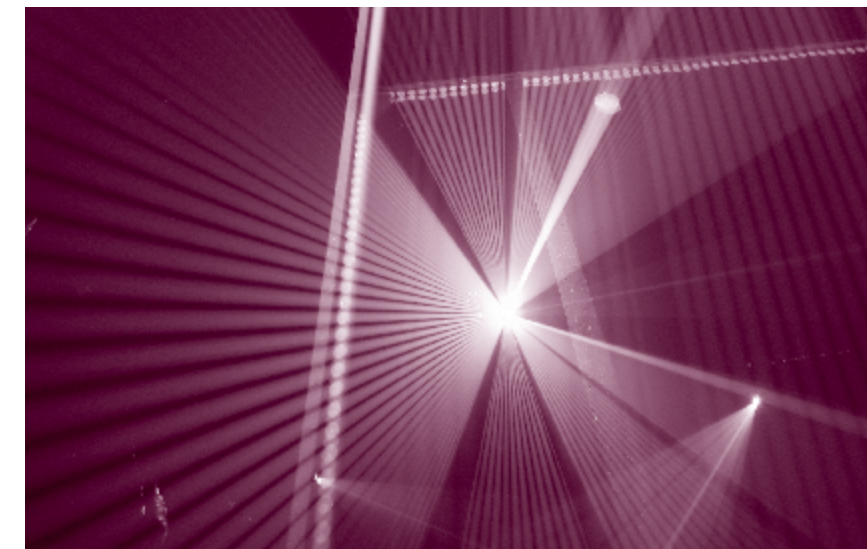
FUNCIONES: Instalación de 24 días.

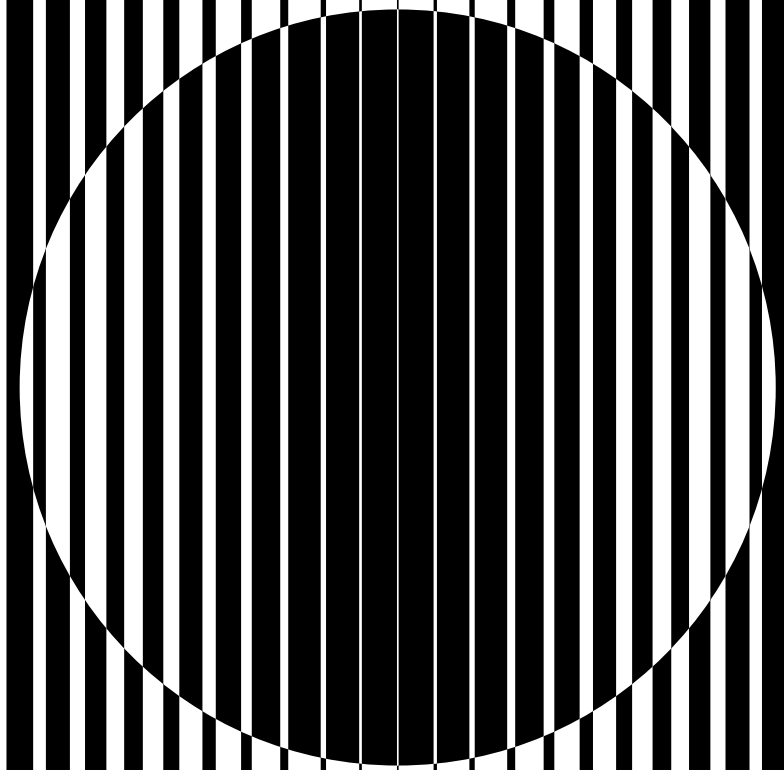
(*) Esta misma obra, estuvo en gira recientemente por la Región de Aysén, presentándose en el Centro Cultural de Coyhaique y en los poblados de Caleta Tortel y Villa O'Higgins. Mayo 2014.

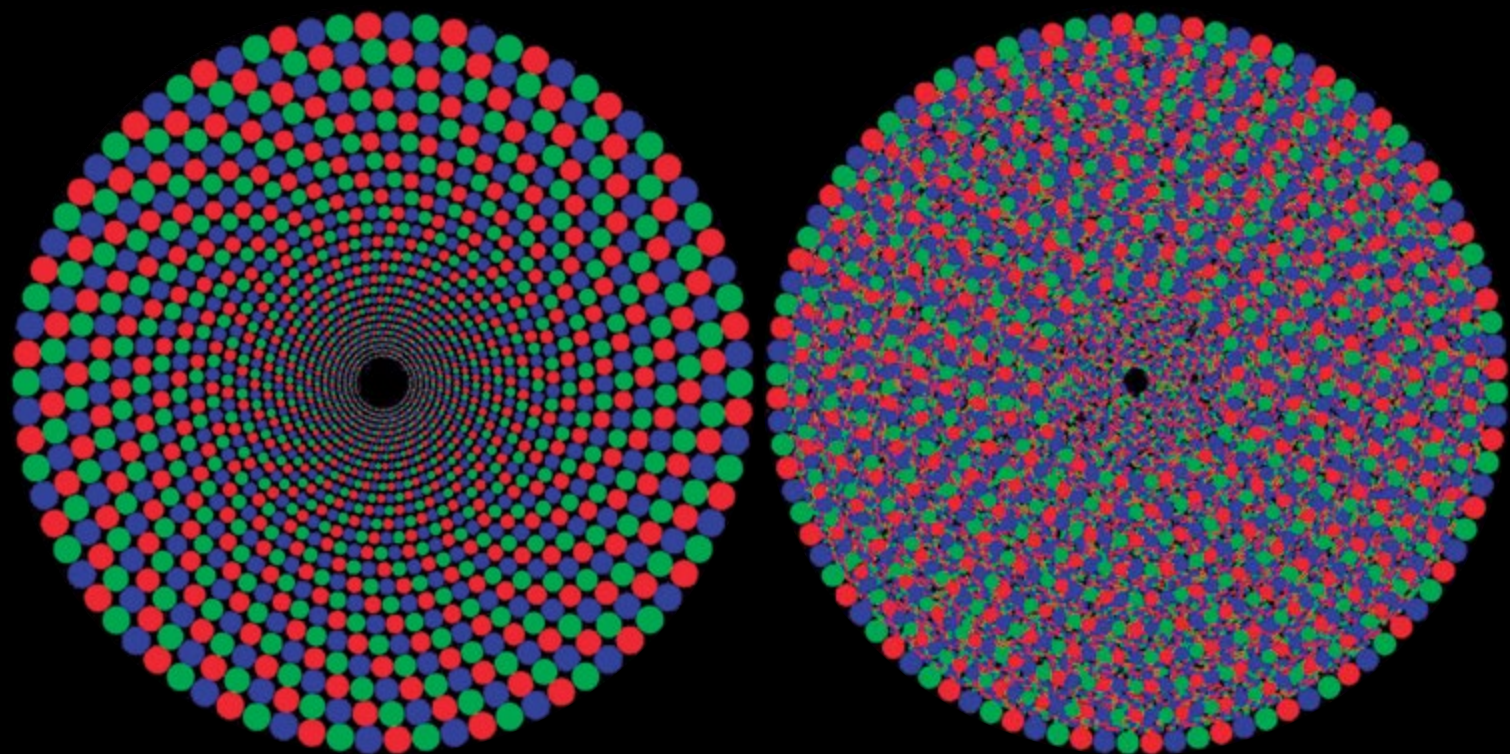
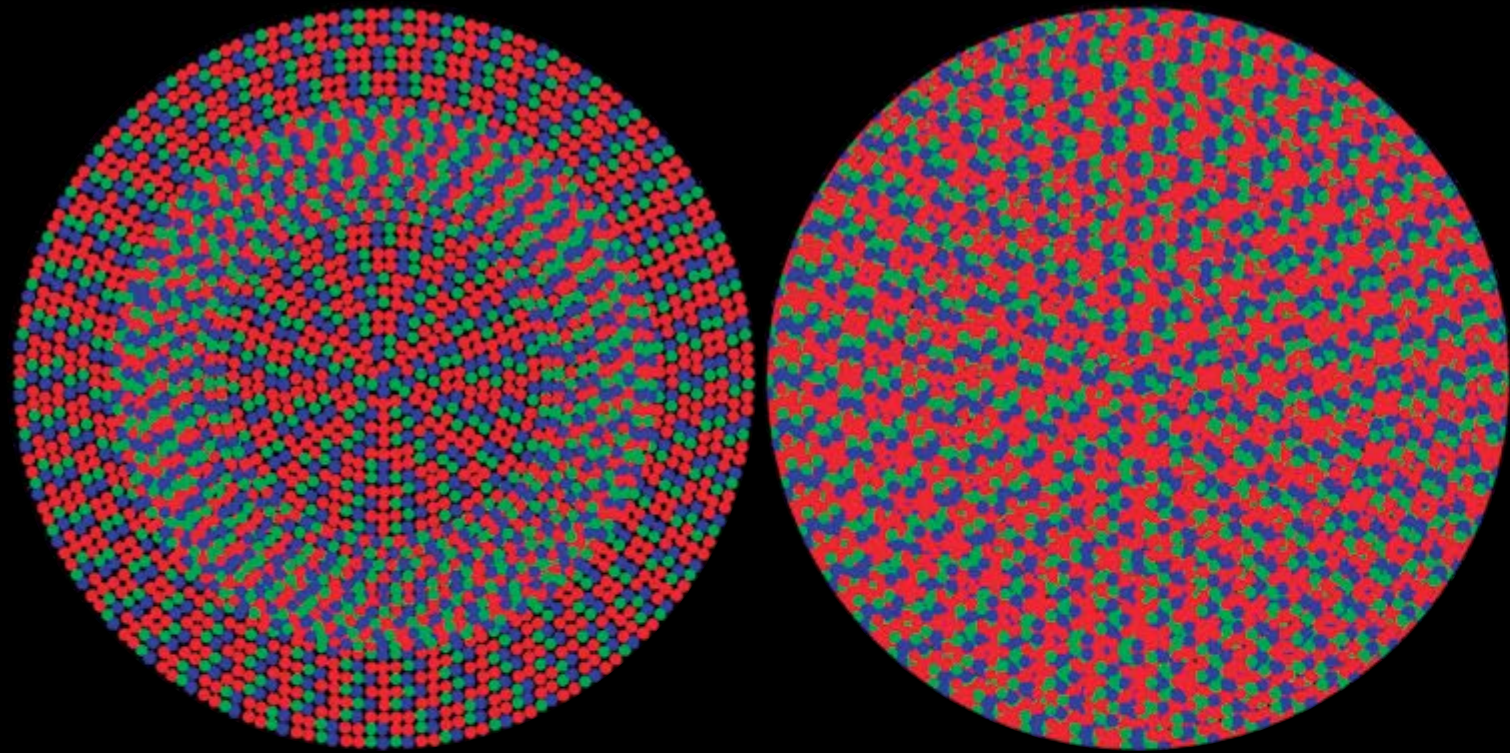
PÚBLICO ESTIMADO: 6.000 personas

EQUIPO DE TRABAJO: Ignacio Saavedra.

DURACIÓN: Secuencia rotativa de 20 minutos, por 8 horas continuas al día. Los espectadores pueden entrar y salir repetidamente.

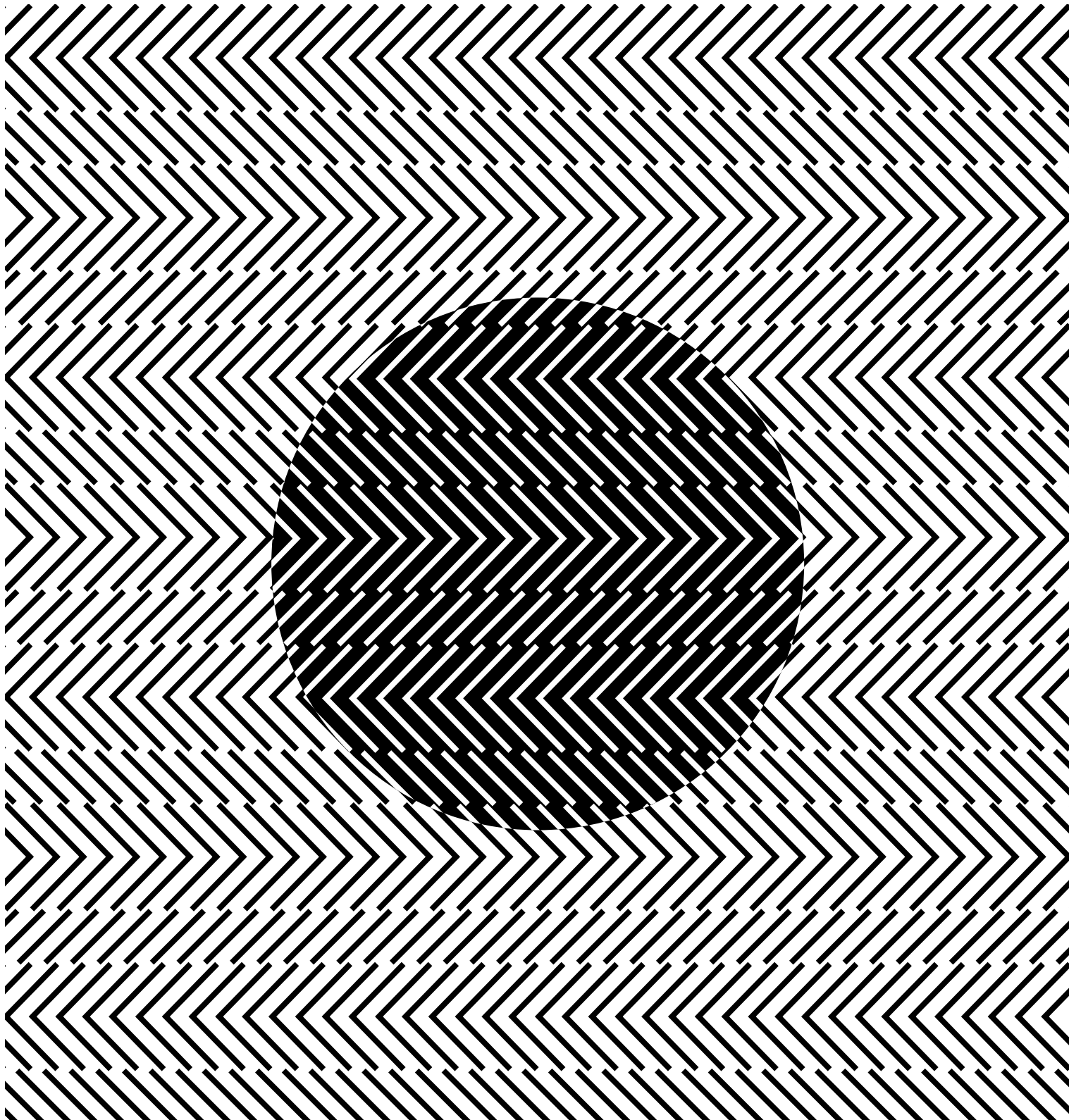






OPTIKO LAB

2013 - ACTUALIDAD



SÍNTESIS ETAPA 4

¿CÓMO SE ORIGINA?

Aun cuando el traslado a Santiago no trajo los resultados esperados en términos de abrir nuevas redes de interés y espacios de exhibición que consolidaran la divulgación de nuestro trabajo; se continúa investigando para ampliar la comprensión y exploración sobre las potencialidades que posee el fenómeno de la luz para generar experiencias sensoriales. De retorno en Valparaíso, y motivados por superar los obstáculos, comienza a gestarse una nueva línea de desarrollo, en razón especialmente de dos ámbitos que nos llevan a remirar nuestro quehacer:

- El primero, derivado de la experiencia en el diseño, fabricación y uso de infraestructuras inflables, y a una solicitud del Ministerio de Cultura de Costa Rica; OPTIKO se plantea la posibilidad de convertirse en un proveedor especializado de este tipo de infraestructura para fines culturales. Para dicho ministerio, se realiza el diseño arquitectónico para la construcción del primer domo o cámara inflable con capacidad para 300 personas (400 m²), y que puede ser trasladado y montado fácilmente para acoger actividades culturales de distinto tipo y en cualquier lugar que se requiera.

- El segundo, y producto de la creación de una metodología y un dispositivo tecnológi-

co que nos permite generar la experiencia de “ver con los ojos cerrados” por medio del control en la aparición de fosfenos; nos encauzó a la apertura de una nueva área para nuestra propuesta. A lo sensorial, le adicionamos el componente perceptivo de nuestra natural capacidad visual, utilizando la luz desde un concepto artístico tecnológico para estimular la sensopercepción, ya no desde un espectáculo escénico ni masivo, sino que desde dentro o el interior de cada espectador.

En paralelo a esta nueva línea, se crea una nueva secuencia de luces que dio origen a la obra EL VIAJE DE LA LUZ, divulgada en una gira por las regiones de Atacama y Valparaíso; la que fue realizada en colaboración con Explora Conicyt, en la celebración de la semana de la ciencia y la tecnología, 2013.

¿QUÉ HACEMOS?

Centrados en las exploraciones sensoperceptivas que son posibles de poner a disposición de las personas, y alcanzado el procedimiento para ello; reciclamos el taller original - que funcionó bajo el formato de prueba ensayo y error - y lo convertimos en un laboratorio de investigación sobre la visualidad estética, más allá de la pintura y demás formas conocidas de producción visual. Nos propusimos comprender cómo opera y cómo reacciona fisio-

lógicamente el aparato sensitivo visual, para buscar formas de estimularlo a través de la tecnología aplicada. No perseguimos teorías explicativas neurocientíficas; buscamos generar nuevas posibilidades de observación inmersiva, que amplíen en las personas el amplio campo de la experiencia, las subjetividades, la creatividad y la imaginación.

Nos interesa desarrollar diversos e idealmente simples dispositivos de experimentación, con el propósito que las personas tengan acceso a este tipo de equipos y contenidos de desarrollo cultural; lo que representa una apuesta por ampliar la comprensión sobre la visualidad, desde este contexto territorial, temporal y cultural al que pertenecemos.

¿A QUÉ NOS LLEVÓ?

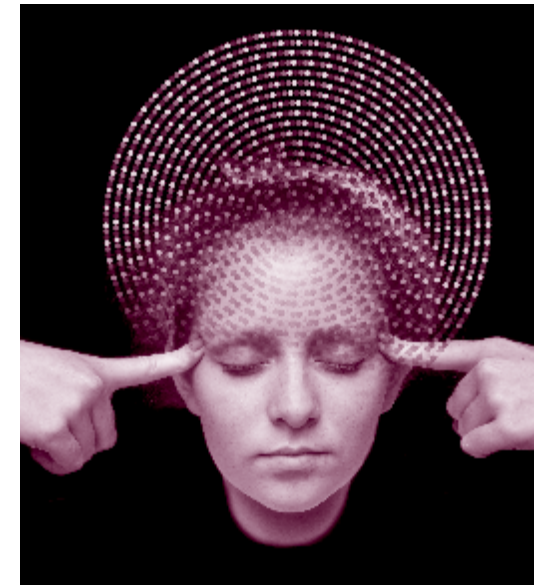
Bajo el interés de profundizar en el paso de los escenarios colectivos a los escenarios individuales como fuente de exploraciones sensorio-perceptivas, que nos vinculan al mundo de las artes visuales por medio de la existencia de los colores y sus patrones que componen los obje-

tos visuales, nos encontramos en los esfuerzos por lograr i) el crecimiento y especialización de nuestro equipo de trabajo y ii) en combinar la aplicación de tecnología electrónica y el diseño de soportes, para generar diversos dispositivos que repliquen y difundan la experiencia.

En este último esfuerzo, destacamos especialmente:

- El uso de lámparas de flash electrónico con luz led, para la creación de ambientes RGB, que operan sobre discos estroboscópicos que han sido diseñados bajo un patrón de colores que permite percibir movimiento donde no lo hay.

- La programación de microprocesadores de uso electrónico, con entradas y salidas de tipo análogas (para el control de frecuencia y ancho de pulso del destello de luz) y digitales (para el control de la luz y oscuridad o prendido y apagado); que permiten la visualización y manipulación personalizada de la experiencia de visión con párpados cerrados, a través de un visor portable.



REFERENTES

Si bien existen otros estudios y aplicaciones del mismo fenómeno visual, su orientación es distinta. Sin referentes directos, identificamos principalmente 2 fuentes de aporte relevante:

- La producción del **MIT**, que a través de sus laboratorios multidisciplinares, ha formulado diversas investigaciones y teorías científicas sobre las formas de procesamiento de nuestro sistema visual. Entre ellas, especialmente las teorías opositiva y del multicanal⁸ nos han sido de alta utilidad para entender este complejo sistema de procesamiento y verificar algunas hipótesis de trabajo.

- Los estudios psicofísicos sobre las formas, movimiento, contrastes, colores y sus combinaciones que impactan nuestra sensorio-percepción. Los mismos que han sido utilizados también en el arte cinético.

FICHA TÉCNICA

Diseño de hardware, placas electrónicas, luces led con control dmx, computadores, proyectos de alta resolución, frecuenciadores, potenciómetros, secuenciadores digitales, pistas de sonido binaural, equipos de audio, discos y visores estroboscópicos.

⁸La Teoría multicanal. Según la cual existen canales y células especializadas en procesar determinadas características de la información visual (bordes, contrastes, color, movimiento, tamaño), que luego son coordinados e integrados en un nivel superior. La Teoría opositiva por su parte, plantea que el sistema visual humano interpreta la información sobre el color mediante el procesamiento antagónico de las señales de los conos y bastones. Sugiere que hay 3 canales oponentes: 1) rojo - verde, 2) azul - amarillo y 3) negro - blanco. Las respuestas al color de un canal, serían antagónicas al otro color; es decir, los colores opuestos nunca se perciben juntos. Ambas; sugieren que la producción de la imagen no es el resultado de un acto puramente fisiológico y que el sistema visual dispondría de una capacidad para usar toda la información disponible y efectuar variadas operaciones de transformación, análisis, síntesis y activación de conocimientos; que son operaciones superiores de tratamiento a la información que ingresa por nuestro órgano visual.

1. FRONTERA PSÍCOFÍSICA DE LO VISUAL

REALIZADORES: [OPTIKO]

PROPUESTA: Difundir el método y efectos psicofísicos de la “visión con párpados cerrados”, el que a través de la estimulación controlada de la luz gatilla una experiencia sensoperceptiva que proviene no desde una galería de imágenes pre producidas, sino desde la propia psicofísica⁹ participan activamente de ella. Este método, utiliza la propia funcionalidad del ojo, pero reduciendo la acción de la pupila (al cerrar los párpados) y estimulándolo a través de la proyección de un haz de luz homogéneo; lo que permite ver diversos y bellos patrones de imágenes - figuras definidas, con colores, movimientos y ordenamientos - precisamente mientras nuestros ojos permanecen cerrados. Para ello, se instalaron 2 módulos de observación equipados tecnológicamente.

Parte de esta investigación y toda la puesta en escena es apoyada financieramente por Fondart regional.



AÑO: 2013

LUGAR DE EXHIBICIÓN: Parque Cultural Ex Cárcel de Valparaíso

FUNCIONES: Instalación de 12 días

PÚBLICO ESTIMADO: 6.000 personas

EQUIPO DE TRABAJO: Aquiles Pavéz, Paula Jaraquemada.

DURACIÓN: Secuencia rotativa 10 minutos de observación, durante las 8 horas de funcionamiento diarias. Los espectadores pueden, individualmente, entrar y salir repetidamente de los módulos de observación. En complemento, se les ofreció el material y un espacio para representar gráficamente lo observado y reflexionar colectivamente sobre la experiencia con este tipo de visión.

DIRECCIÓN: Ignacio Saavedra.

⁹ Si bien el objetivo de la psicofísica en torno a lo visual es estudiar qué es lo que vemos cuando se nos presenta un estímulo físico, este proyecto antes que plantear una fórmula que permitiera medir esa sensación - que por regla general, suele aumentar con la intensidad del estímulo - se centró en reflexionar sobre cómo y qué responden las personas frente a un hecho fisiológico que aunque natural, es nuevo o desconocido. La respuesta de un sujeto no depende exclusivamente del estímulo, sino que juegan un rol importante cuestiones como su contexto, sus expectativas, la frecuencia de exposición al estímulo, su experiencia, ansiedad, temores, inhibiciones, etc. La visión con párpados cerrados puede gatillar imágenes de apariencia poco común, pero no contienen nada que no pertenezca a la propia experiencia de quien las observa y le da contenido a la imagen.

2. INMERSIONES ESCÓPICAS

EXPERIENCIAS Y DISPOSITIVOS PERCEPTIVOS

PROPUESTA: Poner a disposición del público, un circuito de experimentación sensoperceptiva a partir de 4 dispositivos:

- 1) El rayo de luz. Para provocar desde lo espacial, una experiencia sobre el movimiento, las distancias, los volúmenes, formas y colores; donde “lo visto” sucede y es posible constatarlo en el mundo físico.
- 2) Lámparas de visión con párpados cerrados. Para estimular desde el funcionamiento fisiológico de cada quien, la visualización de fosfenos por medio del uso de lámparas de flash electrónico con luz led.
- 3) Ambientes visuales RGB o de luz isomórfica. Aplicamos la frecuencia de luz RGB, para generar el efecto estroboscópico, que permite hacer aparecer el movimiento en una situación estática. Esto, debido al control de la relación isomórfica entre la frecuencia de la fuente que emite la luz y la capacidad de activación de nuestros fotorreceptores.
- 4) Visores estroboscópicos. Como alternativa avanzada de visión con párpados cerrados, que por su capacidad de manipulación, permite la experimentación auto controlada para la visualización de patrones visuales neurológicos.



AÑO: 2014

LUGAR DE EXHIBICIÓN: Parque Cultural Ex Cárcel de Valparaíso

FUNCIONES: Instalación de 21 días continuos
EQUIPO DE TRABAJO: Simón del Pino, Roberto Rojas, Paloma Rojas, Gustavo Muñoz, Paula Jaraquemada.

DURACIÓN: Secuencia rotativa de aproximadamente 30 minutos de observación, durante las 8 horas de funcionamiento diarias. Los espectadores pueden, individualmente, entrar y salir repetidamente del circuito de experimentación.

DIRECCIÓN: Ignacio Saavedra.



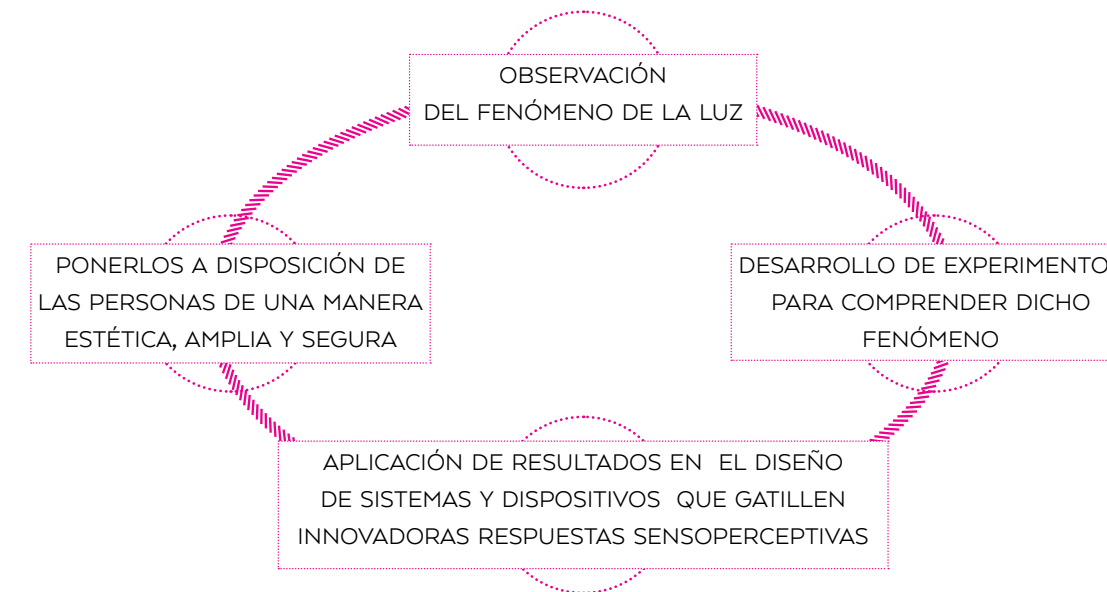
EPÍLOGO [EL PRISMA]

Agradecemos a todos quienes han participado y apoyado a la continuidad de **OPTIKO**.

Como es posible apreciar en esta síntesis sobre nuestros 14 años de existencia, somos una organización marcada por el espíritu de la investigación y la creación; lo que nos ha llevado a renovarnos permanentemente.

A nuestro entender, el principal valor de nuestra propuesta está en el utilizar y sostener el taller o laboratorio como fórmula o método de trabajo. Desde allí, hemos logrado desarrollar un importante número de propuestas artístico-culturales, nacidas del ejercicio sistemático de la búsqueda.

Búsqueda que podríamos resumir con la siguiente secuencia recursiva:



Así, tanto nuestro procedimiento como nuestra finalidad, se han centrado en crear experiencias nuevas y motivadoras, que les maravillen con las infinitas posibilidades de nuestros sentidos e interpretaciones.

Junto con invitarles a conocerlas, declaramos nuestro firme propósito de continuar en este camino.

OPTIKO

fue impreso en las prensas de Imprenta Victoria, Valparaíso, Chile, en los meses de Junio - Julio del año 2014. Para esta edición se imprimieron 600 copias en papel bond ahuesado de 80 grs., más 6 separatas en papel couché 170 grs. para el interior y las tapas en papel couché opaco de 400 grs., incluyendo solapa. El texto tanto para las tapas como el interior, fue compuesto con la tipografía Arquitecta, en sus variantes, light, book, bold y heavy; diseñada por Daniel Hernández.



