

# FUEGO EN LA CUEVA.

La retroalimentación como técnica de generación visual y exploración de nuevas relaciones interdisciplinarias en la performance multimedia.

**Jorge Sánchez Dabaliña.**

Programa de Doctorado en Arte: Producción e Investigación

Investigación dirigida por Carlos García Miragall.

Integrada en el proyecto de I+D+I:

Argos. performances audiovisuales desarrolladas a partir del sonido y del espacio escénico (PID2020-116186RA-C32)

## INTRODUCCIÓN

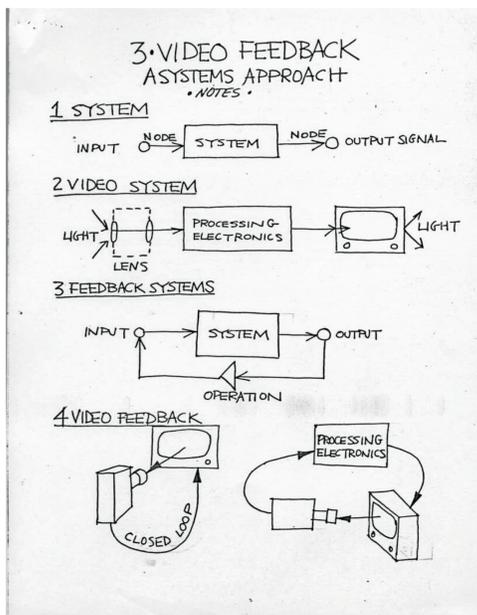
La investigación "Fuego en la cueva" se centra en la retroalimentación como técnica de generación visual y exploración de nuevas relaciones interdisciplinarias en la performance multimedia. A través del análisis y la práctica de técnicas de retroalimentación de video, se busca comprender y expandir las posibilidades artísticas de este enfoque en el contexto de la performance multimedia contemporánea.

La retroalimentación de video sigue siendo una técnica valiosa para la creación visual en el contexto actual, aunque su difusión y comprensión se ha visto comprometida durante la transición entre los medios técnicos originales de video con los que se descubrió y su posterior integración en sistemas digitales. A pesar de sus dinámicas caóticas y la complejidad de sus procesos internos, la retroalimentación de video puede ser utilizada como un lenguaje para explorar nuevas relaciones emergentes en el proceso de creación y para cuestionar la naturaleza misma de la imagen y la percepción visual.



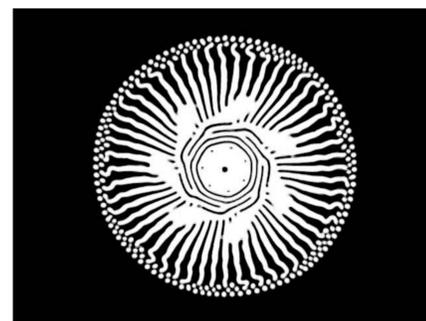
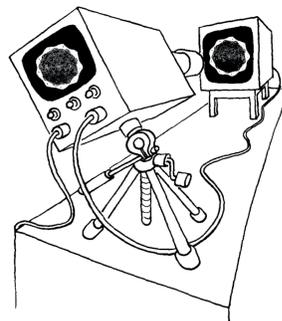
**Arriba:** Primer uso registrado de el feedback de video por Norman Taylor para la cabecera de la serie Doctor Who (1963). Fuente: BBC

**Derecha:** Primera página del manuscrito elaborado por William Gwin, donde se realiza una primera aproximación a los conceptos generales de esta técnica. Fuente: (Gwin, n.d.)



## RESULTADOS:

Los resultados de la investigación revelarán el potencial artístico y expresivo de la retroalimentación de video en la performance multimedia, así como las sinergias y relaciones que se pueden establecer entre la retroalimentación de video y otros elementos presentes en la performance.



**Arriba:** Ilustración de un sistema básico de feedback óptico en funcionamiento. Fuente: (Crutchfield, 1984)

**Derecha:** Fotograma de una pieza de video arte realizada mediante un sistema de feedback óptico. Fuente: "Video feedback" Japhy Riddle

## DISCUSIÓN E IMPLICACIONES:

Esta investigación contribuirá al entendimiento y desarrollo de la práctica artística en el ámbito de la performance multimedia, abriendo nuevas vías para la exploración de técnicas de retroalimentación de video y su relación con otros elementos de la performance. Asimismo, permitirá reflexionar sobre la relevancia de la retroalimentación de video en el contexto actual y cómo puede integrarse en la práctica artística contemporánea. Se plantea una re-lectura disruptiva de la tradición histórica de la imagen en movimiento, estableciendo un modelo que permita analizar estas prácticas experimentales con mayor profundidad.

## CONCLUSIONES:

"Fuego en la cueva" destaca la importancia de la retroalimentación de video como lenguaje de generación visual y exploración de nuevas relaciones interdisciplinarias en la performance multimedia. Esta investigación proporciona un marco teórico y práctico que permite a los artistas y académicos abordar la retroalimentación de video de manera innovadora y efectiva en la producción de arte contemporáneo.



**Arriba:** Fotografía del proceso de realización de la pieza "Endless Sandwich" de Peter Weibel. Fuente (Dunn, 1992)

## OBJETIVOS

- Analizar y comprender las técnicas de retroalimentación de video en el contexto histórico y contemporáneo.
- Investigar las posibilidades creativas y expresivas de la retroalimentación de video en la producción artística audiovisual.
- Explorar la relación entre la retroalimentación de video y otros elementos de la performance multimedia, como el sonido, el espacio y la expresión corporal.
- Generar un marco teórico y práctico que permita la integración de la retroalimentación de video dentro de la performance multimedia.

## METODOLOGÍA

La metodología empleada en esta investigación consta de dos partes:

Investigación cualitativa mediante revisión de fuentes, testimonios y reflexiones, con el objetivo de establecer un marco teórico inicial.

Realización de proyectos prácticos derivados de la experimentación sistemática, producción artística personal y participación activa en el proyecto de investigación. Estos proyectos servirán para contrastar y comprobar los planteamientos y resultados teóricos.

## BIBLIOGRAFÍA

- Gwin, William. n. d. «Video Feedback: How to make it; An Artist's Comments on its Use; A Systems approach». Unpublished 3. Owego, NY: National Center for Experimental in Television. Experimental Television Center Archives.
- Crutchfield, James P. 1984. «Space-Time Dynamics in Video Feedback». Physica D: Nonlinear Phenomena 10 (1-2): 229-45. [https://doi.org/10.1016/0167-2789\(84\)90264-1](https://doi.org/10.1016/0167-2789(84)90264-1).
- Dunn, David, ed. 1992. Eigenwelt Der Apparate-Welt, Pioneers of Electronic Art. Ars Electronica. Linz, Austria: The Vasulkas, Inc.
- Doser, Barbara. 2010. Video Feedback – Lyricism in Patterns of Light. Editado por Zwei Kongruent Null. Viena: ST/A/R Printmedium Wien.
- Dolanova, Lenka, y Woody Vasulka. 2014. «Woody Vasulka: Dialogue with the (Demons in the) Tools». En The Emergence of Video Processing Tools: Television Becoming Unglued, editado por Kathryn High, Sherry Miller Hocking, y Mona Jimenez. Vol. 1. Bristol Chicago, [Illinois]: Intellect.