

## INTRODUCCIÓN

Buena parte de las páginas anteriores de este volumen han centrado su atención en obras y propuestas que apelan directa y radicalmente a nuestros sentidos. Algo previsible, y muy coherente, dentro de un texto que lleva por título “Inmersión sensorial”. Pero un análisis más detenido de las obras examinadas —o, más bien, de las perspectivas analíticas proyectadas sobre ellas— revelará que el conjunto de ideas acerca de “lo sensorial” allí puestas de manifiesto se ha construido, mayoritariamente, en oposición a otro conjunto de ideas, las que tienen que ver con “lo conceptual”.

Esta separación entre lo sensorial (o lo sensual) y lo conceptual (o lo mental) puede resultar, desde luego, muy práctica metodológicamente —aquí hemos visto algunos resultados—, y acaso pueda compadecerse bien con ciertos saberes recibidos, o incluso con el sentido común. Pero, como suele suceder respecto a los saberes recibidos, y sobre todo al sentido común, el análisis pausado de estas categorías revela su fragilidad y su carácter arbitrario.

Pues cabe preguntarse, ¿qué es lo que en realidad separa —o, según lo que indicábamos, hasta opone— lo sensorial de lo conceptual? La cuestión, como es sabido, ha preocupado a los filósofos desde Aristóteles hasta Wittgenstein (por usar el orden alfabético, más que el cronológico). Muy generalmente, esas dos nociones han configurado dos extremos, o polos, dentro de una categoría más amplia: la percepción. Así, tendríamos “la percepción como percepción sensible y, últimamente, como sensación, y la percepción como percepción nocional o ‘mental’”<sup>1</sup>.

---

1 José Ferrater Mora, “Percepción”, en *Diccionario de Filosofía de Bolsillo (I-Z)*, compilado por Priscilla Cohn, Alianza, Madrid, 1983, p. 608.

Desde este punto de vista, el corpus estético recogido en este libro habría privilegiado todo lo relativo a la percepción sensible —las sensaciones— en detrimento de cualquier otro tipo de percepción.

Esta línea de pensamiento resuena, por ejemplo, con el tratamiento que David Hume dio a las “impresiones” (como un tipo de percepción que se opone a las “ideas”): “Estas percepciones que ingresan con la máxima violencia podemos llamarlas impresiones, y con este nombre entiendo todas nuestras sensaciones, pasiones y emociones en tanto que hacen su primera aparición en el alma. Por idea quiero decir las tenues imágenes de éstas al pensar y al razonar [...]” <sup>2</sup>. Violencia, pasión y emoción son también términos plausibles en la descripción de muchas obras analizadas en los capítulos precedentes.

Poco antes de Hume, y como una de las principales influencias de éste, John Locke escribió que “como la percepción es la primera facultad de la mente ejercida sobre nuestras ideas, es la primera y la más simple idea que tenemos de la reflexión, y es llamada por algunos pensamiento en general” <sup>3</sup>. La equiparación entre percepción y pensamiento no es, por tanto, nueva, y a la luz de estas reflexiones históricas nos preguntamos si no es algo parecido a esta equiparación lo que proponen estéticamente buena parte de las obras inmersivas aquí analizadas <sup>4</sup>.

El principal propósito de las líneas precedentes consiste en desbrozar el entramado teórico que, de manera algo subrepticia, se nos presenta de manera casi “natural” en unas propuestas artísticas que, precisamente, pretenden (o aspiran a) prescindir de cualquier tipo de soporte conceptual. El análisis desde perspectivas diferentes a la estética —por ejemplo, la epistemológica— puede ayudarnos a desvelar lo escasamente “naturales” que deben considerarse esas asunciones que otros tipos de análisis dan por supuestas, e incluso puede permitirnos adivinar si existe alguna intención tras la búsqueda o pretensión de esa “naturalidad”.

---

2 David Hume, *A Treatise of Human Nature*, I, i, 1 (citado en Ferrater Mora, op. cit., p. 610).

3 John Locke, *An Essay Concerning Human Understanding*, II, ix, 1 (citado en Ferrater Mora, ibid.).

4 Otras vías interpretativas podrían incluso apuntar hacia la posibilidad de una cancelación del pensamiento (o, si se prefiere, de la percepción nocional o ‘mental’, o idea) por parte de la percepción (esto es, de la percepción sensible, o impresión).

Y como todo enunciado es, en sí mismo, una suerte de análisis, puede ser ahora conveniente retornar a aquel del que parte todo este conjunto de textos, y que le da título: “Inmersión sensorial”. Al leerlo —y al asumirlo como tal título, descriptivo de una serie de propuestas estéticas—, podríamos pensar que esas palabras presuponen que un sujeto —el visitante o receptor de esas obras— penetra, a través de sus sentidos, en algún sitio (el DRAE define “inmersión” como “introducir o introducirse plenamente alguien en un ambiente determinado”, o también “en un fluido”, o incluso “en un ámbito real o imaginario”). Lo que aquí queremos poner de manifiesto es que esta interpretación, que parece naturalmente implícita en el enunciado, no es ni mucho menos la única posible de ese gran problema filosófico que ha sido, desde hace siglos, la percepción, el funcionamiento de nuestros sentidos y, en última instancia, la relación del sujeto con la realidad que le circunda, y las posibilidades de aprehensión o conocimiento de ésta por parte de aquél <sup>5</sup>.

Aunque recorrer la historia del problema filosófico de la percepción excede con mucho las pretensiones de estas líneas (y, sobre todo, las capacidades de su autor), sí apuntaremos, como mero ejemplo de una interpretación alternativa a la planteada en el párrafo anterior, que para los griegos los términos que nosotros podemos traducir como “percepción” (“ἀντίληψις” o “κατάληψις”) significan “acción o efecto de recoger algo”. También en latín “percipio” (“percipere”) indica “tomar posesión de”, “recoger” <sup>6</sup>. Puede notarse, pues, el radical contraste entre una concepción de la “inmersión sensorial” que supone que el sujeto “se mete” en un ambiente o una realidad nueva (como se apuntaba más arriba), y una interpretación de la experiencia perceptiva como aquella en la que algo (ese mismo ambiente o nueva realidad) “se le mete” al sujeto, quien toma posesión de ello, lo recoge (¿en su interior?; ¿en su conciencia?; ¿en su alma?).

---

<sup>5</sup> “El lenguaje no describe la realidad, la construye, así que cuando utilizamos etiquetas como ‘inmersivo’ o ‘interactivo’ no estamos constatando un hecho, estamos haciendo una apreciación subjetiva”, escribe Blanca Rego en “Immersion versus Interaction”, un texto recogido en este mismo volumen (p. 102) con el que estas líneas intentan dialogar.

<sup>6</sup> cf. José Ferrater Mora, op. cit., p. 608.

## EL PARADIGMA FLUXUS

Tras nuestro vago, somero y limitado (aunque esperemos que también, en alguna medida, sugerente) análisis del título general de este volumen, puede entenderse una cierta decepción entre aquellos que al leer el encabezamiento particular de nuestro texto, “Inmersión Fluxus”, se esperasen algo más jacarandoso, risueño y hasta cachondo, como suele corresponder a casi todo aquello que lleva el término “Fluxus” en su nombre. Además de señalar que la esperanza debe ser lo último que se pierda, debemos recordar igualmente que al llamado movimiento Fluxus también cabe atribuirle una cierta afición por lo paradójico, incluso lo contradictorio, y desde luego por lo absurdo. Y dado que muchos de los problemas filosóficos que hemos intentado apuntar en nuestra introducción parecen discurrir por alguno de esos tres caminos, su conexión con este movimiento parece pues justificada.

Quizá más problemático resulte, para algunos, traer a Fluxus hacia un contexto en el que, como se ha señalado (y como resulta obvio tras leer las páginas anteriores), las obras artísticas predominantemente analizadas tienen más que ver con impresionantes despliegues multimediales destinados a alterar nuestros sentidos que con las simples sugerencias que, a menudo desde la humildad de lo cotidiano y lo doméstico, caracterizan las propuestas Fluxus. Dicho con otras palabras, al invocar aquí —en este contexto— a Fluxus, parecería que estamos subrayando la oposición entre los discursos estéticos que apuestan por lo perceptivo, lo sensorial, las impresiones... y, por otro lado, los que —como Fluxus— se basan más bien en lo mental, el pensamiento, las ideas...

Nuestro deseo no es, desde luego, subrayar tal diferencia, sino más bien disolverla, al cuestionar la validez de esas oposiciones que hemos descrito reiteradamente, y que tan asentadas parecen en nuestra mentalidad (y también en la de muchos artistas aludidos en este libro).

Para ello nos proponemos recordar aquí algunas obras, surgidas en el contexto Fluxus o sus aledaños, que bien podrían —así lo pensamos— considerarse “inmersivas”, si bien ello nos exige, tal vez, replantearnos el alcance de tal expresión.

### PIEZA TERRESTRE

Escuchar el sonido de la tierra al girar.  
Primavera 1963

Así se nos presenta la “Earth Piece” de Yoko Ono, desde dentro de su libro Grapefruit (Pomelo), concretamente en la primera sección del mismo, titulada “Música”<sup>7</sup>. Pensamos que una obra así merece ser considerada como “inmersiva”, por mucho que no exija en el receptor un despliegue sensorial más allá del necesario para recorrer con su mirada las escasas palabras que componen la pieza. Ahora bien, se podría decir que el alcance de la propuesta contenida en la obra (más bien, la propuesta que constituye la obra) es inversamente proporcional a ese mínimo dispositivo sensorial activado en estas líneas. Tan pequeña y discreta se nos manifiesta esta pieza como ambiciosa resulta la actividad inmersiva que nos sugiere. Este carácter paradójico de la “Earth Piece” de Yoko Ono se acentúa cuando nos preguntamos si, en realidad, esa escucha que nos propone implica un grandísimo esfuerzo, o si más bien exige solamente un poco de tranquilidad y atención por parte del receptor.

Estos dos últimos valores, tranquilidad y atención, no son —en general— requisitos imprescindibles para el disfrute de muchas de las obras analizadas en los capítulos anteriores. Al contrario, muchas de esas propuestas se presentan con notoria agresividad (reminiscente de la “máxima violencia” descrita por Hume al hablar de las impresiones), y no sólo no exigen que el espectador les preste una particular o cuidada atención, sino que en realidad se manifiestan de un modo tan notorio y contundente que pocas opciones le quedan a su receptor para escapar de esas obras, para dejar de verlas, oírlas y hasta palparlas.

---

<sup>7</sup> Yoko Ono, Grapefruit, Simon & Schuster, Nueva York, 1970 (la primera edición apareció en Wunternbaum Press en 1964), páginas sin numerar.

Muy ajeno a estas exigencias para el espectador, el universo estético Fluxus nos aporta ejemplos de cómo la desactivación de los mecanismos de atención (o, si se prefiere, la activación de los mecanismos de desatención) también puede provocar situaciones que podrían caracterizarse como inmersivas:

“Sentada cómodamente entre el público en Wiesbaden durante un concierto celebrado en 1982 para conmemorar el veinte aniversario de Fluxus, contemplé a Frederic Rzewski caminar sobre el escenario. Se sentó en una silla frente al negro piano de cola, alzó sus brazos, y un poderoso ritmo de sonido puro fluyó a través de la sala de conciertos. Unos minutos más tarde, después de que las mismas notas hubiesen sido ejecutadas en el piano varios cientos de veces, comencé a removerme con algo de inquietud en mi asiento. Cuchicheaba con los amigos que se habían sentado cerca, y mis ojos seguían la espalda del intérprete y los movimientos de sus brazos mientras tocaba las mismas notas en el viejo instrumento una y otra vez. Había sido un día largo, con varios viajes y múltiples conciertos. Mi mente y ojos somnolientos seguían al intérprete, el escenario y el piano. Yo oscilaba entre estar realmente allí y desaparecer en un estado entre la vigilia y la ensoñación”<sup>8</sup>.

Así relataba Marianne Bech una experiencia inmersiva propiciada por la interpretación de 566 for Henry Flynt, composición de un autor aquí indispensable, en su doble faceta de pionero del minimalismo musical y protagonista de los primeros momentos de Fluxus (antes de su ruptura con este movimiento<sup>9</sup>). Desde luego, las conexiones entre inmersividad y ensoñación también están presentes en las propuestas de otros artistas —como, ejemplarmente, la Dreamachine de Brion Gysin, recordada por Blanca Rego en este mismo volumen<sup>10</sup>—, pero no debe sorprendernos que La Monte Young, y en concreto su Dream House, ya haya aparecido en estas páginas<sup>11</sup>.

8 Marianne Bech, “Fluxus in Love”, en Fluxus Scores and Instructions. The Transformative Years. “Make a Salad”, The Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection (Detroit)/Museum of Contemporary Art (Roskilde, Dinamarca), 2008, pp. 8-13, p. 11.

9 cf. La Monte Young, “Why I Withdrew from Fluxus”, en Fluxus Scores and Instructions (...), op. cit., pp. 52-55.

10 Cf. Blanca Rego, “La Dreamachine, arte visual para ojos cerrados”, pp. 23-26.

11 Cf. Xoán-Xil López, “Algunas ideas sobre la inmersión sonora”, pp. 126-146.

“[E]n el ámbito estrictamente sonoro lo interesante de la Dream House es que hace un uso radical de la duración como recurso principal para crear estados inmersivos”<sup>12</sup>, escribe Xoán-Xil López. Y, ciertamente, aunque a menudo se ha prestado una mayor atención a la dimensión espacial de las obras inmersivas (incluso en el caso de obras musicales, en las que este aspecto suele, efectivamente, cobrar una gran importancia), para los propósitos de este texto es relevante preguntarnos por la relación entre el sujeto receptor de la obra inmersiva y la temporalidad de ésta.

## **DEL ABURRIMIENTO AL ENTERTAINMENT**

Retornemos por un momento a los comentarios de Marianne Bech acerca de aquel concierto de piano de 1982, y en concreto a los pensamientos por los que su mente vagaba durante la interpretación: “[R]eflexioné acerca de nuestra inquietud y la necesidad de que estuviéramos entretenidos, y sobre el hecho de que el aburrimiento sea considerado algo negativo en nuestra cultura”<sup>13</sup>.

Incorporar la categoría estética del aburrimiento en un análisis de obras de arte consideradas inmersivas puede representar una provocación aún mayor que la defensa de una aproximación conceptual a las mismas. Buena parte de las obras inmersivas analizadas en este volumen intentan ubicarse en las antípodas del aburrimiento, y por ello acaban aproximándose — con sus luces estroboscópicas y sus láseres, sus efectos de niebla, sus sonidos ensordecedores, su ritmo vibrante... — a las propuestas más exitosas de la industria del ocio y del entretenimiento, bien en el formato propio de las atracciones de los parques temáticos, bien en el de las discotecas. Lugares heterotópicos a los que uno acude para “distraerse”, pero de un modo opuesto a como le sucedía a Marianne Bech durante el concierto de Rzewski.

---

12 Ibid., p. 131.

13 Marianne Bech, op. cit., p. 11.

Lugares excepcionales que, incluso en la época de la reproductibilidad técnica, uno debe visitar expresamente para poder conocer (y contar a sus amigos que ha conocido), lo que refuerza la vinculación de estas obras —y de los festivales, bienales, etc. donde se presentan— con los viajes destinados a alimentar la industria del turismo denominado cultural... ¿Se referirá esto de la “inmersión”, en realidad, a la posibilidad de que los visitantes de estas obras se introduzcan en ciertos segmentos socioculturales distinguidos —como diría Bourdieu— por el capital económico, social y cultural necesario para recorrer esos circuitos? <sup>14</sup>

No se nos ocurre una obra más contraria a todos estos fenómenos de debordiana espectacularización, y al mismo tiempo más inmersiva, que “4’33””, de John Cage. Una pieza y un autor que están en el origen de casi todo lo que inspira este artículo, empezando por Fluxus. En su “pieza silenciosa”, como es incorrectamente denominada a menudo, Cage propone al intérprete —y, con él, a toda la audiencia que comparte la obra en una situación de concierto— experimentar un silencio (o la búsqueda de éste) durante el tiempo indicado en el título de la obra, cuatro minutos y treinta y tres segundos. Con objeto de evidenciar la íntima relación entre esta propuesta compositiva y la noción de aburrimiento, resulta pertinente citar aquí un comentario extraído de un estudio realizado por el psicoanalista Martin Wangh:

“Si examinamos la traducción alemana de aburrimiento, Langeweile, percibimos otro elemento en la experiencia del aburrimiento, que ha sido pasado por alto en las raíces griegas y latinas, el elemento temporal.

---

14 Un periodista habitualmente entusiasmado por este tipo de propuestas espectaculares celebraba con estas palabras un caso paradigmático de lo que intentamos explicar: “Desde que Olafur Eliasson consiguió meter el sol en la Sala de las Turbinas de la Tate con su memorable Weather Project, ningún artista había conseguido manipular los elementos básicos de la naturaleza dentro de la sala de exposiciones con tanto éxito como rAndom International, un estudio de diseño de interacción británico. Su Rain Room (‘habitación de la lluvia’) ha batido récords en este espacio del Barbican londinense, con más de 75.000 visitantes en cinco meses. En sus últimas semanas, quien quisiera experimentar el proyecto en primera persona tenía que hacer hasta doce horas de cola. La apabullante respuesta llevó a los responsables del centro a abrir la sala hasta la 1 de la madrugada en sus días finales, pero la visita a la Rain Room es por definición una experiencia exclusiva”. José Luis de Vicente, “Una habitación para llamar a la lluvia”, publicado el 17 de mayo de 2013 en el blog Ondas de Choque, dentro de la versión digital del suplemento El Cultural (texto disponible en [http://elcultural.es/blogs\\_comentario/Ondas\\_de\\_Choque/21/63527/Una\\_habitacion\\_para\\_llamar\\_a\\_la\\_lluvia](http://elcultural.es/blogs_comentario/Ondas_de_Choque/21/63527/Una_habitacion_para_llamar_a_la_lluvia)).



En un ‘largo rato’ (‘a long while’), el tiempo pierde su medida. El antónimo alemán, Kurzweil, un ‘rato corto’, básicamente quiere decir ‘divertido’”<sup>15</sup>.

La mencionada obra de John Cage es, simplemente, y desde su propio título, ese “largo rato” al que parece referirse la expresión alemana del aburrimiento. Y la invitación de Cage consiste en una nueva experiencia del tiempo y del espacio —a través de la escucha—, tal vez destinada a provocar una transformación análoga en el sujeto oyente.

Al ser confrontada con la obra, la consciencia de éste se transforma, y no es arriesgado describir, entre los efectos de ese proceso, una fusión entre la consciencia de ese oyente (que se difumina, se disuelve, se desintegra) y el contexto que le rodea<sup>16</sup>. Podemos continuar hablando, pues, de inmersión, en el sentido más propio y radical de esta palabra.

El ejemplo de 4’33” nos permite, además, diferenciar claramente dos clases de procesos inmersivos: aquellos que nos invitan a ser más conscientes de todo aquello que nos envuelve, y otros que en realidad neutralizan —a menudo por la vía de la saturación— toda capacidad para analizar nuestro entorno. De nuevo podemos encontrar en el universo del “entertainment” perfectos ejemplos de esta última estrategia, acaso ninguno mejor que los casinos (o, más modestamente, las salas de bingo); entornos inmersivos por excelencia, caracterizados por una constante actividad frenética, y que forzosamente carecen de ventanas y de relojes, ya que dentro de ellos todo aquello que pueda romper la ilusión, la fantasía —permitiendo que el visitante tome consciencia de su tiempo y de su lugar—, debe estar proscrito.

---

15 Martin Wangh, “Boredom in Psychoanalytic Perspective”, en *Social Research*, vol. 42, n° 3 (Otoño de 1975), pp. 538-550, p. 540.

16 Un contexto que debemos comprender tanto en términos espaciales (el lugar en cuyos rincones se proyecta la escucha de una consciencia ampliada), como también temporales: “Otra faceta del aburrimiento consiste en que cuando estamos aburridos nuestra actitud hacia el tiempo se altera, como sucede en algunos estados de ensoñación. El tiempo parece infinito, no hay distinción entre pasado, presente y futuro. Solamente parece haber un presente inacabable”, Martin Wangh, *ibid.*, p. 541.

## LA INMERSIÓN COMO APERTURA

Los procesos inmersivos, pues, lejos de ser ideológicamente neutros (o, en otras palabras, mecanismos estéticos puramente formales, carentes de cualquier dimensión conceptual —o política, o social...—), encarnan una visión muy determinada del mundo, del individuo, y de la relación entre ambos. Una visión que, pensamos, cristaliza en el concepto de soledad.

Como resultado de los procesos antes descritos, en las obras más típicamente inmersivas el visitante se percibe a sí mismo como un ser aislado, desconectado del mundo, de la sociedad. Incluso en aquellas obras que se pueden visitar en grupo, éste se descompone, se fragmenta, se disuelve <sup>17</sup>.

Esa soledad del visitante —y su incapacitación para compartir las vivencias ofrecidas por esa obra artística— encuentra un reflejo en lo que podríamos considerar la dimensión externa de estas obras. Como muestras ejemplares que son, en general, de la ética tardocapitalista de la globalización, estas obras de arte —al igual que los individuos alienados que las transitan— tampoco pueden dialogar con sus respectivos contextos. Da igual que uno de estos trabajos se presente en algún prestigioso festival holandés, en la Sala de Turbinas de la Tate, en el Barbican Centre o en el PS1 del MoMA; cada propuesta representa un ente impermeablemente autónomo —tal y como sucede con las atracciones de feria, diseñadas para facilitar la máxima portabilidad (y, con ella, el máximo beneficio económico) posible—, lo que invalida cualquier posibilidad de relación con su entorno “local”, que por tanto queda neutralizado, enmudecido.

Sin embargo, y como venimos mostrando desde el inicio de este texto, ésta no es la única forma posible de pensar la inmersividad.

---

<sup>17</sup> Véase, en este sentido, la experiencia descrita por Blanca Rego en su texto “Kurt Hentschläger, al límite de la mente”, incluido en este mismo volumen (p. 64 y ss.).

Y, si regresamos a la experiencia de Fluxus, encontraremos que algunas de las actitudes estéticas (y éticas, políticas...) desarrolladas a través de este movimiento artístico pueden perfectamente englobarse dentro del concepto de inmersividad, siempre que, claro, el marco de referencia para el mismo se amplíe respecto a los casos antes mencionados.

Por ejemplo, las obras de Robert Watts reflejan una clara voluntad de estimular nuestra percepción de la realidad que nos rodea: “Una buena parte de sus trabajos de performance intentan que la gente piense más en aquello que le está distraendo: ‘Esas señales momentáneas: ese perro que ladra, esos olores grasientos, un fragmento de palabra, la cisterna de un inodoro, un peinado curioso [...]’”<sup>18</sup>. En directa oposición a las tendencias alienantes de otras propuestas inmersivas, “[...] sus eventos no se orientan tanto hacia la performance como hacia la reflexión acerca de la naturaleza transitoria de la vida, del paso del tiempo, de las estaciones, de los eventos naturales, de los sonidos de la naturaleza, particularmente los pájaros”<sup>19</sup>.

Llamar nuestra atención respecto a actos simples y cotidianos como los incorporados por Robert Watts en sus obras ya implica un posicionamiento político muy contrario al de la presunta neutralidad formalista de los planteamientos inmersivos más habituales. Pero, sin abandonar nunca ese paradigma Fluxus que hemos intentado rescatar en estas páginas, también podemos encontrar el ejemplo de un artista cuyo trabajo nos reclama una inmersión aún más directa —y más directamente política— en la realidad. La pieza titulada Social Project II de Jackson Mac Low indica lo siguiente:

Encuentra una manera de acabar la guerra. Haz que funcione.

---

<sup>18</sup> Letty Lou Eisenhauer, “A Version of Trace in 2008; An interpretation of Scores”, en Fluxus Scores and Instructions (...), op. cit., pp. 32-36, p. 35. La cita es del propio Robert Watts (Times Literary Supplement, 6 de agosto de 1964, n° 3.258).

<sup>19</sup> Ibid.

Tal y como nos recuerda Jon Hendricks, “[...] Mac Low, un anarquista práctico, respondió en la Fluxus Newsletter No. 7 con una solicitud para integrar los festivales Fluxus en actividades políticas, como el apoyo a los huelguistas y a los trabajadores encerrados en fábricas, las marchas pacifistas, etc., y exigió que Fluxus denunciara la guerra de Vietnam, la agresión de los Estados Unidos a Cuba, etc.”<sup>20</sup>.

Pocas reflexiones o propuestas similares pueden encontrarse en el programa estético de la mayor parte de los artistas estudiados en las páginas anteriores, y ello quizá pueda constituir un motivo de reflexión —que, en cualquier caso, desborda las pretensiones de estas páginas—. Nosotros, en el final de esta reivindicación de otras formas posibles de entender la “inmersión sensorial”, evocaremos las palabras de John Cage, en lo que podría entenderse como otra invitación a sumergirnos, sin necesidad de mayores artificios, en la realidad que nos rodea, venciendo para ello esos miedos (y esa soledad) que tan eficazmente consiguen invocar en los últimos años tantas obras presuntamente inmersivas, pero que quizá sólo intenten, en realidad, sacarnos de la realidad:

“[Debemos] abrir los ojos y los oídos cada día para ver la vida tan excelente como es... Aceptar aquello que viene sin tener en cuenta las consecuencias es no tener miedo o estar lleno de ese amor que proviene del sentimiento de unidad con cualquier cosa”<sup>21</sup>.

---

20 Jon Hendricks, “Some Notes on Fluxus Scores and Instructions”, en Fluxus Scores and Instructions (...), op. cit., pp. 14-19, p. 16.

21 John Cage, A Year from Monday. Lectures and Writings, Marion Boyars, Londres, 1985, p. 97

## INTRODUCTION

A great number of the previous pages focus their attention in artworks and proposals that appeal directly and radically to our senses. This is somewhat predictable, and logical, because this volume is entitled *Sensory Immersion*, but an in-depth analysis of the reviewed artworks – or, rather, of the analytical perspectives projected onto them – will reveal that all those ideas about “sensory experiences” are mainly built in opposition to another set of ideas related to “conceptual models”.

This separation between the “sensorial” (or “sensuous”) and the “conceptual” (or “intellectual”) can be very practical in terms of methodology – as we have seen here –, because it belongs well with certain received knowledge, or even with common sense. However, as it is usually the case of received knowledge and common sense, a detailed analysis of these categories would reveal certain fragility and an arbitrary character.

We could ask ourselves: What separates, or even opposes, as I have stated before, the sensorial from the conceptual? This question has been a concern to numerous philosophers, from Aristotle to Wittgenstein (in alphabetical order, not chronological). In general, these two notions have configured two extremes, or poles, of a broader category: perception. So, we have “perception as sensitive perception and, therefore, sensation, and perception as notional or ‘mental’ perception”<sup>1</sup>. From this point of view, the aesthetic corpus gathered in this book grants a privilege to sensitive perception – sensations – against any other type of perception.

---

<sup>1</sup> José Ferrater Mora, «Percepción», in *Diccionario de Filosofía de Bolsillo (I-Z)*, compiled by Priscilla Cohn, Alianza, Madrid, 1983, p. 608.

This line of thought reverberates, for example, with the treatment that David Hume gave to “impressions” – as a type of perception opposed to “ideas”: “Those perceptions, which enter with most force and violence, we may name impressions: and under this name I comprehend all our sensations, passions and emotions, as they make their first appearance in the soul. By ideas I mean the faint images of these in thinking and reasoning” <sup>2</sup>. Violence, passion and emotion are plausible terms in the description of many works analysed in the previous chapters.

Shortly before Hume, John Locke, one of his main influences, wrote: “Perception, as it is the first faculty of the mind exercised about our ideas; so it is the first and simplest idea we have from reflection, and is by some called thinking in general” <sup>3</sup>. Thus the comparison between perception and thinking is not new, and in the light of these historical reflections we could ask ourselves if it is not similar to the aesthetic proposals of most immersive artworks analysed here <sup>4</sup>.

The main purpose of the preceding lines is to decipher the theoretical framework that, somewhat surreptitiously, is presented to us in a “natural” way in a series of artistic proposals that expect – or aspire – to dispense with any kind of conceptual basis. An analysis based on perspectives different from aesthetics – for example, epistemology – can help us to reveal how scantily “natural” are those assumptions that other kinds of analysis take for granted, it even can allow us to guess if there is any intent of “naturalness” behind that search or ambition.

As all this statement is an analysis in itself, maybe we should go back to the title of this set of texts: “Sensory Immersion”.

---

2. David Hume, *A Treatise of Human Nature*, I, i, 1, The Project Gutenberg, 2010.

3. John Locke, *An Essay Concerning Human Understanding*, II, ix, 1, The Project Gutenberg, 2004.

4. Other interpretative means could even point to the possibility of the cancelation of thought (or, if you prefer, of the notional or “mental” perception or “idea”) on behalf of perception (that is, of sensible perception or “impression”).

When we read and assume that title that describes a series of aesthetics proposals, we could think that it presupposes that a subject – the visitor or recipient of those artworks – enters somewhere through his/her senses (the DRAE defines “immersion” as “the action of introducing something or oneself into a particular ambient”, also “into a fluid”, or even “into a real or imaginary field”). What I am trying to state is that this interpretation, that seems implicit in the statement, is not the only possible interpretation of the great philosophical problem of perception, the functioning of our senses and, ultimately, the relationship of the subject with reality and the possibilities of apprehension and understanding; all present since centuries ago <sup>5</sup>.

The history of this philosophical problem is beyond the ambitions of this text – and beyond the capacity of this author –, but I would like to cite an example of an alternative interpretation to the one suggested in the previous paragraph. In Greek, the term that we translate as “perception” (“ἀντίληψις” or “κατάληψις”) means “action or effect of collecting something”. In Latin, “percipio” (“percipere”) means “take up of”, “pick up” <sup>6</sup>. There is a great contrast between “sensorial immersion” in the sense of a subject who “enters into” a new ambient or reality – as I mentioned before – and “sensorial immersion” as an interpretation of the perceptive experience as something in which something (that same new ambient or reality) “enters into” the subject, who possesses it and gathers it (in his/her interior? In his/her conscience? In his/her soul?).

## **FLUXUS PARADIGM**

After my vague, quick and limited – but I hope that also suggestive – analysis of the title of this volume, I would understand a certain amount of disappointment among those who saw the title of this text (“Fluxus Immersion”) as an invitation to something more jolly, amusing or even funny, as it is the case of hardly everything related to Fluxus.

---

5. “Language does not describe reality, it builds it, so when we use labels as ‘immersive’ or ‘interactive’ we are not describing a fact, we are making a subjective statement”, writes Blanca Rego in “Immersion versus Interaction”, a text included in this volume (page 102) related to this lines.

6. cf. José Ferrater Mora, op. cit., p. 608.

You should not lose your hope, but remember that Fluxus was always enthusiastic about the paradoxical, or even the contradictory and the absurd. As many of the philosophical problems noted on the introduction are included in some of these three categories, their connection to Fluxus seems justified.

In any case, maybe some of you will find problematic the fact of citing Fluxus in a context in which, as I stated – and as it is obvious when you read the preceding pages –, most analysed artworks are overwhelming multimedia shows that modify our senses, not simple suggestions as the ones proposed by Fluxus usually from the humility of the quotidian or domestic sphere. In other words, when I invoke Fluxus in this context it seems that I am underlining the opposition between aesthetic discourses that bet on the perceptive, the sensorial and the impressions and aesthetic discourses, as Fluxus, based on the intellectual, the thought, the idea...

I am not trying to underline that difference, my intention is to dissolve it, questioning the validity of all those described oppositions that seem engraved in our mind – and also in the mind of most artists mentioned in this book. Therefore, I will recall some artworks created in the Fluxus context or in its vicinity that could be considered “immersive”, even if we should rethink again the meaning of that term.

### EARTH PIECE

Listen to the sound of the Earth turning.

1963 spring

This is the presentation of “Earth Piece” by Yoko Ono in the first section, entitled “Music”, of her book *Grapefruit*<sup>7</sup>. I think that a piece like that should be considered immersive, even if it does not require any sensorial deploy beyond reading its few words. Having said that, we could say that the scope of the proposal contained in the piece – or the proposal that constitutes the piece – is inversely proportional to the minimum sensorial device activated with those lines.

---

7. Yoko Ono, *Grapefruit*, Simon & Schuster, New York, 1970, no numbered pages (the first edition was published by Wunternbaum Press en 1964).



This piece is small and discreet, but the immersive activity that it suggests is very ambitious. This paradoxical character is emphasised when we ask ourselves if, in reality, the proposed hearing implies a great effort or just a little bit of tranquility and attention on the part of the recipient.

In general those two values, tranquility and attention, are not requisites for the enjoyment of most of the artworks analysed in the previous chapters. On the contrary, most of those proposals are presented aggressively – invoking the “maximum violence” describe by Hume when he writes about impressions – and do not demand a great attention, they are presented in a so obvious and forceful manner that the receiver cannot escape from what he/she is seeing, hearing or touching.

Fluxus aesthetics, which is really far from these demands, provides examples of how the deactivation of attention mechanisms (or the activation of disattention mechanisms) is able to provoke situations that could be characterised as immersive:

“Comfortably seated among the audience in Wiesbaden during a 1982 concert to celebrate de 20th anniversary of Fluxus, I watched Frederic Rzewski walk onstage. He sat down on a chair in front of the black grand piano and raised his arms, and a powerful rhythm of pure sound flowed through the concert hall. Some minutes later, after the same notes had been played on the grand piano a few hundred times, I began to shift a little uneasily in my seat. I whispered with my friends next to me, and my eyes followed the back of the performer and the movements of his arms as he hit the same keys on the old instruments again and again. It had already been a long day, with a lot of travelling and multiple performances. My sleepy mind and eyes followed the performer, the stage, and the grand piano. I shifted between actually being there and disappearing into a state between wakefulness and daydreaming”<sup>8</sup>.

---

8. Marianne Bech, “Fluxus in Love”, in Fluxus Scores and Instructions. The Transformative Years. “Make a Salad”, The Gilbert and Lila Silverman Fluxus Collection (Detroit)/Museum of Contemporary Art (Roskilde, Dinamarca), 2008, pp. 8-13, p. 11.

This is how Marianne Bech describes an immersive experience originated in an interpretation of 566 for Henry Flynt, a composition by an essential author here, a minimalist music pioneer responsible for the first Fluxus moments –before his depart from the movement<sup>9</sup>. These connections with immersivity and dream states are present in other proposals. Maybe the main example is the Dreamachine by Brion Gysin, recalled by Blanca Rego in this volume<sup>10</sup>, but in this book we have also read about La Monte Young, in particular about his Dream House<sup>11</sup>.

Xoán-Xil López writes: “In the strictly sound domain, the interesting thing about the Dream House is that its main resource to create an immersive state is duration”<sup>12</sup>. Although we usually pay more attention to the spatial dimension of the immersive artworks – even the musical ones, in which this aspect tends to have main importance –, in the context of this text it is important to ask ourselves about the relationship between the subject who receives the immersive piece and its temporality.

## **FROM BOREDOM TO ENTERTAINMENT**

Let's go back for a moment to the remarks by Marianne Bech about that piano concert in 1982, in particular to her thoughts during the interpretation: “reflected on our restlessness and need to be entertained and the fact that boredom is considered something negative in our culture”<sup>13</sup>.

Incorporating the aesthetic category of boredom in the analysis of immersive artworks can represent an even greater provocation that the defence of a conceptual approach to them.

---

9. cf. La Monte Young, “Why I Withdrew from Fluxus”, en Fluxus Scores and Instructions (...), op. cit., pp. 52-55.

10. Cf. Blanca Rego, “The Dreamachine, Visual Art to be Viewed with your Eyes Closed”, pp. 23-26.

11. Cf. Xoán-Xil López, “Some Approaches to Sound Immersion”, pp. 126-146.

12. Ibid., p. 131.

13. Marianne Bech, op. cit., p. 11.

Much of the immersive artworks analysed in this volume attempt so hard to be considered the opposite of boredom with their stroboscopic lights, lasers, fog effects, deafening noises, vibrating rhythm... that they end up going towards the most popular offers of the entertainment and leisure industry, sometimes in a format similar to fairground rides or night clubs, both heterotopic places to which we go to “amuse” ourselves, but in an opposite way to Marianne Bech feelings during Rzewski's concert.

We are talking about exceptional places that can only be known – and narrated to others – by visiting them, even in the era of technical reproducibility. This fact reinforces the link between this kind of artworks and the festivals in which they are shown within the cultural tourism industry, is that what they mean by “immersion”? Are we talking about the chance of introducing ourselves in “refined” sociocultural segments, as Bourdieu would say, thanks to the economical, social and cultural capital needed to go all over these circuits? <sup>14</sup>.

The most opposite immersive artwork to this debordian spectacularization phenomena is 4'33” by John Cage, a piece and a author that originated hardly everything in which this article is inspired, even Fluxus. In this “silent piece”, as it is often called, Cage proposes that the interpreter – and the audience in the concert – experiments, or searches, silence during the indicated time: four minutes and thirty-three seconds. To make clear the intimate relationship between this composition and the idea of boredom, it is relevant to cite this comment extracted of a study written by the psychoanalyst Martin Wanhg:

---

14. A journalist who is usually excited by this kind of spectacular proposals celebrated with this words a paradigmatic case of what I am trying to explain: “Since Olafur Eliasson introduced the sun in the Turbine Hall of the Tate Modern with his unforgettable Weather Project, no artist had managed to manipulated the basic elements of nature inside an exhibition room with so much success as rAndom International, a British interactive design studio. Rain Room has broken records in the Barbican (London) with more than 75.000 visitors in five months. In the last weeks, to experiment this project in first person you had to wait in queue for twelve hours. In the final days of the exhibition, this overwhelming response pushed the persons in charge of the gallery to open the hall until 1 a.m., as the visit to Rain Room is an exclusive experience”. José Luis de Vicente, “Una habitación para llamar a la lluvia”, published on May 17th 2013 in the blog Ondas de Choque, in the digital version of the supplement El Cultural. ([http://elcultural.es/blogs\\_comentario/Ondas\\_de\\_Choque/21/63527/Una\\_habitacion\\_para\\_llamar\\_a\\_la\\_lluvia](http://elcultural.es/blogs_comentario/Ondas_de_Choque/21/63527/Una_habitacion_para_llamar_a_la_lluvia)).

“If we now glance at the German word for boredom, *Langeweile*, we are alerted to another element in the experience of boredom, overlook in the Greek and Latin related roots, the element of time. In ‘a long while’, time loses its measure. The opposite word in German, *Kurzweil*, short while, essentially stands for ‘fun’ ” 15.

The aforementioned piece by John Cage is just, as its title indicates, that “long while” hinted by the German term for boredom. Cage proposes a new experience of time and space through listening, an experience intended to provoke an analogue transformation in the listener. The conscience of the subject suffers a transformation when it confronts the piece. We could say that, among other effects, the conscience of the listener (which blurs, dissolves and disintegrates itself) merges into the surrounding context <sup>16</sup>. Thus we are still talking about immersion, in the truest sense of the word.

The example of 4’33” allow ourselves to differentiate two kinds of immersive processes: the ones that invite us to be more conscious of what surrounds us and the ones that neutralise – usually by means of saturation – all capacity to analyse our surroundings. This latter strategy is found again in the realms of entertainment, maybe the best example is a casino (or even a bingo hall): an immersive environment characterised by a frenetic activity, without windows or clocks that could shatter the illusion, the fantasy. Anything that reveals time or place must be banned.

## **IMMERSION AS APERTURE**

Immersive processes are not ideologically neutral – or, in other words, they are not purely formal aesthetic mechanisms, without conceptual, political or social dimensions –, they embodied a defined vision of the world, of the individual and of the relationship between the two, a vision that crystallises the concept of solitude.

---

15. Martin Wanhg, “Boredom in Psychoanalytic Perspective”, in *Social Research*, vol. 42, n° 3 (Autumn 1975), pp. 538-550, p. 540.

16. A context that we should understand in spatial terms (the place in which is projected the listening of the expanded conscience) and in temporal terms: “Another facet of boredom seems to be that when we are bored our attitude toward time is altered, as it is in some dreamlike states. Time seems endless, there is no distinction between past, present, and future. There seems to be only an endless present.”, Martin Wanhg, *ibid.*, p. 541.

As a result of the described methods, in the most typical immersive pieces the visitor perceives himself as an isolated being, disconnected from the world, from society. Even in the artworks that can be visited in group, the group gets broken, fragmented, dissolved <sup>17</sup>.

This isolation — and the inability to share the experience provided by the piece — founds a reflection in which we could consider the external dimension of these artworks. Besides, these pieces — and the alienated individuals who enter them — are not able to be in contact with their context, as any good example of the late-capitalist ethics of globalisation.

The place in which the artwork is shown does not matter, it could be a prestigious Dutch festival, Tate Modern's Turbine Hall, Barbican Centre or MoMA's PS1, because the piece is an autonomous entity — just as fairground rides, designed to be as portable and profitable as possible. This fact invalidates any possibility of a relationship with the "local" environment, which is neutralised, muted.

Nevertheless, as I have stated before, this is not the only possible way of thinking about immersion. If we return to Fluxus, we will find that several of the aesthetic, ethic and political attitudes of this artistic movement can be included in the concept of immersion, provided that the reference frame is broadened to encompass the previously mentioned cases. For example, the artworks by Robert Watts show a real wish to estimate the perception of the reality that surrounds us: "A great deal of his performance work is intended to get people to think more about what is distracting them: 'Those momentary signals: that barking dog, those greasy smells, a fragment of words, a flushed toilet, that funny hair'" <sup>18</sup>.

---

17. Refer to the experience described by Blanca Rego in her text "Kurt Hentschläger, in the limits of mind", included in this volume (p. 64 and following).

18. Letty Lou Eisenhauer, "A Version of Trace in 2008; An interpretation of Scores", in *Fluxus Scores and Instructions (...)*, op. cit., p. 32-36, p. 35. The quote is by Robert Watts (Times Literary Supplement, 6th August 1964, No. 3258).

In direct opposition to the alienated tendencies of other immersive proposals, “his events do not lend themselves to performance as much as to reflection on the transitory nature of life, on the passage of time, on the seasons, on natural events, on the sounds of nature, particularly the birds”<sup>19</sup>.

The call of attention to plain and daily acts, as the ones incorporated by Robert Watts in his pieces, implies a political inclination opposed to the one present in the formalist neutrality of the most typical immersive approaches. However, inside Fluxus paradigm retrieved in this pages we also find an example of an artist whose work demands a more direct – and openly politic – immersion into reality.

The piece entitled Social Project II by Jackson Mac Low indicates the following:

Find a way to end war.  
Make it work.

As Jon Hendricks reminds us, “Mac Low, a practical anarchist, responded in Fluxus Newsletter No. 7 with a plea to integrate Fluxus festivals with political activities, such as support of strikers and locked out workers, walks for peace, etc. and urged that Fluxus denounce war in Vietnam, US aggression toward Cuba, etc.”<sup>20</sup>

The most part of the artists studied in the previous pages do not offer this kind of reflections or proposals, this could be a good motive of reflection, but it exceeds the ambitions of this text.

---

19. Ibid.

20. Jon Hendricks, “Some Notes on Fluxus Scores and Instructions”, en Fluxus Scores and Instructions, op. cit., pp. 14-19, p. 16.

