



UNIVERSIDAD DE CUENCA

Facultad de Artes

Carrera de Artes Visuales

“Instalación sensorial interactiva, Espacio“

Trabajo de titulación previo a la
obtención del título de
Licenciado en Artes Visuales

Autor:

Juan Andrés Maldonado Neira

C.I.: 0103781191

Correo.: juanadresmaldonadoneia@gmail.com

Tutor:

Mgst. Sonia Katterine Pacheco Ayora

C.I: 0103059416

Cuenca - Ecuador

5 de febrero del 2020



Resumen:

La estimulación sensorial sonora, es la creación de un detonante auditivo que genera una reacción emocional controlada del participante, dentro de un espacio psicológico, espacio sonoro-visual generado por la interacción del participante con un audio guía que lo conduce a través de una instalación utópica que se alimenta de sus propias vivencias, utilizando sus recuerdos para dar vida a una experiencia única y personal. La creación de este circuito instalativo sonoro interactivo dotado con dispositivos sensoriales, es la herramienta cohesionadora entre público y obra, medio para proponer experiencias sensoriales que resaltan el ejercicio lúdico de la interacción y creación de espacialidades universales.

Palabras Clave: Arte. Tecnología. Nuevos medios. Instalación. Sensorial. Sonido. Espacio.



Abstract:

Sensory sound stimulation is the creation of an auditory trigger that generates a controlled emotional reaction of the participant, within a psychological space, a sound-visual space generated by the interaction of the participant with an audio guide that leads him through a utopian installation that He feeds on his own experiences, using his memories to give life to a unique and personal experience. The creation of this interactive sound installation circuit equipped with sensory devices is the cohesive tool between public and work, a means to propose sensory experiences that highlight the playful exercise of interaction and creation of universal spatialities.

Keywords: Art. Technology. New media. Interactive. Sensory. Sound. Space.



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO I.....	11
LA TECNOLOGÍA AYER, HOY Y MAÑANA	11
CAPÍTULO II	19
ESPACIO	19
CAPÍTULO III.....	43
LA INTERACTIVIDAD.....	43
CAPÍTULO IV	49
DENTRO DE LO SENSORIAL	49
CONCLUSIONES.	58
MUSEOGRAFÍA.....	64
APENDICE DE VISUALES	77
BIBLIOGRAFÍA.....	78
NOTAS	79



Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Juan Andrés Maldonado Neira en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Instalación sensorial interactiva, Espacio", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 5 de febrero del 2020



Juan Andrés Maldonado Neira

C.I: 0103781191

Cláusula de Propiedad Intelectual

Juan Andrés Maldonado Neira autor del trabajo de titulación "Instalación sensorial interactiva, Espacio", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su, mi autoría.

Cuenca, 5 de febrero del 2020



Juan Andrés Maldonado neira

C.I: 0103781191



AGRADECIMENTOS:

A mi familia, amigos y amigos profesores que han hecho posible este proyecto.

DEDICATORIA:

Dedicada a mi yo del futuro, a quien le diría:

“Nunca pares de estudiar y de crear, recuerda que el arte es una filosofía de vida no una profesión”.

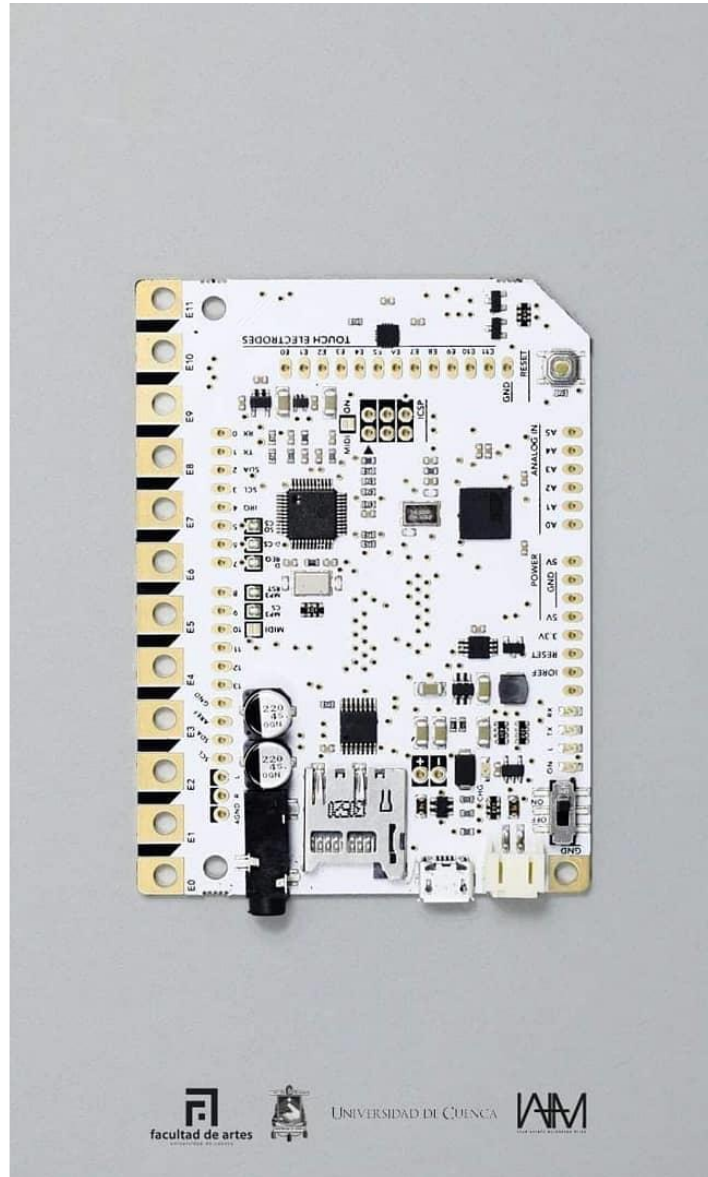


ESPACIO

INSTALACIÓN SENSORIAL - INTERACTIVA

JUAN ANDRÉS MALDONADO NEIRA

CASA PIEDRA · 10/07/2019 · 20:00
CALLE LARGA 8-69 Y BENIGNO MALO



“Maldonado”, J. (2019). Afiche exposición *Instalacion sensorial interactivo, Espacio*, Ilustración. Recuperado de archivo



INTRODUCCIÓN

La constante creación tecnológica ha generado distintas e importantes transformaciones en la sociedad contemporánea, dentro del campo artístico también observamos el impacto que la tecnología crea, dando lugar, siempre a nuevas generaciones de artistas interesados, en este caso, en los *nuevos medios o new media art*, como herramientas para la creación de sus trabajos artísticos.

Resulta curioso reflexionar en el término “arte” y pensar que en otra época estuvo ligado a conceptos relacionados con los mitos, la magia y la religión, este precepto ha evolucionado con el tiempo adaptándose a cada época; actualmente el arte se vincula directamente con la ciencia y la tecnología. Su evolución y adaptación ha sido recíproca ya que, en nuestra cotidianidad, la tecnología cumple un rol importante, al punto que la mayoría de nuestras acciones habituales están acompañadas de algún dispositivo tecnológico, ya sea un ordenador o teléfono inteligente.

A lo largo de la Historia del Arte, conocemos que el hombre ha hecho uso de todas las herramientas a su alcance para indagar, experimentar y crear procesos artísticos que paulatinamente lo llevaron y lo llevan a crear obras de arte, empezando desde las cavernas, en donde el hombre primitivo generó sus propios pigmentos e hizo uso de los utensilios que tuvo a su alcance para plasmar la representación de su visión particular del mundo de antaño; en la actualidad sucede algo similar, el hombre sigue haciendo uso de todas las herramientas que tiene a su alcance para generar métodos artísticos, que mediante la fusión



entre investigación y tecnología se ha convertido en una pieza clave e indispensable para el trabajo de los artistas.

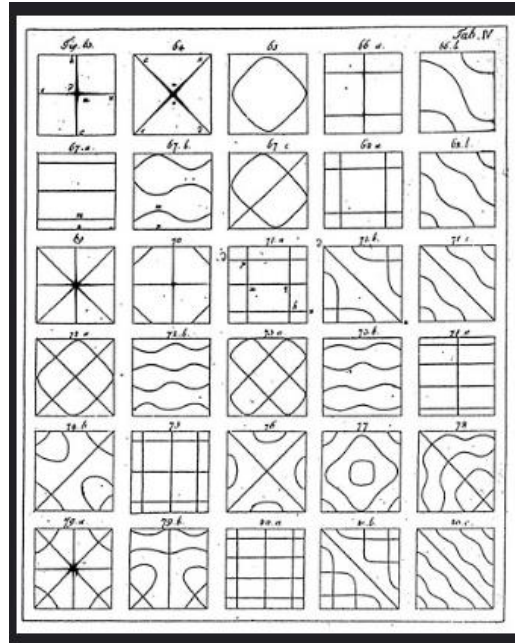
Es necesario hablar del impacto que la tecnología electrónica ha tenido dentro del arte, y verla como una rama de donde han surgido nuevos y disímiles lenguajes que responden a la adaptabilidad y necesidad del artista ante un llamado tecnológico constante, el mapping¹, el uso de código² y la creación y uso de aplicaciones han ido ganando protagonismo en el campo artístico, posicionándose en un campo innovador, una nueva formas de hacer arte, mediante dispositivos que nos sirven de intermediarios ante la obra artística, en la fotografía, tenemos la cámara de fotos, instrumento para realizar una fotografía, para que después, el espectador pueda ubicarse frente a ella; lo mismo sucede con la internet y toda la información que recibimos día a día a través de medios electrónicos visuales y de audio, por esta razón la relación entre arte y tecnología electrónica ha ganado suma importancia en la creación de obras de arte, pues, son infinitas las posibilidades que nos ofrecen los *nuevos medios* y su evolución diaria.

Actualmente arte y tecnología, tomada como disciplina artística, se establece como una disciplina de investigación y creación artística, que requieren de sus múltiples herramientas cohesionadoras que generan diálogo entre el espacio y el participante, tal es el caso del experimento de Chladni, que en el siglo XIX, permitió visualizar ondas sonoras en una placa de metal vibratoria, desencadenando una serie de experimentos, que se han venido realizando hasta la actualidad y que decantan en obras que aluden al mismo



principio, como es el caso del videoarte *Mediations*,³ del artista Gary Hill en el año 1986 o *YMATICS: Science vs Musi*⁴, de Nigel Stanford del año 2015.

El arte y la tecnología impulsan la creación de procesos investigativos que proponen



Chladni, E. (1787). Figuras del sonido. Dibujo. Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/quadrlectics/20078141844/in/photostream/>

nuevas experiencias experimentales que abordan al participante, mediante tácticas lúdicas y metafóricas, creando un diálogo, gracias a los medios electrónicos, entre el concepto de la obra, la obra física, el espacio de la obra y el participante.





CAPÍTULO I

LA TECNOLOGÍA AYER, HOY Y MAÑANA

La tecnología, entendida como un recurso o herramienta, facilita nuestras vidas, nos permite avanzar a nuestro propio ritmo, ya que estamos en la época donde la mayoría de información está al alcance de nuestras manos, mediante los dispositivos electrónicos, como un teléfono inteligente. El conocimiento se almacena en una nube lista para ser consultada y ya no es necesario memorizar un millar de datos, es necesario aprender a manejar este banco de información y ponerlo a nuestro beneficio para una interacción óptima con el espacio que nos enlaza a una red creciente de información desbordante donde muchos de nosotros aportan, con información visual y sonora, con la creación de esta biblioteca virtual, donde los saberes de la humanidad se almacenan para quienes los necesiten y puedan acceder a ellos, sin horario, sin espacio ni límites.

La información está a un clic de distancia, la educación está en línea y los profesores del futuro, podrían ser la red de internautas que aportan conocimiento en vídeos, blogs, podcasts, tutoriales, etc. Pero la tecnología a la vez que une y permite una aproximación voraz de la información también segrega, millones de personas no pueden enlazarse a esta red de información, por su forma precaria de vida fruto del mal manejo de un estado que favorece a pocos.



La tecnología, esta herramienta transformadora abarca desde cómo nos vestimos, lo que comemos, lo que vemos, cómo nos transportamos y hasta el cómo percibimos la propia tecnología. El ser humano es la pregunta, la tecnología el camino, un camino que no terminaremos nunca de recorrer ya que siempre estaremos buscando la forma de superarnos y llevar a nuestra civilización hacia esos sueños del futuro. La tecnología es el pasado, el presente y es la visión a futuro en todos los campos.

Sin tecnología no hay evolución, ya nos ejemplificaba este hecho Stanley Kubrick, en su famosa película de 1968, *2001: Odisea en el espacio*, el momento exacto donde ese hombre primigenio de aspecto simiesco sufre una transformación cognitiva y da su primer gran paso, al sostener entre sus manos ya no un hueso sino una herramienta tecnológica. Kubrick nos plantea la idea de panspermia, donde un objeto geométrico oscuro, que no es de este planeta, llega a la Tierra y dota al simio con la capacidad de razonar y evolucionar. El primer avance tecnológico lo utiliza primero para alimentarse (caza) y después mata por poder. La utilización del recurso fílmico de retrospectiva, cuando el personaje empieza a manipular el hueso y recurren a su mente recuerdos de la contemplación del cuerpo geométrico, nos da a entender que el objeto dota a este ser terrestre de la capacidad para reflexionar y crear esta herramienta para su beneficio. En otro juego de imágenes nos expone el uso de esta herramienta como arma de caza. Más adelante en el largometraje veremos que este avance tecnológico le permite recuperar su fuente de agua al matar a otro simio. La metáfora del hueso al ser lanzado al espacio, compara justamente a este mínimo paso tecnológico como precursor de todos los avances del futuro.



La tecnología electrónica, herramienta que nos asiste en un diálogo más profundo con el universo, nos permite proyectarnos en el tiempo y explorar esbozos de sueños a través de la creación artística, dando forma a espacios futuristas y experiencias que impulsan al público a ver con ojos más soñadores el presente. “Los artistas humanizan los medios electrónicos, pero al mismo tiempo los mitifican, los transforman en alquimia artística para desplegar la imaginación, expandir la conciencia e inspirar a otros hacia nuevos niveles de creatividad e innovación” (Shanken, 2013, pág. 11). La tecnología va a la par de las artes, y se vale una de otra, para obtener nuevos parámetros y metas al poner a prueba los últimos avances, llevándolos a conceptos nunca antes pensados. “De hecho, los artistas usan, re-adaptan e inventan medios electrónicos que fascinan los sentidos, perturban la mente y ofrecen miradas profundas, ya sean positivas o negativas” (Shanken, 2013, pág. 11) Si miramos nuestro pasado, nos podemos dar cuenta que las artes y la ciencia han sido el motor de nuestra evolución. Es la herramienta por la cual el ser humano ha llegado a cumplir sus sueños y la que le impulsa a seguir creando. “El artista serio es el único que puede toparse impunemente con la tecnología, sólo porque es un experto consciente de los cambios en la percepción sensorial.” (McLuhan, 1998, pág. 195)

Sin tecnología no hay evolución, un claro ejemplo nos presenta Edward A. Shanken (2013) cuando afirma que Bergson con sus libros *Materia Memoria* (1896) y *Evolución Creativa* (1907) influenciara en los movimientos artísticos del Futurismo y el Cubismo con la idea de la experiencia sugerida de tiempo y movimiento, como en la obra de Marcel Duchamp *Desnudo bajando la escalera*⁵ (1912), obra que más adelante es retomada en el campo de la fotografía por Gjon Mili en 1949 quien reinterpreta las mismas ideas estéticas, pero bajo una percepción tecnológica diferente. Esta idea persigue a Duchamp,



hasta que en 1952 a mano con el fotógrafo Eliot Elisofon la recrean en la fotografía *Marcel Duchamp bajando un tramo de escaleras en una imagen de exposición múltiple*⁶. Estos pensamientos estéticos son nuevamente reinterpretados en el campo de la pintura por Gerthard Richter en la obra *Ema bajando una escalera* (1966), esta serie de obras comparten un núcleo conceptual, pero su ejecución es fruto de las herramientas de su época.

En el caso de los estudios sensoriales de Thomas Wilfred con su máquina *Clavilux* (1919) que abre un nuevo horizonte en las artes visuales al presentar sus recitales lumínicos llamados *Lumia*, referentes de la propuesta artística latina de Abrahan Palatnik tomará esa reflexión en su obra *Cinecromatica* (1951) que fue presentada en la Primera Bienal de Sao Paulo, o la obra, *Luz – Modulador del Espacio*⁷(1923 - 30) de Laszlo Moholy Nagy, en la que se puede percibir claramente la influencia estética de Wilfred, en el diálogo que realiza la luz reflejada en el espacio y como los paneles móviles moldean a la vez el espacio fluctuante jugando con la percepción visual del espectador.

Estas obras cinéticas ampliaron el marco del arte con la ruptura de dos formas de esteticidad: la espacial y la temporal. El arte ya no permanecía fijo en un espacio o tiempo. Una vez liberado del marco y del pedestal, animado con electricidad, pudo moverse en el espacio del espectador o del ambiente, modularse entre varios estados o adquirir una nueva identidad que necesitaba cuatro dimensiones para verse y experimentarse. (Shanken, 2013, pág. 14)



Dimensiones espaciales que son necesarias proveer y desarrollar en la instalación artística, tanto para el goce artístico del participante como para la resolución conceptual del espacio expositivo. La instalación como medio interactivo es un organismo que funciona a partir de las acciones o intervenciones que el participante realiza con la obra, resultado de la persuasión que realiza la obra sobre el espectador, mediante detonantes visuales y/o sonoros, sin estas acciones, no existiría obra ni público. La *Instalación sensorial interactiva, Espacio*, es la obra resultante del trabajo de grado y comprende no solo un espacio físico tangible, sino plantea una espacialidad ficticia, utópica, un espacio-obra que no se delimitado por los muros, sino que se expande por medio de lo intangible, por la palabra, el sonido, el programa, por conceptos y símbolos que se ven contruidos por nuestro imaginario y que se desarrollan en nuestra imaginación, en nuestro interior. De esta forma “los artistas han creado arte en movimiento de tal manera que la obra sólo puede ser percibida propiamente como una experiencia temporal.” (Shanken, 2013, pág. 12), que interactúa y muta dependiendo del momento en que se la observe traspasando los planos físicos al virtual y viceversa.

El espacio interactivo está formado por diferentes dispositivos detonadores sensoriales, tanto físicos como mentales, espacio que el artista escoge y resuelve la forma estructural del recorrido instalativo, dejando al participante varias opciones de construir su experiencia guiada. La investigación y creación de una *Instalación sensorial interactiva, Espacio*, se enfoca en la construcción de un espacio virtual a partir de un audio guía, que conduce al participante de forma individual, mediante el uso de la narración y la creación de paisajes sonoros, hacia una experiencia sensorial lúdica y metafórica que invitan al *observador / espectador* a participar en la creación de su propio *no lugar*, guiándolo a través



de este espacio único y privado que se genera en su interior a partir de los recuerdos del participante, experiencia fundamentada en base a la idea de Beuys, donde plantea que, “cada hombre es un artista, con facultades creativas que deben ser perfeccionadas [...] reconocidas” (Vásquez Rocca, 2013, pág. 10) y explotadas mediante el juego y la utilización de los sentidos, para un mayor deleite estético de la experiencia.

De esta forma la *Instalación sensorial interactiva, Espacio*, propone la utilización de un audio narrativo metafórico que conduce al participante por un espacio utópico y lúdico, creado a partir de sus propios recuerdos sonoros, visuales y olfativos. El oyente transita y crea su propia vivencia, mas esta experiencia en su concepto es la misma para todos los participantes, ya que el recorrido es el mismo y los detonantes sensoriales suscitan en todos los participantes por igual el mismo factor emocional, el mensaje es igual para todos, más la experiencia es individual y personal, lo que logra que el mensaje sea adoptado de forma única pero a la vez universal. La *Instalación sensorial interactiva, Espacio*, se presenta al público como un audio guía, donde el participante puede acceder a esta experiencia, mediante unos audífonos conectados a una placa de sonido, que le permiten interactuar con la obra sonora individualmente, de igual manera el participante puede usar su propio dispositivo móvil y acceder mediante internet al archivo sonoro continuo, en cualquier momento y realizar el ejercicio lúdico en cualquier lugar, de esta forma, como afirma Duchamp “*Es como un juego: el máximo rigor, la “regla del juego”, sobre un fundamento convencional y gratuito, y de cuya conjugación extraemos conocimiento y placer*” (Vásquez Rocca, 2013, pág. 8) que se vuelca en la creación y el entendimiento propio de lo que es una obra interactiva.



El ser humano, un ser metafórico que se sumerge en la comprensión espacial de lo que le rodea, asumiendo actitudes lúdicas frente a estos detonantes interactivos, logra un diálogo armónico y envolvente que radica por una parte “en una totalidad de elementos esencialmente distintos, y por otro en la destrucción de su oposición, mediante la cual se manifiestan la recíproca conveniencia; en este sentido, se habla de la armonía de formas, de colores, sonido” (Hegel, 1969, pág. 78) que, bajo la interacción definida como acciones recíprocas⁸ (Kwastek, 2013, pág. 115) se encamina, de forma que los vínculos estéticos espectador – obra sean más profundos, asumiendo que la obra no es más que lo que el espectador ofrece; por eso Edward A. Shanken afirma que, para describir este fenómeno, se debe eliminar la palabra *observador*, y cambiarla por *participante* ya que el universo es interactivo (2013).

La vida está controlada por el caos, por una inevitable fuerza variante y aleatoria como en un concierto Fluxus: “una experiencia auditiva en la que cualquier objeto, cualquier cosa, se convierte en un instrumento” (Vásquez Rocca, 2013, pág. 6); de ahí que, el hecho de jugar sin reglas, accionar momentos con el fin de divertirse y unirse a otros seres asumiendo una postura lúdica, frente al espacio tiempo cotidiano, sea un momento de creación y de transformación, donde rodeados de sonidos, de un devenir fluctuante de apreciaciones sonoro - espaciales, el individuo interprete esta construcción volumétrica envolvente de detonantes psicológicos de forma solitaria y grupal.



El sonido, reinterpreta la belleza de lo cotidiano, del susurro contemporáneo, de los paisajes sonoros mecanizados, es un lenguaje que transmite emociones concretas y universales, es un código modificable y enlazador de condiciones mutables con infinitas variables abiertas a la casualidad, a lo inesperado, a la participación del público, a la creación de un espacio interactivo.

La armonía consiste en encontrar el sistema de funcionamiento de un sistema caótico.



CAPÍTULO II

ESPACIO

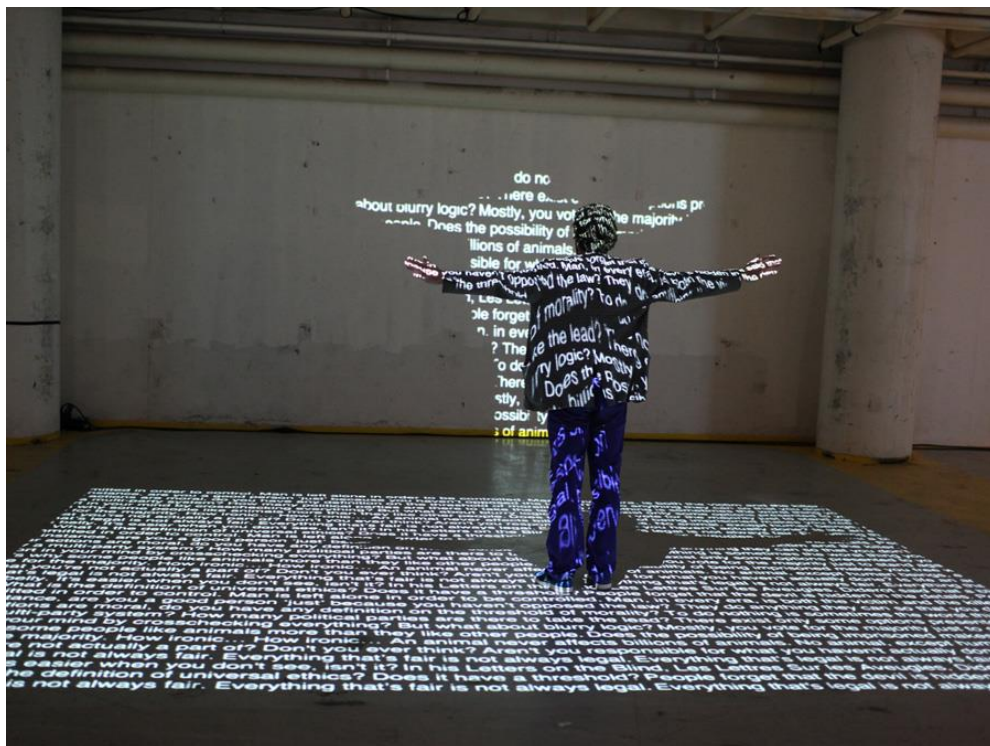
Sin público no hay obra.

Toda obra artística debe ser planteada bajo un lineamiento estético espacial, en especial la instalación debe ser concebida bajo un planteamiento psicológico, en la cual ningún proceso puede ser dejado al azar. La percepción del espectador es activada mucho antes de visitar la muestra, es percibida desde la invitación, ubicación e incluso fecha y hora. Una instalación es la creación de un espacio temporal concreto, construido a partir de detonantes perceptuales que dialogarán y guiarán al espectador hacia una idea precisa y universal, pero estas ideas son planteadas en un ámbito de interactividad y no de interacción, “[...] para distinguir entre interacción e interactividad, el primero describe un proceso que realmente sucede y el segundo solo [es] un proceso potencial⁹” (Kwastek, 2013, pág. 6) por eso, en el momento de la interacción del *participante*, estos estímulos son matizados por cada individuo, lo cual hace imposible determinar de forma certera si una obra es asimilada por el público de forma apropiada de acuerdo a lo que propone el creador. El bagaje cultural varía de una persona a otra persona, cada ser humano se encuentra conformado por un sin número de recuerdos sensoriales, donde un sonido o un olor pueden traer a la memoria una idea concreta o millones de ellas.



El espacio instalativo es el entorno que abarca una obra, ya sea virtual o físico, es el canal¹⁰, por el cual el espectador asume su estancia en un espacio, comprende la situación en la que se encuentra y sabe cómo debe desenvolverse.

*In order to control*¹¹ es una obra instalativa del estudio multidisciplinario *NOTA BENE Visual*, especializados en crear nuevas experiencias digitales, enfocados en el video mapping, experiencias interactivas e instalación. En esta obra, el participante ingresa a un espacio instalativo donde se encuentra una proyección hacia el suelo, esta proyección reacciona a la presencia de la figura humana, intercambiando la sombra proyectada en la pared contigua por la imagen correspondiente. El participante sabe desde el instante que ingresa cuál es su función y como debe actuar con la obra.

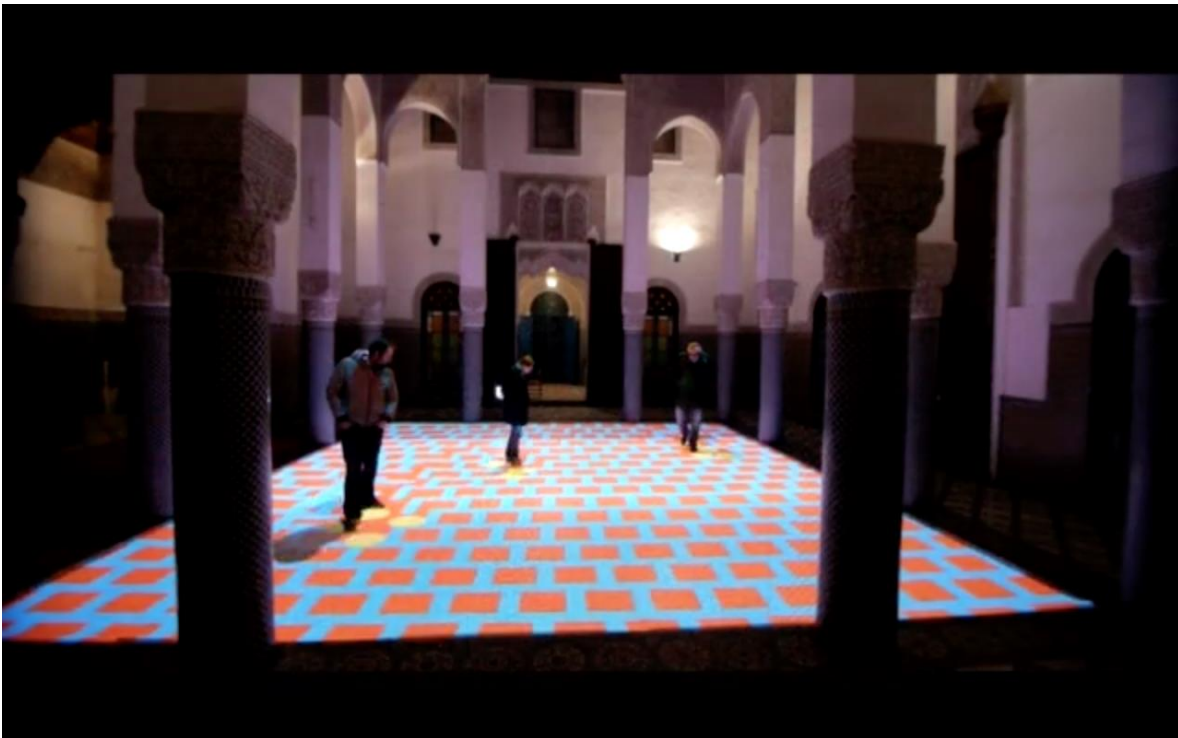


Nota Bene Visual. (2017). In order to control. Fotografía. Recuperado de <http://www.notabenevisual.com/works/in-order-to-control/>



El espacio instalativo se encuentra sujeto a modificaciones visuales, las cuales organizan el entorno espacial, dependiendo del fin estético establecido, obteniendo como resultado un circuito-instalativo¹², que es un recorrido espacial, que transita una selección de objetos artísticos específicos, colocados con el fin de despertar el deleite estético del público, sin fronteras de edad, género o cultura.

El artista mexicano, Miguel Chevalier, se inspira en la cultura y arquitectura de Marruecos para dar vida a la obra *Digital Arabesques*,¹³ y nos presenta una instalación interactiva y generativa de realidad aumentada, donde el participante transita un espacio arquitectónico que se ve transformado por la presencia lúdica del participante, dotando a la obra de movimiento.



Chevalier, M. (2015) Digital Arabesques. Fotografía. Recuperado de <http://www.miguel-chevalier.com/fr/digital->



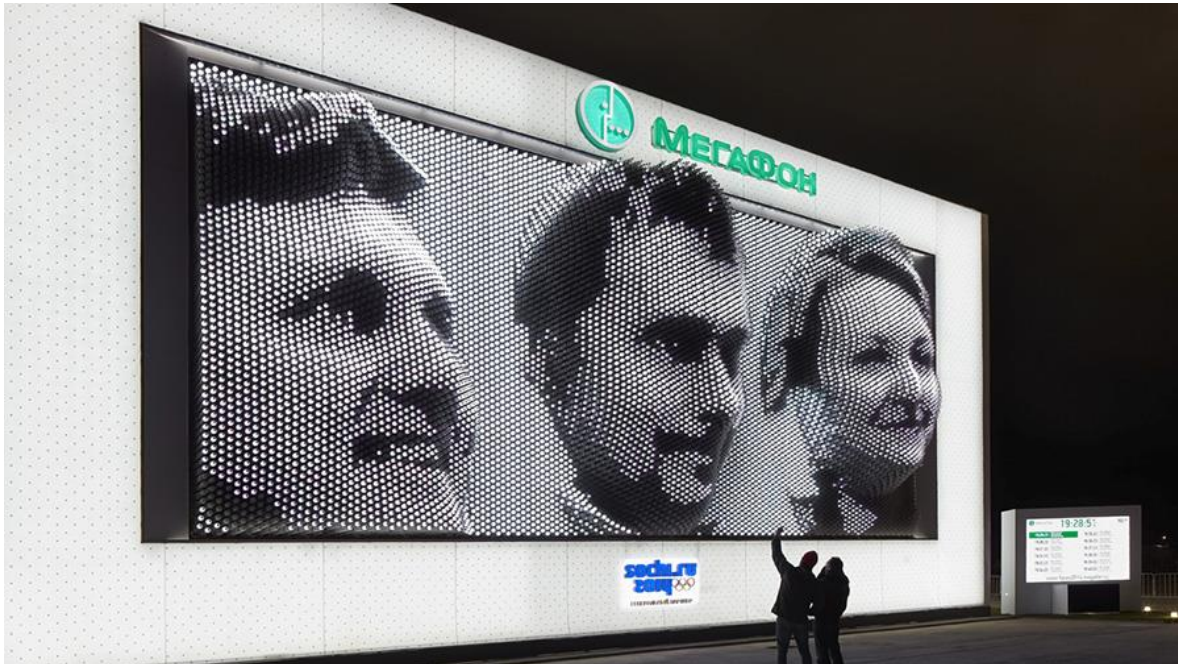
A través de la experimentación de nuevos medios tecnológicos y espacios se busca un lenguaje que aliente la proximidad y el diálogo del público con el arte, en búsqueda de un arte relacional, de una propuesta artística que adopte un nuevo medio expresivo e interactivo que juegue con los sentidos y el juicio, donde sea posible visualizar, tocar, oír, oler incluso degustar experiencias ajenas a lo cotidiano. Y, donde estas experiencias sean logradas gracias a una nueva estética en el arte contemporáneo.

La posibilidad de un arte relacional (un arte que habla como su horizonte teórico en el ámbito de las interacciones humanas y su contexto social, más que la afirmación de un espacio simbólico independiente y privado), apunta a una agitación radical de los objetivos estéticos, culturales y políticos introducidos por el arte moderno.¹⁴

(Beshty, 2015, pág. 41)

Una propuesta donde la investigación del campo de las artes vaya a la par con diferentes campos científicos y logre aproximar al espectador a un ambiente artístico innovador.

En 2014 el arquitecto londinense Asif Khan y los ingenieros de *iard*, crean para el pabellón de las Olimpiadas y Paralimpiadas de invierno Sochi 2014, el proyecto *The Kinetic face of the MegaFace*¹⁵ que permite recrear rostros en tres dimensiones escaneados en tiempo real. Esta estructura colosal de 18m x 8m y de compleja ingeniería consta de 11.000 actuadores telescópicos individuales dotados de un sistema LED-RGB.



Khan, A (2014). Mega faces. [Fotografía]. Recuperado de <http://www.asif-khan.com/project/sochi-winter-olympics-2014/>

Esta obra es un claro ejemplo de como la tecnología y el arte contemporáneo interdisciplinario puede invitar al espectador a accionar, detonar sensaciones y vivencias ajenas al cotidiano, involucrando al participante en un juego de ensueño donde el arte es un medio para acercarse al futuro.

La *Instalación sensorial interactiva, Espacio*, se encuentra en parte emplazada en línea¹⁶, como un guiño al futuro, en una plataforma web donde todo el mundo puede acceder mediante una conexión a internet, esta instalación sonora creada bajo las directrices de un guion de audio, deriva en un paisaje sonoro que se construye gracias a que el espectador accede a participar y se transforma en *participante*, sumándose a esta travesía sonora donde el oyente se ve enfrentado a una realidad utópica, un circuito instalativo cognitivo.



El circuito instalativo – interactivo, está dotado con dispositivos sensoriales, estructuras físicas y otras metafóricas, pensadas para crear un canal de comunicación. Uno de estos dispositivos sensoriales físicos es en la obra ISI, una Touch Board de la empresa Bare Conductive, que permite interactuar al participante con sonidos pregrabados y almacenados en una memoria, dándole la libertad de reproducir los archivos de audio con el sencillo gesto de acercar la mano a un sensor de proximidad, en el caso de los dispositivos sensoriales metafóricos, están estructurados dentro de los audios, son detonantes sonoros que se valen de los recuerdos para modificar el espacio, activando sensaciones que guían al espectador dentro de la instalación física y mental, invitándole a participar y a formar parte de la obra, un recorrido lúdico - metafórico.

El artista español, Xavier Alcácer, presenta en la plataforma artística *in-sonora III*, su proyecto de instalación interactiva *Sonidos Orbitales*¹⁷ donde el participante se adentra en un paisaje sonoro que manipula el mismo participante mediante un panel de control. Estos sonidos industriales modifican el espacio dotándolo de un significado metafórico de la contaminación sonora de las ciudades.



Alcacer, X. (2009). Sonidos Orbitales Fotografía. Recuperado de <https://in-sonora.org/ficha-obra/sonidos-orbitales/>



Este gesto artístico, de creación de espacios sonoros y modificación espacial, hace que la obra *Instalación sensorial Interactiva, Espacio* transmita al participante una experiencia sensorial envolvente, despertando en él sensaciones universales que, crearán un lapso temporal lúdico, mediante detonantes metafóricos sensoriales, en un recorrido concreto y minucioso incitando al participante a actuar de forma libre. “El arte de la instalación propone satisfacer sus deseos de desorden, libertad, [y] caos [...]”¹⁸ (Jones, 2006, pág. 19). Una propuesta procesual donde el participante es quien con ayuda de los dispositivos sensoriales, completa la obra, volviéndose parte fundamental de la experiencia.

La *Instalación sensorial interactiva, Espacio* debe introducir al espectador en un ambiente que diste de la realidad cotidiana, sumergiéndolo en un ambiente concebido al detalle, altamente modificado, modificable y modificador, cuyo principal objetivo es transformar al espectador en participante, para que de esta forma, pueda completar un ciclo de participación con la obra. El participante en la obra *Instalación sensorial interactiva, Espacio*, está invitado a interactuar con los audios de tres maneras; un reproductor táctil que contiene los doce capítulos del audio de forma separada, unos audífonos que reproducen el audio guía en una sola pista y una plataforma web privada, de libre acceso que permite reproducir el audio en cualquier dispositivo con acceso a internet.



*Nervous Structure*¹⁹ es una instalación interactiva que consiste en una estructura lumínica interactiva proyectada que reacciona a la presencia y movimiento de los participantes, donde los sensores conectan al público con la obra y crean una experiencia visual cinética, un espacio lúdico y utópico, donde el uso de un *Kinect*, como un dispositivo sensorial, permite captar la presencia de un espectador y transformar su movimiento en detonantes visuales que modifican su percepción espacial y lo alienta a participar e interactuar.



Cuppetelli, A. (2012). *Nervous Structure*. Fotografía. Recuperado de <https://vimeo.com/35508462>

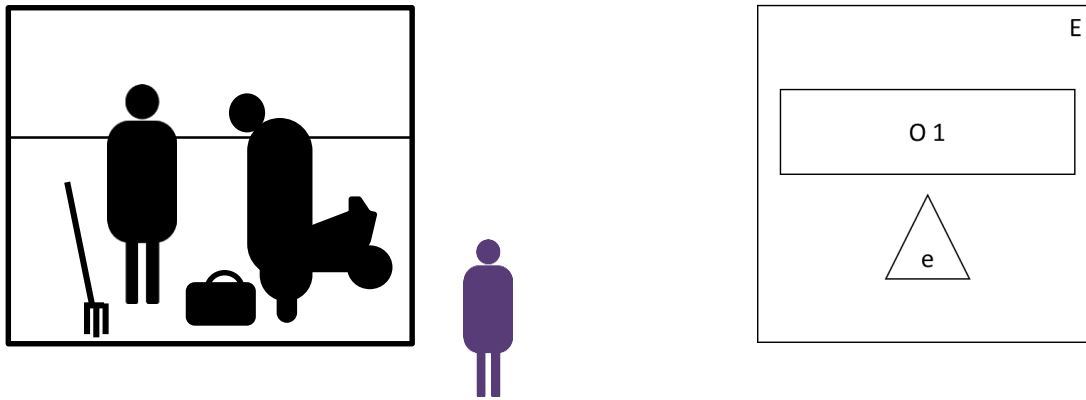
La obra *Instalación Sensorial Interactiva, Espacio*, se construye alrededor del concepto de circuito instalativo-interactivo, el cual a su vez, funciona gracias a los dispositivos sensoriales, los cuales se enfocan en modificar al espectador estático en un participante activo.



El proceso por el cual el espectador se ve modificado y transformado en participante se da el momento en que este espectador asume el papel de participante y dialoga con los estímulos sonoro-visuales, a través de la interacción con los dispositivos sensoriales que se encuentran en el circuito-instalativo-interactivo.

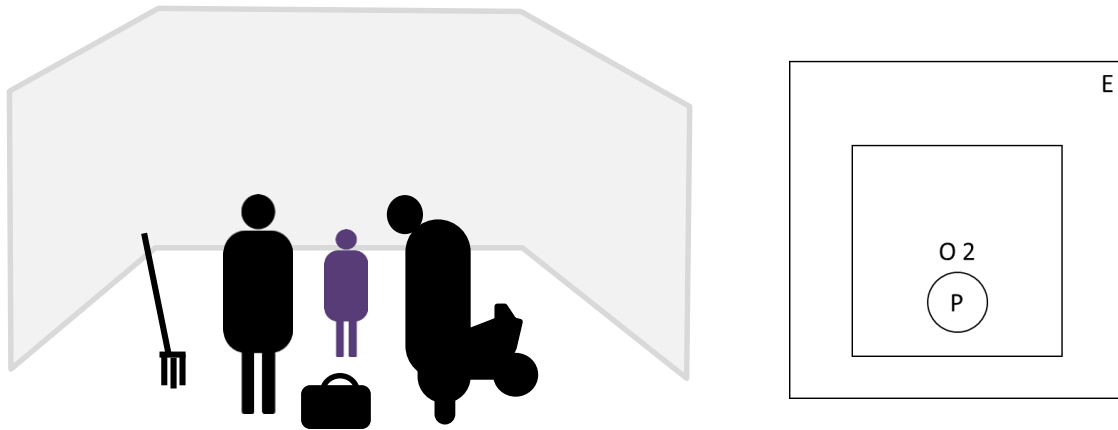
Al transitar por un circuito instalativo-interactivo, se crea una atmosfera lúdica, donde el recorrido y la investigación estructural y material del espacio circundante da paso al “desarrollo de nuevas miradas sobre [las] cosas, un campo para el ejercicio crítico de la configuración espacial” (Vásquez Rocca, 2013, pág. 11) donde se crean nuevos conceptos que hacen florecer en el participante sensaciones y pensamientos desconocidos, logrando una modificación perceptual en el participante. Esta forma de modificar y entender el espacio programado, asume un nuevo lenguaje que reta al participante a vivir por sí mismo una experiencia única y personalizada, ya que la obra responde en la medida que el participante actúa.

Dentro de un espacio (E) expositivo tenemos la obra (O1), *El Ángelus* (1857-1859) de Jean – François Millet y un espectador (e). Este espectador podrá apreciar la cromática y la técnica del realismo del siglo XIX, donde el artista francés de tendencia bucólica plasmó la vida de los campesinos. Advertimos que el espacio expositivo contiene a la obra y al espectador, pero la obra no mantiene una relación interactiva con el espectador, se encuentran en un lapsus de tiempo donde el espectador contempla y reconstruye en su mente una idea previamente aprendida, idea sin la cual no podría interpretar la obra. El espectador se encuentra frente a la obra, más el diálogo que mantiene se reduce en un aspecto visual estático.



“Maldonado”, J. (2017)., Ilustración. Recuperado de archivo personal.

En un ejercicio de apropiación de esta obra, en base a los conceptos estéticos de un circuito instalativo interactivo, y utilizando unas gafas de realidad aumentada, el participante (P) ingresa al espacio virtual (O2), no solamente verá la escena ceremoniosa de dos aldeanos rezando, sino que se sentirá abrazado y luego invadido por la cromática, el espacio de realidad aumentada de 360°, el sonido ambiental 3D, el murmullo de los rezos, el olor del campo, la temperatura agradable. El participante podrá recorrer el espacio escénico principal y el circundante, siendo parte de una experiencia virtual envolvente. En el ejercicio se advierte que el espacio expositivo contiene a la obra instalativa y al participante. El participante se encuentra dentro de la obra, en un recorrido lúdico, y el diálogo que mantiene con la obra ya no es únicamente de naturaleza visual estática, sino que, se separa de la contemplación y del mutismo de una obra que retrata un ritual específico de un tiempo pasado, pero que encapsulado en el tiempo, conserva inmutablemente un concepto invariable.



“Maldonado”, J. (2017). El espectador dentro del espacio , Ilustración. Recuperado de archivo personal.

La experiencia vivida transforma al espectador en participante, quien recibe, a través de la exploración que realiza en el recorrido espacial, una retroalimentación de la obra misma. Llevado además, por su propia curiosidad descubre y solamente al aproximarse al objeto, que este no es estático, sino que contiene un detonante visual, sonoro, lumínico u olfativo que jamás habría experimentado si no se hubiese acercado.

Las apreciaciones, que las dos posibles formas de presentación de la obra, lleguen a suscitar en el espectador, pueden contener una idea parecida. Sin embargo, la implementación de sonido, temperatura, olor y realidad aumentada, mediante dispositivos -sensoriales, ofrece una experiencia totalmente realista, que produciría en el participante un deseo de acercamiento irresistible e intuitivo con nuevos parámetros sensoriales y vivenciales que difieren mucho de la observación visual estática, monótona y pasiva de permanecer quieto frente a la obra.



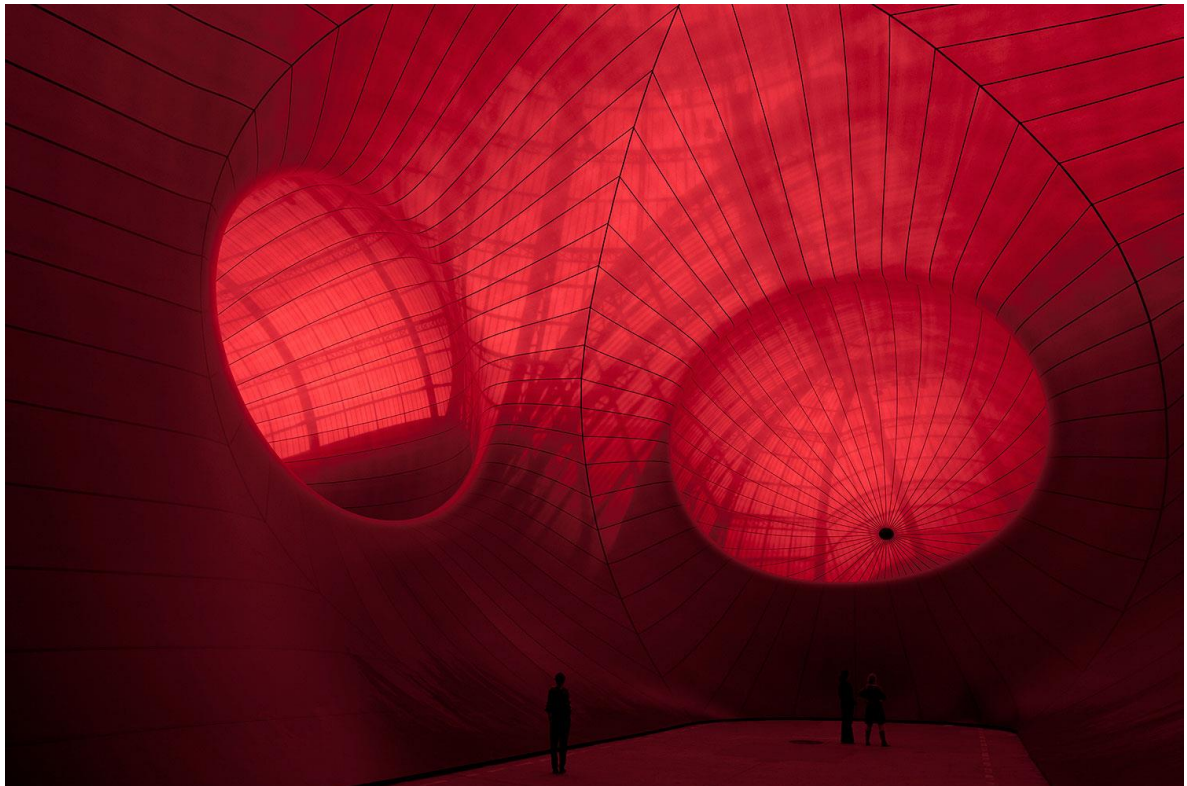
Mathieu Briand presenta en su obra *SYS/*016.JEX*02/ISE6FX/360°* una experiencia en la que los sujetos participantes tras ser invitados a utilizar un dispositivo de realidad aumentada, pueden percibir de forma externa su presencia en el espacio, una experiencia sensorial transhumanista, que dota al participante de una sensación ajena a su trajín cotidiano y le hace partícipe directo en la creación de la obra, en la que la obra misma no se crearía ni entendería sin el público.



Briand, M. (2004). *SYS*017.ReR*06/PiG-EqN/5*8*. Fotografía. Recuperada de <http://www.mathieubriand.com/2004/sys017-rer06-pig-eqn-58/#5>



La conducta humana es el resultado del diálogo entre su sistema sensorial y el universo circundante, “un universo completo en sí mismo, en el que todas las partes están conectadas entre sí” (Gerstner, 1988, pág. 26) generando un diálogo equilibrado y recíproco (armonía - caos), donde la apropiación del entorno y su libre interpretación, a través de ejercicios lúdicos, presentan nuevos espacios capaces de trasladar al individuo a contextos futuristas, que potencien sus sentidos, su espiritualidad y el diálogo creativo emocional. En el Monumenta 2011 se presenta la instalación *Leviathan* un *site specific* del artista inglés de origen indio Anish Kapoor, emplazado en el *Grand Palais* de París.



Kapoor, A. (2011). Leviatan. Fotografí. Recuperado de <http://anishkapoor.com/684/leviathan>



La instalación plantea un objeto volumétrico colosal y enigmático de forma compleja y de color magenta, formado por tres cuerpos redondos, conectados entre sí, un monstruo como lo describe el propio artista. En su aspecto formal externo la escultura responde armoniosamente a su interno, sin poder existir uno sin el otro. La estructura modifica el espacio de instalación jugando con los espacios negativos exteriores.

Internamente el espacio envolvente se ve transformado por la luz exterior que traspasa la membrana translúcida de color magenta modificando al espacio con una variante de matices luminosos que dota al espacio de una atmósfera orgánica.

El aspecto exterior y el interior dialogan entre sí permitiendo al público distinguir las características dimensionales específicas tanto internas como externas del objeto. El público afronta esta obra tanto externa como internamente, alcanzando una concepción global del espacio.

En contraste radical al anterior, está el proyecto instalativo urbano de arte público o callejero *RedBall Project* del artista Kurt Perschke que, durante 13 años recorrió el planeta instalando una pelota roja de 4.5m de diámetro, (aproximadamente 4.5m), artefacto que juega con el espacio arquitectónico y urbanístico de las ciudades. El espacio instalativo circundante es cambiante, pero su contenido conceptual siempre es el mismo, sin importar el espacio donde sea colocado. La metáfora de la volumetría espacial, inmersa en lo cotidiano, adquiere un nuevo valor y significado, resaltando esos espacios que de no ser por la intervención artística, pasarían inadvertidos. Este proyecto emplazado en la ciudad de forma anónima hace un guiño cómplice a quien se detiene a observarlo, despertando la curiosidad, la imaginación individual y colectiva e invitando a participar de forma lúdica, creativa y espontánea.



En los casos citados, *Leviathan* y *RedBall Project*, los objetos están dotados de elementos inalterables, como color o espacialidad, pero en el segundo la versatilidad volumétrica se ve alterada y transformada en cada intervención, adquiriendo nuevas dimensiones y sensaciones percibidas por el observador de forma muy distinta a la que suscita el *Leviathan* de Kapoor.

La instalación se asumiría como un organismo donde todos sus elementos constituyentes juegan un papel fundamental y específico, donde nada falta, ni nada sobra. En el momento de la creación de la atmósfera expositiva, la colocación interna y externa de los elementos, no puede ser indiferente entre sí, ya que esto influiría considerablemente en la apreciación de la obra modificando inclusive su concepto.



Perschke, Kurt. (2001). RedBall Project. [Fotografía]. Recuperado de <https://redballproject.com/>



Todo puede ser asumido como una instalación ya que la locación de los elementos cualesquiera estos sean, tanto dentro de una casa como en un comercio cumplen un fin concreto. El hecho de pensar al espacio como un lugar donde todo puede suceder dependiendo de cómo se lo modifique, presenta un nuevo panorama al momento de concebir un espacio, ya no es un cubo blanco, ya no es ese lugar idealizado, es una locación que solo el hecho de nombrarla ya conlleva una connotación metafórica y conceptual que condiciona al participante y al entendimiento de la obra. En el caso, de la apertura de una galería (este ejemplo puede ser asumido para un establecimiento u otro) debe realizarse a un estudio previo del espacio circundante y que este dependa en su totalidad de la corriente artística que se pretende introducir en el mercado del arte, ya que, la galería como establecimiento es un espacio museográfico que debe adaptarse a los requerimientos estéticos de las obras a contener.

El cubo blanco se apaga de a poco y da paso a una esfera oscura que es la *nube*, lista a ser moldeada a voluntad del creador, por este motivo, la *Instalación sensorial interactiva, Espacio*, también se encuentra emplazada en una plataforma virtual, para que el observador, oyente, participante en potencia encuentre el espacio físico idóneo para adentrarse y experimentar este espacio instalativo.

La obra instalativa pensada para un espacio de galería o museo actúa como un cuerpo autónomo que puede ser adaptado a cualquier espacio que cumpla sus requerimientos técnico – conceptuales. Las obras del artista Alemán Nils Völker, *Eighty eight*, *Eighty eight #2* y



½Eighty eight cuya estética juega con la materialidad del objeto, movimiento, color y sonido, dista mucho de ser exhibida en un espacio preciso, estas estructuras pueden ser montadas en un espacio u otro sin afectar radicalmente la locación del establecimiento ya que su peculiaridad existe en su materialidad volumetría y espacialidad interna que modifica al espacio externo.



Völker, Nils. (2013). Eighty eight #2. [Fotografía]. Recuperado de <http://www.nilsvolker.com/content/eightyeightno2/index.html>

El arte interactivo contemporáneo, conlleva el análisis de la instalación como un organismo preciso, donde “el colocamiento de objetos estéticos, involucran tanto una actitud de revisión en torno a materiales y un reverso de la función entre estos materiales y su contexto” (Burgin, 1969, pág. 3), dado que la materialidad del objeto y el medio espacial donde se lo coloca dota al conjunto de un significado estético preciso, que encaminado hacia la interactividad, cuyo núcleo es la programación de espacios y objetos, nace una herramienta que permite el diálogo con el espectador de forma puntual y directa.



Völker, Nils. (2013). *½Eighty eight*. [Fotografía]. Recuperado de <http://www.nilsvolker.com/content/halfeightyeight/index.html>



La materialidad sensorial es el vehículo guía del ensamblaje del recorrido dentro de una instalación interactiva que, bajo un criterio sensorial, reinterpreta el organismo espacial, creando canales de comunicación metafóricos fruto de la interacción individuo - obra , invitando al espectador a apropiarse de la obra transformándose en participante. "[...] este estudio se enfoca en la configuración de la interactividad en las artes, porque se puede usar como una base ideal para la extracción de experiencias estéticas interactivas, permitiéndonos explorar "[...] muchas de las áreas de la vida cotidiana"²⁰ (Kwastek, 2013, pág. 39) que no son tomadas en cuenta y que son base para iniciar un estándar de experiencias que permitan encaminar y estudiar la forma de presentar al público un producto artístico que pueda ser digerido y apreciado por la gran mayoría de espectadores.

El arte interactivo es una forma de arte que involucra en gran medida a los espectadores cuando la obra de arte se proyecta para ellos. Los espectadores experimentan la obra de arte a través del tacto físico o se inicia en respuesta a la interactividad de la obra de arte. El trabajo artístico evoluciona de acuerdo a la retroalimentación de la audiencia a lo largo del camino.²¹ (Wong & Yoon, 2009, págs. 180-181)

Dado que el público-espectador interactúa con la obra, esta es activada y modificada a cada interacción del participante retroalimentándose y exponiendo nuevas formas de interpretarse. El público al encontrarse en contacto con estos sistemas de interactividad pasa a ser parte de la obra, ya no meros espectadores sino la obra en sí.



Völker, Nils. (2012). Eighty eight. [Fotografía]. Recuperado de <http://www.nilsvoelker.com/content/eightyeight/index.html>



El proceso de interacción que sufre el participante, el espacio y la obra, son asumidos como un todo, donde estos tres elementos coexisten gracias el uno del otro, donde la fase lúdica y caótica se une bajo una apreciación armónica metafórica llena de diferentes matices que son interpretados y accionados por cada participante de forma aislada y global.

El momento que la idea se materializa en concepto, muta, el momento que el concepto se materializa en un objeto, muta y, el momento que ese objeto es apreciado por un espectador, el concepto de este objeto muta y la idea de este concepto muta.

Así, un pensamiento jamás será fielmente representado y de ninguna forma visualizado del mismo modo entre espectadores. Para lograr que un espectador obtenga la misma idea a través de un objeto, este debe estar emplazado en un circuito instalativo interactivo que guíe al espectador-participante, a través de una serie de filtros y objetos que contengan dispositivos sensoriales, que a su vez, dotan al espacio de impulsos concretos que programan y predisponen al participante a actuar de determinada manera, transmitiéndole un pensamiento específico. De esta forma se llega a que, un objeto enmarque un concepto específico, más un concepto no enmarcará un objeto específico.

En el primer caso, concepto \neq objeto, se piensa por ejemplo, en una palabra como “pelota” y a continuación se busca en internet la imagen de una pelota. Seguramente, el pensamiento inicial es totalmente diferente del resultado de la imagen. Pero, se tiene un objeto, como una pelota de tenis, es imposible desviarse del concepto del objeto y sin ninguna duda alguna afirmaremos que es una pelota de tenis. El objeto visible adquiere su concepto a partir de su forma y su locación espacial, de esta manera se tiene un mismo objeto, pero este no representa lo mismo.



Esto lleva a comprender que el objeto contiene un concepto establecido y que puede mutar, dependiendo del espacio en el que se encuentre, por lo tanto, cualquier objeto dentro de un espacio será asumido con una carga conceptual dotada por el espacio circundante. Es por eso que cuando se habla de una instalación, todo objeto tanto interno como externo, debe ser colocado con sumo cuidado ya que este será el responsable de transmitir una idea concreta al espectador.

Tomando como referente el esquema de la comunicación, creado por el matemático norteamericano Claude Elwood Shannon y adaptándolo a este caso, para explicar cómo el arte es un organismo que no mantiene un diálogo recíproco con el participante, se tiene el caso de una comunicación satisfactoria entre dos sujetos. Cumpliendo un esquema donde el emisor y el receptor se encuentran bajo un mismo canal, un mismo código y, lo más importante, ocurre una retroalimentación donde el emisor se convierte en receptor y el receptor en emisor logrando un intercambio de ideas:

Este no sucede en el diálogo obra-espectador, donde existe una línea de comunicación unidireccional que es alimentada por el artista hacia la obra y a su vez, transmitida al espectador sin mayor precisión. En este caso se observa que tanto el artista como la obra y el espectador se encuentran en un mismo canal, pero no existe retroalimentación.

La *Instalación sensorial interactiva Espacio*, se centra en que la inmensa mayoría de espectadores no comprenden el código, pese a estar en el mismo canal. Es decir el espectador se encuentra fuera del campo de entendimiento del concepto artístico y por lo tanto no profundiza en la idea que transmite la obra, la modulación de obras de esta naturaleza



consiste en transmitir un mensaje sin esperar nada del participante, quién disfruta del momento de forma individual. Como afirma Wittgenstein: “Nunca puedo estar seguro de que mi azul sea tu azul”²² (Jones, 2006, pág. 11), asumiendo que cada individuo interpreta el mundo desde una percepción propia y tomando su realidad como universal. Este tipo de obra está entonces, para ser contemplada y se sustenta por sí sola ya que, es capaz de existir sin el espectador y ser apreciada de igual forma en cualquier época. Wassily Kandinsky dice al respecto que: “El visitante atento descubrirá por sí mismo muchas cosas que quizás ni yo mismo supongo. Y además, ¿qué pueden las palabras en aquel que no quiere comprender?” (Zátonyi, 2012, págs. 37-38) Se debería en consecuencia, tener en cuenta que, no solo se debe crear obra para un público, sino que se debería crear público para las obras.

Ante la pregunta sobre el fin del arte, la mayoría o la totalidad de personas, responderá que es transmitir un mensaje, mensaje que nace del artista y se materializa en la obra. Una obra que al ser tratada como un objeto es una obra estática en el tiempo, por lo tanto, debe ser decodificada por el espectador esperando que llegue a tener una visualización cercana a la idea que el artista desea transmitir.

Es normal suponer que una obra jamás será comprendida por el público en su totalidad. El mensaje original mutará en una serie de ideas encadenadas o separadas que, al final serán o no asimiladas por el público, por esta razón, las obras contemplativas son obras estáticas que guardan en sí una momentaneidad histórica social, son cápsulas de tiempo.



El hecho primordial es creer que el espectador espera un diálogo recíproco donde su accionar, opinión, o ejecución transforme singularmente una acción en un hecho visible, modificando de forma inmediata y a su antojo el espacio, donde este suscite sensaciones únicas, mutables y se convierta en un momento extraordinario. En la instalación se encuentran tres parámetros fundamentales que deben considerarse y cumplirse: espacio, objeto artístico y participante. Estos parámetros entran en diálogo entre sí con el fin de transmitir un mensaje único. La instalación es la creación de un sistema, un circuito concreto, donde el participante interactúa con el espacio instalativo, sistema artístico que conecta al participante con procesos tecnológicos para ofrecerle nuevas características estéticas de intercomunicación hasta obtener una comunicación recíproca.



CAPÍTULO III

LA INTERACTIVIDAD

Un espacio interactivo se crea cuando, el espectador interviene en la creación de la obra al cerrar el canal de comunicación, y contribuir a la creación del mensaje, que es en suma, el resultado de la interacción, bajo el mismo canal y lenguaje, del participante y la obra. El fin es conseguir que, la obra transmita al sujeto un mensaje concreto y el sujeto devuelva a la obra un mensaje (detonante) específico. De esta forma, se produce una retroalimentación. Más, al ser la acción del espectador siempre fluctuante e impredecible tiene lugar casi un happening, un performance, donde el individuo se ve inmerso en la voluntad de actuar o no, transformando el espacio ficticio.

La obra ya no es el resultado de un proceso, sino es una de las etapas del proceso, donde el participante pasa a ser el detonador de la obra y esta se ejecuta a partir de las interacciones lúdicas armónicas y caóticas que se suceden. Este participante deja de lado la monotonía y la contemplación espacial, dado que “la producción no solo [es] de un objeto para el sujeto sino también de un sujeto para el objeto” (Vásquez Rocca, 2013, pág. 26), esto quiere decir que la obra *Instalación sensorial interactiva, Espacio* es un espacio que permite la transformación de espectadores (*observadores*) en *participantes*.



El proceso de transformación del espectador a participante ocurre en varias etapas de modificación y bajo ciertas condiciones modificables, al igual que acciones que repercuten y modifican a su alrededor. Estas etapas de activación son cíclicas y tienen un inicio y un fin visible. El espectador ingresa en la Instalación sensorial interactiva Espacio espacio construido como un circuito instalativo interactivo, dotado de dispositivos sensoriales, donde el espectador se ve transformado en participante.

El proceso por el cual el espectador se ve transformado en participante, inicia el momento en que este *observador* interactúa con la placa de sonido o con un dispositivo electrónico, con acceso a internet y está dispuesto a entrar a la página web que contiene la obra. Tiene dos opciones: participar y activar por sí mismo estos dispositivos o simplemente salir. En ambos casos, el espectador o participante puede encontrarse en una fase modificada, modificable o modificadora.

En la etapa de modificación, el sujeto se encuentra modificado, ya que ingresa en un espacio con reglas a las que debe atenerse. En la segunda etapa modificable, el sujeto se encuentra predispuesto a ser modificado nuevamente por la instalación física o la emplazada en el espacio. En la etapa modificadora, el sujeto es un modificador espacial ya que su participación en la obra modifica el espacio sonoro o visual a su voluntad. Estas etapas son creadas para lograr visibilizar las fases que el espectador recorre hasta llegar a ser participante.



Al momento de entrar en el espacio instalativo físico o web, el sujeto inicia la primera etapa de modificación, en la que se encuentra expuesto al circuito instalativo interactivo que, lo modifica y lo ubica en un tiempo-espacio determinado. Este sujeto está modificado. Es un espectador que, comprende las reglas primarias del espacio virtual que lo rodea y sabe que se encuentra en una exposición artística, sujeta a reglas y espera extraer de esta experiencia cultural un goce estético. Al encontrarse modificado es sujeto maleable a nuevas modificaciones dadas por el espacio y por quienes lo rodean. En esta etapa es un espectador modificable dispuesto a adentrarse en el espacio instalativo y sumido en un estado de emisión y recepción de información. Al momento de encontrarse en esta fase goza de una visión general de lo que sucede a su alrededor se encuentra ante una decisión crucial, para él y para la obra misma, tiene ante sí, dos opciones muy bien definidas: pasar a una etapa superior y convertirse en participante o, permanecer en la primera fase como espectador modificador, quien continuará oscilando en un espacio entre participar o no, siendo esta condición parte de la obra, pero desde un accionar expectante.

El espectador modificador es un observador que se encuentra al margen de la participación activa de la obra, es mero espectador, sin embargo, tiene también la posibilidad de cosechar un fruto estético, pero no tan maduro como el que recibe quien ha decidido convertirse en participante.

El espectador no termina de cerrar el círculo de comunicación con la obra; sin embargo, siempre puede pasar a una etapa superior como participante.



El espectador modificable sería uno de los principales sujetos de estudio que tenga como objetivo averiguar el motivo que inhibe la idea de participación. A este tipo de espectadores se los consideraría como personas que asisten a un acto cultural, pero no participan activamente, por lo que no terminan de comprender el espacio que los rodea y por lo tanto tienden a rechazar una posición estética sin antes haberla comprendido, menos aún, experimentado.

Sin embargo el espectador modificable pasa a ser participante el momento que decide adentrarse en el circuito instalativo interactivo y permitir que un dispositivo sensorial active en él un recuerdo, dando como resultado un detonante sensorial que lo atrapa y lo alienta a seguir activando más dispositivos sensoriales. El espectador se encuentra en una etapa modificable, ingresa en el circuito instalativo interactivo, activa un dispositivo sensorial y pasa a ser un participante activo.

Una vez que el espectador pasa a la etapa de participante permanece en esta etapa el resto del tiempo que se encuentre en el recorrido del circuito instalativo interactivo, en una fase activa o pasiva. El espectador en fase de modificación, activa los dispositivos sensoriales y se vuelve un participante activo, el momento que deja de activar estos dispositivos es un participante pasivo.

El participante cumple con una función crucial en el transcurso del circuito estético, es el creador y portador principal de la sensación que transmite la obra. El estado de participante activo se inicia inmediatamente después de activar un dispositivo sensorial.



El participante se encuentra en una etapa de modificación conoce la causa y el efecto de la activación de un, en el espacio del circuito instalativo interactivo y como este influye en el resto de espectadores y participantes, por lo tanto, entra a la tercera etapa de modificación y pasa a ser un modificador.

En esta fase de participación instantáneamente el participante quien ya conoce el resultado de su acción se ve modificado, sabe que esta acción puede ser modificable y que su acción futura será modificadora del espacio que lo rodea.

El sujeto ingresa en el espacio expositivo físico, dentro de este se encuentra la obra *Instalación sensorial interactiva Espacio*, donde el circuito interactivo instalativo permite al espectador mediante los dispositivos sensoriales entrar en una fase de modificación, donde a cada paso que da se sumerge más en la obra modificándose y modificando al espectador, permitiendo entre en una etapa de participación donde se encuentra completamente modificado por la obra y a la vez la modifica al interactuar con ella.

El participante activo en fase de modificación, divulga esta sensación con los espectadores o con los otros participantes que lo rodean incitándolos a continuar la experiencia. El participante llega a esta fase al activar un, que es el único detonante que permite que un espectador en fase de modificación pase a una etapa superior, la del participante y termine el ciclo de comunicación con la obra.

El participante mediante la activación de los dispositivos sensoriales posibilita que la obra sea estimulada y a la vez sea estimulante. El proceso resultante de esta interactividad es



la interacción entre participante y obra. El participante activo estimula a la obra y permite que la obra lo estimule cerrando el círculo de aproximación hacia la obra, creando la interacción. Los procesos de estimulación sensorial siempre vendrán en conjunto, no puede darse el uno sin el otro.

El participante al ingresar en el espacio expositivo físico o web, sufre un cambio imperceptible para sí mismo y para quienes le rodean. El espacio expositivo se refiere al contexto envolvente en el que se desarrolla una acción y las reglas preestablecidas que conforman el accionar del público. Este espacio es la obra en sí, no la locación física del espectador. Los cambios que sufre el participante están determinados por una decisión aparentemente simple: ser espectador o ser participante, y pueden presentarse en una serie de escalas que modifican a su vez a quienes le rodean. Esto se debe a que actúa como un sujeto detonador que reacciona el mismo a detonantes específicos que se encuentran en la instalación. El participante es la pieza clave que cierra el circuito de comunicación y un organismo autónomo que construye la obra de acuerdo a sus propias convicciones pero siempre dentro del guion de detonantes.



CAPÍTULO IV

DENTRO DE LO SENSORIAL

El arte visual tradicional es estático: captura y representa un momento en el tiempo. Además, depende del uso de una fuente de luz para su iluminación. Los medios electrónicos facilitan que el arte se libere de este estatismo convencional y le proveen un medio para ser luz por sí mismo. (Shanken, 2013, pág. 12)

La *Instalación sensorial interactiva Espacio*, hace posible, a través del audio guía la activación de los sentidos, guiando al participante por un recorrido intrapersonal que se vale de los recuerdos de sí mismo para crear una experiencia sensorial de reconocimiento interno y evaluación de sí mismo.

La investigación sonora de Luigi Russolo, pintor y compositor italiano, a inicios del siglo XX, rompió paradigmas dentro del clasicismo musical. Fue pionero en la experimentación del sonido como ruido, separándolo de toda armonía, dando origen a la estética del *noise*. Escribe en 1913 el manifiesto *L'arte dei rumori*²³, El arte de los ruidos, donde realiza un análisis histórico sobre la música, el ruido y el sonido. Russolo presenta en París, entre 1913 y 1914 y luego en 1921, su famoso concierto de ruidos, posicionándose como un artista curioso identificado con el futurismo, que ve una riqueza infinita en el ruido y en su enorme poder expresivo. La experimentación iniciada por Russolo se extiende hasta nuestros días.



El sonido en la obra *Instalación sensorial interactiva Espacio*, es una narración, un audio guía que se ayuda en los sonidos ambientales para detonar en el participante sensaciones concretas de paz, felicidad y relajación. Mediante la relajación inicial del cuerpo y posterior liberación del mundo físico, se busca provocar una sensación de paz y un deseo vehemente de encontrarse con el propio ser interno. Desde épocas antiguas el sonido ha estado vinculado netamente con las artes musicales pero, hoy en la actualidad varios artistas, que no necesariamente trabajan dentro del campo musical, han acudido al sonido para la elaboración de sus propuestas artísticas, tales como instalaciones que utilizan el sonido como detonante conceptual, como es el caso de los conciertos realizados por el movimiento artístico Fluxus²⁴ organizado por George Maciunas y con artistas como, Nam June Paik, John Cavanaugh, Yoko Ono, Robert Watts o Paul Sharits, en los años setentas, en donde se reforzó la experimentación musical y la utilización del sonido de manera distinta a los canales oficiales del arte, haciendo dialogar la música, las artes plásticas y visuales, la literatura y la acción performática.

En los años veinte, el arte musical también fue llevado a otros límites, esta vez por Arseni Avraamov, un compositor ruso, quien realizó dos presentaciones sinfónicas de su obra, *Symphony Of Sirens*²⁵, donde el principal componente fueron sonidos de campanas, silbatos, motores, metralletas y más sonidos, poco habituales para la creación de este tipo de eventos, pero muy cercanos a la vida cotidiana de las personas.

La intención de Avraamov fue generar un vínculo más cercano de las personas con el arte. Su obra sin embargo, era un arte hecho para perdurar en el tiempo, más bien, un arte que hasta la actualidad, narra una época.



Esta experimentación sonora-musical también causó impacto en el célebre pintor Kandinsky, quien a lo largo de su carrera y en varias ocasiones, coincidió con esta búsqueda de conexiones entre música y pintura. En 1911 publica su libro “*De lo espiritual en el arte*”, donde presenta a la música y a la pintura como dos ramas artísticas diferentes pero destacando su posible relación. El pensamiento de Kandinsky y de varios pintores y artistas de la época, no solamente estaba planteado desde una visión poética, sino que tenía vínculos con el pensamiento científico. Kandinsky planteó la relación entre sonido y color, su tesis se basó en la relación de la percepción de los colores según la psicología.

Nam June Paik también fue un precursor importante dentro de la experimentación entre sonido, tecnología y arte, cuando, en los años sesenta perteneciendo al movimiento Fluxus realizó su primera gran exposición titulada: *Exposición de música – Televisión electrónica*, en donde, el público asistente pudo observar la transición que el arte sufría en ese momento exacto. En la exposición había pianos y televisores con diferentes sintonizaciones y sonidos emitidos en todo el ambiente.

La tecnología ha sido la herramienta clave para la relación entre música y pintura. La música es temporal y se manifiesta a través de canales de audio, mientras que la pintura se presenta en el espacio mediante canales sensoriales visuales. Considerando estas características, la tecnología ha sido utilizada como médium para generar conexiones entre lo visual y lo sonoro, como es el caso de las figuras de Chladni, en el siglo XIX, quién a partir de un sonido y de las herramientas tecnológicas de esa época, logra obtener patrones



que pueden ser apreciados mediante canales visuales. En nuestra época, esta relación sonoro-visual se ha desarrollado de manera amplia. Existen aplicaciones para mostrar la visualidad del sonido mediante luces que se activan con la vibración a manera de alerta de notificaciones, para teléfonos inteligentes o para ordenadores de la misma manera, los Productores visuales o *VJ* producen la parte colorida, juegan con la luz, crean, videos, imágenes sensaciones visuales que van al ritmo de la música que realizan los DJ.

El color es un elemento clave para la proyección del alma de los seres humanos, sujetos siempre a un espacio - tiempo determinado y como parte del universo. “la naturaleza puede mostrarse bajo una apariencia caótica, sin embargo, esconde inevitablemente un sistema. (Hierro, 2004, pág. 139) El color se representa en cada estado de la vida, limitando el control total de la existencia e invitando a una integración armónica con el universo fluctuante y efímero. La luz debe ser afrontada como la forma en que el humano percibe su rededor, su espacio.

El color es luz: el espectro visible de las ondas electromagnéticas, su estudio corresponde a la física, El color es sustancia: es decir, el material con que podemos representarlo; por tanto, pertenece al campo de la química. El color es percepción, el proceso que tiene lugar en nuestros ojos; por tanto, tiene que ver con la fisiología. El color es sensación, lo que nuestro cerebro saca en limpio de la percepción; por tanto, es un tema propio de la psicología. (Gerstner, 1988, pág. 13)

El sistema visual humano asume la función de interpretación espacial, la luz y el color son factores esenciales en la obra, *Instalación sensorial interactiva Espacio*, son los detonantes ambientales y psicológicos que atraen al espectador hacia la obra y lo persuaden de interactuar con ella y transformarse en participante. La obra utiliza el color azul y sus



infinitos matices en la ambientación de la instalación, provocando en el espectador un estado de relajación. La obra contempla un entorno controlado por el sonido y la forma circular como metáfora de lo eterno, lo grupal y lo personal, “las correspondencia del azul con el círculo; en este caso, la correspondencia del color y forma es casi arquetípico. El azul, como color es tan estático y pasivo como el círculo entre las formas” (Gerstner, 1988, pág. 114) y lo que representa la *Instalación sensorial interactiva, Espacio* es la vibración adecuada del entorno instalativo para una aproximación total con el participante, enriquecida con la frecuencia del audio que juega con la tonalidad del color de la instalación psicológica. El volumen con la amplitud del espacio sonoro mental y los sonidos ambientales con el colorido del paisaje sonoro

“Los colores, como los sonidos, son vibraciones” (Gerstner, 1988, pág. 167), al igual que la luz, el sonido envuelve a los humanos en un caos armónico, en un devenir fluctuante de apreciaciones sonoro-espaciales. “Las consideraciones estéticas y musicales son las que sugieren la interdependencia de las sensaciones y las ideas de armonía, ritmo, orden y belleza” (Ghyka, 1983, pág. 258). El individuo interpreta esta construcción volumétrica envolvente de estímulos psicológicos de forma libre e individual.

La *Instalación sensorial interactiva, Espacio*, propone al espectador un recorrido sonoro visual, metafórico y lúdico, donde este se convierte en la obra misma, en el participante, en el creador de la experiencia que le propone un auto análisis de su existencia, de sus vivencias y de su estado de vida actual, como ser que vive en comunidad.



“Para que un todo, dividido en partes desiguales, parezca hermoso desde el punto de vista de la forma, debe haber entre la parte menor y la mayor la misma razón que entre la mayor y el todo” (Ghyka, 1983, p. 38). Siguiendo este principio, el espacio instalativo psicológico escogido, guarda una estrecha relación conceptual con la obra, *Instalación sensorial interactiva Espacio*, donde el caminar por las arenas doradas de un desierto de recuerdos, o cruzar una gran ola de dudas e incertidumbres, proyecta al participante en un espacio de auto reflexión, de este ante el mundo que lo rodea.

En la obra *Instalación sensorial interactiva Espacio*, el sonido y la luz se destruyen y renuevan, símbolo de la belleza y armonía de lo caótico cotidiano a través de la implementación de espacios sensoriales fabricados con recuerdos comunes y recontextualizados dentro de un espacio de tránsito utópico, metáfora de fragilidad, mutabilidad y auto interpretación. “Mientras [...] el arte está siendo visto cada vez más bajo términos del comportamiento, así los materiales están siendo vistos simplemente en término de cantidad más que de calidad” (Burgin, 1969, pág. 3), por eso el campo sensorial al que nos abrimos está lleno de infinitas posibilidades materiales, no solo dadas por la percepción dirigida y controlada psicológicamente, sino por los recuerdos que estas suscitan en el espectador a partir de formas, colores y sonidos, “los objetos visibles no son sino su realización exterior” (Hegel, 1969, pág. 64) son más que un campo sensorial, son un recorrido psicológico que infiere en el campo del subconsciente, en los recuerdos y sueños, llevándonos a lograr un enlace con el pasado y el futuro.



La instalación “[...] no solo es una simple y pura codificación de patrones de luz que se enfoca en la retina. En alguna parte entre la retina y la corteza visual, las enseñanzas que fluyen hacia el interior son modificadas para proporcionar información que ya se encuentra ligada a una respuesta aprendida” (Burgin, 1969, págs. 2,3) Estos estímulos sensoriales armónicos, que guían a través del recorrido sonoro lumínico, no son más que los recuerdos ligados a sensaciones universales que todo ser humano tiene y que se encuentran enraizados como pilares fundamentales de la estructuración de la personalidad.

La Instalación sensorial interactiva, Espacio, busca, “La belleza de la armonía [que] consiste en evitar las diferencias demasiado rudas, las oposiciones violentamente encontradas, las cuales deben borrarse de modo que el acuerdo surja de las mismas diferencias” (Hegel, 1969, pág. 78), estas diferencias que se acomodan en cada participante como hechos únicos y universales, como los recuerdos de la infancia, el olor de un platillo favorito, o las sensaciones del viento, del mar, del sol que son universales y a la vez individuales, por eso, “Aceptando la naturaleza cambiante y efímera de la experiencia perceptual, y si aceptamos que tanto los objetos reales como conceptuales son apreciados de manera análoga, entonces se hace razonable proponer objetos estéticos que son localizados parcialmente en el espacio real y parcialmente en el espacio psicológico” (Burgin, 1969, pág. 3).



La *Instalación sensorial interactiva, Espacio*, plantea una instalación donde una parte se encuentra en el plano material, como detonante visual y una instalación psicológica que se encuentra proyectada en la psiquis de cada individuo, las dos partes estrechamente ligadas entre sí, a sabiendas que una no puede convivir sin la otra, dada “la naturaleza específica de cualquier objeto formado depende en mayor o menor grado en los detalles de la situación para la cual fue diseñado; atendiendo al tiempo, los objetos formados son intencionalmente localizados, parcialmente en el espacio real exterior y parcialmente es el espacio psicológico, interior.” (Burgin, 1969, pág. 1)

Los cuerpos que coexisten en esta locación concreta de *Instalación sensorial interactiva, Espacio*; se interrelacionan bajo estímulos definidos, reglas preestablecidas de mutuo acuerdo, por esto los espacios sensoriales, son zonas delimitadas, donde los sentidos son estimulados dependiendo del contexto estético asumido, que objetivamente son manipulados hacia una meta, una reacción, valiéndose de reglas previamente instituidas, enfocándose en un dialogo preciso entre los cuerpos reales y los psicológicos que no son más que metáforas estructuradas de forma que el participante pueda sumergirse en una experiencia.

La metáfora es el sistema propio del humano que permite enlazar conceptos y abstraerlos de forma que la percepción normal de un significado es expandido para dotarlo de un significado extra que puede ser comprendido de diferentes modos, pero su esencia es invariable ya que, al transitar por un campo sensorial, ejercicio lúdico de deriva y atmósfera de investigación materia estructural, da paso al “desarrollo de nuevas miradas sobre cosas,



un campo para el ejercicio crítico de la configuración espacial” (Vásquez Rocca, 2013, pág. 11) donde se crean espacios futuristas que hacen florecer en el espectador nuevas sensaciones y pensamientos, logrando una reprogramación positiva y alentadora que reúne lo mejor de cada individuo y lo proyecta directamente en su núcleo social.



CONCLUSIONES.



“Maldonado”, J. (2019). Montaje de la instalacion, vitrina 3, Fotografía. Recuperado de archivo personal.

La obra *Instalación sensorial interactiva, Espacio*, es un proceso de creación sonora, es un paisaje narrativo e interactivo, que permite al espectador adentrarse en una experiencia metafórica, un espacio utópico, creado a partir de sus propios recuerdos, que bajo un guion de audio minuciosamente creado y un recorrido lúdico, permite que el *observador o espectador* pasen a ser *participantes* de la obra, creadores únicos de su propia experiencia. Este ejercicio artístico lúdico, no logra tener una libre interpretación, el mensaje es universal y a la vez personal.



“Maldonado”, J. (2019). Montaje , Fotografía. Diario El Tiempo. <https://www.eltiempo.com.ec/noticias/cultura/7/tecnologia-y-arte-se-juntan-para-activar-los-sentidos>

Esta acción artística permite que el espectador u observador se vuelva un *participante* activo dotando a la obra de un canal de comunicación estrecho donde la obra no existiría sin el *participante*, brindando de este modo una experiencia personal en un espacio donde cualquier objeto puede ser creado o cualquier experiencia reproducida, todo se encuentra en la imaginación y con la forma adecuada de guiar una experiencia, es posible condicionar



emocionalmente al *participante* a partir de detonantes sensoriales para obtener un estímulo que le permita avanzar por el trayecto instalativo y llegar al mensaje final.

Esta experiencia de creación artística me permite identificar que las obras donde el espectador tiene un alto valor de interactividad, el participante se vuelve parte fundamental de la obra, logrando tener un acercamiento mucho más estrecho y por lo tanto un tiempo de reflexión dilatado, permitiendo de este modo una asimilación conceptual profunda y un contacto personal con el mensaje.

Esta obra sonora, audio guía, es un proceso base de cómo puede ser utilizado el condicionamiento sensorial para obtener del participante lo que se requiere, como una frase, olor, color o sensación permiten atraer al público a un producto. Como el arte tomada como herramienta de aproximación a la gente, permite crear dispositivos para medir, cuantificar y analizar el comportamiento de los participantes. Los detonantes sensoriales pueden ser usados para vender un producto, para atraer al consumidor hacia un producto solo es necesario crear un lazo de participación entre el participante y el producto.

La obra *Instalación sensorial interactiva, Espacio*, es el inicio de un proceso de creación artística donde se propone el manejo del participante dentro de un espacio lúdico como sujeto de experimentación interno en un ambiente conocido pero a la vez sutilmente modificado, esperando que el sujeto participante reaccione positivamente a los estímulos y desempeñe un ejercicio, obteniendo de esto una recompensa.

Al realizar el audio guía de la obra *Instalación sensorial interactiva, Espacio*, se dividieron las emociones y los factores de estimulación en positivos y negativos, permitiendo el uso deliberado de estos para causar y enfocar al participante en una situación emocional y

después sacarla de esta, tornado la experiencia más interesante ya que se crean retos visuales dentro de nuestra cabeza, de esta forma las experiencias no deben ser lineales, quiero decir que la construcción de experiencias deben estar sujetas a una oscilación positiva y negativa para que la experiencia sea real y de esta forma asimilada con mayor facilidad.



“Maldonado”, J. (2019).Registro expo, *Espacio*, Fotografía. Recuperado de archivo personal.



“Maldonado”, J. (2019).Registro expo, *Espacio*, Fotografía. Recuperado de archivo personal.



“Maldonado”, J. (2019).Registro expo, *Espacio*, Fotografía. Recuperado de archivo personal.



MUSEOGRAFÍA



“Maldonado”, J. (2019).Registro de proceso de adecuación museográfica de la exposición, Fotografía. Recuperado de archivo personal.



La *Instalación sensorial interactiva, Espacio* se realizó el 10 de julio, de 19h00 a 23h30, en Cuenca Ecuador los bajos de la Casa Piedra, Benigno Malo y Calle Larga, 8-69, con un aforo de 46 personas, La *Instalación sensorial interactiva, Espacio*, fue emplazada en un espacio interior con una superficie museable de 20m².

La disposición de los detonadores sensoriales en el espacio expositivo fue intencional. La creación y distribución conciente de estos elementos en el espacio fue meditada y encaminada a la creación de un circuito que promueva la participación, la apropiación de la experiencia de auto conocimiento, la museografía de la *Instalación sensorial interactiva, Espacio* es una propuesta creada para guiar un proceso de construcción espacial basado en el autoanálisis, promoviendo una visión autocrítica de la vida cotidiana, una reflexión y proyección hacia una sociedad más igualitaria. Instalación artística que se concibe como un paisaje fantástico que solo puede ser visualizado por la imaginación. Esta experiencia sensorial revaloriza los recuerdos olfativos, visuales y sonoros de cada participante, para crear una experiencia personal y única.

Según un guión sonoro, elaborado bajo parámetros emocionales la *Instalación sensorial interactiva, Espacio* construye experiencias en un espacio ficticio a partir del viaje del participante a través de varios escenarios sonoros, estructuras que acercan al participante al lugar donde almacena y protege sus recuerdos, sentimientos y emociones, esta práctica sensorial guía al participante, que se sumerge en el camino de una historia, donde el protagonista es uno mismo, quien concibe una idea espacial y luego la manifiesta formalmente en un espacio simbólico intangible, que ocurre a través de la yo topia del participante, como intermediario y promotor del proceso de construcción de nuevos no



lugares que dan paso a situaciones y sensaciones que solo ocurren en el territorio de los sueños.

La museografía es una narración sonora que se centra en la visualización de un espacio efímero e ideal. Lugar interno de autoconocimiento y construcción, que se desencadena a partir de la acción del Ser, como un cuerpo transformador de espacios y un eje impulsor de la conciencia.

El proyecto sensorial, *Instalación sensorial interactiva, Espacio*, investiga métodos de condicionamiento participativo, como puntos detonadores de emociones y sensaciones, el punto focal de un encuentro lúdico de libre interrelación del individuo que encuentra en una búsqueda constante de complementación bidireccional entre la mente y la sociedad. y espiritualidad, con el propósito de formar un organismo público, un organismo donde “[...] existe el estigma de eventos pasados, de él nacen deseos, desmayos y errores; en él se entrelazan y de repente se expresan, pero también se desatan, entran en lucha, se borran y continúan su inagotable conflicto” (Foucault, 2001, pág. 1011). posición del individuo como cuerpo político en la sociedad y cómo ejerce su poder en el espacio recordando sus sueños, sus ideales y principios

La museografía ofrece un transitar entre sueños, entendidos desde la proyección de nuestro ser en un futuro ideal, son el eje de crecimiento de nuestra sociedad, son el vehículo por el cual el individuo maquina sus necesidades más deseadas y donde las realidades idealizadas son el resultado del proceso de interpretación de nuestros planes pasados, presentes y futuros. En los sueños, el subconsciente asume desde la parte instintiva y



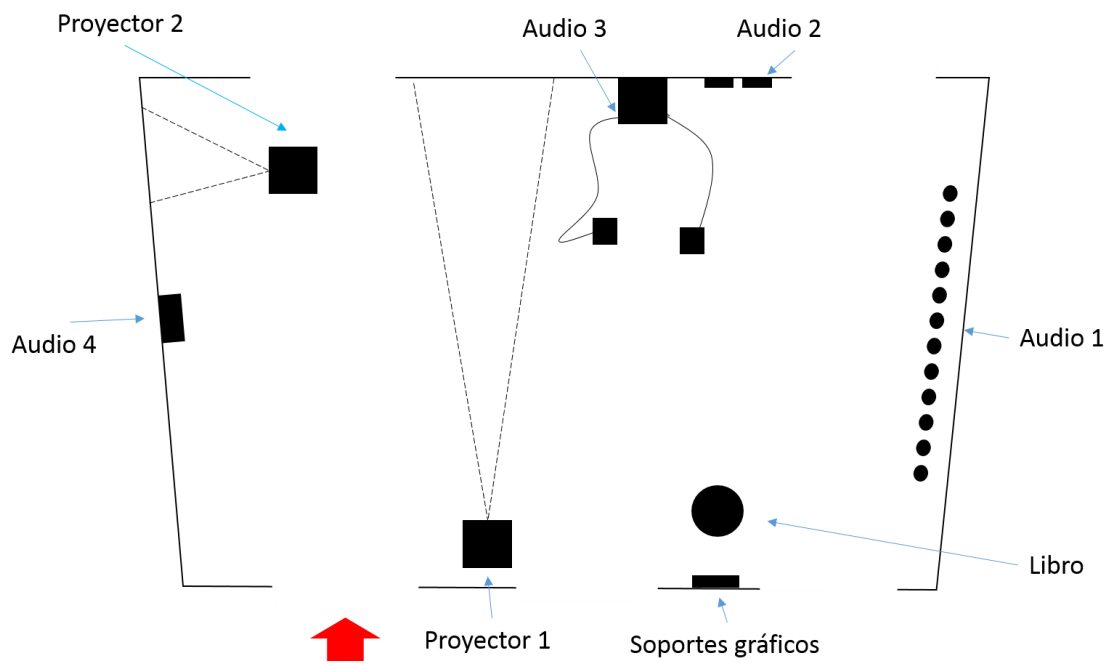
primitiva del ser y los redibuja metafóricamente para el autoconocimiento. “Solo cuando el hombre ha alcanzado el conocimiento de todas las cosas [que lo comprenden], puede reconocerse a sí mismo, porque las cosas son solo los límites del hombre” (Nietzsche, 2000, pág. 91). Un hombre que no conoce sus límites o sus miedos es un ser que no puede funcionar libremente y sin prejuicios en una sociedad, ya que “las relaciones de poder operan en él como una presa inmediata; lo cercan, lo marcan, lo doman, lo someten a suplicio, lo fuerzan a unos trabajos, lo obligan a unas ceremonias, exigen de él unos signos” (Foucault, 1998, pág. 32) que el individuo no comparte por el simple hecho de no entenderlos, ya que “... el sujeto se forma a partir de una serie de procesos y sistemas que no responden a una naturaleza original de subjetividad, sino que obedecen a condiciones históricas, políticas y sociales” (Orellana, 2006, pág. 173) nos lleva al “... contraste entre el sujeto que ejerce su autonomía en las prácticas de sí mismo y el sujeto completamente colonizado por las fuentes de poder. En el primer caso, la subjetividad se desarrolla en un ejercicio de libertad; en el otro, la subjetividad es un sujeto dócil que vive la ficción de su libertad” (Orellana, 2006, pág. 403)

El plano museográfico ofrece al espectador o participante la libertad de movimiento espacial de manipulación objetual, del libre ejercicio de la libertad para su auto descubrimiento, es la única forma de crear un espacio armonioso donde el caos es orden, donde el participante se vea como parte de la exposición y no como un observador que franquea muros de proximidad con el arte, con la instalación.

Como un juego, la muestra *Instalación sensorial interactiva, Espacio*, adopta una estructura sonora visual, incentivando al espectador o participar ha acercarse y dialogar con el objeto y el entorno. Alienta a desarrollar un campo donde germine la curiosidad y la ganas de investigar sobre el espacio que lo rodea.



La museografía de este espacio, dispone de un archivo recopilatorio de todo el proceso de creación de este proyecto y lo pone a disposición del público para que sea motor, detonante de curiosidad. Este registro se concentra en un Libro y varios registros gráficos como dibujos y fotos que se montan de forma aleatoria sobre los soportes gráficos, soportes optimizados mediante imanes para que el documento no se vea alterado.



“Maldonado”, J. (2019). Planos construcción instalación, Ilustración. Recuperado de archivo personal.



La *Instalación sensorial interactiva, Espacio*, está conformada por una obra sonora con 12 activadores táctiles (Audio1) un proyector de acetatos (Proyector 2), un proyector digital con una obra de arte generativo (Proyector 1), dos audífonos externos (Audio 2), una caja con dos extensiones para grabar y reproducir 15 segundos de audio (Audio 3), un dispositivo de audio *noise* (Audio 4),



“Maldonado”, J. (2019). Registro montaje exposición, Fotografía. Recuperado de archivo personal.



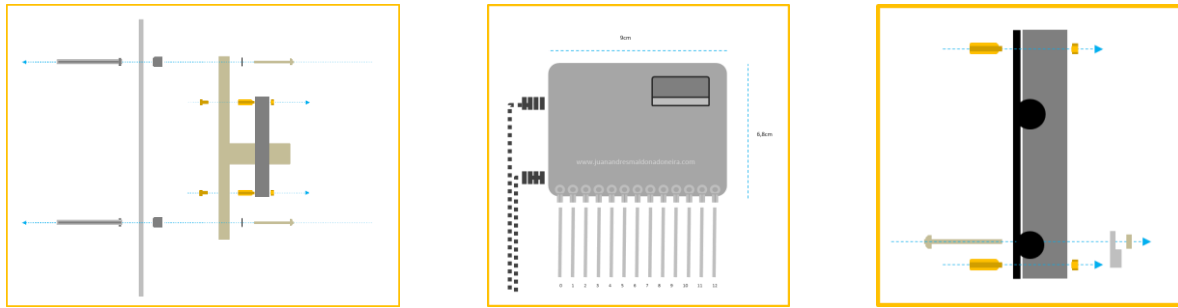
un libro que recopila todo el proceso de creacion y dos soportes imantados para gráficos procesuales, ademas contiene repuestos y las herramientas basicas de montaje. La obra se transporta en dos baules plasticos, de 80 x 45 x 30 cm con su respectivo embalaje.



“Maldonado”, J. (2019). Registro montaje exposición, Fotografía. Recuperado de archivo personal.

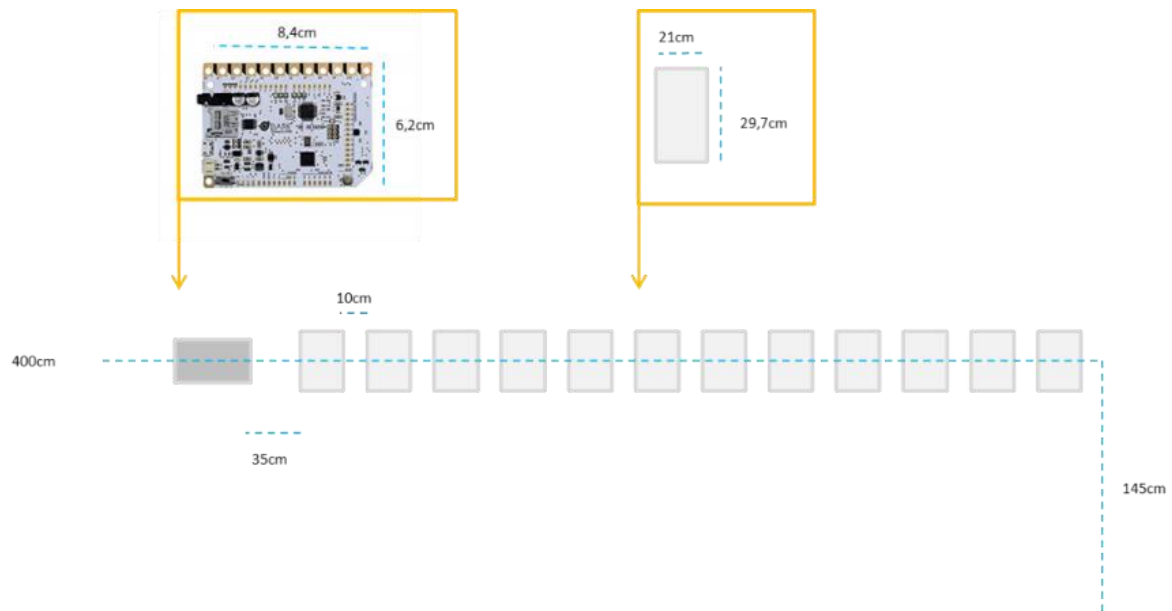


“Maldonado”, J. (2019). Registro montaje exposición, Fotografía. Recuperado de archivo personal.



“Maldonado”, J. (2019). Planos construcción instalación, Ilustración. Recuperado de archivo personal.

La placa de Audio 1 está resguardada tras un estuche de plástico de impresión 3D y una carcasa metálica, la cual está sujeta a la placa por cuatro pernos de placa que permiten un distanciamiento de los elementos para un flujo mayor de aire y una apreciación estética limpia.



“Maldonado”, J. (2019). Planos construcción instalación, Ilustración. Recuperado de archivo personal.

De la misma forma los 12 activadores están sujetos a la placa por trece tornillos milimétricos y tuercas, facilitando el montaje y desmontaje de la obra.



El cableado que recorre desde la placa al activador, es un cable de cobre mono, recubierto de plástico blanco, con numeración 16N, que permiten un uso prolongado y una dureza necesaria para la seguridad de la obra, al igual que se destaca de forma estética,



“Maldonado”, J. (2019).Prendiendo los equipos, minutos antes de la inauguración, Fotografía. Recuperado de archivo personal.



ya que no se pretende eliminar los cables sino resaltar su espacialidad, esta estructura está pensada para albergar cualquier rango de sonido, permitiendo reutilizar esta estructura sonora para activar otros espacios, con distintos detonantes sonoros.

El estuche metálico donde se encuentra la placa de audio, está atornillada a un módulo rectangular de metal, de color gris que hace a la vez de soporte de la placa de audio, como de modulo sujetador este va emplazada en el suelo. Los activadores van instalados a una distancia equidistante de un mínimo de 6 cm, estos van colocados a la pared con tornillos y tacos. Los auriculares van colocados a una altura promedio, su módulo es atornillado a la pared. Dos auriculares externos independientes (Audio 2), permiten al participante escuchar los doce audios en un solo archivo. El proyector 1, permite a los participantes cambiar la imagen proyectada por una serie de detalles constructivos de un faro ubicando a este participante dentro de un espacio preconcebido y universal permitiéndole imaginarse su espacio posteriormente cuando escuche los audios.

El Proyector 2, contiene una obra de arte generativo realizado en Processing, representando el cambio continuo y fluctuante de los nodos sociales y como estos están en constante contacto uno con otro agrupándose y distanciándose de forma aleatoria como la sociedad misma.

El módulo de Audio 3 es una estructura sonora fabricada, con una placa amplificadora y dos placas de sonido que permiten al participante grabar un mensaje al resto del público y estos a la vez escuchar y regrabar otro audio, dando la oportunidad al participante de ser creador y participante a la vez de un detonante sonoro. El módulo de Audio 4 es un



dispositivo recuperado y modificado, un radio reproductor de casetes, permite al participante regular la velocidad de la reproducción del casete distorsionando el audio, en esta ocasión el audio seleccionado fue un casete de pasillo ecuatoriano, detonando de esta forma recuerdos que la mayoría de personas cuencanas y ecuatorianas tienen.



“Maldonado”, J. (2019). Instantes antes de la inauguración, Fotografía. Recuperado de archivo personal.

El libro *Espacio*, es la recopilación de todos los documentos, escritos y bocetos que ha generado este proyecto artístico, desde la primera idea en IV ciclo, en la cátedra de Diseño de Tesis hasta la recuperación de textos clave que sirvieron para la redacción y planteamiento de este trabajo de graduación, dos de estos bocetos son expuestos en soportes metálicos sujetos a la pared por 4 extensores, que mediante 4 imanes permiten colocar la imagen sin perjudicar su estado físico.

La plataforma web contiene la obra para un acercamiento masivo obra pública.



“Maldonado”, J. (2019).Obra sonora en la web, Imagen. Recuperado de archivo personal.



APENDICE DE VISUALES

1. Chladni, Ernst. (1787). Figuras del sonido. [Dibujo]. Recuperado de <https://www.flickr.com/photos/quadralectics/20078141844/in/photostream/>
2. Nota Bene Visual. (2017). In order to control. [Fotografía]. Recuperado de <http://www.notabenevisual.com/works/in-order-to-control/>
3. Chevalier, Miguel. (2015) Digital Arabesques. [Fotografía]. Recuperado de <http://www.miguel-chevalier.com/fr/digital-arabesques>
4. Khan, Asif. (2014). Mega faces. [Fotografía]. Recuperado de <http://www.asif-khan.com/project/sochi-winter-olympics-2014/>
5. Alcacer, Xavier. (2009). Sonidos Orbitales [Fotografía]. Recuperado de <https://in-sonora.org/ficha-obra/sonidos-orbitales/>
6. Cuppetelli, Annica. (2012). Nervous Structure. [Fotografía]. Recuperado de <https://vimeo.com/35508462>
7. Briand, Mathieu. (2004). SYS*017.ReR*06/PiG-EqN/5*8. [Fotografía]. Recuperada de <http://www.mathiebriand.com/2004/sys017-rer06-pig-eqn-58/#5>
8. Kapoor, Anish. (2011). Leviatan. [Fotografía]. Recuperado de <http://anishkapoor.com/684/leviathan>
9. Perschke, Kurt. (2001). RedBall Project. [Fotografía]. Recuperado de <https://redballproject.com/>
10. Völker, Nils. (2012). Eighty eight. [Fotografía]. Recuperado de <http://www.nilsvoelker.com/content/eightyeight/index.html>
11. Völker, Nils. (2013). Eighty eight #2. [Fotografía]. Recuperado de <http://www.nilsvoelker.com/content/eightyeightno2/index.html>
12. Völker, Nils. (2013). ½Eighty eight. [Fotografía]. Recuperado de <http://www.nilsvoelker.com/content/halfeightyeight/index.html>



BIBLIOGRAFÍA

- Shanken, E. A. (2013, 06 08). *Edward Shanken, Writings on Contemporary Art and New Media*. (F. Ilich, Ed.) Retrieved from Inventar El Futuro: Arte – Electricidad – Nuevos Medios: <https://artexetra.wordpress.com/>
- McLuhan, M. (1998). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Vasquez Rocca, A. (2013, Junio). *Nómadas, Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*. Retrieved Marzo 22, 2016, from Nomadas, Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas: <<https://revistas.ucm.es/index.php/NOMA/article/view/42567>>.
- Hegel, G. (1969). *De lo bello y sus formas* (Vol. 594). España: Espasa Calpe S.A.
- Kwastek, K. (2013). *Aesthetics of Interaction in Digital Art*. Cambridge, Massachusetts, EEUU: The MIT Press.
- Beshty, W. (Ed.). (2015). *ETHICS Documents of Contemporary Art*. London: Whitechapel Gallery and The MIT Pres.
- Jones, C. A. (Ed.). (2006). *Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art*. Cambridge: The MIT Visual Arts Center, The MIT Press.
- Gerstner, K. (1988). *Las formas del color*. Hermann Blume.
- Burgin, V. (1969). *Estética situacional* .
- Wong, K. J., & Yoon, J. (2009). *Interactive Art: The Art That Communicates*. (Vol. 42). Leonardo. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/20532638>
- Zátonyi, M. (2012). *Aportes a la estética desde el arte y la ciencia del siglo 20*. Buenos Aires: la marca.
- Hierro, P. (2004). *Tierra adentro: territorio indígena y percepción del entorno* (Vol. 39). (A. Surrtales, Ed.) Iwgia.
- Ghyka, M. C. (1983). *Estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes*. Barcelona: Poseidon .
- Foucault, M. (2001). *Dits et écrits* (Vol. II). Paris: Quarto Gallimard.
- Nietzsche, F. (2000). *Pensamiento sobre los prejuicios morales*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Foucault, M. (1998). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Mexico: Editorial siglo Veintiuno.
- Orellana, R. (2006). *Ética y Libertad; La Pars construens de la filosofía focultiana*. Chile: LOM.



NOTAS

¹ Ver video: <https://www.youtube.com/watch?v=rQMBAdHTYpQ>

² Ver video : <https://www.youtube.com/watch?v=8DMEHxOLQE>

³ Ver video arte en: <https://www.youtube.com/watch?v=23njMQx0UuQ>

⁴ Ver video: <https://www.youtube.com/watch?v=Q3oItpVa9fs>

⁵ *Nude Descending a star case.*

⁶ *Marcel Duchamp walking down a flight of stairs in a multiple exposure image.*

⁷ *Light – Space Modulator.*

⁸ Traducción propia: “reciprocal actions”. (Kwastek, 2013, pág. 115)

⁹ Traducción propia: “[...] to distinguish between interaction and interactivity, the first describing a process that actually happens and the second only a potential process” (Kwastek, 2013, pág. 6)

¹⁰ Este canal se refiere al espacio envolvente en el que se desarrolla una acción y las reglas preestablecidas que conforman el accionar del público.

¹¹ Ver video: <https://vimeo.com/43257999>

¹² El mero hecho de colocar un objeto cualquiera, en un espacio cualquiera, crea ya un circuito instalativo ya que este espacio y objeto quedan condicionados al transitar del público, incluso guarda ya una estética propia.

¹³ Ver video: <https://vimeo.com/121663837>

¹⁴ Traducción propia: “The possibility of a *relational* art (an art talking as its theoretical horizon the realm of human interactions and its social context, rather than the assertion of an independent and *private* symbolic space), points to radical upheaval of the aesthetic, cultural and political goals introduced by modern art” (Beshty, 2015, pág. 41)

¹⁵ Ver video: <https://vimeo.com/99030884>

¹⁶ Ver página: www.juanandresmaldonadoneira.com

¹⁷ Ver video: <https://www.youtube.com/watch?v=3BIC3roxiFw>

¹⁸ Traducción propia “Installation art proposes to meet your desires for disorder, freedom, [and] chaos [...]” (Jones, 2006, pág. 19)

¹⁹ Ver video: <https://vimeo.com/57414411>

²⁰ Traducción propia: “...this study focuses on artistically configured interactivity is that it can be used as an ideal basis for the extraction of aesthetic experiences of interaction, allowing us to explore (...) many areas of everyday life” (Kwastek, 2013, pág. 39)

²¹ Traducción propia: “Interactive art is a form of art that heavily involves the spectators when projecting the artwork to them. Spectators either experience the piece of art through physical touch or by initiating interactivity in response to the artwork. The work evolves



according to the feedback from the audience along the way.”²¹ (Wong & Yoon, 2009, págs. 180-181)

²²Traducción propia: “I can never be certain that my blue is your blue” (Jones, 2006, pág. 11)

²³Leer manifiesto en:

https://monoskop.org/images/d/dd/Russolo_Luigi_L_Arte_dei_rumori.pdf

²⁵ Ver composición completa: <https://www.youtube.com/watch?v=rmimrLbLdtE>