



**INSTALACIONES  
INTERACTIVAS  
Y REDES**

2007/2008

Mery Favaretto

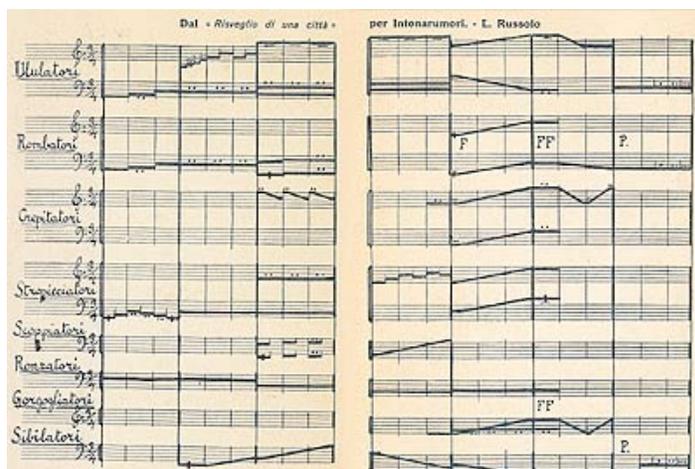
Prof.: Mañas Carbonell, Moisés

## descripción técnica de la pieza: concepto

Con el siglo XX empieza la “Era del Sonido”, es decir, aquella época en la cual se comienza a valorar estéticamente el entorno acústico.

Los primeros pasos que abrirán esta nueva época, vendrán dados por los Futuristas italianos que, con la llegada de la automóbil y de la importancia de la velocidad, se puede ver un comienzo en confrontar dos épocas – la clásica y la moderna industrial – con dos distintas velocidades que son diferentes entre ellas y que radican en el sonido. La época clásica es muda, mientras la época industrial se diferencia en el ruido de la maquina, el motor de explosión.

Los Futuristas italianos serian los primeros a establecer un estatuto estético al ruido. Significativa es la figura de Luigi Russuolo, autor de unas maquinas generadoras de sonidos varios que bautizó como “intonarumori” que legitimizan lo que será considerado el “arte de los ruidos” (L’arte dei rumori).





## descripción técnica de la pieza: concepto

---

El cuerpo es el primer lugar de expresión y comunicación que tiene el individuo. Sus movimientos, su forma, su tamaño su sexo comunican y se expresan en cada momento.

Un cuerpo es una “zona”, es el espacio en que se sitúa el individuo. El hecho de apropiarse, marcar, ordenar, construir, regular es una manera de colonizar que utiliza como forma básica la organización del espacio empezando desde los cuerpos.

En referencia a una afirmación de Marcel Duchamp también el “sonido ocupa espacio” .

¿Se puede organizar los sonidos de igual manera en la cual se organiza los espacios? ¿Es posible controlar los sonidos como se controlan los cuerpos?

Creo que cada día somos acostumbrados a recibir códigos sonoros que sin darnos cuenta los clasificamos en referencia a pautas asumidas y normalizadas.

Hoy en día vivimos en una sociedad saturada de imágenes que nos condicionan y nos canalizan inconscientemente a los que son los discursos dominantes de la época en la cual vivimos. Como por las imágenes, yo creo que, también los sonidos son de alguna manera ordenados por que nos encontramos un equilibrio colectivo. También es verdad que el dominio de las imágenes en nuestro cotidiano nos limita los otros sentidos como puede ser el oído. Somos más sensible a las imágenes que a otra manera de percibir la realidad. Los otros sentidos son anestetizados. Sin darnos cuenta tiene más importancia todo lo que es visible, es como si la vista legitima la realidad.

Otro significado puede tener el concepto de ruido. En la definición que nos encontramos en Wikipedia se entiende por ruido, en el ámbito de la comunicación sonora, aquel sonido que no contiene información clara. Cuando se utiliza la expresión de ruido, se hace referencia a aquellos sonidos percibidos por el receptor cuya composición espectral contiene gran cantidad de frecuencias distintas, en general próximas entre sí, que el receptor no es capaz de identificar, individualizar y/o comprender. El ruido no necesariamente se atribuye a una intensidad de sonido alta, aunque, en muchas ocasiones se le entiende como tal. El ruido se caracteriza por ser molesto para el ser humano e incluso capaz de alterar su salud, ahora sí, el grado de molestia de un ruido depende de su nivel de presión (intensidad).

Hablando simbólicamente ¿cómo podemos discernir entre los sonidos y los ruidos?

He intentado de trabajar sobre los ruidos para crear una metáfora que se acerque al concepto de interferencia. Interferencia como algo que entra de modo inesperado en un entorno o espacio conocido, cotidiano, algo que se mete donde no debe estar que está fuera de sitio. Algo que no pide permiso, algo molesto. El ruido con su interferencia es una manera de introducirse en el espacio “privado”, entendiendo por privado un espacio normalizado, distorsionándolo, o anulándolo dando luz a las relaciones de fuerza que crean entre los límites definidos y las casualidades del pasar de los cuerpos.

El intento de la instalación interactiva es establecer una narración sobre la relación entre estructura y casualidad, donde por estructura se entiende una serie de códigos que forman una red de “normas” establecidas como universalmente comprobadas, mientras por casualidad se entiende la interferencia de los cuerpos como potenciales instrumentos de cambio.

La pieza propuesta tiene como eje principal el sonido y la interacción con el usuario. La idea de esta instalación es pensada para desarrollarse en una sala sin iluminación donde se escuchará un sonido continuo, homogéneo e idéntico todo el tiempo. En el entrar en la habitación el usuarios/as accionará un sensor que enviará una señal que hará reproducir una serie de ruidos. Los ruidos serán captados por un micrófono que accionará un transformador de sonidos que cambiará el sonido en energía que recargan unas series de bombillas.

Cada cuerpos que entrará en la habitación crea así un ruido que se entromete en el sonido continuo que suena en el ambiente creando así una interferencia que rompe la placidez de la habitación.

Mi intención es señalar la importancia del cuerpo en su presencia viva. El cuerpo es uno de los lugares a donde acude una utopía de libertades o emancipación no sólo en su posibilidad creativa (el cuerpo se asume como propio) sino en la facultad de poder usarlo como vínculo de postura política, ya sea; como objeto de controversia en cuanto a derecho sobre el mismo, o como sujeto que se construye.

En el mismo tiempo quiero hacer una semejanza entre cuerpo y arte. Entendiendo por arte una interferencia o un ruido que entra de modo inesperado en un entorno o espacio conocido, cotidiano, algo que se mete donde no debe estar que está fuera de sitio, que no pide permiso, y que es considerada molesta. El arte con su interferencia es una manera de penetrar en el espacio privado distorsionándolo, o anulándolo.

## referencias: rafael lozano hemmer

---

### **Almacén de corazonadas.**

Lozano-Hemmer sitúa, en su instalación 100 bombillas equidistantes, incandescentes, colgadas del. Un sensor cardíaco registra los latidos del corazón de cada uno de los visitantes, quedando simbolizado su sentir vital en una de las bombillas del gran espacio.

Cada bombilla representará a un usuario y el conjunto recordará los latidos de los últimos 100 visitantes.

Cada vez que alguien registra su estado emocional, la sala completa se ilumina por instantes, representando al unísono el sentir comunitario en cada una de sus intensidades vitales, en cada una de sus diferencias.

El interés de ambas formas de proceder reside en poner a las personas como activadores emocionales de un contexto concreto. A través de una necesidad por gestionar una situación compleja o bien de una proyección sensorial, el lugar y su entorno se inviste de una significación de la que antes carecía, creando a su vez herramientas para la elaboración colectiva de sentido.

Su trabajo pone en juego principalmente nuestro cuerpo.



## referencias: rafael lozano hemmer

---

La obra de Lozano-Hemmer induce a sus usuarios a abandonar el uso tradicional del espacio público (tránsito, comercio y consumo y publicidad) y promueve, en su lugar, una forma de ínter subjetividad espectral, el encuentro de fantasías visuales disfrazadas de ilusiones sociales”. El espectador pasa a ser el actor envuelto en una relación social que comporta una relación espacial. Las piezas funcionan como interfaz del espacio físico, real y del espacio público, comunal. Y no por ello soslaya la experiencia íntima, personal, vital, intransferible.

Si Manuel De Landa en “A thousand years of nonlinear history” (1997) nos proponía una lectura de la historia en términos deleuzianos en la que lo inesperado, lo casual y aleatorio se presentaban como activadores de acontecimientos, parece lógico pensar que en esas soluciones para el habitar planteadas por el arte, los encuentros, azares y accidentes estén presentes más que nunca en sus propuestas. Un arte y una forma de proceder, por otro lado, capaz de inducir a mecanismos de relación en tiempos de asepsia física y comunicativa entre desconocidos.



## referencias: jenet cardiff - george bures miller

### **The Forty-Part Motet**

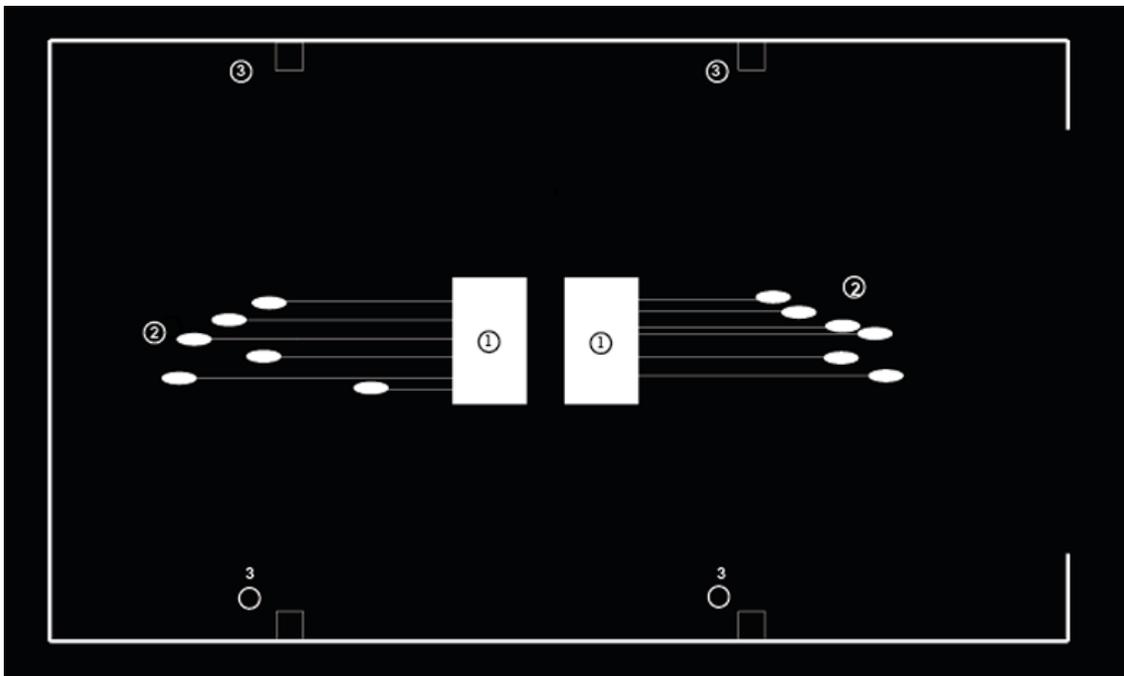
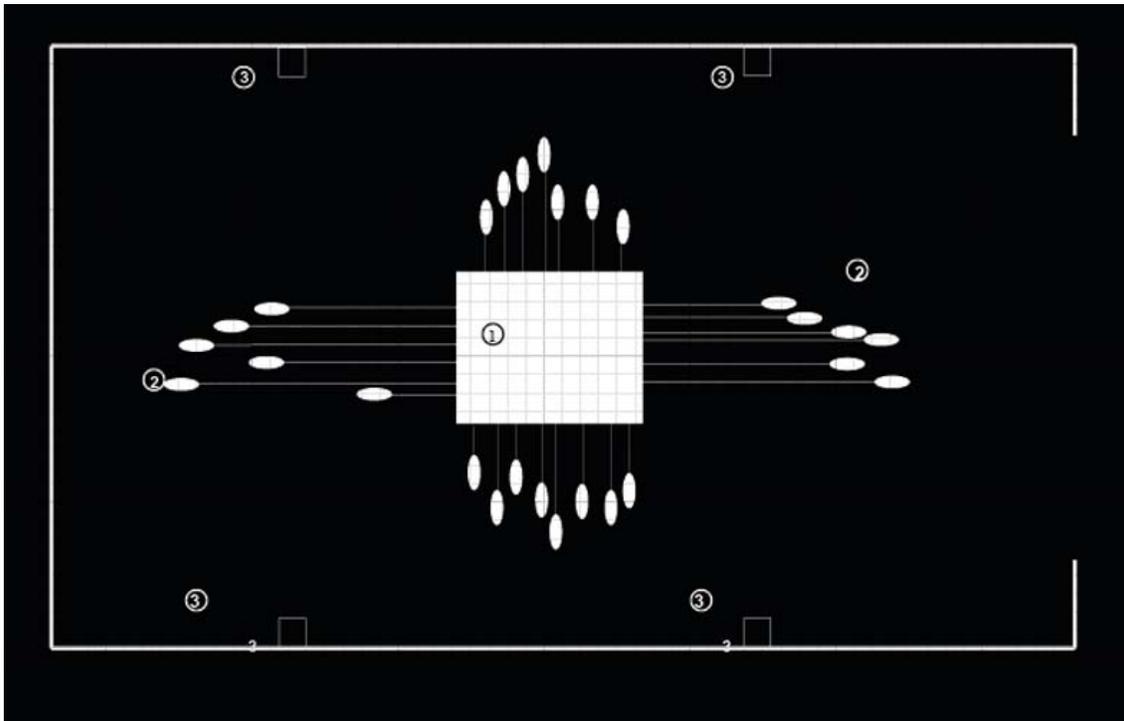
La referencia a esta pieza es por el uso del sonido que caracteriza toda el trabajo de Jenet Cardiff. La necesidad de utilizar el sonido como desplazamiento sensorial. Desplazar la jerarquía de la mirada por dejar espacio a la sensibilidad del oído, disociar las impresiones del sentido del oído a lo de la vista.

Esta obra plantea cómo el sonido puede construir físicamente un espacio de un modo escultórico y cómo el espectador puede escoger un itinerario a través de este espacio físico y aun así virtual.

The Forty-Part Motet, 2001 es una instalación que permite percibir la música de una manera excepcional. La voz de cada uno de los miembros del coro puede ser oída independientemente y en su conjunto al mismo tiempo, de modo que cada intérprete oye una mezcla única de la pieza, según su posición y sus movimientos.



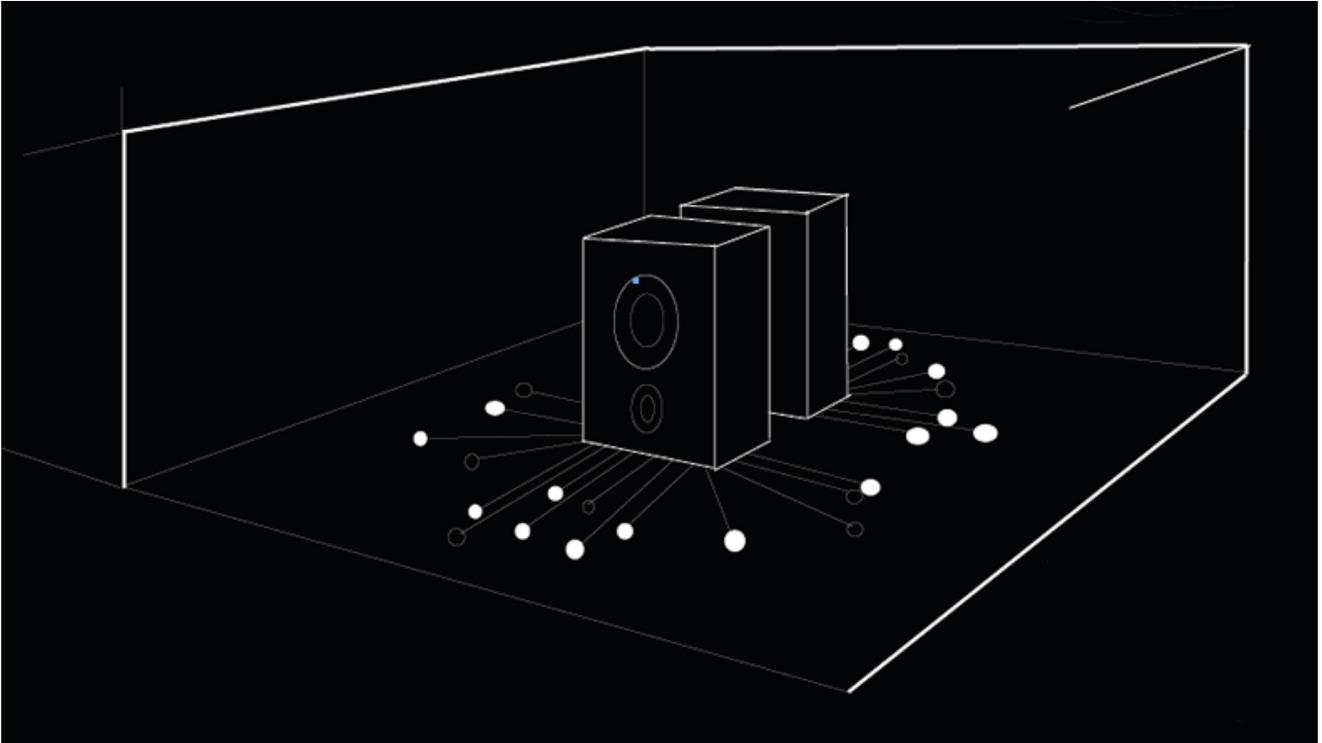
# descripción técnica de la pieza: vista estructura habitación



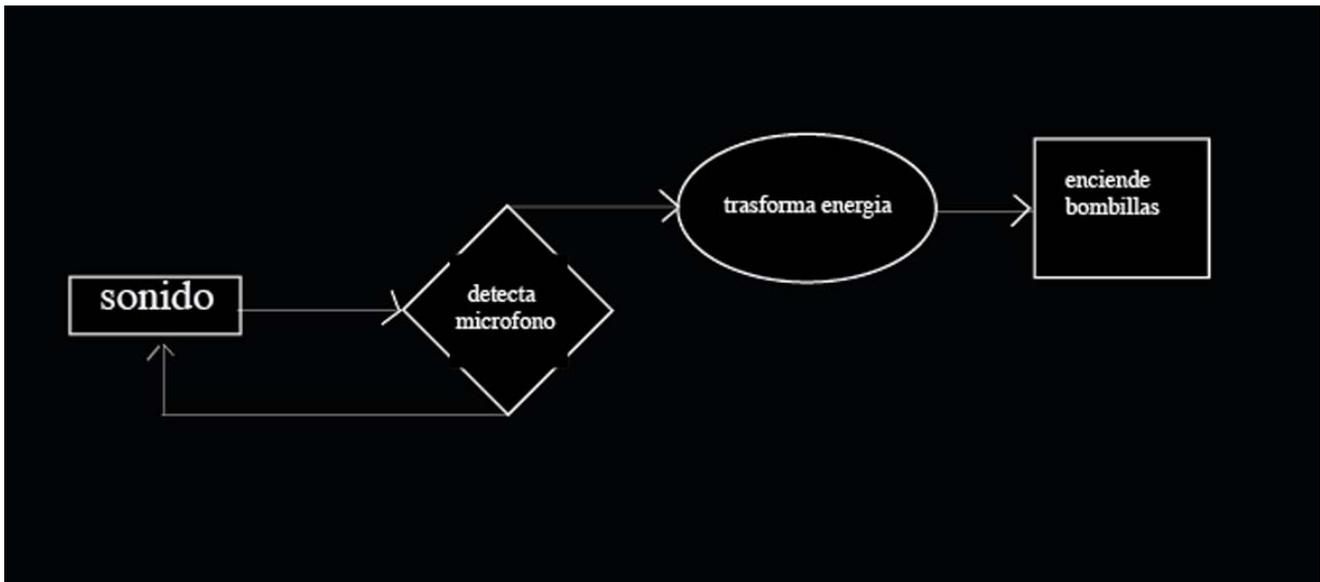
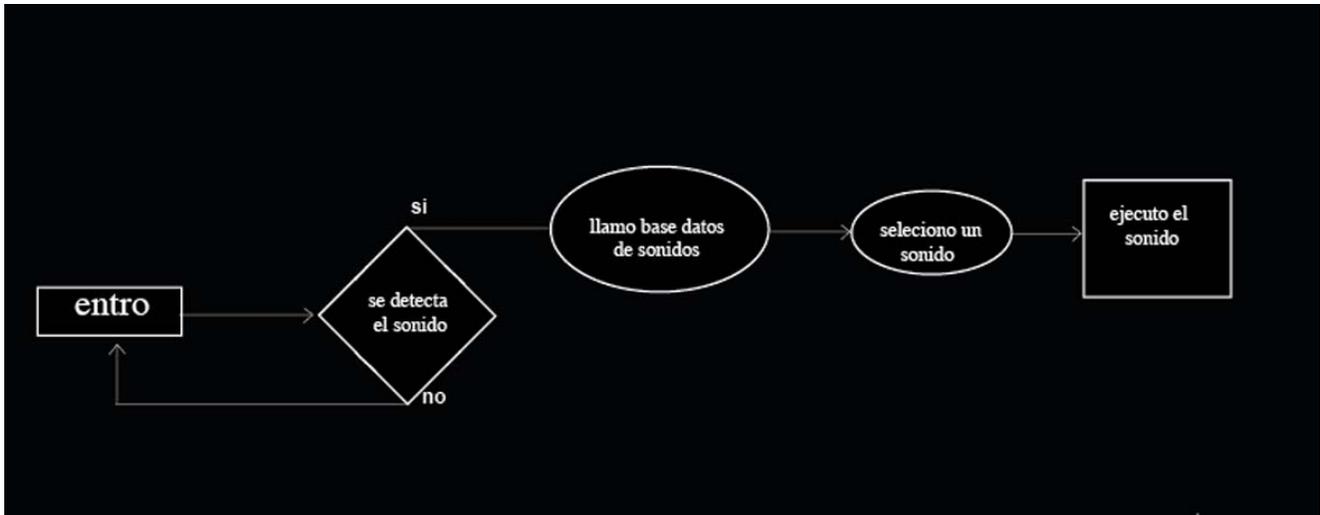
1. Altavoces
2. Bombillas
3. Receptores infrarrojo

## descripción técnica de la pieza: vista estructura habitación

---



## descripción técnica de la pieza: diagrama técnico



## descrizione tecnica de la pieza: programación y comentarios

---

```
suoni_sensore1 = new Array("s_rand_3","s_rand4","s_rand5");
suoni_sensore2 = new Array("suono_rand2","suono_rand3","suono_rand4","suono_rand5");

suono_sensore1 = new Sound();
suono_sensore2 = new Sound();

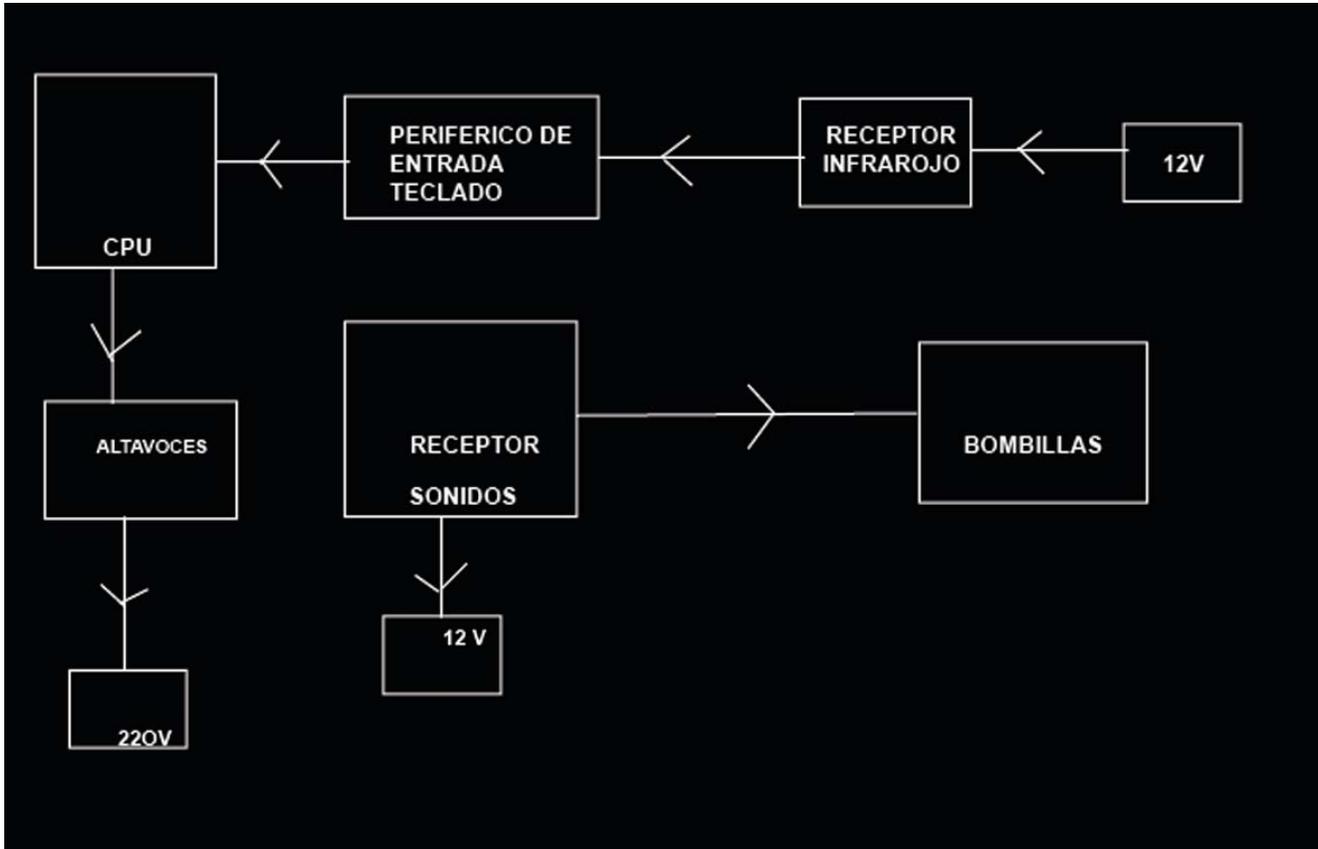
var keyListener:Object = new Object();
//variabile ascolto tastiera lienea principale

keyListener.onKeyUp = function() {
    if(chr(Key.getAscii()) == 'f'){
        trace("sensore1 attivo");
        suono_sensore1.attachSound(suoni_sensore1[random(3)]);
        suono_sensore1.start();
        suono_sensore1.setPan(random(200)-100);
        suono_sensore1.setVolume(random(30)+70);
    }

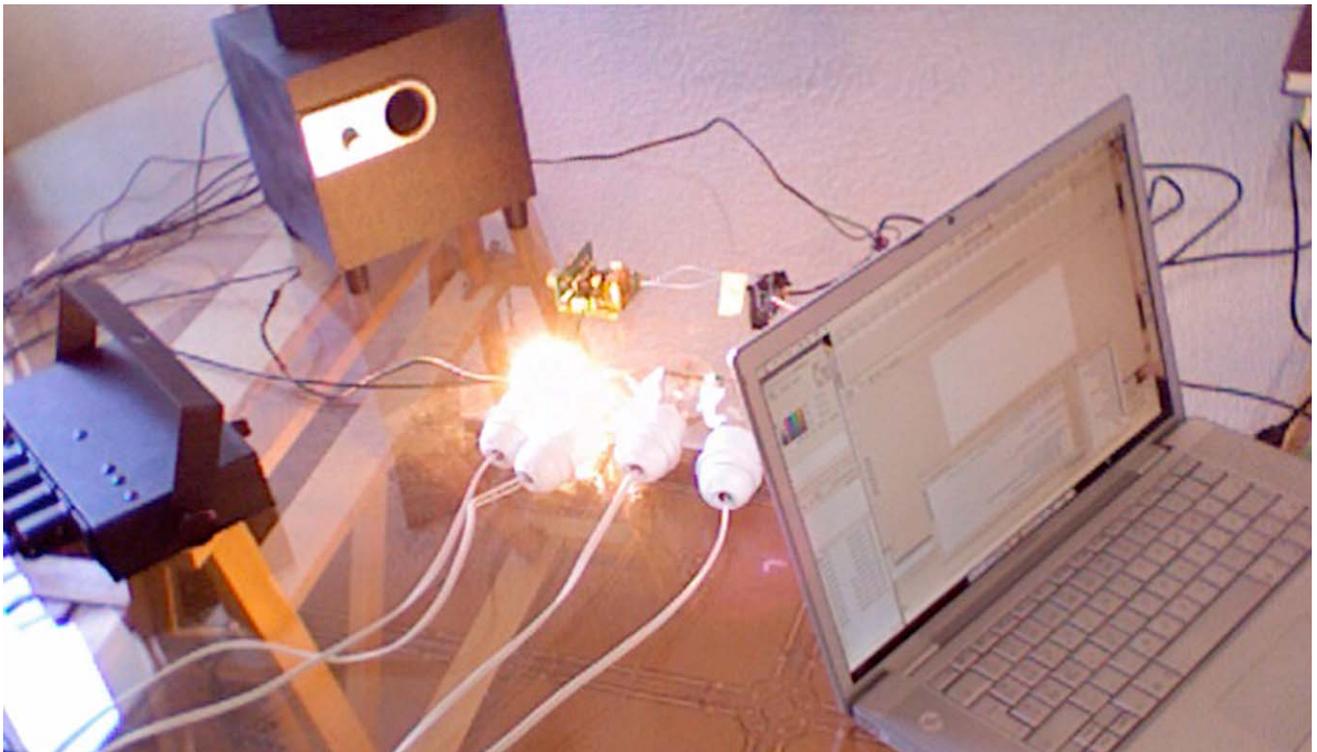
    if(chr(Key.getAscii()) == '.'){
        trace("sensore2 attivo");
        suono_sensore2.attachSound(suoni_sensore2[random(4)]);
        suono_sensore2.start();
        suono_sensore2.setPan(random(200)-100);
        suono_sensore2.setVolume(random(30)+70);
    }
}

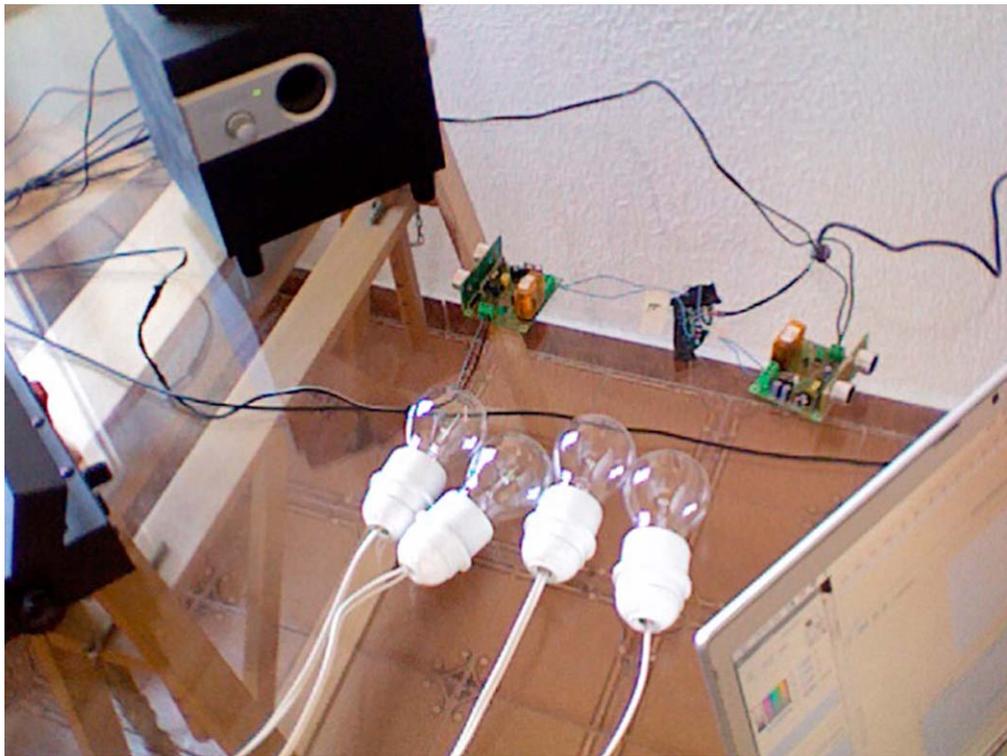
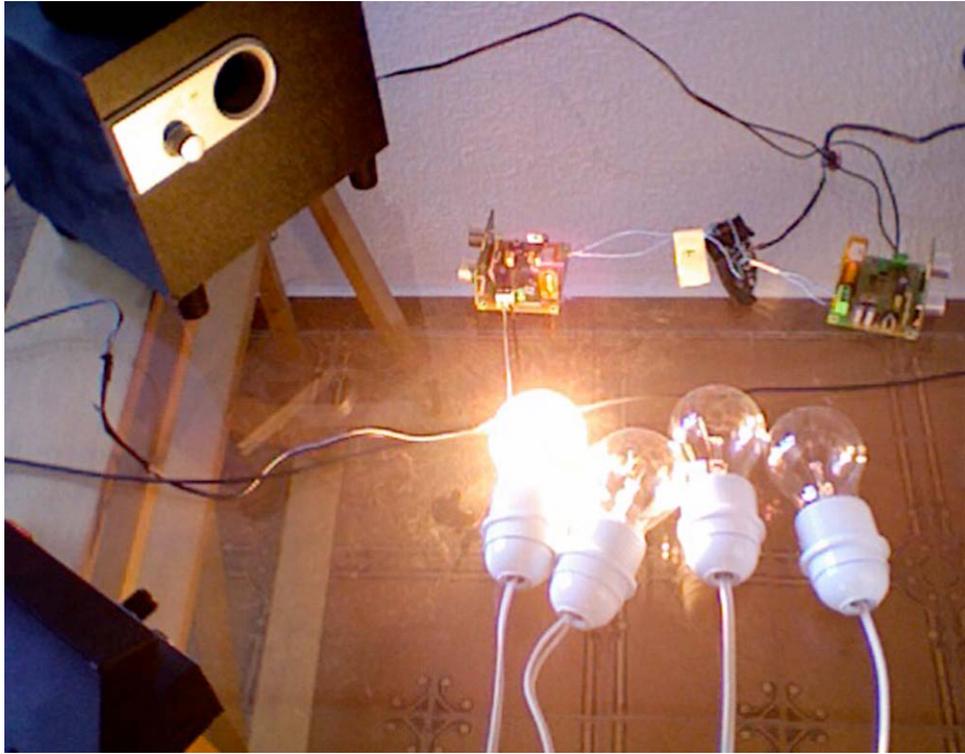
Key.addListener(keyListener);
```

## descripción técnica de la pieza: diagrama técnico



## Imágenes de proceso y resultado beta.





- MARINETTI, Filippo Tommaso, *Il Manifesto Futurista* (1909)  
VVAA, *ruidos y susurro de las vanguardias*
- AUGÉ, Marc (1997): *Disneyland e altri nonluoghi*. Bollati Boringhieri. Torino.
- BACHELARD, Gaston (1995): *La poética del espacio*. FCE, Madrid.
- BENJAMIN, Walter (1973): “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”.
- BERMEJO, Diego (2005): *Postmodernidad; pluralidad y transversalidad*. Athropos, Barcelona.
- BREA, José Luis (2002): *La era postmedia*, Centro de Arte Salamanca.
- BUTLER, Judith (2002): *Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del “sexo”*. Paidós, Barcelona.
- BUTLER, Judith (2004): *Lenguaje, poder e identidad*. Ed. Síntesis, Madrid (en prensa). Traducción e introducción de Beatriz Preciado y Javier Sáez.
- BUTLER, Judith (2001): *El género en disputa*. Paidós, Barcelona.
- CARRILLO, Jesús (2004): *Arte en la red. Ensayos Arte Cátedra*. Madrid.
- CHADWICK, Whitney (1990): *Mujer, Arte y Sociedad*. Ed. Destino, Barcelona.
- PRADA, Juan Martín (2001): *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Editorial Fundamentos, Madrid.
- PÉREZ, David (2003): *Malas Artes. Experiencia estética y legitimación institucional*. Cendeac. Murcia.
- PRIGOGINE, Ilya, (1997): *El fin de las certidumbres*. Editorial Tauros, Madrid
- PRIGOGINE, Ilya e STENGERS Isabelle (1999): *La nuova alleanza. Metamorfosi de la scienza*. Piccola biblioteca Einaudi. Torino.
- PRIGOGINE, Ilya (2003): *Le leggi del caos*. Ed. Laterza. Bari.
- RAMÍREZ, Juan Antonio y CARRILLO, Jesús (2004): *Tendencias del arte, arte de tendencias, a principio del siglo XXI*. Ensayo Arte Cátedra. Madrid.
- ROBIN, Corey (2005): *Paura la politica del dominio*. Università Bocconi Ed., Milano.
- SEVERINO, Emanuele (1998): *Il destino della tecnica*. Rizzoli. Milano.
- AAVV. (1997): *Lo TECNOLógico en el ARTE, de la cultura video a la cultura ciborg*. Virus Editorial, Barcelona.
- AAVV. (2006): *Arte digital y videoarte. Transgrediendo los límites de la representación*. Donald Kuspit ed., Madrid.
- AAVV. (2003): *Arte y pensamientos en la era tecnológica*. Mungi R. Concepción Elorza, Inaki Billebeitia. País Vasco.
- WALDBERG, Patrick (2004): *Dadá – El Surrealismo*, Fondo de cultura económica, México D.F.