

# « *La mística de la cultura rave* »

**Matias Jauregui Lorda**

matias.jl@gmail.com

matiasjl.github.io

Facultad de Artes | Universidad Nacional de La Plata

Departamento de Diseño Multimedial

Taller de Diseño Multimedial 5

Cátedra Joselevich Puiggrós

Diciembre 2019

## **DEDICATORIA**

A mi madre, Laura Ramallo, por su incondicional y total apoyo en mi formación académica.

A mis amigas de baile, por tantas horas de goce compartidas y por compartir.

## **AGRADECIMIENTOS**

A Emiliano, Silvina y Juana por guiarme en este proceso.

## **ABSTRACT**

Las raves, también denominadas fiestas electrónicas, invitan al público a reunirse y bailar durante largos períodos al ritmo de música producida por medios electrónicos, de sonidos sintetizados y frases repetitivas. Esta cualidad de repetición induce a un estado de alteración de la conciencia, un estado de trance, produciendo una abstracción del entorno y generando una situación de meditación mediante un baile caracterizado por movimientos corporales andróginos. El espacio se presenta como abstracto, el tiempo como infinito.

Los danzantes encuentran en estos espacios festivos una manera de alejarse de la realidad, dejar el pasado y abstenerse del futuro. Se entregan al aquí y ahora, en un estado de euforia y elevación espiritual. Hay un placer colectivo y una empatía inexplicable que les aglutina alrededor de la música repetitiva y las luces estroboscópicas. El sentido de pertenencia se ve exaltado, creando lazos intensos entre los habitantes, con una fuerte idea de colectividad sostenida a través de códigos culturales propios: nace el concepto de PLUR, acrónimo que significa "Peace Love Unity Respect" (traducido como Paz Amor Unión Respeto).

Su origen es contemporáneo, de los años 80/90 del s.XX, pero podemos encontrar sus principales características en rituales ancestrales, donde chamanes tocaban sus bombos y oraban sus cantos para contactarse con seres superiores del mundo de los espíritus (en términos religiosos/metafísicos), resultando ceremonias intensas de meditación. El presente texto pretende detectar las similitudes entre los rituales originarios y la experiencia contemporánea de las raves, donde su público encuentra sensaciones de libertad y goce supremos.

**PALABRAS CLAVE:** rave - trance - danza - ritual - éxtasis - sentimiento oceánico

## ÍNDICE

1.	Introducción .....	3
1.1.	Abstract .....	3
1.2.	Palabras clave .....	3
2.	Fundamentos .....	5
2.1.	Marco Teórico .....	6
3.	Desarrollo .....	8
3.1.	Del bombo chamánico a la máquina de ritmos .....	8
3.2.	El estado alterado de conciencia .....	9
3.3.	Meditación mediante la danza .....	10
4.	Conclusiones .....	12
5.	Bibliografía .....	13
6.	Anexo: Producción Artística .....	14
6.1.	Descripción formal y técnica .....	15
6.2.	Referencias artísticas .....	16
6.3.	Imágenes ilustrativas .....	17
6.4.	Esquema operacional .....	19
6.5.	Rúbrica .....	20

## 2. FUNDAMENTOS

En la segunda edición de la trilogía de Matrix (2003), serie de films de las hermanas Wachowski, puede verse una escena donde la sociedad post-apocalíptica de la ciudad subterránea de Zion baila al ritmo de música afro-electrónica repetitiva (minuto 28). Esta mezcla entre lo ancestral y el futuro está dada por la combinación de tambores con bajos sintetizados y la danza eufórica colectiva de una sociedad amenazada por máquinas inteligentes. Esta particular escena cinematográfica ilustra bastante la cultura de la música electrónica.

La “música de baile no es la única obsesionada con la tecnología” dice Simon Reynolds (2018, p.14), pero la electrónica se autodefine como “música de máquinas” (como es evidente en el género denominado *techno*). Las frases son cuadradas, los timbres sintéticos o artificiales, “el aura inhumana de la electrónica forma parte de la obsesión de la cultura por el futuro, concebido como una utopía de aerodinámico placer tecnológico o como una pesadilla de control y automatismo” (ídem, p.17), dictamina el reconocido periodista, quien es considerado un historiador de esta subcultura. Otra característica innata del género es que no se ejecuta en ningún sentido tradicional de la instrumentación: sus sonidos provienen de secuenciadores y sintetizadores, generando texturas no asociadas a gesto instrumental alguno. “Cada elemento funciona como textura y ritmo al unísono” (ídem, p.18), siendo las texturas-ritmo los protagonistas contra la melodía-armonía de la música tradicional: “el ritmo usurpa el lugar de la melodía” (ídem, p.19). Además, es música física, audio-táctil: los sonidos de bajas frecuencias hacen vibrar y temblar el cuerpo, literalmente. Está diseñada para escucharse en grandes sistemas de sonido de clubes, “el cuerpo entero se convierte en una oreja” (ídem, p.20).

No se puede negar el nexo con la cultura de las drogas: la música está explícitamente diseñada para acompañar los estados de conciencia alterada producidos por el consumo de ciertas sustancias psicoactivas, pero esto no significa que no puede ser escuchada sin el consumo de estupefacientes. “Estos estados de pérdida de ego y de conexión oceánica, de estar superado o en trance, son la razón por la que la imaginería de la droga es básica para la imaginación electrónica” (Reynolds, 2018, p.25). A diferencia de otros géneros, la música electrónica de baile no tiene que ver con la comunicación de un mensaje explícito, sino con la comunión de sus habitantes: “una unidad sensorial que experimenta todo el público de la pista” (ídem, p.21). En el mismo sentido, hay cierta pérdida de la noción romántica del autor como individuo autónomo y brillante, “el foco de la electrónica no es el artista: la multitud es la estrella” (ídem, p.26).

Parte de la mística de esta subcultura son los clubes: puntos de encuentro nocturnos donde se escucha y baila música electrónica por largos períodos. La experiencia no es la misma sin la euforia colectiva de la pista de baile. “Lo que crean estos sitios privilegiados, estos templos del sonido, es una forma de posmoderno tribalismo: personas de diferentes contextos y localizaciones se reúnen para experimentar una misma vibración tribal” (Reynolds, 2018, p.38). Hay una impronta de estar aquí y ahora, perdiéndose en un presente de sensación pura. “Esta música trata sobre la necesidad de fundirse, de convertirse en algo más grande que uno mismo, una multitud que baila, un sublime infinito de sonido, el cosmos” (ídem, p.39).

## 2.1. MARCO TEÓRICO

Reynolds (2014) define al movimiento *rave* como “una suma de un estilo de vida, un comportamiento de tipo ritual y unas creencias. Para el que participa del *rave* es como una religión; desde el punto de vista del observador común, parece más bien un culto siniestro” (p.27). La RAE (2019) define a la religión como un “conjunto de creencias o dogmas acerca de la divinidad, de sentimientos de veneración y temor hacia ella, de normas morales para la conducta individual y social y de prácticas rituales, principalmente la oración y el sacrificio para darle culto”. Se entiende aquí lo ritual como una serie de acciones que se repiten en el tiempo, con un valor simbólico: el rito es la acción de actualizar el mito, de volverlo actual, de hacerlo presente.

El Chamanismo es concebido como un conjunto de creencias y prácticas tradicionales preocupadas por la comunicación con el mundo de los espíritus: “este sistema religioso-cultural parte de la premisa de que el mundo visible está dominado por fuerzas invisibles que le afectan y determinan” enuncia María Teresa Sánchez Carmona (2010, p.46), intérprete del filósofo e historiador Mircea Eliade.

Místico y poeta, el chamán compone canciones y tonadas capaces de hechizar los sentidos e inducir al trance extático a quienes le escuchan. (...) Él mismo suele entrar en trance para realizar “viajes extáticos” por el mundo celeste o el inframundo, donde contacta con seres de uno y otro plano (...). (Sánchez Carmona, 2010, p.48)

El trance extático es, en términos psicológicos, una salida del ego fuera de sus límites ordinarios. Se trata de un estado extraordinario de la consciencia, “determinado por el sentimiento y caracterizado por el arrobamiento interior y por la rotura parcial o total con el mundo exógeno, dirigiendo la consciencia despierta –entendida como ‘capacidad para conocer’– hacia las dimensiones subjetivas del mundo mental”, desarrolla Josep M<sup>a</sup> Fericgla (1998, p.6), antropólogo especializado en etnopsicología y chamanismo, quien define al trance

como el proceso cognitivo, literalmente de tránsito, y al éxtasis como un estado cognitivo. La diferencia radica en que el trance es el camino y el éxtasis el resultado: “trance extático es un proceso mental que acaba desembocando en un estado cognitivo alternativo” (ídem).

La percepción de disolución del ego y conexión con el todo puede entenderse como un *sentimiento oceánico*, concepto que Sigmund Freud (1930), padre del psicoanálisis y la psicología moderna, define como “un sentimiento de indisoluble comunión, de inseparable pertenencia a la totalidad del mundo exterior” (p.1). Tanto el público en las raves como los chamanes comparten esta sensación de fundición con el cosmos. En ambos rituales, la música es la guía en común, la experiencia extática la búsqueda compartida, y el consumo de enteógenos la herramienta para la inducción del trance (aunque no es excluyente). No es casualidad que la MDMA (3,4-metilendioximetanfetamina), la sustancia de mayor consumo en las fiestas electrónicas (Tagliacruzchi, 2017), se conozca popularmente como *éxtasis*, tal como se denomina el estado de euforia resultante de estas prácticas ancestrales. Esta droga psicodélica es un poderoso “empatógeno”: tiene la capacidad de “generar un fuerte sentimiento de amor y amistad entre individuos”, nos dice Enzo Tagliacruzchi (2017, p.177), Licenciado y Doctor en Física, Investigador del CONICET y Profesor en la Universidad Nacional de San Martín, quien al respecto dictamina:

Esta característica era, posiblemente, de fundamental importancia en el uso ceremonial de psicodélicos, ya que la gran mayoría de las culturas aborígenes que utilizaba psicodélicos con fines místicos o religiosos, lo hacía de forma grupal y no individual. El consumo de psicodélicos empatógenos en fiestas con música electrónica es quizás una manifestación contemporánea de estas ceremonias colectivas. (Tagliacruzchi, 2017, p.177)



### 3. DESARROLLO

#### 3.1. Del bombo chamánico a la máquina de ritmos

En los rituales chamánicos, el canto, la danza y la música tienen un rol muy protagónico. El chamán recita cantos denominados ícaros para invocar a los espíritus, cuyas letras están “formadas por expresiones antiguas, misteriosas fórmulas y onomatopeyas” (Sánchez Carmona, 2010, p.61). Estos cantos son acompañados por su tambor, instrumento al que “atribuye poderes mágicos porque permite aprisionar a los espíritus en su interior y le ayuda además a entrar en trance: «el tambor es el caballo del chamán» porque le permite alcanzar el cielo como si cabalgase a lomos de un caballo mágico” (ídem). En consonancia, Mircea Eliade (1976) dictamina que el tambor chamánico “se distingue de todos los demás instrumentos en que producen 'la magia del sonido' precisamente por el hecho de que permite la experiencia extática” (p.85). En general, marcan un ritmo constante y monótono de entre 3 y 4 golpes por segundo, alrededor de 220 golpes por minuto, repetición rítmica que podría ser responsable de inducir un estado de trance (según la controversial explicación del artículo “El viaje chamánico sin alucinógenos”, 2009). “La música mágica, como el simbolismo del tambor y del indumento chamánicos, y como la misma danza del chamán, son otros tantos medios para emprender el viaje extático o para asegurar el buen éxito del mismo” (ídem) concluye el historiador de las religiones.

En lo que a la cultura rave respecta, la música también cumple un rol central en la articulación de sus prácticas. El tambor se transforma en el kick: un bombo electrónico que marca el ritmo, golpeando en cada nota negra. La estructura rítmica se complejiza por otros instrumentos de percusión (rim, snare, clap, hi-hat, tom, entre otros) e incluso las líneas de bajo y melodías se vuelven texturas rítmicas. La invención de la drum machine (caja de ritmos) es sin duda la gran responsable del desarrollo de la música electrónica: un instrumento musical electrónico que permite componer, programar y reproducir patrones de ritmo mediante un secuenciador interno y un generador de sonidos de instrumentos de percusión. Su principio clave es el loop (repetición) de los patrones generados y su anclaje el BPM: beats per minute (golpes por minuto) es la medida utilizada para establecer cuantas notas negras entran en un minuto de música. Esta cualidad rítmica y repetitiva de la música electrónica induce a una hipnosis que podría asemejarse a la generada por la cadencia del tambor chamánico.

Se entiende aquí a la música como “sonido organizado con un orden impuesto por el ser humano de acuerdo a sus contingencias históricas y cognitivas, y cuyo contenido es entendido por la colectividad que la compone, la interpreta y la mantiene viva” (Fericgla, 1998, p.9). Esta

concepción situada en tiempo y espacio de la música explica el valor que conlleva para toda cultura, como lo son el chamanismo y el movimiento rave. En términos antropológicos, “el principal elemento cultural relacionado con la música es la religión y dentro de ella la búsqueda de estados extáticos y de arrebatos emocionales” (ídem), y desde el punto de vista biológico, “se puede afirmar que el hecho musical es también algo innato en el ser humano (...) no hay una sola cultura ni un solo colectivo humano que carezca de música” (ídem).

### 3.2. El estado alterado de conciencia

Cuando estamos despiertos, la conciencia se encuentra en un estado de vigilia; cuando dormimos, en un estado de sueño; cuando se realizan las prácticas culturales analizadas en el presente texto, entre otras donde la meditación cumple un rol central, inducimos nuestra conciencia a un estado de trance.

El estado de trance se halla totalmente relacionado con: a) el estilo cultural dominante; b) con ciertos entrenamientos individuales o lo que Richard Noll llama ‘el cultivo de la imagería mental’; c) con ciertas predisposiciones innatas individuales; y d) también con determinadas estructuras sonoras físicas, que parecen tener alguna función en tales experiencias extáticas. (Fericgla, 1998, p.5)

El diccionario Oxford define el éxtasis como “una abrumadora sensación de alegría y embeleso” y “un frenesí o estado parecido al trance de tipo emocional o religioso” (Reynolds, 2014, p.33). Su origen proviene del griego *ektasis*, que significa “estar fuera de uno mismo”. Bajo este concepto, Eliade (1976) explica que “donde la experiencia extática está considerada como la experiencia religiosa por excelencia, el chamán, y sólo él, es el gran maestro del éxtasis” (p.4).

Esta sensación de disolución del ego y fundición del yo con el mundo exterior es explicada por Sigmund Freud en su texto *El Malestar de la Cultura* (1930). En un intercambio epistolar con un colega, discutiendo el origen de la religión, su interlocutor utiliza el concepto de *sentimiento oceánico* para explicar esa sensación de *ser-uno-con-el-todo*, propio de las devociones religiosas y, como vemos en la presente investigación, característico fundamental de la cultura de la música electrónica y las prácticas chamánicas. Freud acepta que existe tal sentimiento, aunque sobre aclara que personalmente no concuerda con la índole primaria de semejante sentimiento como fuente indiscutible de la religiosidad. En su análisis desde el psicoanálisis, explica:

(...) originalmente el yo lo incluye todo; luego, desprende de sí un mundo exterior. Nuestro actual sentido yoico no es, por consiguiente, más que el residuo atrofiado de un sentimiento más amplio, aún de envergadura universal, que correspondía a una comunión más íntima entre el yo y el mundo circundante. (Freud, 1930, p.4)

Es decir que la percepción de no tener límites ni barreras entre el mundo interior y el mundo exterior es una regresión a ese estado prematuro del yo, donde los contenidos ideativos que le corresponden serían precisamente los de infinitud y de comunión con el Todo.

### 3.3. Meditación mediante la danza

Esta forma contemporánea de la búsqueda del trance extático a través del baile de música electrónica tiene sus orígenes al unísono en varias ciudades de Estados Unidos en la década del 80, principalmente en Chicago con el auge del house, en Detroit con el techno y en New York con el garage (Reynolds, 2014), sonidos que fueron mutando y expandiéndose por el mundo, en principio por Europa (con foco en Reino Unido, Berlín e Ibiza) durante la década del 90.

Nos zambullimos en el medio de la pista en busca de esa comunión colectiva que es bailar música repetitiva con sonidos electrónicos. Con los ojos cerrados podés alcanzar otras dimensiones, todo se intensifica, el cuerpo cosquillea y las piernas toman decisiones propias. (Altabás, 2007, p31)

En su diario de viaje por México, Diego Altabás nos narra la escena psytrance -psychedelic trance, trance psicodélico-, género particular dentro de la música electrónica caracterizado por velocidades mayores a 138 bpms, ritmos hipnóticos y complejas líneas de bajo afinadas a la frecuencia de la psicodelia. El psytrance “es verdaderamente un estilo global, sin ningún auténtico origen ni ninguna ubicación dominante” (Reynolds, 2018, p.524), pero puede establecerse su germen en la Isla de Goa en India en los años 80, luego extendido por el mundo por los bohemios nómadas y viajeros mochileros en la década del 90. Lleva en su propio nombre el concepto de trance: su estructura musical busca acentuar este estado de transición cognitivo, y su culto se basa en una regresión a lo tribal, con una estética visual basada en la luz negra -ultravioleta- y colores fluorescentes, presentes en la ropa, cuerpos y decorados: “tapices de colores brillantes pintados a mano con tinta luminosa y una imaginería fantástica que mezcla las diosas hindúes con la ciencia ficción cósmica” (ídem).

Las fiestas psytrance son auténticas fiestas raves: sus encuentros son campamentos en lugares naturales inhóspitos que duran días donde los asistentes se entregan a bailar por largas jornadas, volviéndose el baile una forma activa de meditación. El mismo se caracteriza por ser un tanto andrógino, un tanto animal, un movimiento en solitario pero dentro de la pista compartida con la comunidad: la danza eufórica colectiva los conecta con el aquí y ahora, hipnotizados por el ritmo acelerado que remite al galopar de un caballo, como el tambor del chamán.

Vale mencionar que si bien el estado meditativo es característico del chamanismo y la cultura rave, particularmente en su formato activo por medio de la música y el baile, no es exclusivo de ellos. Al contrario, está presente en muchas prácticas, como en el Yoga: “fijando la atención en las funciones corporales, respirando de manera particular, se llega efectivamente a despertar en sí mismo nuevas sensaciones y sentimientos difusos” menciona otro colega de Freud (1930, p.7), considerando estos fenómenos como pruebas fisiológicas de la sabiduría mística. “Se nos ofrecerían aquí relaciones con muchos estados enigmáticos de la vida anímica, como los del trance y del éxtasis” (ídem), concluye.

#### 4. CONCLUSIONES

Hemos encontrado ciertos puntos en común en las expresiones culturales analizadas, a sabiendas de su distancia en el tiempo histórico y la generalidad con que la fueron presentadas. Entre ellos se destacan la música repetitiva como guía, el baile como forma activa de meditación, y el trance extático como medio para la disolución de las fronteras del Yo y conexión con el mundo exógeno. Por lo que podemos afirmar que la *rave* es la experiencia contemporánea del éxtasis.

Las fiestas electrónicas son una producción cultural autónoma, propia de esta época, pero expresan una búsqueda incesante de la humanidad de conocer algo que está más allá de las posibilidades de percepción de nuestros sentidos. El deseo de alcanzar un estado de éxtasis, de *estar fuera de uno mismo*, deviene de buscar otros caminos para dar respuestas a estos interrogantes: mediante estados de conciencia alterada, superando el límite de la vigilia y el sueño, para alcanzar una conciencia plenamente despierta.

En la cultura de la música electrónica de baile encontramos ese sentimiento oceánico que nos conecta con la otredad, que nos envuelve en una sensación de plenitud y placer extremo, trayéndonos aquí y ahora: un presente abstracto e infinito. En términos freudianos, deseamos volver al estado originario del yoico primario-infantil, anhelamos volver a ser libres de las fronteras de nuestra propia consciencia.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

- Altabás, Diego (2017). *Mexicodelia*. Contramar Editorial, La Plata, Argentina.
- Blánquez, Javier; Morera, Omar; Reynolds, Simon (2018). *Loops 1: Una historia de la música electrónica en el siglo XX*. Penguin Random House Grupo Editorial, España.
- Eliade, Mircea (1976). *El Chamanismo y las Técnicas Arcaicas del Éxtasis*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Tagliazucchi, Enzo, et al. (2017). *Un libro sobre drogas*. Editorial El Gato y La Caja. Buenos Aires, Argentina.
- Fericgla, Josep M<sup>a</sup> (1998). *La relación entre la música y el trance extático*. Centro de Documentación Musical de Andalucía, Granada, España.
- Freud, Sigmund (1930). *El malestar en la cultura*. Alianza Editorial, Austria.
- Reynolds, Simon (2014). *Energy Flash: un viaje a través de la música rave y la cultura de baile*. Contraediciones, Barcelona, España.
- Sánchez Carmona, María Teresa (2010). *La huella del chamán: Mitos y rituales de una espiritualidad ancestral*. Universidad de Sevilla, España.

## 6. ANEXO: PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Sizigia es una instalación interactiva que invita al público a bailar y escuchar sin sentido, de manera lúdica y explorativa, perdiéndose en un espacio abstracto y tiempo infinito pero con guía: el ritmo musical. Mediante el movimiento corporal colectivo, medido por la agitación de sus teléfonos celulares entendidos como prótesis, los interactores modifican el entorno: la música se enriquece, el espacio se ilumina. La Obra busca generar en el público una sensación de felicidad plena, de diversión y fuera de regla, en una experiencia que se presenta como un ritual tribal contemporáneo.

Sizigia proviene del griego  $\sigma \cup \zeta \cup \gamma \acute{\iota} \alpha$  que significa *reunión*, y en astronomía es una situación cuando tres astros o más están alineados. Cuando sucede entre el Sol, la Tierra y la Luna, tiene un efecto sobre las mareas oceánicas: las fuerzas de atracción gravitacional producen las pleamares de mayor valor e intensidad, un fenómeno de máxima plenitud como lo es el *sentimiento oceánico*, concepto freudiano que atraviesa la Obra.

Al ingresar, el grupo de máximo 8 usuarios, que previamente descargaron la aplicación Tramontana en sus teléfonos celulares y se conectaron a la red WiFi denominada "ENTER2TRANCE", se encuentra con una sala en penumbras con luz ultravioleta y melodías de bajas frecuencias que inundan la habitación. Mediante el recorrido del espacio y movimiento de sus cuerpos, sensado por la operación de *agitar* sus dispositivos móviles, el entorno cobra vida: las luces se vuelven blancas estroboscópicas y el ritmo escondido tras un filtro pasabajos hace su aparición; las pantallas de los celulares elevan el brillo al máximo y sus linternas parpadean. El groove resultante funciona como feedback y a la vez retroalimenta la operación de agitar, bailar y jugar por parte del público, acción colectiva que mantiene encendida la instalación.

Puede verse el registro audiovisual de la presentación en Festival Artimañas vol.7, La Plata diciembre 2019, en el siguiente link: <https://vimeo.com/446297363>

## 6.1. DESCRIPCIÓN FORMAL Y TÉCNICA

El dispositivo se construye en una sala de paredes negras, de 5x5x3mts, que en su centro presenta la figura de un cono dibujada con un láser verde, generando una conexión entre el techo y el suelo. Alrededor del mismo, la disposición de la técnica (parlantes, luces y cables) construyen una circunferencia, delimitando una zona de 360°. A la instalación la completa el público, literalmente: con sus cuerpos presentes constituyen el espacio de encuentro, y con sus prótesis, los celulares, lo iluminan.

La arquitectura técnica está compuesta por una computadora conectada a los celulares mediante un router WiFi, al sistema de luces -un láser y tres parlados- mediante una interfaz dmx, y al sistema de sonido -compuesto por cuatro parlantes de 12 pulgadas- por la placa de audio integrada. El núcleo central está programado íntegramente en Processing 3.5.3, el motor de audio es Traktor Pro 2.11, el control de luces vía QLC+ 4.11 y la app de los celulares es Tramontana 1.2.1.

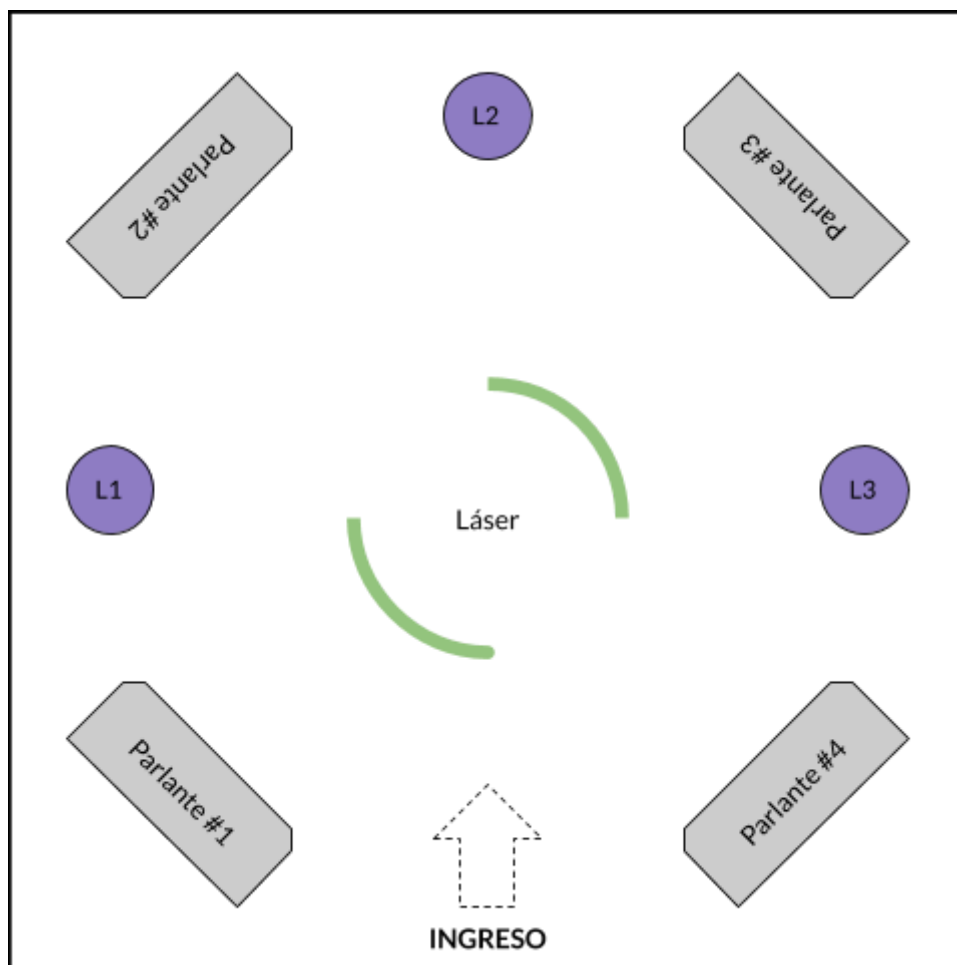


Diagrama 1. Vista cenital de la sala con disposición del equipamiento.



## 6.2. REFERENCIAS ARTÍSTICAS

1. Uturunku (Noviembre Electrónico 2012, CCGSM BA) - Biopus
2. Lights Per Second (Mutek BA 2017) - Martin Borini a.k.a. ailaviu
3. Inferno (participative robotic performance project) - Bill Vorn & Louis-Philippe Demers
4. Bounden (app mobile 2014) - Game Oven
5. Huit Phases de L'Illumination (VR Experience 2015) - Aramique aka Odd Division
6. Virtualshamanism (VR Installation 2018) - Matias Brunacci
7. SKYLINE (DGTL festival 2018) - Nick Verstand
8. Anxiety (Lisson de Londres 2012, Parque de la Memoria BA 2017) - Anish Kapoor

### 6.3. IMÁGENES ILUSTRATIVAS



*Imagen 1.* Instalación en funcionamiento, usuarios en movimiento por el espacio.



*Imagen 2.* Interactor agitando dispositivo celular bajo el cono dibujado con láser.



*Imagen 3.* Instalación en standby con luz ultravioleta, usuarios “tocando” la pared imaginaria.



*Imagen 4.* Niño jugando con el haz del láser sobre el suelo.

## 6.4. ESQUEMA OPERACIONAL

ETAPAS DEL PROYECTO	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ACTIVIDADES	RESULTADOS	INDICADORES
Análisis e Investigación	Realizar una investigación social que indague en el paralelismo planteado en la hipótesis.	- Búsqueda y lectura de bibliografía - Construcción de marco teórico - Escritura de investigación	Investigación que de apoyo conceptual sólido a la Obra en producción.	Solidez de la investigación
	Analizar Obras afines a la temática o al formato de la instalación propuesta	- Búsqueda de Obras y Artistas referentes - Análisis estético y técnico del relevamiento	Dimensión de las posibilidades técnicas de la producción	Cantidad y tipo de Obras analizadas
Diseño, Prototipado y Testeo	Dimensionar necesidades del espacio físico	- Definición de cantidad de usuarios - Trazado del tamaño de espacio ideal - Listado de posibles aulas/espacios	Definiciones que hacen a los requerimientos espaciales	Número de usuarios; medidas del espacio; elección del lugar
	Diseñar arquitectura de software necesaria	- Investigación y elección de softwares - Desarrollo de programa específico	Motor de procesamiento general de la instalación	Eficiencia del ciclo interactivo planteado
	Generar prototipos funcionales para testeo con usuarios	- Programación, diseño y conexión de programas	Dimensión del alcance real de los objetivos planteados	Funcionalidad de las tecnologías elegidas
	Realizar testeos con usuarios en el espacio donde se exhibirá la instalación	- Ejecución de al menos dos testeos con usuarios	Feedback de los usuarios en cuanto a su rol performático	Conclusiones para repensar la siguiente etapa
Producción e Implementación	Diseñar y producir la escenografía e iluminación del espacio	- Armado de rider y proyecto de luces - Diseño y montaje de de escena (elementos y luces)	Puesta escenográfica	Rider técnico; dimensión del montaje final
	Diseñar y producir el plano sonoro / musical	- Investigación de sonidos y recursos rítmicos - Diseño de motor de audio y producción musical - Pruebas de sistema cuadrafónico	Set de samples sonoros que servirá para generar el espacio musical	Cantidad de capas / sonidos creados; densidad polifónica
	Implementar una versión (casi) final con usuarios reales	- Montaje total en locación final - Relevamiento de sensaciones de usuarios	Instalación interactiva funcionando en su totalidad	Alcance real de objetivos planteados
Montaje y Exhibición	Organizar materiales, herramientas y equipos para montaje de muestra	- Gestión de alquiler de equipos - Planificación de montaje	Insumos organizados y planillas de montaje generadas	Prevención de posibles problemas de montaje
	Montaje de instalación interactiva para muestra	- Montaje y calibración de Obra	Instalación interactiva funcionando en su totalidad	Instancia de reflexión y conclusiones del proceso

## 6.5. RÚBRICA

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ALCANZADOS	ALCANZADOS RELATIVAMENTE	NO ALCANZADOS
Realizar una investigación social que indague en el paralelismo planteado en la hipótesis.	Investigación sostiene paralelismo planteado en hipótesis y encuentra muchos puntos en común.	Los puntos en común encontrados son algo difusos.	La hipótesis no se sostiene con los autores y textos seleccionados.
Analizar Obras afines con la temática o formato de la instalación propuesta	Se localizan variadas Obras afines que logran prever potenciales dificultades.	No se encuentran Obras afines a la temática pero sí similares al formato propuesto.	Las Obras analizadas aportan poco conocimiento sobre la producción propuesta.
Dimensionar necesidades del espacio físico	Se definen necesidades acordes a las posibles locaciones de la muestra.	Las necesidades son difíciles de especificar por razones aún no estudiadas.	Las necesidades son críticas y se debe replantear cuestiones para ser realizable.
Diseñar arquitectura de software necesaria	Se define una serie de programas acorde y funcional.	La conexión entre los mismos dispone de ciertas dificultades.	Se dificulta la selección por definiciones no realizadas aún
Generar prototipos funcionales para testeo con usuarios	Prototipos responden a todas las demandas planteadas.	Prototipos en estado beta, con problemas de funcionamiento.	Prototipos con bugs y dificultades de captura.
Realizar testeos con usuarios en el espacio donde se exhibirá la instalación	Ejecución de pruebas con usuarios exitosa, con conclusiones contundentes.	Ejecución de pruebas con usuarios en locación alternativa (no es lo ideal).	Las pruebas con usuarios no pueden realizarse como fueron proyectadas.
Diseñar y producir la escenografía e iluminación del espacio	Claridad del diagrama visual del espacio escénico y rider técnico necesario.	La propuesta tiene dificultades de resolución estética y técnica.	Dificultad en definición de espacio y técnica necesaria.
Diseñar y producir el plano sonoro / musical	Se logra una estética sonora que aborda el concepto.	La música no cumple las expectativas del productor.	La búsqueda musical se ve frustrada en su desarrollo.
Implementar una versión (casi) final con usuarios reales	Primer montaje final de Obra, aprobada para ser exhibida.	La Obra aprueba pero debe corregirse para muestra.	La Obra no cumple objetivos de la cátedra y no se expone.
Organizar materiales, herramientas y equipos para montaje de muestra	Planificación exitosa en vista a exposición para público general.	La planificación tiene fallas de logística (como alquiler de equipos).	La planificación falla y se torna engorroso el montaje final.
Montaje de instalación interactiva para muestra	Montaje en tiempo y forma.	Montaje con dificultades de calibración.	Montaje con problemas severos de organización.