

Concreta tu poema corporal¹

Facultad de Bellas Artes – Universidad Nacional de La Plata
Departamento de Diseño Multimedial
Taller de Diseño Multimedial 5
Profesor Titular: Federico Joselevich Puiggrós.
Ayudantes:
Maria Julieta Lombardelli
Nicolás Mata Lastra
Elizabeth Toledo

**facultad de
bellas artes**



**UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA**

¹ Título inspirado en la obra de Edgardo Antonio Vigo: “Concrete su poema” en Diagonal Cero, Núm. 28, 1969. La Plata, Argentina. La obra es una hoja suelta de papel con un calado en forma circular en el centro que propone encuadrar con libertad el mundo que nos rodea. De esta forma propone otro tipo de vínculo con el público, donde lo primordial es la idea de actividad, para apropiarse de un fragmento de la realidad a través de la generación de nuevos relatos.

Agradecimientos

Maria Fernanda Arias, Luis N. Montefiore, Maria José Montefiore, Maria Victoria Montefiore, Maria Virginia Montefiore, Maribel y Micaela Noguera Benitez, Carlos Valle, Ana Kieffer, Lisandro Peralta, Maria Elena Reyes, Juan Cruz Ocampos y a la Universidad Nacional de la Plata, por brindarme educación pública, de calidad, no arancelada, laica, científica, con perspectiva de género, y al servicio de la transformación social.

Tabla de Contenidos

1		
Marco Teórico		4
2		
Justificación del tema de investigación		6
3		9
Introducción: evolución histórica de las representaciones de las experiencias que atraviesan nuestros cuerpos		9
4		11
La experiencia corporal		11
A través de la literatura		12
A través de los nuevos medios tecnológicos		14
5		16
Conclusión: la experiencia corporal en relación con la literatura y los nuevos medios tecnológicos		16
Fuentes de internet		21
Apéndice		22
Análisis Ciclo de Interacción de la instalación		22
“Concreta tu Poema Corporal” de María Eugenia Montefiore		22
Imágenes		27

1

Marco Teórico

A través del presente desarrollo teórico se busca explorar la relación que existe entre el cuerpo, la literatura y los nuevos medios tecnológicos. Se pretende llegar a una conclusión que aborde las potencialidades del cuerpo como protagonista de un tipo de narración que al involucrarse con la tecnología desplaza las fronteras de la escritura tradicional.

Para poder desarrollar lo anteriormente planteado, es necesario comenzar por definir una serie de conceptos y procesos que resultan pertinentes a la investigación.

En primer lugar, es preciso contextualizar históricamente la evolución de las representaciones de las experiencias que atraviesan nuestros cuerpos; considerando en primera instancia las representaciones pictóricas, luego a través del lenguaje escrito y finalmente a través del lenguaje de los nuevos medios. Este proceso resulta útil para comprender la necesidad cultural y social de la raza humana de expresar lo que nos atraviesa.

En segundo lugar, es necesario desarrollar de qué forma se relaciona el cuerpo con los objetos tecnológicos que se le presentan. Para esto, es pertinente retomar a Don Ihde con su idea sobre el tercer cuerpo. Ihde (2001) plantea que “somos nuestro cuerpo en el sentido emotivo, perceptivo y móvil”(p. 11), pero que “también somos nuestro cuerpo en tanto lo experimentamos en un sentido social y cultural” (p. 11), y

que la conexión entre ambos cuerpos es la dimensión de lo tecnológico, donde experimentamos y reexperimentamos las cosas a través de una tecnología. Lo primordial de esta tercera dimensión de nuestro cuerpo, es que cambie el sentido de la corporeidad, que al interactuar con la tecnología se “remueva de modo mucho más amplio y profundo nuestra noción de ser”(p.12).

Este conjunto de conceptos me permitirá acercarme a una conclusión en la que se plantee la posibilidad de una “literatura expandida”, expandida en el sentido en que la revolución tecnológica y la expansión del mundo digital generan un desplazamiento de la literatura hacia otros lenguajes más allá del verbal, y hacia otros medios y soportes más allá del libro.

Este trabajo no pretende categorizar ni limitar los alcances poéticos de la literatura, sino más bien es un breve esbozo del tema, un vislumbramiento de los mundos posibles para la literatura en épocas de su mutación, la posibilidad de una experiencia que dote de nuevos sentidos y provoque nuevas formas concretas de dialogar e interactuar con y frente a los cuerpos.

2

Justificación del tema de investigación

A partir de lo anteriormente planteado, se presenta la pregunta por las experiencias del cuerpo, y cómo la literatura y los nuevos medios se relacionan con el mismo en un proceso de diálogo que no se cierra en las páginas, sino que tiene la potencialidad de constituir una experiencia que vaya más allá del papel.

Para desarrollar esto se parte de la idea de que la escritura no debe ser considerada únicamente como un acontecimiento verbal que se encuentra restringido a las palabras escritas, fundamentalmente por dos cuestiones:

En primer lugar porque al transformar o poner en palabras los pensamientos, acciones y pasiones que nos atraviesan como seres humanos, nos enfrentamos ante un proceso narrativo que constituye un punto de conexión con el cuerpo, con el mundo y con otros. En las palabras de Merleau-Ponty(1975):

“En cuanto el hombre se sirve del lenguaje para establecer una relación viva consigo mismo o con sus semejantes, el lenguaje no es ya un instrumento, no es ya un medio, es una manifestación, una revelación del ser íntimo y del vínculo psíquico que nos une al mundo y a nuestros semejantes.” (p.213)

Y en segundo lugar porque las palabras no existen meramente para cumplir la función de describir los objetos, sino para hacer posible la existencia de estos. En este

sentido, la noción de lenguaje abordada por el pensador francés Michel Foucault en su libro *La Arqueología del saber*, es fundamental para comprender dicha posibilidad sobre la representación del cuerpo:

“Las palabras y las cosas es el título — serio— de un problema; es el título —irónico— del trabajo que modifica su forma, desplaza los datos, y revela, a fin de cuentas, una tarea totalmente distinta. Tarea que consiste en no tratar —en dejar de tratar— los discursos como conjuntos de signos (de elementos significantes que envían a contenidos o a representaciones), sino hacerlo, en cambio, como prácticas que forman sistemáticamente los objetos de que hablan. Es indudable que los discursos están formados por signos, pero lo que hacen es más que utilizar esos signos para indicar cosas. Es ese más lo que los vuelve irreductibles a la lengua y a la palabra. Es ese «más» lo que hay que revelar y hay que describir” (Foucault, 2002, pp.80-81)

Así, se puede pensar a las palabras como parte de un circuito metalingüístico donde los discursos con relación al cuerpo humano y a la literatura configuran y producen al mismo cuerpo y a la misma literatura. Y donde la tecnología traza un horizonte de posibilidades para que la literatura pueda funcionar como la extensión o la performatividad de los cuerpos.

Los motivos particulares que han llevado a elegir este tema para desarrollar a lo largo de la investigación han sido:

En primer lugar porque la temática de la literatura resulta cercana a los intereses personales, y eso es una motivación para ir en busca de una reflexión sobre su incorporación en la producción artística general y en la propia.

Y en segundo lugar porque el estudio y análisis de la relación de estos elementos, además de lo ya desarrollado previamente en el ámbito académico y en el ámbito de la producción de obras, puede resultar muy interesante y poético.

3

Introducción: evolución histórica de las representaciones de las experiencias que atraviesan nuestros cuerpos

Incluso antes del surgimiento de las artes visuales, la humanidad siempre ha buscado la forma de teatralizar lo que nos pasa, de poner en escena las experiencias y sensaciones que atraviesan nuestros cuerpos. Existe una necesidad social y cultural de representar las complejidades (internas y externas) que nos conforman, que es inherente a la naturaleza humana. El autor Carlos Coppa retoma a Wollheim, quien propone pensar que estas imágenes en las que nos representamos van adquiriendo significado al materializarse:

“Wollheim, propone imaginar un estado mítico anterior a la pintura, que comienza cuando alguien deposita marcas sobre una superficie. Ese gesto de depositar ya hace que la acción sea intencionada, pero luego, además, el sujeto se da cuenta de que estas marcas están en cierta relación con la superficie y ese rasgo advertido se incorpora en la intención.” (Coppa, 2016, p.78)

En la antigüedad, sobre las paredes o el techo de las cuevas, los hombres prehistóricos pintaban los distintos animales que cazaban o escenas de significado ritual o mágico con diferentes materiales y técnicas, con la intención de transmitir a

generaciones posteriores las vivencias cotidianas y los conocimientos adquiridos. Allí es donde la superficie se transforma, donde estas marcas que dejaban los hombres cobran significado a través de la intención y donde podemos ver plasmada claramente la necesidad de representación.

Con la evolución del lenguaje y del hombre comienza a ponerse en escena la palabra, a experimentarse la narración, y aunque cambian las marcas y las superficies, la intención sigue estando presente y sigue siendo esencialmente la misma, la de transformar lo imaginario, darle existencia con las palabras a lo que no se puede ver.

La evolución de las tecnologías permite pensar nuevas formas de poner el cuerpo en escena como el protagonista de formas híbridas de narración, permite pensar piezas que desplazan las fronteras de las superficies tradicionales y que tienen la potencialidad de generar relatos “encarnados” por el cuerpo.

4

La experiencia corporal

La categoría de experiencia, elusiva y ampliamente problematizada por la rama filosofía, ha comenzado a ocupar un lugar central en las últimas décadas, sobre todo ante las diversas miradas artísticas contemporáneas, y ante la necesidad de comprender su rol en las representaciones. Atravesar e interpelar con mirada crítica esta noción en particular, es un desafío extenso que probablemente no conduzca a caminos inexplorados en este desarrollo en particular. Sin embargo, resulta pertinente relacionarlo y comprenderlo en el contexto de la investigación que se presenta, junto a la categoría de cuerpo. Quisiera dejar aquí un breve esbozo de reflexión sobre esta relación, que ayudará a establecer otras conexiones en el desarrollo.

No hay posibilidad de experiencia que no sea corporal, el cuerpo se constituye como valor necesario para crear lazos con otros y con el mundo, ordena la experiencia, posibilita la existencia del territorio subjetivo donde éstas serán cultivadas. En las palabras de Greimas y Fontanille (1994):

“El cuerpo es un umbral entre el sujeto y el mundo (...) es el lugar donde el mundo aparece y se manifiesta ante mí y también el objeto que me instala en el mundo. El cuerpo es lo que me provee de la certeza inmediata de que ambos: el

mundo y yo, existimos, de que estamos en relación y de que esa relación hace sentido.” (p. 19).

Experiencia es, entonces, desde esta perspectiva no tanto un punto de partida, sino un resultado mediado por el cuerpo que tiene que ver con los efectos que produce en él.

A través de la literatura

¿Cuál es entonces el rol de la literatura? ¿Qué pasa en el intersticio indefinido que se encuentra en el cruce de literatura y experiencia? ¿Puede la literatura no solo *decirnos*, sino *hacernos* algo en este mundo inmenso y cargado de realidades e interpretaciones? ¿Qué impacto estamos dispuestos a otorgarle a la textualización de nuestro cuerpo, a la materialización de nuestras pasiones? ¿Que significa experimentar las palabras con nuestro cuerpo?

Como se desarrolló previamente en la parte introductoria de esta investigación, la humanidad siempre está buscando una forma de representar las experiencias que lo atraviesan. El ser humano es un ser que habla, pero que habla de distintas maneras. Se comunica a través de marcas en las superficies, crea espacios donde plasma gestos, instintos, emociones y sentimientos.

“Estamos hechos de imágenes, deseos, sensaciones, ideas que coagulan en lenguaje y experiencia: ambos son actos de sentido que nos definen, representan y suplementan por diversas vías sin duda relacionadas. La literatura construye en palabras una instancia vital que es a la vez significado y cuerpo, lenguaje y experiencia.” (Scarano, 2007, pp.21-22).

El cuerpo poético, en vínculo con sí mismo y con el mundo, no es un objeto abstracto, al ser representado se transforma en algo concreto: la escritura. Cuerpo y escritura se fusionan, se funden una en la otra para transformar lo imaginario. Las experiencias toman cuerpo en la palabra, las transforman en materia, en texto encarnado.

“ Así, desde la antigüedad, la literatura se materializa a través de los cuerpos. El cuerpo se concibe como espacio de escritura, en donde se registran representaciones, imágenes y metáforas que sugieren más de lo que se dice. El cuerpo se manifiesta en cada sociedad, en cada cultura, como el territorio fundamental de configuración de la identidad, fusión de emociones y pensamientos, escenario cultural por excelencia para la expresión de las nociones de individuo, sujeto, persona y sociedad. El acto de escribir se transforma en una suerte de indolencia creativa del cuerpo.” (Castañeda Hernández, 2015).

A través de los nuevos medios tecnológicos

Las reflexiones en, desde, por y sobre el cuerpo han sido siempre un tópico recurrente en las diversas áreas de la construcción de saberes. El cuerpo, que habla a través de la experiencia, es algo más que un conjunto de células, tejidos, órganos y fluidos. Es un cuerpo físico pero también es un cuerpo poético, una fuente inagotable de lo imaginario.

Este cuerpo, antes objeto de representaciones gráficas y lingüísticas, es ahora materia para una nueva transformación a través de la tecnología.

“Somos nuestro cuerpo en el sentido en que la fenomenología entiende nuestro “ser en el mundo” emotivo, perceptivo y móvil. A este modo de ser a través del cuerpo, lo he llamado Cuerpo Uno. También somos nuestro cuerpo en tanto lo experimentamos en un sentido social y cultural. (...) No se trata de una cuestión biológica sino de construcciones culturales que se localizan y experimentan en lugares determinados del cuerpo. A este espacio de significación cultural del cuerpo lo llamaré Cuerpo Dos. La conexión entre el Cuerpo Uno y el Cuerpo Dos es una tercera dimensión: la dimensión de lo tecnológico.” (Idhe, 2002, p.11)

Si la operación verbal transformaba el cuerpo en escritura, la operación tecnológica interviene, comunica y transforma los cuerpos desde nuevas categorías

que sirven para “vernors” o “comprendernos” a nosotros mismos con, en y a través de los artefactos.

A mediados de los años cincuenta, artistas influenciados por el auge de los dispositivos tecnológicos y las posibilidades informáticas, como Nicolas Schóffer, Nam June Paik o Gustav Metzger, empiezan a crear obras de arte, basados en sistemas electrónicos que emplean las tecnologías disponibles en la época. En esta etapa inicial, en las obras prima la desmaterialización del entorno y del cuerpo, la intercomunicación entre espectadores mediante la virtualidad y el cuerpo como una simple interfaz.

Sin embargo para una experiencia corporal - tecnológica, no basta con meramente intervenir el cuerpo con los dispositivos que se presentan, es necesario problematizar y pensar en las potencialidades simbólicas y poéticas que aparecen con las tecnologías y cómo a través de la subversión de sus aplicaciones en el campo artístico se expanden las fronteras del lenguaje y de la estética, transformando en su proceso al cuerpo.

En la intersección entre tecnología y deseo humano, entre dispositivo y representación de las experiencias, las obras que incorporan la dimensión tecnológica buscan revertir la inmaterialidad mediante la materialidad de los cuerpos. La experiencia producida no es, entonces, sencillamente una continuación extensiva del cuerpo o una adición al mismo. La tecnología permite que la intencionalidad de estas experiencias vaya más allá de los propios límites del cuerpo.

5

Conclusión: la experiencia corporal en relación con la literatura y los nuevos medios tecnológicos

A modo de conclusión sería interesante indagar sobre las potencialidades de las experiencias textualizadas y tecnologizadas como “literatura expandida”, un concepto que propone nuevas formas de escritura más allá del soporte libro y no necesariamente en relación directa con el lenguaje verbal, presentándose como un lugar de expansión entre la visualidad y la textualidad.

Antes de que “expandido” fuera una categoría atribuida a la literatura, la noción se aplicó a otras zonas de las artes, en particular al cine y la escultura:

“El campo expandido significaba lo que dice la propia expresión: que el campo de acción de lo denominado artístico se expandía. Esto, en última instancia, se traduce por lo que hemos podido ver en los últimos años en las salas de exposición y el circuito del arte: la explosión de los soportes, la desvinculación con el acto de la visión, la mixtificación, la transgenericidad y la ruptura de cualquier molde serían ahora los rasgos definitorios a priori del arte.” (Juanpere, 2018, p. 105)

En este sentido, relacionar literatura y experiencia a través de la tecnología requiere de una mirada transdisciplinar y transgenérica, que contemple el hecho de que

“las artes electrónicas digitales invitan a difuminar las lindes entre lenguajes, lo que viene desde hace tiempo empujando a las distintas disciplinas artísticas a un corrimiento de límites, a una expansión.” (Kozak, 2017, p. 223)

El cuerpo, de donde emergen las experiencias y los relatos articulados a través de ideas, emociones, sentimientos y hábitos, ofrece un anclaje provisorio para las tecnologías, un modo de sacar las experiencias humanas fuera de la propia piel y promete ser portador de nuevos mensajes al expandir las capacidades y las categorías comunicativas de los seres humanos.

El cuerpo es entonces el soporte de estas narrativas tecnológicas basadas en la experiencia, en la necesidad humana de representación. Pero no se trata solo de referir una experiencia, de transponerla al lenguaje tecnológico; sino de construirla con componentes imaginarios y simbólicos, ensanchar los límites de la obra y hacerla disponible a la interpretación.

Concreta tu poema corporal es una obra que, si bien no necesariamente es una justificación o una confirmación de la hipótesis de investigación, de alguna forma incorpora estos conceptos y prácticas a través de incitar el involucramiento del cuerpo humano en la interacción, con la intención de generar una experiencia que individual para cada usuario pero al mismo tiempo construida desde la colectividad de las experiencias.

La obra no propone un tipo de vínculo que piensa al espectador como quien recibe y contempla pasivamente, sino que el principio compositivo es la idea de

actividad, que cada usuario se apropie de la obra, dando la posibilidad de generar nuevos relatos con cada participación, encarnando la historia que deseen contar.

Partiendo de las ideas de Sartre, de que nuestra existencia está definida por lo que somos en este momento, el conjunto de nuestros actos, la obra se plantea como un espacio inmersivo en forma hexagonal que responderá a la consigna “somos lo que hacemos cuando estamos solos, pero también los fragmentos que elegimos mostrar a los demás”.

Las paredes del espacio tendrán un conjunto de circuitos que solo se activarán al ser completados por alguna parte del cuerpo, y al activar más de un circuito al mismo tiempo se generarán conexiones entre los mismos, como metáfora de la historia que cada participante elija protagonizar.

Estos circuitos se encuentran a distancias pensadas para incitar la idea de realizar interacciones “fuera de lo común” para contar su relato, y al mismo tiempo estas conexiones se mantienen visibles por un tiempo determinado una vez cada usuario se retira, como metáfora de los fragmentos que decidimos visibilizar frente a los demás.

Las marcas que deje el usuario en la superficie, expanden el relato de las experiencias que quiera representar y suponen un juego transgresor y translúcido que con la tecnología logra desbordar los materiales y soportes de la literatura tradicional.

Bibliografía

COPPA, C., (2016), Para ver se necesita un cuerpo, *Arte e investigación*, (12), p 68-83.

FONTANILLE, J. y GREIMAS, A. J., (1994), *Semiótica de las pasiones: de los estados de cosas a los estados de ánimo*, Buenos Aires, Argentina, Siglo XXI Editores Argentina S.A.

FOUCAULT, M., (2002), *La arqueología del saber*, Buenos Aires, Argentina, Siglo XXI Editores Argentina S.A.

GIANNETTI, C. (2003), "Arte humano/máquina: virtualización, interactividad y control", en Hernández Sánchez, Domingo (2003). *Arte, cuerpo, tecnología*. Salamanca (España), Ediciones Universidad Salamanca.

IHDE, D., (2002), *Bodies in technology*, Minneapolis, Estados Unidos, Universidad de Minnesota.

JUANPERE, P. (2018), Del arte expandido a la literatura expandida, una aproximación a la posibilidad de expansión de lo literario en las artes visuales contemporáneas, *452°F*, (19), 102-113.

KOZAK, C., (2017), Literatura expandida en el dominio digital, *El taco en la Brea*, (6), 220-245.

MERLEAU-PONTY, M. (1945), *Fenomenología de la percepción*, Barcelona, España, Editorial Planeta.

SCARANO, L., (2007), *Palabras en el cuerpo: literatura y experiencia*, Buenos Aires, Argentina, Editorial Biblos.

Fuentes de internet

CASTAÑEDA HERNANDEZ, Maria del Carmen (2015). El cuerpo textualizado, el texto corporizado en *Escritores.org*

Apéndice

Análisis Ciclo de Interacción de la instalación

“Concreta tu Poema Corporal” de María Eugenia Montefiore

“Concreta tu poema corporal” es una instalación interactiva de Maria Eugenia Montefiore, presentada en el marco del Festival Artimañas, una muestra colectiva donde se presentan todos los trabajos finales de carrera de los alumnos de la cátedra de Taller V de la carrera de Diseño Multimedial.

La obra cuenta con 6 paneles de madera cubiertos por papel calco, colocados en forma hexagonal, y cada panel posee un conjunto de circuitos realizados con tinta conductora e hilos de cobre. La programación de los circuitos y de la interacción fue realizada enteramente con Processing y Arduino, y el mapeo de la proyección con Resolume y Spout.

ACCIÓN

Para interactuar con la obra, el conjunto de circuitos que se encuentra sobre las paredes solo se activarán al ser completados por alguna parte del cuerpo y allí donde fueron activados aparece un círculo proyectado. Al activar más de un circuito al mismo tiempo se generarán conexiones entre los mismos, como metáfora de la historia que cada participante elija protagonizar.

En cuanto a **las posibilidades ergonómicas del cuerpo humano**, los circuitos se encuentran a distancias pensadas para incitar la idea de realizar interacciones “fuera

de lo común”, pero aun así no se encuentran a distancias inalcanzables. Tanto adultos como niños pueden participar de la obra sin restricciones.

En cuanto al **marco sociocultural de la persona**, la forma de interacción no es de comprensión inmediata, requiere de una explicación o contexto, o al menos de ver otra persona interactuando con la instalación para poder comprenderla en su totalidad.

En cuanto al **marco escénico en que se da la acción**, si bien la idea era involucrar intencionalmente el cuerpo, ante la forma específica en que se interactúa con la misma el público en general se mostró bastante dispuesto y participativo.

CAPTACION

La captación del fenómeno físico en esta obra, ocurre cuando alguien coloca alguna parte del cuerpo (ya sea pintada con tinta conductora o intervenida con hilo conductor) sobre los circuitos que se encuentran en el papel, y de esta forma cierra los circuitos.

En cuanto a las **limitaciones y especificidad del dispositivo**, la obra no utiliza un tipo de sensor en sí, sino que utiliza la tinta conductora y el hilo de cobre para realizar simples circuitos positivo-negativo.

En cuanto al **ruido en el procesamiento de la señal y en el entorno**, ambos se ven considerablemente reducidos, al ser una interfaz táctil que capta y traduce un único gesto.

ANÁLISIS

El análisis de los datos obtenidos en la captación en esta obra en particular ocurre cuando una computadora interpreta los datos que arroja cada circuito y los identifica como activo o inactivo.

En cuanto a las **limitaciones de la técnica y algoritmos de interpretación**, se podrían analizar los siguientes niveles de interpretación en la obra:

- Se captaría una alteración en el estado inicial de la obra
- Se deduciría que el cambio en el estado se produjo por la interacción de un participante
- Se interpretaría esa interacción como un circuito que ha sido activado
- Se traduciría esa información en una proyección
- Se captaría otro cambio en el estado de la obra
- Se deduciría que el cambio en el estado se corresponde con el usuario dejando de interactuar
- Se traduciría la finalización de la interacción como un desvanecimiento progresivo de la proyección iniciada anteriormente

Por lo tanto, esta obra presenta un alto grado de dificultad para analizar y emplazar los círculos de la proyección ante cada interacción de cada participante, de forma ordenada, en cada uno de los circuitos que son tocados.

SIMULACIÓN

La simulación física en esta obra ocurre cuando el sistema recibe las variables producidas por cada participante en el análisis, y genera una traducción en círculos proyectados y conectados por líneas que intentan emular diferentes difuras que se forman y se conectan entre si.

REPRESENTACIÓN

Las decisiones estéticas en torno al emplazamiento de la obra, fueron tomadas de acuerdo a referencias de patrones minimalistas.

Las decisiones discursivas en torno a la forma e interacción de la interfaz, fueron tomadas de las postulaciones de Sartre sobre el existencialismo, y de los postulados presentados en esta tesina sobre la relación entre el cuerpo, la literatura y los nuevos medios.

PERCEPCIÓN

En el caso de esta obra, la percepción está guiada hacia la intimidad e inmersividad del espacio generado y ambientado con las luces de la proyección, hacia la participación individual contrapuesto a la participación colectiva y hacia los patrones de variación que se generan activando los diferentes circuitos.

INTERPRETACIÓN

Al interpretar los elementos, la percepción de la obra se puede ver alterada de varias formas: al ver el espacio desde adentro o desde afuera, al ver la obra en su totalidad o en su particularidad, al generar cambios introduciendo una sola parte del cuerpo o varias, interactuando en individualidad o en colectividad.

Imágenes







