

El vínculo entre la interactividad y el despertar de conciencia en los espacios culturales

MARINARO, Alejandra /Área de Investigaciones en Artes del Espectáculo e Innovación Teórica/
marinaro.alejandra.e@gmail.com

Tipo de trabajo: ponencia

» Palabras claves: instalaciones interactivas - tecnología - espacios culturales

> Resumen

La combinación de instalaciones interactivas con componentes tecnológicos e instalaciones performáticas es una forma innovadora de ocupar los espacios culturales y crear experiencias inmersivas y significativas para los espectadores.

Escenas de extinción. Rituales de Resurgimiento es una obra de este tipo que junto a otras formaron parte del ciclo *Rituales de Pasaje*. Con pantallas interactivas con relatos de desastres naturales, efectos sonoros que se activaban con sensores de proximidad y una gran pantalla táctil con información específica sobre la contaminación y el medio ambiente en el mundo, la obra lograba involucrar a los espectadores de manera activa permitiéndoles interactuar con el contenido de una manera más significativa. Otra obra que formó parte del ciclo y que comparte las características descritas fue *Inferencias Vitales, Bioarte la vida como materia* del artista Joaquín Fargas.

Esta forma innovadora de ocupar los espacios culturales sin duda representa un estímulo para involucrar a los espectadores y cuestionar pensamientos y aprendizajes

> Presentación

La intencionalidad de esta presentación es comunicar la importancia y las oportunidades que se presentan a partir de los usos innovadores de los espacios culturales, para que funcionen como usinas generadoras de estímulos para activar el pensamiento y generar aprendizajes.

Nos interesa particularmente abordar estos aspectos vinculados con dos obras que se presentaron en el marco del Ciclo *Rituales de Pasaje*, curado y dirigido por la Dra. Halima Taham que tuvo lugar en el Teatro San Martín de la Ciudad de Buenos Aires en el año 2012, *Escenas de extinción. Rituales de Resurgimiento* realizada por el colectivo artístico Proyecto Untitled del cual fui líder e *Inferencias Vitales, Bioarte la vida como materia* del artista Joaquín Fargas junto a quien dirigió el Laboratorio Latinoamericano de Bioarte.

Haremos foco en el modo en el que se tuvo en cuenta la espacialidad en el diseño de las mismas y la forma no convencional de captar la atención de los espectadores en busca del resultado deseado.

La experiencia obtenida nos permite evaluar positivamente el uso no convencional de los espacios culturales, ya que en ambas obras se pudieron analizar los diferentes efectos que generaba en los espectadores la situación de inmersión en cada una de ellas encontrando patrones vinculados a la franja etaria a la que pertenecían.

> ***Acerca de las obras***

Inferencias Vitales, Bioarte la vida como materia

Esta instalación interactiva fue una propuesta que buscó intervenir el Hall Central del Teatro San Martín combinando ciencia, arte y tecnología, partiendo desde lo orgánico hacia su relación con el medio complejizando su análisis y buscando resignificar los aprendizajes.

El eje disparador era la búsqueda incesante del misterio de la vida interpretado como un camino lleno de inferencias y marcado por hitos. A partir del descubrimiento del microscopio se avanzó más allá de lo evidente y se reveló la existencia de microorganismos, llegando más adelante al núcleo de la célula, a la estructura de la molécula de ADN y al mapeo completo del genoma humano. Estos logros señalan el inicio de una revolución genética cuyos resultados sólo podemos inferir, a partir de inferencias vitales para comprender la generación de la vida.

Se planteó el uso del espacio desde una perspectiva lúdica y poética combinando la ciencia con el arte para comprender las propiedades de la naturaleza y a ser conscientes de su cuidado.

Inferencias Vitales reunía varios proyectos que interpelaban al espectador enfocándose en la temática sobre la que invitaba a reflexionar:

Proyecto Biosfera: En el centro del hall del teatro se exponían esferas de vidrio conteniendo ecosistemas, ofrecían una visión a escala humana del mundo y buscaba captar la atención del espectador acerca de los límites aparentemente infinitos del planeta. Estas esferas albergaban ecosistemas complejos que dependían de la energía de la luz para sobrevivir y prosperar. Las biosferas se exhibían como una representación viva de la Tierra, imitando los procesos fundamentales de la vida. Algunas de las biosferas estaban equipadas con microscopios que tomaban imágenes de su interior y se proyectaban en el Hall, ofreciendo así una perspectiva novedosa y ampliada nuestro campo de percepción.

Homo Energeticus: era una instalación que simbolizaba la acción del hombre sobre la naturaleza. Se presentaba a partir de una intervención sobre las columnas centrales del hall del teatro, que previamente se encontraban cubiertas por tubos y fibras, a través de los cuales circularán líquidos, aire y luz. Buscaba

exhibir la interacción del ser humano con su entorno y el impacto de sus propias acciones en el medio ambiente. Las fibras, interpretadas como vasos sanguíneos, reflejaban la energía de los espectadores al recorrer la instalación activando el movimiento de los fluidos y del aire y la iluminación de las fibras al recorrerla.

Proyecto Bio-wear/Metadermis: La instalación consistía en la proyección de un video en el hall del teatro que mostraba los resultados de una investigación enfocada en la creación de ropa y accesorios biotecnológicos y una performance del artista. En este caso la instalación llevaba al espectador a reflexionar sobre el futuro próximo de la biotecnología. La ropa biotecnológica es una innovación revolucionaria, la idea de crear una metadermis diseñada de acuerdo con nuestros deseos y necesidades es algo que parecía de ciencia ficción, pero ahora es una realidad cada vez más factible. El concepto de la ropa como segunda piel invitaba al espectador a pensar en la ropa como una extensión del propio cuerpo. La metadermis se concibe como una piel artificial que reproduce y reelabora procesos del cuerpo humano, permitiendo controlar y modificar la apariencia y los procesos corporales de una forma inimaginable. La ropa biotecnológica podría funcionar como una segunda conciencia, llevando al ser humano a interactuar con el entorno de una manera más profunda e íntima. El video se reforzaba con la performance del artista durante la cual se extrajeron células epiteliales del autor, para ser aplicadas a una matriz/soporte y funcionar como una segunda piel o Metadermis. La instalación consistía en la construcción y montaje de un bioreactor destinado a contener la Metadermis diseñada específicamente en forma de guante, con un microscopio que permitía visualizar el tejido sobre una pantalla.

Con estas instalaciones como marco a su vez se desarrollaron mesas redondas y actividades pedagógicas en las cuales se exploró la transdisciplinariedad del arte, la ciencia, la tecnología y las incursiones del bioarte y bioética en la sociedad.

Este es un claro ejemplo del uso no convencional de los espacios culturales. Esta instalación ofrecía a los espectadores la oportunidad de reflexionar sobre su propia experiencia y generar nuevos aprendizajes. Estar inmersos en un espacio sensorialmente rico y envolvente los impulsaba a interpelarse con respecto a sus propias emociones, pensamientos y reacciones vinculadas a la temática abordada

Escenas de extinción, rituales de resurgimiento

Escenas de extinción, rituales de resurgimiento era también una instalación interactiva que buscaba que el espectador se replantee la conducta del ser humano en su relación con el medio ambiente haciendo especial énfasis en la necesidad de un cambio de conciencia a nivel planetario sobre el cuidado del medio ambiente. El recorrido se iniciaba en el hall central del teatro donde se instalaron tres esqueletos de dinosaurios fabricados con poliuretano rígido y resina. Estos esqueletos se rellenaron con una combinación de

materiales como nylon, papeles, cables y desechos electrónicos como monitores, tablets y plaquetas. En esas pantallas se exhibían desastres naturales. La obra buscaba que el espectador reflexionara de una manera crítica sobre el sistema capitalista y a la cultura de consumo que promueve. Señalando su enfoque hacia el placer material y la satisfacción de necesidades inmediatas, sin promover el bienestar del ser humano en su totalidad, en su dimensión psicológica y espiritual. En la instalación se intentaba poner en relieve la pérdida de la conexión de la humanidad con la historia y con las leyes de la naturaleza y el excesivo egocentrismo y desconexión de su entorno que presenta la sociedad en estos tiempos. También proponía una reflexión sobre la masificación y la pérdida de la individualidad, en la que los seres humanos se identifican por su pertenencia a un grupo en lugar de por su singularidad.

Resultó muy interesante utilizar la representación de dinosaurios para reflexionar sobre el futuro de la humanidad. Aunque los dinosaurios se extinguieron hace millones de años, sus esqueletos nos recuerdan la importancia de cuidar nuestro planeta y de tomar medidas para preservar la vida en la Tierra.

El uso de materiales como el poliuretano rígido, la resina, el nylon y los desechos electrónicos en la creación de estas esculturas también inducía al espectador a reflexionar sobre el impacto de la tecnología y la producción masiva de objetos en el medio ambiente.

La exhibición de desastres naturales en los monitores ayudaba a crear conciencia con respecto a la importancia de prevenir, mitigar estos eventos y estar preparados para enfrentar sus consecuencias.

La instalación utilizaba a los dinosaurios como testigos de una era y de su propia extinción, convirtiéndolos en una especie de tumbas que contenían efectos sonoros, volúmenes lumínicos y poderosas imágenes.

Al final del recorrido, se revelaba ante los visitantes una pantalla gigante de lycra que proyectaba imágenes de tormenta, mostraba un clima áspero y hostil reforzado por efectos sonoros que hacían énfasis en la contaminación, sin embargo si el espectador se animaba a involucrarse en la situación y a partir de su acción intentaba sumergirse en la pantalla con sus manos, se desplazaba en la proyección la capa de nubes y se mostraba un planeta diáfano y con sonidos naturales que sigue esperando que la humanidad modifique sus conductas. Se demostraba cómo la conducta y la decisión de participación por parte del visitante eran capaces de cambiar el final de la historia y esto constituía el ritual de resurgimiento.

Esta instalación artística generaba una reflexión sobre la relación con la naturaleza y el futuro de la humanidad a partir de una experiencia impactante y emocional en el espectador. A su vez el componente interactivo permitía a los espectadores explorar y experimentar de manera autónoma, fomentando la curiosidad y la exploración. Los visitantes podían generar conexiones nuevas e inesperadas entre diferentes elementos de la instalación y lograr nuevos aprendizajes a partir de esas conexiones.

› **Espacialidad e inmersión**

Otro aspecto que favorece la reflexión y el aprendizaje en las instalaciones inmersivas como las descritas es que a menudo se presentan temas complejos o abstractos de una manera más accesible y visualmente atractiva. Esto puede hacer que los espectadores se sientan más cómodos y comprometidos con el tema en cuestión, lo que a su vez puede llevar a una mayor comprensión y una mayor capacidad de reflexión.

En cada una de las instalaciones analizadas cada uno de los espacios fue diseñado teniendo en cuenta las características de su iluminación y sonoridad de forma de despertar las emociones del espectador e incentivarlo a interactuar con la propuesta.

› **Interactividad y vivencias**

Las instalaciones descritas fueron experiencias vivenciales que involucraban una variedad de elementos y tecnologías, como pantallas táctiles, proyecciones, sensores de movimiento y sonido, entre otros. Estas instalaciones fueron diseñadas especialmente para involucrar activamente al participante y crear una experiencia multisensorial en un espacio donde el visitante no tiene la expectativa de encontrarse con algo de este tipo.

Los niños y adolescentes, mostraron una mayor curiosidad y disposición a interactuar con las obras, pudieron experimentar estas instalaciones con una mayor sensación de emoción y diversión. Para ellos, la interactividad de estas experiencias resultó muy atractiva, y les permitió participar activamente de la experiencia sintiendo que tenían el control sobre lo que sucedía.

Los adultos mostraron un enfoque diferente hacia estas instalaciones. Se orientaban a apreciar el significado y el valor educativo de estas experiencias pero desde lo observacional, les resultaba difícil interactuar con la propuesta. Sin embargo sentían activarse sus emociones y sentimientos de una forma distinta que en otros ámbitos, lo que les permitió apreciarlas de manera profunda y significativa.

Si bien las instalaciones interactivas e inmersivas son disfrutadas por personas de todas las edades, la experiencia varía dependiendo de la edad y la perspectiva del participante. Sin embargo, lo que las hace atractivas es su capacidad para crear una experiencia multisensorial, que permite al espectador sumergirse en un mundo imaginario y, al mismo tiempo, aprender y experimentar.

› **Conclusión**

Las obras que se presentaron muestran usos no convencionales de los espacios culturales, y este tipo de utilización genera oportunidades diversas ya que se requiere de creatividad e innovación para adaptar los espacios a nuevos usos y funciones, estimulando el interés en las personas involucradas y fomentando el

desarrollo de nuevas ideas y proyectos. También brinda la oportunidad de contactar nuevos visitantes, atrayendo a públicos diversos que normalmente no concurrirían a ese tipo de espacios.

Adicionalmente se fomenta la colaboración y las alianzas entre diferentes organizaciones y actores culturales e inclusive se pueden generar ingresos adicionales para las organizaciones culturales.

Las instalaciones interactivas se caracterizan precisamente por utilizar espacios culturales de una manera no convencional, ofreciendo experiencias que van más allá de la simple contemplación de obras de arte o la observación de una presentación. Sin duda atraen a nuevos públicos a los espacios culturales, especialmente a aquellos que buscan experiencias más participativas y emocionales.

Las instalaciones inmersivas pueden ser una poderosa herramienta para fomentar la reflexión y la generación de nuevos aprendizajes en los espectadores, gracias a su enfoque en la experiencia sensorial y participativa, la exploración autónoma y la presentación accesible de temas complejos. Este tipo de presentaciones constituyen una herramienta interesante para desafiar las ideas preconcebidas y los prejuicios del espectador, lo que fomenta un pensamiento crítico y una reflexión profunda sobre temas relevantes. Las experiencias interactivas en espacios culturales accesibles sin duda permiten a los espectadores involucrarse en un proceso de descubrimiento y exploración que los ayuda a aprender de manera más efectiva y significativa, permitiéndoles comprender y asimilar conceptos complejos de una manera más fácil y memorable.

Bibliografía

- Castrillo, C. F. (2012). La literatura en el media art. Instalaciones interactivas y experiencias multisensoriales. *ICONO 14, Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 10(2), 43-56.
- Ceriani, A. C. (2021). Avances de la investigación sobre performance interactivas. *El Anzuelo*, 3.
- Fargas, J., & Matewecki, N. (2020). Are you ready to think outside the box? Symbiosis between art, science and technology. *EAI Endorsed Transactions on Creative Technologies*, 7(22).
- Fargas, J. (2015). CON CIENCIA Y ARTE. *Alzaprima*, (7), 74-83
- Gianetti, C. (2002). La producción de contenidos culturales (2): arte, patrimonio, canales de difusión. *Institut de Cultura: Debates Culturales. Sesión*, 6.
- Mancini, D. (2011). Estéticas relacionales y prácticas interactivas en la ciudad contemporánea. *Arquitecturas del Sur*, 58-71.
- Salvador, A. (2021). *Universos inmersivos* (Doctoral dissertation, Universidad Nacional de La Plata).