

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**Objetos del aire**

*La interacción con el espacio y los objetos a nuestro alrededor*

**Belén Alejandra Ortega Calapaqui**

**Artes contemporáneas**

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito

para la obtención del título de Licenciatura en Artes Contemporáneas

Quito, 21 de diciembre de 2020

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO**

**USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**HOJA DE CALIFICACIÓN  
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**Objetos del aire**

*La interacción con el espacio y los objetos a nuestro alrededor*

**Belén Alejandra Ortega Calapaqui**

**Paúl Rosero, MFA**

Quito, 21 de diciembre de 2020

## © DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en la Ley Orgánica de Educación Superior del Ecuador.

Nombres y apellidos: Belén Alejandra Ortega Calapaqui

Código: 00131040

Cédula de identidad: 1726023219

Lugar y fecha: Quito, 21 de diciembre de 2020

# ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

**Nota:** El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

## UNPUBLISHED DOCUMENT

**Note:** The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

## **Agradecimientos**

A mi madre por apoyarme para llegar a la culminación de esta etapa

A mis amigos Diego, Dome, Emilio, Neptalí y César, que han sido mi mayor apoyo.

A mis entrenadores por mostrarme un mundo nuevo de posibilidades y aprendizajes, por despertar mi curiosidad y abrirme los ojos a muchas cosas que hoy en día son parte de

mí y de mi arte

## RESUMEN

El ser humano, como cualquier otro ser, se ve influenciado por todo aquello que lo rodea y al mismo tiempo tiene influencia en todo y todos los que están a su alrededor. Lamentablemente, no siempre nos damos cuenta de los cambios que tiene el entorno en nosotros y viceversa, a menos que sea algo que nos afecte de mala manera y/o a gran escala. Esta investigación artística se enfoca en crear y analizar una interacción entre el público y varios objetos en un ambiente cotidiano, buscando así estudiar de que manera se afectan mutuamente en una interacción a pequeña escala en la cual los participantes de ven afectados con la simple presencia del otro. Decido indagar principalmente en textos teóricos acerca de las interacciones del ser humano con el ambiente a su alrededor y en obras artísticas que presentan la posibilidad de juego e interacción dando al público la posibilidad de volverse parte de la obra. Utilizo estas influencias para poder crear una obra interactiva involucrando el juego y la interacción del público, buscando generar también un análisis y reflexión.

**Palabras Clave:** ser humano, interacción, conexión, transformación, objetos, espacio, cotidianidad, juego, sonido, movimiento.

## **ABSTRACT**

The human being, like any other being, is influenced by everything that surrounds him and at the same time has an influence on everything and everyone around him. Unfortunately, we are not always aware of the changes that the environment has on us and vice versa, unless it is something that affects us in a bad way and / or on large scale. This artistic investigation focuses on creating and analyzing an interaction between the public and various objects in a daily environment, thus seeking to study how they affect each other in a small-scale interaction in which the participants are affected by the simple presence of the other ones. I am interested in writings about the interactions of the human being with the environment around him and in artistic works that present the possibility of play and interaction, giving the public the possibility of becoming part of the work. I use these influences to be able to create an interactive work involving the play and the interaction of the public, also seeking to generate an analysis and reflection.

**Key Words:** human being, interaction, connection, transformation, objects, space, everyday life, play, sound, movement.

## Tabla de contenido

INTRODUCCION.....	10
CAPÍTULO I: LO QUE HAY DETRÁS .....	12
i. Concepto.....	12
ii. Teoría.....	13
a. Interacciones .....	13
b. El juego .....	15
c. Las huellas .....	16
iii. El arte.....	17
a. Toshiko Horiuchi .....	17
b. Studio 400, White (2012).....	19
iv. La experiencia.....	22
CAPÍTULO II: LA OBRA .....	24
i. Metodología.....	24
ii. Proceso de producción.....	30
CAPÍTULO III: EXPOSICIÓN.....	40
i. Listado de obras.....	40
CONCLUSIONES.....	44
BIBLIOGRAFIA .....	46
ANEXO A: OBRA EN EL ESPACIO.....	47
ANEXO B: OBRA EN EL ESPACIO CON PERSONAS PASANDO .....	48
ANEXO C: OBJETO CON PINTURA RASPADA POR INTERACCION.....	49
ANEXO D: OBJETO CON PINTURA RASPADA POR INTERACCION .....	50
ANEXO E: CORREO DE SOLICITUD DE AUSPICIO.....	51
ANEXO F: CARTA DE SOLICITUD DE ESPACIO .....	52

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Toshiko Horiuchi, Rainbow Net (2000) .....	18
Figura 2 Toshiko Horiuchi, Rainbow Net (2000). Proceso de obra.....	19
Figura 3 Studio 400, White (2011-2012).....	20
Figura 4 Studio 400, White (2011-2012).....	21
Figura 5 Moretones generados por practica en aro .....	22
Figura 6 Cicatriz de quemadura por tela en lado interno del codo, rodeado por moretones .....	23
Figura 7 primeras ideas de diseño con los objetos relacionados a la idea base .....	24
Figura 8 Diseño de 15 piezas de diferentes colores en programa 3D .....	25
Figura 9 Diseño de 5 piezas monocromático en programa 3D .....	25
Figura 10 Pérgola #1, Parque Cumbayá .....	26
Figura 11 Pérgola #2, Parque Cumbayá .....	26
Figura 12 Pérgola #3, Parque Cumbayá .....	27
Figura 13 Pérgola #4, Parque Cumbayá .....	27
Figura 14 Boceto con medidas de la obra en el espacio .....	28
Figura 15 Montaje de cómo se vería la obra en el espacio .....	29
Figura 16 Proceso de corte de los tubos .....	30
Figura 17 16 piezas metálicas de diferentes medidas .....	31
Figura 18 Paleta de color.....	31
Figura 19 Pinturas usadas para dar base y color a la obra.....	32
Figura 20 Objetos pintados con base anticorrosiva de color negro.....	32
Figura 21 Tubo con primera capa de pintura cyan.....	33
Figura 22 Cadenas y tuercas usadas para colgar los objetos .....	33
Figura 23 Primera prueba.....	34
Figura 24 Segunda prueba, diseño #1 .....	35
Figura 25 Segunda prueba, diseño #2.....	35
Figura 26 Segunda prueba, diseño #3.....	36
Figura 27 Cubre tuberías en forma de aro .....	37
Figura 28 Carrizos de diferentes grosores .....	37
Figura 29 Mullos para bisutería, parte de lo que está dentro de algunos objetos .....	38
Figura 30 Aro de manguera grande .....	38
Figura 31 Carrizos pintados con paleta de colores .....	38
Figura 32 Cubre tuberías .....	38
Figura 33 Aro de manguera pequeño .....	39
Figura 34 Aro de cubre tuberías .....	39
Figura 35 objetos del aire, forma final en el espacio #1 .....	40
Figura 36 objetos del aire, forma final en el espacio #2 .....	41
Figura 37 objetos del aire, forma final en el espacio #3 .....	41
Figura 38 Puntos de ubicación de las obras.....	42
Figura 39 Invitación a inauguración.....	43

## INTRODUCCION

*"Realmente todo se reduce a esto: toda la vida está interrelacionada. Todos estamos atrapados en una red, cosidos en una sola prenda del destino. Lo que afecta a uno, afecta a todos indirectamente"*

*(Martin Luther King, Jr.)*

*"El menor movimiento es de importancia para toda la naturaleza. El océano entero se ve afectada por un guijarro."*

*(Blaise Pascal)*

Los seres vivos son seres adaptativos, cada uno busca acondicionare de alguna manera para crear una mayor capacidad de supervivencia y al mismo tiempo encontrar formas de hacerla más factible para otros. El ser humano no es la excepción a esto, a lo largo del tiempo el ser humano se ha adaptado y ha ido adaptando su entorno a sus necesidades, siendo así el responsable del cambio de muchas de las cosas que ocurren alrededor de estos. Pero, ¿cómo es que este ser se adapta a cosas de las que no ha tenido control? ¿Qué pasa con aquellas cosas que se vuelven parte de su entorno de manera repentina, sin previo aviso y lo obliga a tener una interacción con ellos? Pero, sobre todo, ¿Cómo es que no nos damos cuenta que incluso las interacciones más pequeñas en nuestro día a día tiene una influencia en nosotros ya que muchas veces generan huellas o recuerdos que, al menos por un tiempo, se quedan con nosotros?

Esta obra que tiene como origen la exploración y experiencia del entorno de la danza aérea, de cómo el cuerpo se ve involucrado en una adaptación a cierto tipo de aparatos mientras que, con otros, la materialidad y plasticidad del objeto le permite manipularlo de tal manera que adapta este a la forma propia de su cuerpo. Al mismo tiempo con la experiencia de la pandemia y una lesión en medio de esta, el pensar como

sin darnos cuenta las cosas más pequeñas tienen influencia en nosotros, en nuestra cotidianidad, y nos transforman. Llevando estas experiencias a un entorno más cotidiano y general, pensando en estos conceptos dentro de los procesos del día a día, se piensa en como las personas interactúan con el espacio y los objetos que les rodea, como adquieren con este espacio un cierto tipo de rutina, como se ven afectados por este y como afectan estas personas presentes al espacio y todo aquello que en el habita, muchas veces sin darse cuenta de esto. Pensando también como se ven afectados cuando la rutina que han creado a su alrededor se ve afectada y tienen que cambiar aquello a lo que están acostumbrados.

Busco generar una interacción por medio del juego y la curiosidad hacia los objetos propios de la obra, pensados para llamar la atención del público y de esta manera interactúen con ellos en el espacio público. Todo esto para que interactúen mutuamente generando huellas y recuerdos uno en el otro.

La obra se crea a partir de la investigación y reflexión de diferentes escritos sobre las interacciones, el juego, las huellas y los recuerdos. Buscando así entender lo que sucede alrededor de las diferentes interacciones en así que el ser humano se ve involucrado, pensando en cómo la acción más mínima, como un pequeño golpe o el tocar algo sucio puede dejar una huella temporal en nosotros, así como también en como un cambio mínimo en nuestra cotidianidad ya nos genera un recuerdo, pero sin embargo muchas veces no nos damos cuenta de cómo estas acciones tienen consecuencias en nosotros.

## CAPÍTULO I: LO QUE HAY DETRÁS

Esta investigación artística se enfoca en analizar las diferentes interacciones que se dan en el día a día y como afectan a los implicados en esta conexión.

### **i. Concepto**

Esta investigación artística nace desde mi experiencia como practicante de danza aérea, la danza aérea es una disciplina circense que tiene como origen la adaptación de actos previamente ya existentes debido a la necesidad de mantener la curiosidad y asombro del público. Este arte es una transformación de diferentes disciplinas artísticas y deportivas como la acrobacia, el teatro, la danza, la gimnasia, entre otros. De esto conservo como se hace presente una interacción transformativa en la disciplina, es desde aquí donde vemos como la presencia de ciertas cosas o necesidades hacen que un cambio se haga presente afectando así una cierta cotidianidad ya existente. Mas allá de ser un performance que llama la atención es la muestra de una relación y la fuerte conexión que existe entre el performer y el aparato que lo mantiene en el aire.

Si bien la obra tiene como base esta disciplina aérea circense, de ella tomo únicamente el núcleo de estas conexiones e interacción existentes y como entre cada uno de los cuerpos presentes en el acto se ven transformados y entre ellos se dejan huellas de la presencia del otro. Para así pensarlo a través de otros cuerpos, de otros objetos e involucrando el juego, en un nuevo ambiente para que sean otras personas las involucradas en esta relación.

La importancia de esta obra radica en el explorar y entender como incluso en la cotidianidad las personas se vuelen parte de diferentes interacciones en las cuales esta se ve afectada y al mismo tiempo afecta al otro cuerpo o cuerpos presentes. Pensando en cómo incluso estas pequeñas interacciones dejan huellas en los implicados y los

transforman de diferentes maneras. Busco analizar estas diferentes interacciones y sus consecuencias tomando en cuenta las capacidades adaptativas que tiene el cuerpo y la mente del ser humano al espacio y los objetos que lo rodean. Así como también por qué en la mayoría de las ocasiones uno no se da cuenta realmente de estas interacciones o como nos afectan a menos que tengan consecuencias graves o en gran escala.

Mi potencial audiencia para esta obra es el público general, esta obra está pensada para estar presente en un espacio público y que de esta manera todo aquel que pase por este lugar pueda ser parte de esta obra y tenga una interacción directa o indirecta con ella para que así generen huellas y recuerdos mutuos. Recuerdos en la persona de como estos objetos estaban ocupando el espacio por lo que tuvo que sortearlos o moverlos para pasar, y al mismo tiempo genero huellas en los objetos al moverlos, se raspo la pintura, los objetos cambiaron de posición y, en el caso de estos objetos, se les fue otorgado una sonoridad dependiendo de cómo fueron manipulados.

## **ii. Teoría**

### **a. Interacciones**

Ya que menciono varias veces la palabra ‘interacción’ en esta investigación creo que es importante saber a que se refiere esta palabra, según la Real Academia Española ‘Interacción’ se refiere a la “Acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos, personas, agentes, fuerzas, funciones, etc.” (RAE, n.d.). Se habla entonces de una acción en la cual los participantes, de diferente índole, se ven de alguna manera afectados por la presencia de los otros y al mismo tiempo afectan a los otros, en el caso de esta obra pensando como participante de la interacción al espacio en el cual se da esta acción.

Branda Zornio en su investigación “El hombre y su entorno: Actitudes y Comportamientos” nos dice:

“Todos los seres vivos forman parte del ambiente e interactúan permanentemente con él, intercambiando información y elementos útiles para la permanencia de los sistemas de los que forman parte, con sus estructuras, funcionamientos y objetos distintivos.

El ser humano es un sujeto de necesidades, y a partir de ellas establece una trama de vínculos y relaciones sociales con el ambiente, estableciéndose una continua e intensa atadura entre necesidad y satisfacción. “ (Zornio, 2014)

Plantea la idea de que el ambiente físico como tal en el que se desarrollan las interacciones del ser humano tiene un papel muy significativo dentro de estas, tomando en cuenta que la experiencia a desarrollarse y el comportamiento del ser implicado dependen también del espacio en el cual se está dando la interacción. Así mismo se habla de una trilogía relacional entre hombre, sociedad y ambiente, creándose así una permanente relación transformadora entre los tres componentes. Vemos entonces como el ambiente y los objetos que en él existen también puede transformar al individuo, esto es justamente lo que busco generar con la obra.

Así mismo existen varios tipos de interacciones que se pueden generar entre el ambiente y el individuo, siendo una de las más relevantes la cual en la que el ambiente se vuelve de alguna manera significativa para el individuo. (Zornio, 2014). Esto se debe a que el individuo es capaz de recordar lugares al relacionarlos con eventos que quedaron marcados en su mente. Existen diferentes tipos de conocimiento en las cuales un individuo es capaz de recordar un lugar, la primera de manera locativa pensando en el lugar con referencias como la distancia, la localización o parámetros de medida. La otra se refiere

a lo que el ambiente significa para el individuo, es decir con qué recuerdos los relaciona, que valor tuvo la experiencia y el lugar en esta. (Downs & Stea, 1977).

Pensando en esto busco generar recuerdos de acuerdo a la experiencia generada por la obra, como despertó la curiosidad del público al estar la obra en un espacio que generalmente está libre, como lidiaron con la presencia de estos objetos o que fue lo que paso al interactuar con estos.

### **b. El juego**

Pensando en la interacción de deseo generar decidí pensar en el juego como parte del proyecto, el juego como aquel elemento que llama a interactuar a la persona con los objetos, la curiosidad de que es, para que o que hacen y al mismo tiempo el pensar como sortear aquellos objetos que bloquean el camino.

Pensando en esto decidí tomar como referencia el libro “Homo Ludens” de Johan Huizinga en el cual realiza una investigación de un concepto moderno de juego analizando su importancia social y cultural pensando en el acto de jugar como algo primordial en el desarrollo del ser humano y su cultura, viéndolo como algo que es parte de esta.

Huizinga nos plantea el juego como una acción que se da dentro de ciertas relaciones con el espacio, el tiempo, y lo que sucede en la cotidianidad, también se encuentra limitado por las reglas que rigen el comportamiento de las personas. También nos habla de como durante el juego, el entusiasmo es la emoción que maneja la situación, y debido a las diferentes emociones presentes en la acción del juego este muchas veces se vuelve un momento memorable dentro de la vida de las personas. (Huizinga, 1955).

Dentro del proyecto busco que las personas tengan la libertad de interactuar como ellos deseen con los objetos que conforman la obra, explorando de diferentes maneras las

formas, colores y sonidos que tienen cada uno de los objetos. En el texto “The Ambiguity of Play” Brian Sutton Smith justamente habla de estos conceptos de la exploración y la libertad en el proceso del juego, proceso en el cual se ven expuestos a objetos y situaciones ajenas a su cotidianidad. Es así como mediante este juego experimental que se genera una interacción transformativa en la cual se generan momentos memorables para la persona que le permiten tener una conexión con aquellos lugares, situaciones u objetos que estuvieron involucrados en el momento. (Smith, 2009)

Usando esta serie de referencias busco generar una especie de experiencia de juego con la obra y las posibilidades de interacción que sostiene, pensando en como el arte puede ampliar su conexión con el público a través del juego ya que genera la posibilidad de que las personas se vuelvan parte de la obra influenciando su comportamiento y activando la creatividad.

### **c. Las huellas**

Dentro de esta obra las huellas se piensan como una de las cosas que quedan de la experiencia, pensando como huellas las marcas que quedan en los objetos y también los recuerdos de la experiencia que quedan en las personas. “Cada fragmento, cada marca, cada cicatriz nos recuerda un momento importante de nuestra vida.” (RAPOSO, 2016), vemos como las marcas son aquello que no recuerda a un momento específico de nuestra vida, a una experiencia que nos dejó algo. En la obra pienso en las marcas como las transformaciones que quedan de la interacción, la pintura que se sale de los objetos y los recuerdos que quedan marcados en la mente de las personas.

Se habla de como lo vivido en el pasado deja marcas y transforman a la persona, y al mismo tiempo es la persona la que le da sentido a la experiencia vivida y a la marca dejada.

Una de las cosas más importantes es aquello que se relaciona con las marcas, Pardo en su texto nos dice:

“Todos los recuerdos llevan consigo una o varias emociones asociadas. Los que vienen con emociones más potentes, miedo, asco, ira, tristeza, nostalgia, felicidad, etc., son los que más perduran en nuestra memoria. Son precisamente las emociones las que consiguen que aprendamos de nuestras experiencias y vivencias para que, en el futuro, sepamos tomar las decisiones que nos vayan a provocar un estado emocional más placentero.” (Pardo, 2017)

Es así como podemos ver que no solo es la marca por si sola sino todo lo que conlleva, las emociones y los recuerdos de despiertan en la persona.

### **iii. El arte**

#### **a. Toshiko Horiuchi**

Toshiko Horiuchi – MacAdam es una artista japonesa de 80 años, actualmente ubicada en Canadá, cuyo arte es conocido sobre todo por nacer desde la materialidad de lo textil, creando piezas escultóricas decorativas pensadas para estar ubicadas en lugares específicos en los cuales las personas puedan interactuar tanto con la obra como mutuamente dentro de esta. En 1979 realizo su primer patio de juegos tejido para niños ubicada en la Marine Expo Memorial Park en Okinawa, fue a partir de esta escultura que continuo con esta línea de arte creando varios parques de juego que han sido colocados alrededor del Japón y otras partes del mundo. (Johnson, 2011)

En un inicio, las obras de la artista eran reconocidas por ser instalaciones a gran escala, monocromáticas, tejidas, que llenaban el espacio en el cual eran exhibidas, pero fue después de una experiencia con un par de niños y su obra dentro de una galería que la naturaleza e intención de su arte cambio por completo.

“Todo sucedió por accidente. Dos niños habían entrado en la galería donde ella exhibía 'Multiple Hammock No. 1' y, felizmente inconscientes de los habituales protocolos de cortesía que rigen la exhibición de bellas artes, pidieron usarla. Observó nerviosamente mientras subían a la estructura, pero luego se emocionó al descubrir que el trabajo de repente cobró vida de una manera que nunca había anticipado. Ella notó que la tela cobraba nueva vida, balanceándose y estirándose con el peso de los cuerpos pequeños, formando bolsas y otras transformaciones inesperadas, y sobre todo estaban los sonidos del deleite sin disfraz de los niños explorando un nuevo espacio de juego”. (Johnson, 2011)

Fue a partir de entonces que debido a la adición y exploración del elemento del juego en su obra artística que estas adquieren un propósito de exploración de las relaciones de las personas con las obras y como estas adquieren vida debido a una presencia más directa del público en ella. La artista empieza a crear obras con los colores del arcoíris pensadas para ser visualmente estimulantes, teniendo una influencia en el paisaje del espacio en el cual la obra esta instalada y, al mismo tiempo, llamar a la curiosidad y juego del publico para que este se sienta atraído a entrar en ella.



*Figura 1 Toshiko Horiuchi, Rainbow Net (2000)*

Finalmente, en el año 2000 Toshiko Horiuchi crea la obra “Rainbow Net”, una obra en la cual trabajo de manera conjunta durante tres años con varios ingenieros estructurales y arquitectos para así crear un patio de juegos tejido en el cual el público sea capaz de jugar e interactuar de manera mutua dentro de la obra, relacionándose unos con otros, así como el espacio en el cual se encuentran, que en este caso es la obra. Esta obra tuvo un proceso de elaboración de alrededor de tres años durante los cuales Toshiko tejía alrededor de diez horas por día, muchas veces de rodillas. (Westall, 2012). Buscando generar un análisis de las interacciones y transformaciones que ocurrían en la obra al ser sometido al peso y movimiento de varias personas jugando dentro de esta.



*Figura 2 Toshiko Horiuchi, Rainbow Net (2000). Proceso de obra*

#### **b. Studio 400, White (2012)**

White es una instalación espacial – interactiva creada por Studio 400, un equipo conformado por 20 estudiantes de quinto año de diseño arquitectónico de la Universidad Politécnica de California, San Luis Obispo. Es una obra a gran escala pensada para exhibir el libro de investigación de cada estudiante, creando un espacio en donde los interesados

podieran leer las investigaciones y al mismo tiempo tener interacción con otras personas. El equipo de Studio 400, para un artículo de la página web Yatzer dijo:

“Queríamos crear una superficie continua que aportara interés espacial e interacción social a la galería. La instalación tejida es una solución para proporcionar a los estudiantes y profesores un entorno para no solo leer sobre nuestros proyectos, sino también para disfrutar del espacio” (VOURAZERI, 2012)



*Figura 3 Studio 400, White (2011-2012)*

White es una exploración a la relación que se crea entre el entorno, el usuario y el material creado para dar lugar a esta relación. Es un espacio de 80.000 pies cuadrados creado especialmente para que los espectadores lo habiten de manera temporal en el cual puedan explorar los diferentes libros y al mismo tiempo sean parte de un espacio pensado especialmente para esto. Siendo un espacio relajante, acogedor y lúdico creado con laminas de plástico, telares y tejidos grapados, encintados y atados; proporcionando así una superficie escalable, maleable y adaptable a las formas del público en un espacio de

galería de 4.500 pies cuadrados. Dentro del espacio se encuentran empaques de acrílicos hechos a medida para los libros funcionando como una conexión entre la instalación y el usuario, de esta manera invitan al interesado en los libros a entrar de manera dinámica en la obra para así poder leer los libros. (db, 2012)

De cierta manera esta obra crea un espacio que simula una especie de biblioteca dinámica, buscando así analizar las relaciones que crea el espectador con el espacio en el cual se encuentra en ese momento y a sus necesidades o deseos dentro del espacio, que en este caso es el de leer una investigación. Esta obra introduce la idea de la adaptación del cuerpo de la persona al espacio y a la situación en la cual se está desarrollando de tal manera en la que la instalación también se ve afectada de alguna manera por la persona, su forma se ve alterada debido al peso y los movimientos de la persona con la cual esta interactuando en ese momento.



*Figura 4 Studio 400, White (2011-2012)*

#### iv. La experiencia

Parte de la investigación de este proyecto nace de mi experiencia al entrenar danza aérea, mi practica en este entorno ya ha venido transformando mi práctica artística desde algún tiempo atrás ya que ha despertado en mi cierta curiosidad de aquello que se genera debido a la práctica y el uso de aparatos que de cierta manera son extraños para el cuerpo y que al mismo tiempo lo transforman de diferentes maneras.



*Figura 5 Moretones generados por practica en aro*

Una de las cosas que más me ha llamado la atención para explorar son las marcas que se generan, los moretones, las quemaduras y las cicatrices que quedan después de los entrenamientos o prácticas, sobre todo cuando una secuencia de figuras es repetida por más de tres veces por día.



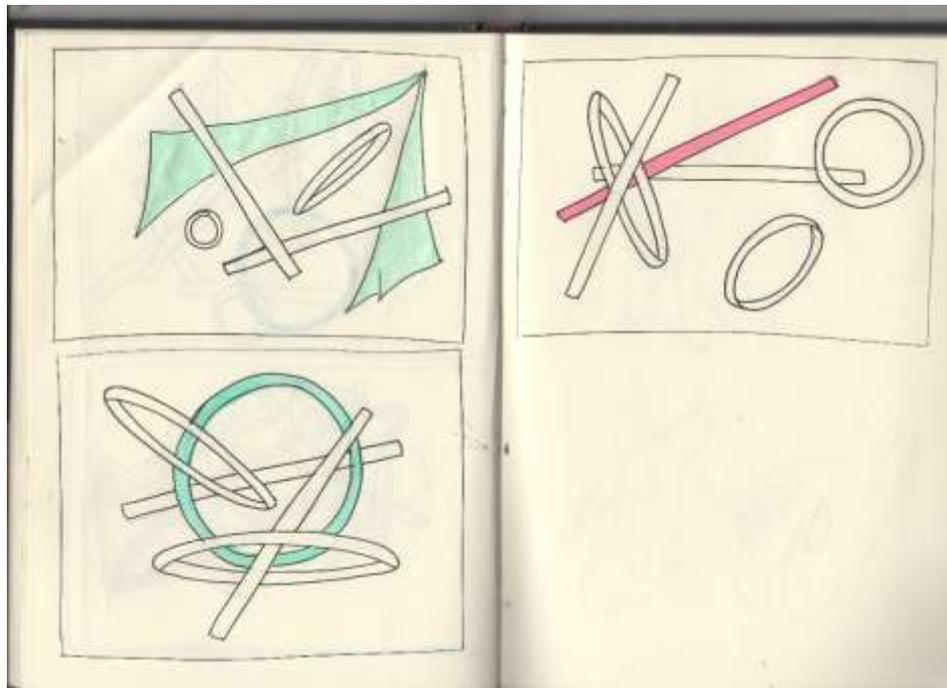
*Figura 6 Cicatriz de quemadura por tela en lado interno del codo, rodeado por moretones*

Este tipo de marcas es lo que queda de los momentos de interacción mutua, pero al mismo tiempo se generan recuerdos de experiencias sean estas buenos o malos. Sin embargo, muchas veces uno no se da cuenta de cómo lo que está sucediendo nos está transformando. Es justamente la esencia de esto lo que busco explorar con esta investigación artística, como mediante una interacción se generan transformaciones debido a esta acción y analizar justamente esta idea de que el individuo que es parte de esta no se da cuenta de que se transforma y es transformado de alguna manera.

## CAPÍTULO II: LA OBRA

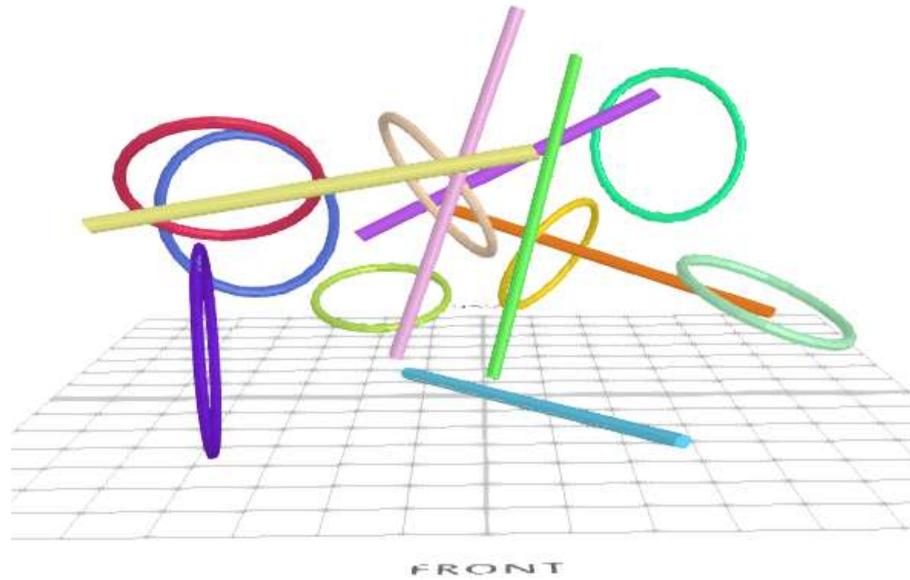
### i. Metodología

Se empieza realizando dibujos de diferentes diseños, pensando en la naturaleza de los objetos y las posibilidades de instalación en un espacio.

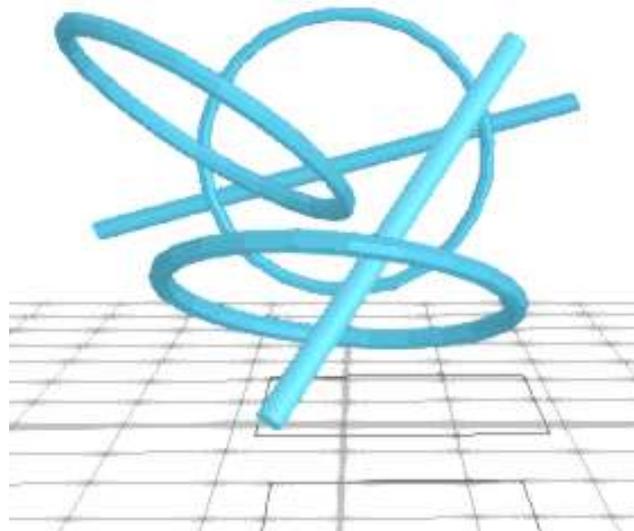


*Figura 7 primeras ideas de diseño con los objetos relacionados a la idea base*

Se toma como referencia uno de los diseños realizados el inicio y se empieza a usar un programa de modelado 3D para continuar creando propuestas de instalaciones con diferentes números de objetos en las propuestas, ya habiendo definido que se usaran tubos de metal para la creación de la obra. con formas de aro y tubos rectos.



*Figura 8 Diseño de 15 piezas de diferentes colores en programa 3D*



*Figura 9 Diseño de 5 piezas monocromático en programa 3D*

Considerando la naturaleza de la obra y el origen de la idea, los objetos de la instalación estaban pesados en ser de metal, debido a su rigidez y capacidades sonoras, así como también pensando en la idea de una interacción en la cual la persona debía lidiar con un objeto que no podía ser manipularlo de gran manera. Buscaba crear un espacio en el cual los objetos presentes no puedan ser doblados o traspasados.

Como lugar de exhibición se decide usar el espacio del parque central de Cumbayá, en el cual existen 4 pérgolas ubicadas en cada esquina del parque, es qui en donde se decide colgar los objetos que conforman la obra.



*Figura 10 Pérgola #1, Parque Cumbayá*



*Figura 11 Pérgola #2, Parque Cumbayá*

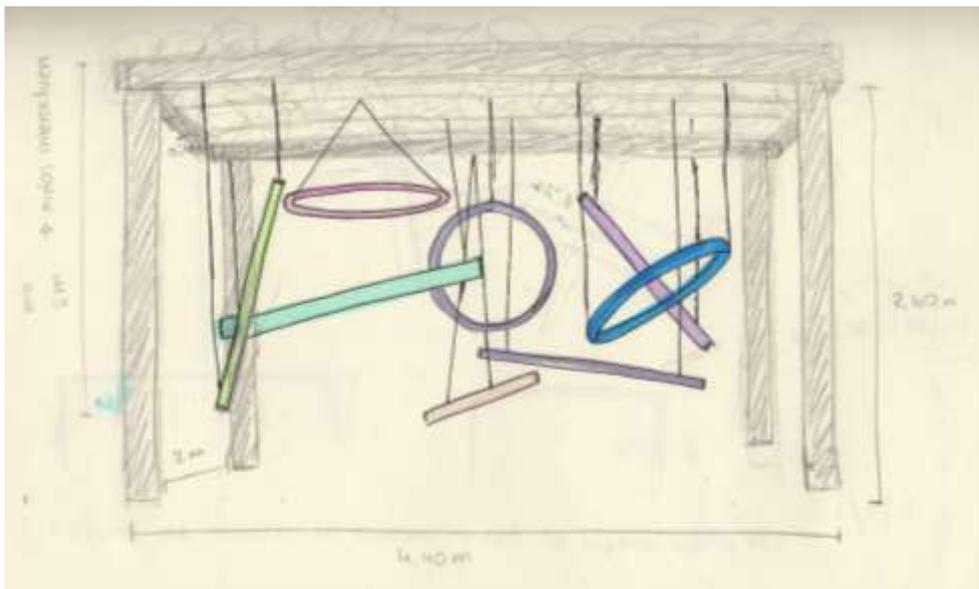


*Figura 12 Pérgola #3, Parque Cumbayá*



*Figura 13 Pérgola #4, Parque Cumbayá*

La obra al ser una instalación, es necesario que exista un bocetaje previo de como estará construida la instalación, en donde estarán los diferentes objetos en relación al espacio, altura, así como también medidas del espacio. Después de realizarse una visita al lugar y una toma de medidas se realiza un primer boceto con las medidas en relación al espacio, así como también se presenta un montaje usando uno de los modelos realizados para tener una idea de cómo se vería la obra en el espacio.



*Figura 14 Boceto con medidas de la obra en el espacio*



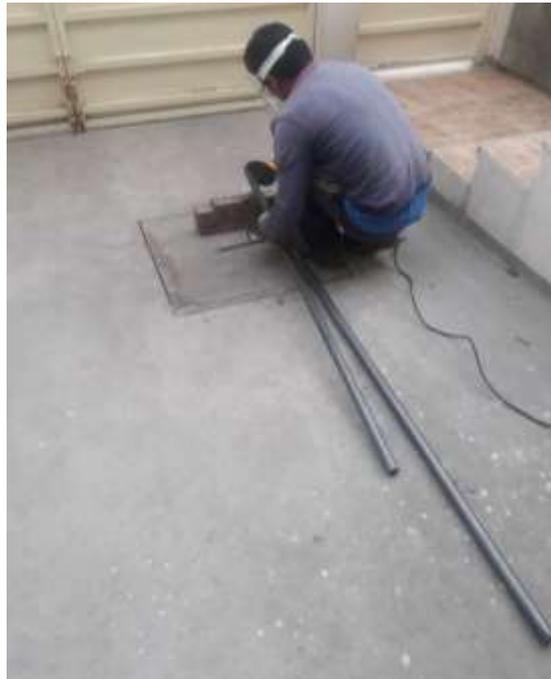
*Figura 15 Montaje de cómo se vería la obra en el espacio*

Se pensaba utilizar tubos y aros de metal de diferentes medidas, un total de doce a catorce objetos colados en el espacio pintados de diferentes colores que llamen la atención del público, pensando en esto y en el presupuesto decido enviar un correo a una distribuidora de metal para proponer el auspicio de la obra, sin embargo, nunca obtuve respuesta. Debido a esto se dedicó reducir el número de objetos pensando también en que la saturación del espacio por los objetos cohibiría a las personas a pasar por el lugar.

En un inicio se pensó dar la posibilidad a las personas de golpear los objetos metálicos con una vara de madera otorgándole así sonoridad, esta idea se descarto pensado mas en la idea de la interacción y el movimiento, así como también que el momento de mover los objetos estos adquirirían también una sonoridad. Así mismo se tenia como fecha tentativa de exposición de la obra en 18 de diciembre, sin embargo, al hacer la carta de solicitud del espacio y recibir asesoramiento se decidió aplazarlo para el mes de enero del 2021 ya que debido a las festividades navideñas el espacio seria decorado y la obra se perdería en estas decoraciones.

## ii. Proceso de producción

Como se había mencionado antes en la metodología de la obra, se empezó comprando y cortando tubos metálicos de una pulgada un cuarto de diámetro en diferentes medidas, desde 50c hasta 1,20 metros. Así mismo tres de estos fueron destinados para ser aros, fueron de 1 metro, 1.20 metros y 1.50 metros. Obteniendo un total de 16 piezas metálicas.



*Figura 16 Proceso de corte de los tubos*



*Figura 17 16 piezas metálicas de diferentes medidas*

Culminada esta primera etapa se realiza otra visita al espacio para observar los colores presentes para así escoger una paleta de colores que si bien llame la atención del público no pierda armonía con el espacio. Es así como se decide usar cinco colores cada uno con un significado en el espacio. El verde limon y el turquesa pensando en los verdes de las plantas y los árboles, el magenta y el amarillo en referencia a la variedad de flores y finalmente el cyan por el color del cielo presente en este espacio abierto.



*Figura 18 Paleta de color*

Para el proceso de pintar los objetos se empieza limpiando con gasolina el aceite con el cual son almacenados los tubos, para luego ser lijados y finalmente pintados con pintura anticorrosiva de color negro. Finalizado este proceso se procede a usar pintura en spray para pintar las piezas de acuerdo a la paleta de color



*Figura 19 Pinturas usadas para dar base y color a la obra*



*Figura 20 Objetos pintados con base anticorrosiva de color negro*



*Figura 21 Tubo con primera capa de pintura cyan*

Para colgar los objetos en el espacio decido hacer agujeros en los extremos de los objetos por los cuales atravesarían tuercas negras que sostendrían las cadenas con un soporte de 4kg. Estas serian las encargadas de mantener el objeto colgado en la pérgola.



*Figura 22 Cadenas y tuercas usadas para colgar los objetos*

Finalizado el proceso de armar los objetos se procedió a hacer una primera prueba para así experimentar con una mayor precisión la dinámica de los colores en el espacio el largo que deberían tener las cadenas



*Figura 23 Primera prueba*

Después de esta primera prueba se procede a corregir los largos de las cadenas y a continuar el proceso de creación, para así realizar una segunda prueba con mas objetos y dejándolos mas tiempo buscando así tener un primer acercamiento a la reacción del publico ante la obra, pensando también en usar varias opciones de diseño.



*Figura 24 Segunda prueba, diseño #1*



*Figura 25 Segunda prueba, diseño #2*



*Figura 26 Segunda prueba, diseño #3*

Después de esta segunda prueba comprobando que el mantener un número de objetos en  $n$  máximo de 10 para no cohibir a la gente y viendo que existía más de una manera en la cual las personas podían interactuar con los objetos se procede a realizar una reunión de revisión con varios profesores. Es entonces cuando surge el problema de la rigidez y peso del material, ya que al estar en un espacio público las personas podrían no darse cuenta de la presencia del objeto y golpearse con él, esto sería aún más problemático tomando en cuenta que varios de los objetos estaban colocados a altura para que los niños también pudieran interactuar lo cual y ellos podrían golpearse y hacerse daño con estos objetos.

Es así como decido incluir nuevas materialidades al proyecto, decido usar carrizo para simular los tubos, lo cual también le agrego una nueva variedad de grosor a la materialidad de los objetos. De igual manera para los aros decido usar manguera y uniones para así darle esta forma, también en mi exploración de nuevos materiales encuentro cubre tuberías de espuma que uso tanto en forma de tubo como de aro. como decisión final pensando en la interacción que busco generar en el público decido agregar algo que

fue descartado al inicio, la sonoridad. Es así como decido colocar dentro de los carrizos y las mangueras diferentes objetos pequeños para que al moverse generen ruido. Estos objetos fueron pintados con la misma paleta de color y se decide colgarlas con hilo transparente

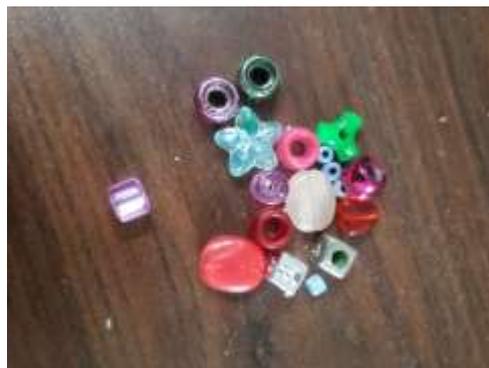


*Figura 27 Cobre tuberías en forma de aro*



*Figura 28 Carrizos de diferentes grosores*

Utilizo diferentes cosas para dar sonoridad, mullos para bisutería de diferentes tamaños, arroz. Lenteja, quinoa y canguil.



*Figura 29 Mullos para bisutería, parte de lo que está dentro de algunos objetos*

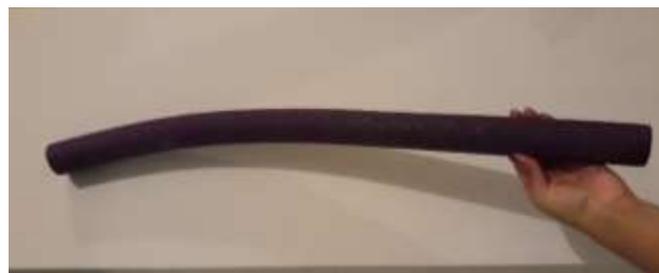
Es así como la obra toma su forma final en la cual uso diferentes materialidades, incluida la del metal, pero en una posición menos invasiva y peligrosa, combinadas con la capacidad sonora de los objetos dentro de estos.



*Figura 30 Aro de manguera grande*



*Figura 31 Carrizos pintados con paleta de colores*



*Figura 32 Cubre tuberías*



*Figura 33 Aro de manguera pequeño*



*Figura 34 Aro de cobre tuberías*

### CAPÍTULO III: EXPOSICIÓN

Se decide hacer la exhibición de esta instalación interactiva en el parque de Cumbayá en con una fecha aproximada del 9 de enero del 2021, esto depende de la disponibilidad del espacio, así como de las medidas vigentes debido a la pandemia.

#### i. Listado de obras

- a. Objetos del aire, instalación sonora interactiva. Materiales variados, medidas variables.



*Figura 35 objetos del aire, forma final en el espacio #1*



*Figura 36 objetos del aire, forma final en el espacio #2*



*Figura 37 objetos del aire, forma final en el espacio #3*

Las obras estarías distribuidas en las 4 entradas del parque que cuentan con pérgolas, cada una conformada por un numero de objetos de entre ocho y diez, variando la materialidad y diseño de la instalación según la pérgola. Es decir, cada uno tendría una forma única la cual esta pensada para ser manipulada por las personas que se acerquen a esta y alteren su posición. Cada uno de los objetos, excepto los de metal que por si solos

ya tienen cierta sonoridad, están llenos de diferentes objetos por lo cual cada uno cuenta con una sonoridad diferente, esto también debido a la diferencia de materiales y grosores.



*Figura 38 Puntos de ubicación de las obras*

Debido a que no se puede limitar en numero de personas presentes en el espacio ya que es un espacio público, se procedería a mantener una vigilancia de las obras para que existan accidentes como golpes entre las personas que están en la obra por mover los objetos. Así como también el limpiar con alcohol los objetos después de que sean manipulados debido a la pandemia.

Para la inauguración se invitaría a un cierto numero de personas para que estén presentes y puedan interactuar con la obra, así como también sean parte de una pequeña explicación del trasfondo y lo que se busca con esta investigación artística. Todo esto sin limitar el uso del espacio o la interacción al público en general ya que es un espacio público.



*Figura 39 Invitación a inauguración*

## CONCLUSIONES

Como resultado surgieron varios tipos de interacciones por parte del público con la obra, a pesar de que eran colocadas de manera parcial para las pruebas se logró tener resultados por parte del público al dejarlas cierta cantidad de tiempo.

La mayoría de personas decidía pasar a través de los objetos sin problemas, observaban los objetos y se sorprendían al escuchar que tenían cosas dentro que los hacían sonar, algunos incluso se quedaban un momento manipulando los objetos debido a su sonoridad. Al hacer esto transformaban con su interacción al objeto, cambiaban su posición en relación al espacio, le daban una nueva sonoridad y debido a la manipulación algunos perdieron parte de la pintura. Así mismo los objetos tuvieron influencia en las personas, dejando en ellos el recuerdo de lo sucedido.

También existieron interacciones indirectas, las cuales en un inicio jamás pensé como verdaderas interacciones. Varias personas no se acercaron a la obra, pero se quedaron varios minutos observando que es lo que se estaba haciendo en el espacio, se acercaban veían y se preguntaban para ellos mismo que era aquello, pero no llegaban a tocar los objetos. otras también al ver los objetos en este lugar decidían evitarlos y se daban la vuelta para tomar otro camino. Esto también generó una transformación si bien no tanto en el objeto como la primero, pero si en la persona, transformando la cotidianidad de su día y generando el recuerdo de la curiosidad creada por la obra.

En conclusión, los objetos terminaron distribuidos de manera diferente a la inicial debido a como la gente los movía, en algunos la pintura de raspo debido a la interacción. Estas interacciones de diferente tipo dejaron diferentes huellas en los implicados, en los objetos que en algunas partes perdieron su pintura, cambiaron de posición y se les fue otorgada sonoridad, así como también en las personas que se quedaron con el recuerdo

de aquello por lo que pasaron, aquello que pararon al verse o aquello por lo cual debieron cambiar su camino habitual ya que había objetos ocupando aquel espacio por el cual antes eran capaces de pasar sin problema.

De igual manera me di cuenta que esta interacción también se generó en mí y en los objetos desde el inicio de la obra. Transformé los objetos desde el momento en el que decidí darlos nuevos tamaños y colores, los objetos transformaron mi cotidianidad ya que la producción de la obra tuvo que formar parte de mi día a día para poder ser completada.

Podemos darnos cuenta con esta obra y cómo fue su interacción con el público como muchas de las cosas que generan transformaciones, huellas y recuerdos en nosotros no son realmente tomadas en serio. No nos damos cuenta que incluso los cambios más pequeños en nuestro día a día ya generan recuerdos en nosotros y transforman nuestra mente, generan en nosotros nuevas ideas o despiertan nuestra curiosidad, cosas que muchas veces por alguna razón terminamos ignorando.

## BIBLIOGRAFIA

- db, L. (2012, Abril 5). *Studio 400: White Book Installation*. Retrieved from Designboom: <https://www.designboom.com/art/studio-400-white-book-installation/>
- Downs, R. M., & Stea, D. (1977). *Mapas de la mente. Reflexiones sobre mapas cognitivos*. Nueva York: Harper & Row.
- El Valor De Una Cicatriz*. (2017, Julio 21). Retrieved from VIDA COACHING: <http://www.vidacoaching.cl/valor-una-cicatriz/>
- Freitas, L. L. (2015). *Art & play: Designing Ludic Interactions within the Art Field (Master of. Aalto University)*.
- Huizinga, J. (1955). *Homo ludens: A Study Of The Play Element In Culture*. Boston: Beacon Press.
- Johnson, P. (2011, Noviembre 18). *Playground Crochet by Toshiko Horiuchi*. Retrieved from Playscapes : <http://www.play-scapes.com/play-art/playgrounds-by-artists/playground-crochet-by-toshiko-horiuchi/>
- Pardo, C. L. (2017, Mayo 08). *La importancia de los recuerdos*. Retrieved from Kuicco Blog: <https://www.kuicco.com/blog/la-importancia-los-recuerdos/>
- RAE. (n.d.). *Interacción*. Retrieved from Real Academia Española: <https://dle.rae.es/interacción>
- RAPOSO, S. L. (2016, Abril 15). *Kintsugi y el valor de las cicatrices*. Retrieved from Malatina Magazine: <https://www.malatintamagazine.com/kintsugi-y-el-valor-de-las-cicatrices/>
- Smith, B. S. (2009). *The Ambiguity of Play*. Harvard University Press.
- VOURAZERI, S. (2012, Abril 5). *WHITE Gallery Installation by Studio 400*. Retrieved from Yatzer: <https://www.yatzer.com/White-Gallery-Installation-by-Studio-400>
- Westall, M. (2012, Julio 9). *THE RAINBOW NET INTERACTIVE ART INSTALLATION BY TOSHIKO HORIUCHI MACADAM*. Retrieved from FADmagazine: <https://fadmagazine.com/2012/07/09/the-rainbow-net-interactive-art-installation-by-toshiko-horiuchi-macadam/>
- Zornio, B. (2014, Febrero 27). *El hombre y su entorno: Actitudes y Comportamientos*. Palermo: Universidad de Palermo.

## ANEXOS

### ANEXO A: OBRA EN EL ESPACIO



## ANEXO B: OBRA EN EL ESPACIO CON PERSONAS PASANDO



## ANEXO C: OBJETO CON PINTURA RASPADA POR INTERACCION



## ANEXO D: OBJETO CON PINTURA RASPADA POR INTERACCION



## ANEXO E: CORREO DE SOLICITUD DE AUSPICIO

To: acerosdelvalle@hotmail.com

Quito, 10 de noviembre de 2020

Estimado,  
Cesar Hidalgo  
Aceros del Valle  
Presente.-

Reciba un cordial saludo, mi nombre es Alejandra Ortega. Soy estudiante de Artes Visuales en la Universidad San Francisco de Quito y actualmente me encuentro realizando mi proyecto de titulación a presentarse en el mes de diciembre, el cual consiste en una instalación con varios objetos de metal. El motivo de esta carta, es proponerle un plan de auspicio para el proyecto, a cambio de publicidad de su marca en los medios relacionados con mi universidad, así como diferentes redes sociales.

La obra estará ubicada en un lugar público, específicamente en el Parque de Cumbayá, durante hora de máxima circulación, por lo que permite su amplia visibilización. Esto sucederá los días 18, 19 y 20 de diciembre de 2020 como fechas tentativas.

Segura de contar con su atención y a la espera de su respuesta.

Cordialmente,

Alejandra Ortega  
CI: 1726023219

## ANEXO F: CARTA DE SOLICITUD DE ESPACIO

Quito, 09 de noviembre de 2020

Señora,

Lic. Sofía Castillo

Administradora

Administración Zonal Tumbaco

Presente. -

Por medio de la presente solicito comedidamente su ayuda en lo siguiente:

Un permiso de ocupación del parque Cumbayá desde el día 18 de diciembre hasta el 21 de diciembre de 2020. El propósito es realizar una exposición de carácter artístico que involucre a las personas en este proceso creativo y de conocimiento a través de un recorrido que les permita conocer las obras desarrolladas como Proyecto de Titulación, todo esto con las respectivas normas de bioseguridad y distanciamiento social dentro del recorrido.

Solicitamos su gentil ayuda con lo antes mencionado, esto con el fin de mejorar la experiencia del espacio público y ofrecer una nueva alternativa de recreación para los transeúntes de este espacio. Agradezco de antemano su colaboración.

Atentamente,

Belén Alejandra Ortega  
Estudiante de Artes  
Visuales- USFQ