



**MÁSTER UNIVERSITARIO
EN ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA**

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

ISOLATE
el cuerpo como territorio

Trabajo de:
Marco Antonio Toledo Oval

Dirigido por:
Dra. María José Martínez de Pisón Ramón



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

VALENCIA
Septiembre de 2018

AVM
Artes Visuales & Multimedia
Universidad Politècnica de Valencia

RESUMEN

ISOLATE, *el cuerpo como territorio*, es una instalación audiovisual interactiva basada en la superposición simbólica de paisajes sonoros e imágenes que interactúan con el usuario al detectar el sistema técnico su presencia; entonces se activan sonidos de voces múltiples en el antiguo idioma 'Amazigh'¹ y otros idiomas aborígenes de culturas en territorios ocupados. A su vez, dos capas de imágenes se proyectan, representando metafóricamente las ideas de territorio, control y libertad del cuerpo del usuario en el espacio.

La presencia del usuario y su detección, mediante una cámara colocada en el techo, permite incorporar su cuerpo como territorio sobre la imagen-movimiento del mar como fondo. Esto establece un nexo de unión entre cualquier cuerpo, sin necesidad de definir su identidad, con el objetivo de transmitir simbólicamente la idea de que todo cuerpo pertenece a un espacio delimitado, sometido y/o subordinado a un territorio, donde habita el ser corpóreo que busca su liberación, su autonomía, aunque esté controlado por el sistema; en este caso, técnica y metafóricamente, este control se realiza mediante el sistema de tracking video.

La instalación invita al usuario a experimentar un entorno reactivo donde cada individuo, cada cuerpo, se transforma, simbólicamente, en un territorio flotante, una isla en libertad. Esto permite una reflexión sobre las nociones de identidad, cuerpo y su espacio delimitado en el territorio, en la tierra, lugar donde habita el ser corpóreo y que aspira a ser libre, aislado como las islas, autónomo, de ahí el título. Cuando intervienen varios usuarios, por agregación y/o separación de unidades se puede formar simbólicamente un archipiélago, o un continente.

Palabras-clave: INTERACTIVIDAD, COMPOSICIÓN SONORA, VIDEO TRACKING, SOMETIMIENTO, CUERPO, IDENTIDAD, TERRITORIO, ISLA, COLONIALISMO, AMAZIG.

¹ El 'Amazigh' era el idioma hablado por los aborígenes de las Islas Canarias antes de la colonización.

ABSTRACT

ISOLATE, el cuerpo como territorio, is an interactive audiovisual installation based on the symbolic superposition of sound landscapes and pictures. The work interacts with the viewer when the technical system detects their presence; then multiple voices sounds are activated in the antique 'Amazigh'² language and other missing languages. Simultaneously, two layers of images are projected, representing metaphorically the ideas of territory, control and freedom of the user's body in space.

The presence of the user and its detection, through a camera placed on the ceiling, allows to incorporate his body as a territory on the image-movement of the sea as a background. This establishes a link between any body, without the need to define its identity, with the aim to transmit symbolically the idea that every body belongs to a delimited space, submitted and subordinated to a territory, where the corporeal being who seeks its liberation, its autonomy, although it is controlled by the system; in this case, this control is carried out technically and metaphorically through the video tracking system.

The installation invites the spectator to experience a reactive environment where each individual, each body, is transformed, symbolically, into a floating territory, an island in freedom. This allows a reflection on the notions of identity, body and its delimited space in the territory, on the earth, place where the corporeal occupy and that aspires to be free, isolated as the islands, autonomous, reason of the title. When several users join in, by aggregation and separation this bodies can be formed symbolically an archipelago, or a continent.

Keywords: INTERACTIVITY, SOUND COMPOSITION, VIDEO TRACKING, SUBMISSION, BODY, IDENTITY, TERRITORY, ISLAND, COLONIALISM, AMAZIG.

² The 'Amazigh' language was spoken by the aborigines of the Canary Islands before colonization.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a María José Martínez de Pisón, por estar siempre cuando fue necesario, por todos los conocimientos aportados y guiarme en todo este complejo y fantástico proceso investigativo y creativo. También agradecer a Emanuele Mazza por compartir sus conocimientos y capacidades en programación con GAmuza y permitir obtener resultados favorables en las complejas máscaras de fusión de las imágenes que exige el proyecto.

También agradecer a tod@s quienes han aportado un granito de arena a este proyecto, un granito para construir esta gran isla: Marina Pastor, nunca ausente, a Raúl, siempre a disposición, a Chiara y su grupo de investigación IdeaDestroyingMuros, a José Real y Estrella Monterrey por sus ideas.

A todas esas personas, que, desinteresadamente, han aportado su voz y parte de su cultura a este proyecto como Leila, Fabiana, Cris... En especial a Hamid Asrih Rifi, traductor oficial de árabe y Bereber e investigador de la lengua Amazigh, quien ha traducido a caracteres Tifnag y ha puesto su voz en la variante del lenguaje Bereber, el Amazigh.

A mi familia, a mi madre y a mi padre por ser parte de lo que soy, y a mi sobrina por cargarme de energía en la isla afortunada.

Por si me olvido de alguien, doy un agradecimiento general a tod@s aquell@s que participaron de distintas maneras en el proceso y consecución final del proyecto.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
OBJETIVOS	8
MOTIVACIONES	9
METODOLOGÍA Y ESTRUCTURA	11
LIMITACIONES	14
1. MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL	15
1.1. PLANTEAMIENTO	15
1.2. LA DERIVA INICIAL	18
1.3. FLOTACIÓN A TRAVÉS DE LA HISTORIA	19
1.4. PODER / SOMETIMIENTO / SUBALTERNIDAD	21
1.5. ISLA Y TERRITORIO	24
1.6. EL CUERPO, IDENTIDAD, SUJETO	28
1.7. LIBERTAD	33
1.8. MAR	34
1.9. SONIDO Y LENGUAJE	36
1.10. CONCLUSIONES CONCEPTUALES	41
2. MARCO PRÁCTICO/PROCESUAL	43
2.1. PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO	43
2.2. ANTECEDENTES	45
2.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA	57
2.3.1 PROCESO	58
2.3.2. LA INTERACTIVIDAD Y LA INTERFAZ GESTUAL	61
2.3.3. VIDEO TRACKING	64
2.3.4. SISTEMA DE EXPERIMENTACIÓN SONORA	68
2.3.5. PROGRAMACIÓN E INTERFAZ GRÁFICA	70
2.4. EXPERIENCIA ESTÉTICA	79
2.5. PROYECTO EXPOSITIVO	80
3. CONCLUSIONES Y TRABAJO FUTURO	85

4. BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES CONSULTADAS	89
5. ANEXOS	93
5.1 CÓDIGO DE PROGRAMACIÓN	93
5.2. MANUAL DE FUNCIONAMIENTO	97
5.3. TEXTOS DE LAS VOCES GRABADAS	110
5.4. INFORMACIÓN DE LA ONU	114
5.5. ARTÍCULO COLECTIVO IDEADESTROYINGMUROS	116
5.6. POEMA DE AIMÉ CÉSAIRE	117
5.7. CRONOLOGÍA DE LA COLONIZACIÓN Y EXPANSIONISMO	118

INTRODUCCIÓN

El proyecto realizado para este Trabajo Final de Máster se encuentra en el marco de requisitos académicos establecidos dentro del Máster en Artes Visuales y Multimedia de la Universitat Politècnica de València. Dicho Trabajo Final de Máster responde a la tipología de proyecto aplicado y vinculado a la línea de investigación: Lenguajes Audiovisuales y Cultura Social, donde se abordan las sub-líneas Arte Sonoro, Narrativa Interactiva y Computación y sociedad; también está vinculado a la línea: Estética Digital, Interacción y Comportamientos, donde se adscriben las sub-líneas Interacción Humano Computadora (Human Computer Interaction) y Sistemas Dinámicos de Interacción.

Se propone una investigación y reflexión basada en una práctica artística sobre la condición identitaria entre el cuerpo o individuo y el territorio como elementos de explotación del sistema, oprimidos por el poder, con la intención de representarlos a través del cuerpo en libertad, 'territorios fragmentados', islas a la deriva mediante su interactividad con una interfaz gestual. Esto permite generar un diálogo entre la imagen simbólica del cuerpo del usuario, como objeto autónomo que puede conformar un territorio flotante en 'libertad', aunque limitado por la sala de exhibición, la superficie de la pantalla de proyección y el imaginario inconsciente de cada individuo. La instalación interactiva usa la presencia del usuario como parte activa de su funcionamiento, mediante su detección se origina la interacción con elementos simbólicos a través de imágenes y sonidos, para propiciar una transformación poética de la experiencia que pueda surgir ante este proyecto.

El análisis de las limitaciones del individuo, los territorios y las restricciones impuestas a través del sistema, como la explotación y las fronteras³, nos adentra en las temáticas de sometimiento y subordinación y la necesidad existencial de rebelarnos para ser autónomos. El concepto

³ No se van a analizar en profundidad estos conceptos, solo abordar de ellos aquellas cuestiones que ayudan a contextualizar conceptualmente el proyecto.

de isla como elemento libre, flotante, en analogía con el cuerpo, provoca en la conciencia una ruptura con esos límites impuestos, en busca de la libertad, de la autonomía como ser y como elemento físico y corpóreo.

El proyecto hace un análisis crítico sobre los rasgos de identidad del individuo, siendo parte de la naturaleza y, por tanto, de su vínculo con un determinado territorio, normalmente donde nacemos, del cual no podemos escapar (psicológicamente), al cual pertenecemos de raíz. Este vínculo existente entre el cuerpo y un determinado territorio permite una interacción física, necesaria y natural, y una conexión psicológica a la cual la sociedad y la política nos ata. Esta dualidad a través de las limitaciones nos mantienen aislados debido a la imposición de un poder que requiere control, expansión, explotación y regulación de estas herramientas del sistema mediante la opresión y sometimiento del cuerpo y territorio. Esta dominación reclama la constante búsqueda de la libertad por parte del individuo dominado, condición primigenia e indispensable del ser, y de los territorios usurpados, despojados y fragmentados por el dominador, pero esto es una utopía.

La intención del proyecto en general es representar poética y simbólicamente la idea de que todo cuerpo sometido, perteneciente a un individuo subalterno, a un espacio delimitado, controlado y/o subordinado a un territorio, donde habita ese ser corpóreo busca su liberación, su autonomía, aunque sea tan solo para definir y conocer su propia identidad y su carácter utópico.

OBJETIVOS

Para el desarrollo de este proyecto se plantean una serie de objetivos generales y específicos para favorecer el seguimiento, aprendizaje y entendimiento de los conceptos y planteamientos tratados, así como de la metodología empleada, pudiéndose resumir y estructurar en los siguientes puntos:

Objetivos generales

- Explorar la representación simbólica del cuerpo y territorio a través del análisis crítico de las nociones de sometimiento y el poder.

- Producir una instalación interactiva con una interfaz gestual que invite a la reflexión identitaria a través de la experiencia estética audiovisual.
- Comunicar a través de la instalación que vivimos en una sociedad sometida, siendo la libertad una utopía.

Objetivos específicos

- Reflexionar sobre la identidad y procedencia del individuo.
- Representar a los usuarios como cuerpos libres, flotantes y simbolizarlos como territorio fragmentado, islas a la deriva.
- Generar territorios comunes con la presencia y unión de cuerpos.
- Explorar recursos y herramientas en la producción artística como video tracking y arte sonoro.
- Aludir a culturas y lenguajes sometidos.

MOTIVACIONES

La motivación principal deviene de la condición personal del propio autor, por cuestiones de rebeldía, impulsada por la necesidad de rastrear el origen de su propia identidad y los acontecimientos en el territorio donde ha nacido, las Islas Canarias, y sus múltiples capas difusas sobre las problemáticas regionales y estatales pasadas y actuales. Vivimos en una sociedad que está en constante control y sometimiento, lo cual, unido a las experiencias de vida, ha provocado la necesidad de rastrear y 'conocerse a sí mismo' debido a la sensación de tener una identidad 'despojada', y en parte condicionada. Todo ello también unido al origen de su apellido, el cual proviene de la ciudad Toledo, nombre coincidente con el propio apellido.

Su condición de isleño, y de haber nacido en un territorio que considera colonizado, son los detonantes principales que despiertan esa curiosidad sobre su propia identidad. A ello se suman vivencias y conocimientos adquiridos en el campo cinematográfico y audiovisual en su formación como Director de Sonido Cinematográfico en la Escuela Internacional de Cine y TV de San Antonio de los Baños, Cuba. Estas experiencias durante cinco años en el revolucionario país caribeño, antigua colonia española, incitaron las cuestiones sobre la propia identidad y la

procedencia de los individuos, sean del territorio y raza que sean, y de sus propias condiciones de vida, ahí donde estén viviendo. La experiencia en la isla de Cuba permitió comprender conceptos como mulato, mestizo, guajiro, criollo, 'gallego', 'isleño' y otros. La historia de la colonización nos muestra cómo se sometió a los antiguos habitantes de las Islas Canarias, los guanches, y las migraciones forzó que estos individuos tuvieran que emigrar como mano de obra a América, produciéndose una doble opresión. Los canarios eran, por tanto, esclavos que sometían a los indígenas de los nuevos territorios descubiertos en América. De ahí que en la actualidad, a pesar de los siglos transcurridos, exista una desigual empatía entre las personas originarias de las Islas Canarias y los principales opresores provenientes de la península Ibérica, de España (antes Castilla). Tal es así que a las personas de España les denominan, de forma general y despectiva, 'gallegos', mientras que a las personas de las Islas Canarias se les conoce como 'isleños', de una forma asertiva, cercana, existiendo una clara diferenciación de trato. Ya este tipo de conducta, de menosprecio hacia unos y cercanía hacia otros, genera unas desigualdades de clase y raza que se manifiestan a lo largo de la historia con la imposición del poder expansionista y de explotación.

Estas vivencias en Cuba y posteriormente en otros países latinoamericanos y europeos me han hecho reflexionar y ser consciente del total desconocimiento de mi propia identidad, lo cual condiciona esta investigación sobre la colonización y la historia de las Islas Canarias, Latino América y demás territorios colonizados como parte de este proyecto y así plantear una analogía y reflexión sobre el sometimiento que sufre en la actualidad la sociedad en general a través del sistema capitalista y la globalización.

El hecho de haber trabajado en un proyecto audiovisual, el cortometraje Amán, de la Directora Estrella Monterrey, para el Museo El Tendal, en La Palma, también despertó mi interés por la cultura y la lengua utilizada en la antigüedad, antes de la colonización, en Las Islas Canarias. Estos conocimientos sobre la lengua Amazigh, que es un

variante de la lengua Bereber utilizada en el Rif de Marruecos, me ha impulsado a conocer esta cultura ancestral.

METODOLOGÍA Y ESTRUCTURA

Para este proyecto el procedimiento a seguir está basado en la búsqueda de documentación, lectura y fundamentación acerca de los temas y conceptos tratados desde la vertiente teórica y práctica. Al tratarse de la realización de un proyecto aplicado e interdisciplinar, se ha planteado una investigación basada en la práctica artística, como elemento fundamental del proyecto, con un carácter procesual, con el fin de rastrear y conocer el contexto que aborda el proyecto y obtener un amplio conocimiento que permita y ayude a comprender cada tema. Se trata de una metodología híbrida, una triangulación de métodos que tienen un carácter más cualitativo en la parte teórica y cuantitativo en algunos aspectos técnicos de la parte práctica.

El proyecto se desarrolla en dos fases relacionadas entre sí: 1) el análisis y reflexión teórica; 2) su consecución como práctica artística, y aunque se sitúen en la memoria una detrás de otra para su mejor comprensión, se han realizado de forma paralela en el tiempo. En ambas fases se parte del trabajo conceptual basado en los conceptos de cuerpo, identidad, territorio, sometimiento, poder y la dicotomía ente la autonomía y el control. Se centra en el desarrollo de una parte conceptual basada en referentes tanto bibliográficos como artísticos que trabajan en torno a las relaciones existentes entre la filosofía, sociología, antropología, política y sus manifestaciones en el arte, haciendo un análisis que va de lo general a lo particular.

La primera fase, **Marco Teórico-Referencial**, consiste en el estudio e investigación de datos e información relacionados con sistemas sociales, económicos y políticos que infringen el sometimiento y opresión (capitalista, imperialista, políticas migratorias, ...), hasta entrar en el ámbito de la indagación de nuestra identidad y las limitaciones del individuo en la sociedad y de los territorios, como es el caso de las islas. Esta parte se aborda con el estudio, análisis teórico y referentes artísticos

con el objetivo de proponer una analogía entre la identidad del individuo, del cuerpo, con el territorio, como elementos que no escapan de la naturaleza (Saramago 1999, 209), ni a la explotación, ni sometimiento.

La parte conceptual se inicia con la contextualización histórica donde se fundamentan los procesos de subordinación a los que ha sido sometido el individuo hasta la actualidad basada en textos de Mignolo y Fanon, Mbembe, Spivak y sus relaciones con la noción sobre la libertad que plantea Hannah Arendt y John Gray, así como documentos de las Naciones Unidas relativos a las Resoluciones de Declaración sobre la Concesión de la Independencia a los Países y Pueblos Coloniales. Con el concepto de colonización de fondo, y como elemento motivador para enfatizar sobre las desigualdades sociales provocadas por las ansias de poder, se tratan conceptos relacionados con individuos subordinados a través de las teorías de subalternidad y sujeción de Judith Butler y Gayatri Spivak. También otros autores proponen textos que estudian conceptos de control, como Deleuze, y sometimiento, con Michel Foucault, aportando concepciones sobre las *tecnologías de poder*. Estas nociones posteriormente son criticadas por teorías de poscolonización de Mbembe y los martinicos Frantz Fanon y Aimé Césaire, y la decolonización con autores como Walter Mignolo y Aníbal Quijano. En este sentido, también es vital el análisis y comprensión del concepto de cuerpo que trata Mbembe, Césaire, Fanon y Foucault y el concepto de isla y territorio que plantean autores como Serres, Mbembe, Saramago y Fanon.

En la segunda fase, **Marco Práctico-Procesual**, se desarrolla y registra el proceso de creación donde se tratan y plasman las acciones, herramientas y elementos necesarios para llevar a cabo la instalación interactiva audiovisual. Aquí se detallan distintas fases de observación, análisis, puesta en práctica, experimentación con dispositivos y creación, abordado mediante apuntes, borradores, mapas conceptuales, bocetos, vídeo, fotografía, instalación física de los dispositivos y mapa de la instalación. Este capítulo termina en el apartado Proyecto Expositivo con la documentación relativa al montaje final de la instalación.

Esta fase se inicia describiendo la idea inicial del proyecto y su planteamiento práctico. Posteriormente se hará mención y se tendrá en cuenta los antecedentes de obras artísticas relacionadas. En este sentido, con determinadas referencias vinculadas conceptual y técnicamente, se introduce los conceptos de vídeo tracking y composición sonora como herramientas que permiten llevar a cabo la propuesta. Se continúa detallando a través del desarrollo y metodología la consecución práctica, y su fundamentación teórica con el uso de la interfaz gestual y la interactividad como elemento activo.

Luego, se realiza un análisis y desarrollo de la instalación para la consecución de la propuesta de audio, con el sonido del mar y voces con idiomas ‘enterrados’ por la colonización, y la propuesta práctica visual, en este caso a través de vídeo y de otros elementos y capas relacionados con el video tracking. Se explicarán los elementos principales de la programación para que, tanto el sistema de audio como el visual, aporten la interacción con el usuario, realizada con el *software* GAmuza. Tras ello, se describe el diseño físico y audiovisual del proyecto, lo cual genera un prototipo de montaje visual y sonoro a ejecutar en la sala, donde el usuario interactúa con dichos dispositivos.

En la descripción práctica se aporta un esquema de funcionamiento general para su fácil comprensión. También, ya realizada la instalación, se presenta una explicación de cómo se debe llevar a cabo el montaje y su funcionamiento. Luego, se realiza una breve explicación del lenguaje de programación usado para que la instalación física establezca la iteración informática y la consecuente interacción con los usuarios potenciales a través de la interfaz gráfica aplicada al proyecto. Se aporta información relativa al estudio de actuación del propio sistema con el usuario a través del diagrama de interacción y una explicación de los resultados relacionados con lo esperado en el proyecto.

Finalmente, en Conclusiones y Trabajo Futuro, se aporta una reflexión sobre la resolución final de la instalación, limitaciones y dificultades encontradas en el desarrollo del proyecto a nivel teórico y práctico y la ‘nueva visión’ de las posibilidades técnicas, conceptuales y de métodos

de instalación para futuras representaciones artísticas. También se dispone la bibliografía y referentes utilizados para fundamentar y conseguir el correcto funcionamiento del proyecto y una parte donde se incluirá información extra para su comprensión en forma de anexos.

LIMITACIONES

El análisis teórico revisa y explora temas y conceptos tangenciales necesarios para la comprensión, generación de vínculos contextuales y fundamentar la consecución práctica, siendo relevantes para armar conceptualmente el proyecto, aunque no es nuestro objetivo la investigación y desarrollo de estas nociones. Se requiere, por tanto, solo su comprensión y relación con el planteamiento del proyecto, como son el colonialismo, fronteras, mapas, límites naturales y ficticios en el territorio, Estados-Nación, geopolítica, biopolítica y otros.

También se hará mención de distintos sistemas económicos, sociales y políticos para poder contextualizar y comprender con mayor facilidad cómo influenciaron dichos sistemas en la historia y su aportación a la propuesta conceptual, pero nunca se profundizará en dichos términos. En este análisis no hay una relación cronológica imperante pero si se tendrán en cuenta la aparición de ciertas tendencias y conceptos para su mejor relación, explicación y apoyo teórico, pasando desde los mecanismos de control ciudadano que ejercían en las antiguas civilizaciones hasta el uso de nuevas tecnologías para el control de la sociedad en favor del poder en la actualidad.

Se debe recordar la existencia de un límite de páginas para el desarrollo del presente proyecto por lo que es fundamental hacer una selección exhaustiva de aquellos temas y autores más relevantes, con base en los criterios metodológicos establecidos anteriormente.

1. MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL

1.1. PLANTEAMIENTO

La investigación se emplaza en un ámbito y contexto que fundamente y dé sentido utópico y poético a la instalación final, que toma como referencia la novela *La balsa de piedra* de Saramago. La propia novela y la perspectiva simbólica del proyecto permite interrelacionar y facilitar analogías entre la ficción y la aportación idílica de cada 'isla flotante' - cada usuario- que se moverá en la única dirección planteada: la mera utopía, el ser del mundo. El portugués narra como irreal la afloración de las islas o archipiélagos (Saramago 1999, 251) lo cual relacionamos con la aparición y detección –simbólica- que se genera con la presencia del usuario en la sala de exhibición.

Este marco teórico-referencial parte de la fundamentación teórica del colonialismo como advenimiento al sometimiento y sujeción impuestos tanto al cuerpo como a los territorios y sus consecuentes rupturas ideológicas y de acción posteriores. Este análisis y revisión tiene la tarea de generar una relación entre la opresión de los distintos sistemas sociopolíticos con la identidad del cuerpo y el territorio, principales afectados de tal hegemonía y exaltación de poder, para ser representados metafóricamente como territorios y cuerpos en 'libertad', a la deriva. Para ello el proyecto se posiciona en la postura ideológica del dominado a través de las teorías de postcolonización y decolonización.

Este posicionamiento establece una estrategia de producción entre los conceptos de islas como 'territorios desgajados', como se hace alusión en la contracubierta de la novela de Saramago para referirse a la ficticia flotación y deriva territorial sobre el océano, y su analogía con los cuerpos "acorralados" (Fanon 1961, 40) y despojados de su identidad por la opresión. El proyecto trata de una simulación⁴ que gira en torno a la experiencia e interacción del usuario y la irrealidad representada simbólicamente a través del proceso práctico y la experiencia artística.

⁴ Simulación entendida como la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal (Baudrillard 1997, 5)

En relación a la identidad, Fanon comenta que “ser negro y, en consecuencia, esclavo, era no tener un futuro propio, para sí. El futuro del negro era siempre un futuro delegado que este último recibía de su amo como un don: la liberación” (2016, 274). De ahí parte la necesidad de la búsqueda de la libertad –utópica– por parte del individuo –en la vida real y en la sala de exhibición– como parte de la experiencia artística, ya sea como consecución de una acción libre de motivaciones (1996, 163), según textos de Arendt, o como una ilusión, según criterio de Gray (2015, 134). Los distintos sistemas han provocado diversas nociones de la identidad. Cada individuo, cada cuerpo posee una categorización dentro del orden establecido por las organizaciones y los sistemas sociopolíticos de cada momento, de cada tiempo. Según Deleuze, las *sociedades disciplinarias*, por ejemplo, asignaban una marca identificativa al individuo y un número que indica su posición en la masa, mientras que las actuales *sociedades de control* nos asignan una contraseña mientras las masas se han convertido en indicadores, datos, mercados, “control que remite a intercambios fluctuantes” (1995, 279). Estas afirmaciones permiten representar simbólicamente, mediante la interacción visual, las limitaciones del individuo y de la propia sala mediante el uso de la técnica de video tracking que permite el control del usuario. Esta representación conjunta cuerpo-territorio como naturalezas autónomas y fluctuantes aporta analogías entre ambos elementos para que, metafóricamente, dicho binomio sea entendido como una utopía.

Estas afinidades entre realidad y ficción para fundamentar la utopía son manejadas para ofrecer un resultado final simbólico donde la propia experiencia de liberación condicionada del usuario en realidad no es tal, ya que, tanto en la sala como en la civilización, seguiremos en el terreno donde actúan los aparatos contemporáneos de dominación y explotación (Medrazza 2008, 262). Se produce de esta manera un imaginario artístico a partir del imaginario inconsciente, una ficción que permite constatar que, según Mbembe, “a menudo, la palabra o la imagen tienen poco que decir con respecto al mundo objetivo. El mundo de las palabras y de los signos se ha autonomizado a tal extremo que no sólo se transformó en una

pantalla que registra plenamente al sujeto, su vida y las condiciones de su producción, sino también en una fuerza propia capaz de liberarse de cualquier anclaje en la realidad” (Mbembe 2016, 41). Estamos inmersos en sociedades pseudo disciplinarias, donde los individuos y los colectivos operan a través de centros de encierro y al aire libre dominados por determinadas leyes en las *sociedades de control* actuales (Deleuze 1995, 277). Estas nuevas fuerzas, estos regímenes han tolerado afrontar determinados modos de liberación y sumisión mediante la gestión de la agonía de los individuos –a modo de engaño, ficción- (1995, 278).

Para fundamentar, por tanto, las analogías del cuerpo, territorio y poder, se llega a enlazar a través de textos de importantes pensadores con significados metafóricos que aluden a territorios fragmentados y despojados, cuerpos fluctuantes o desgajados y la propia noción de poder a través de Mbembe, aportando cualidades a estos como elementos en constante movimiento, en metamorfosis. Deleuze también expresa que “el hombre del control es más bien ondulatorio, permanece en órbita, suspendido sobre una onda continua” (1995, 281). Fanon es otro autor que también aporta una referencia para conectar dichas analogías: “En realidad, las naciones que emprenden una guerra colonial no se preocupan de confrontar culturas. La guerra es un negocio comercial gigantesco y toda perspectiva debe ser relacionada a este criterio. La servidumbre, en el sentido más riguroso, de la población autóctona es su primera necesidad... La expropiación, el despojo, la raza, el asesinato como objetivo se duplican en un saqueo de los esquemas culturales o, por lo menos, son condicionadas a este saqueo. El panorama cultural es despojado, los valores burlados, borrados, vaciados ...” (Fanon 1956, 26).

Este comentario sobre una “cultura despojada” permite también precisar la analogía adecuada para introducir el lenguaje, como parte de cualquier cultura, en esta ‘red’ de elementos y conceptos relacionados, a modo de nudos, como comenta el colectivo ideadestroyingmuros. Es evidente que, como ya se ha dicho, el idioma original de cada país colonizado fue eliminado y donde Mbembe afirma que “el lenguaje había sido fulminado e incluso las palabras carecían de memoria” (Mbembe

2016, 41), originando voces ‘silenciadas’. El lenguaje, por tanto, es convertido en una herramienta de asimilación cultural e identitaria de la ‘nueva realidad’, impuesta por el dominador. “No es preciso apelar a la ficción científica para concebir un mecanismo de control capaz de proporcionar a cada instante la posición de un elemento en un medio abierto” (Deleuze 1995, 284). Estas barreras y limitaciones en el actual *regimen de control* ondean por el amplio ámbito de la realidad y de la ficción. Según Deleuze, nuestra posición, lícita o ilícita, “produce una modulación universal” (1995, 284) a través de los mecanismos de control. El proyecto propone la combinación de realidad y ficción a nivel conceptual para ser representado mediante el dispositivo de control -a través del video tracking- y encierro –*disciplinario*- que delimita la superficie de la sala y la propia imagen proyectada, combinada con una experiencia sonora de “escucha reducida” y de síncreisis (Chion 1993, 36).

Son los vestigios de lo real, no los del mapa, los que todavía
subsisten esparcidos por unos desiertos que ya
no son los del Imperio, sino nuestro desierto.
El propio desierto de lo real.
(Baudrillard 1977, 6)

1.2. LA DERIVA INICIAL

Walter Mignolo asegura que “dejarse colonizar implica dejarse dominar, voluntariamente o no, por una perspectiva de la historia, la vida, el conocimiento, la economía, la subjetividad, la familia o la religión moldeada por la historia de la Europa moderna” (2007, 16). Esta dominación y opresión produce una configuración y estructura social y territorial condicionada de los pueblos oprimidos, ofreciendo una perspectiva de la modernidad eurocentrista. Debido a esta constante matriz occidental de la historia, el proyecto toma una dirección opuesta para generar un análisis y reflexión desde la postura del sometido, desde la interpretación del marginado con una corriente de pensamiento crítico con intelectuales y activistas como Mignolo, Quijano, Fanon, Mbembe,

etc. y que contribuye a la transformación poscolonial y decolonial en el campo del conocimiento y la acción. Esta deriva o nueva noción ideológica y conceptual concede una propuesta diferenciadora del proyecto que exige partir y adherirse principalmente al marco filosófico poscolonial y decolonial en las referencias geohistóricas y geopolíticas opuestas a Europa, al pensamiento colonial y opresor.

Otra deriva o descarrío es la falta de información⁵ que existe en el listado de territorios colonizados realizado por la ONU en cuyas fuentes no aparecen las Islas Canarias y otros territorios oprimidos (ver anexo). Así, el proceso de descolonización que exige la institución nunca será completado (otra utopía) como se ampara en el Comité Especial de Descolonización de la Asamblea General.⁶ ¿Se podría poner en duda que las Islas Canarias es un territorio colonizado estando a unos 2 mil kilómetros del territorio del dominador?. El pueblo canario, al igual que la mayoría de la civilización, sean marginados o de la raza o clase que sea, estamos dominados en la actualidad por el sistema capitalista y la globalización imperante, un régimen de control que nos somete mediante mecanismos invisibles, sin vacilación, no es una quimera.

1.3. FLOTACIÓN A TRAVÉS DE LA HISTORIA

Las Islas Canarias, al igual que otros tantos territorios del planeta, han sufrido la opresión y dominio expansionista durante distintas épocas de la historia por imperios como el romano, persa, griego y otros posteriores. Las islas fueron un territorio estratégico naval hacia las Américas, lo cual las convirtió en tierra colonizada por los castellanos en la travesía hacia la ruta de las especias (ilusión o ficción de la época) con Cristóbal Colón a la cabeza. El archipiélago, tanto a nivel territorial como social y cultural, actualmente son de los pocos territorios colonizados por España, junto con Ceuta y Melilla, que aún pertenecen al poder y sometimiento del opresor a pesar del descuido de la Carta de Descolonización de la ONU.

⁵ Se podría considerar como error o información esquivada que oculta intereses de poder.

⁶ Resolución 1514 (XV) de la Asamblea General de la ONU del 14 de Diciembre de 1960 <http://www.un.org/es/decolonization/nonselfgovterritories.shtml> [Accedido 14 Mayo 2018]

Las Canarias, al igual que América, no estaban ubicadas en el mapa hasta su colonización por parte de Castilla. El archipiélago canario, situado a gran distancia de la costa sur de la Península Ibérica, de España, tiene una insalvable barrera natural, el mar, que lo hace geográficamente independiente y aislado de cualquier otro territorio, sea continente o país. Esta distancia origina un debate relacionado con su historia, identidad, su agregación o cohesión territorial, la colonización, imperialismo, globalización, sistemas políticos y otros conceptos relacionados con su conquista y mantenimiento actual de la dominación.

Estos territorios existían antes de la colonización y sus pobladores también, pero no estaban oprimidos por un poder exterior. Mignolo afirma que "América nunca fue un continente que hubiese que descubrir sino una *invención* forjada durante el proceso de la historia colonial europea y la consolidación y expansión de las ideas e instituciones occidentales." (2007, 28). La colonización y la continuación imperialista implica la aceptación –o no– de unas estructuras bio y geopolíticas impuestas debido al expansionismo manifestado a través de la conquista de territorios y la dominación de la población de dichos territorios (ver anexo). Por tanto, como aclara Quijano (2000, 237) "la estructura de poder fue y aún sigue estando organizada sobre y alrededor del eje colonial."

Este cuestionamiento eurocentrista es crucial para la comprensión de la modernidad y está basado en los movimientos emergentes debido a las desigualdades sociales y territoriales en los territorios ocupados, los cuales exigen encontrar su 'identidad nacional' como pueblo, su autodeterminación como territorio. Estas acciones rebeldes se producen con la descolonización de diversos países a través de la violencia, generalmente, para dar fin a la opresión imperialista, capitalista y la globalización posteriores. Según la ONU, aún existen 17 territorios colonizados o no autónomos⁷ que no poseen su soberanía. Como ya se ha comentado, faltarían las Islas Canarias en dicho listado, entre muchos otros territorios con las mismas circunstancias como las Azores (Portugal),

⁷ Listado de la ONU de territorios no autónomos:
<http://www.un.org/es/decolonization/nonselvgovterritories.shtml> Accedido 14 Mayo 2018

Córcega (Francia), Cerdeña (Italia)... que ‘tienen derecho’ a su soberanía, perpetuándose la desigualdad y la utopía de la liberación. Tanto la decolonialidad como la poscolonialidad tienen enfoques analíticos y prácticas sociales, económicas y políticas contrarias a los pilares de la civilización occidental: la colonialidad y la modernidad, y establece la *gnosis* del oprimido, la *razón subalterna*. El ‘individuo’ colonizado era considerado un animal, incluso tratado como objeto de explotación y quien no tenía voz. En este sentido, Mignolo hace una crítica al pensamiento opresor de Erik Wolf para deslegitimar la ‘ofensiva’ categorización que hace sobre los colonizados donde, “según el concepto regional de historia definido en el mundo occidental desde la antigua Grecia hasta la Francia del siglo XX, las sociedades sin escritura alfabética o las que se expresaban en lenguas que no fuesen las seis lenguas imperiales de la Europa moderna no tenían historia.” (Mignolo 2007, 17). El proyecto se opone al pensamiento centrado en Europa y, al igual que la decolonización, establece una barrera, como el mar y las islas, a los modos de pensar ‘universal’ de Europa, lo cual permite reescribir o reinterpretar la historia desde otra lógica, otro lenguaje y otro marco de pensamiento (Mignolo 2007, 25) y reflexionar sobre esa “especie de deformador universal” (Deleuze 1990, 280) a través de las sociedades de control actuales. De esta manera, paralelamente, se aporta una representación artística crítica, reflexiva y rebelde.

1.4. PODER / SOMETIMIENTO / SUBALTERNIDAD

A la hora de afrontar y plasmar teórica y prácticamente este proyecto se considera esencial el análisis y crítica del concepto de sometimiento, subalternidad y sujeción como mecanismos de poder y control impuestos. Esta opresión sobre los pueblos y territorios, generando las colonias como “auténticos laboratorios de la modernidad”⁸ (Mezzadra 2008, 15), son experiencias expansionistas que promulgaban ideales y doctrinas de superioridad (de raza y de clase, de territorialidad) y prácticas en forma de

⁸ Introducción de Mezzadra en los ensayos del libro *Estudios Postcoloniales* donde intervienen más autores.

extensión de la autoridad y el control de un pueblo o estado sobre otro en inferiores condiciones económicas, políticas y/o militares. Esta autoridad del dominador (colonizador) sobre el dominado (colonizado) se realizaba con el propósito de la conquista de un determinado territorio, normalmente ultraperiférico, la explotación económica y el exterminio o reducción (genocidio) de los pueblos y culturas no deseadas por el dominador. El ejercicio de estas relaciones de poder implican una evidente represión. Esta dominación provoca la usurpación y apropiación de territorios ajenos, de sus recursos, de su riqueza e incluso de su propia identidad. En la actualidad el régimen de control, surgido a partir de las sociedades disciplinarias ya mencionadas, pretenden mantener a las masas ocupadas, consintiendo su agonía tanto en sistemas abiertos como cerrados –la sala de exposición- y donde ya “no hay lugar para el temor ni para la esperanza, sólo cabe buscar nuevas armas” (Deleuze 1990, 278), otra ideología y reflexión.

En los últimos siglos la evolución -o involución- del ser humano ha sido frenética, muchos descubrimientos científicos que mejoran la condición humana, alargando la vida, pero esa evolución también se ha confrontado a través de las ansias de expansión de ciertas esferas de poder e institucionales, las cuales han repercutido negativamente, en gran parte de casos, en la autonomía de los pueblos, los territorios y los individuos. El paso del tiempo llevó a experimentar condiciones políticas destructivas como ha sido el colonialismo y el imperialismo que dejó de lado la premisa esencial que ordena que la tierra sea un lugar habitable para los hombres y mujeres. Luego, estos sistemas de mediaciones ‘legales’ sirven para controlar y proteger la vida de las personas, llevando la sociedad al sometimiento, forma de poder “inequívocamente externo al sujeto, algo que le es impuesto contra su voluntad, [...]. Esta vulnerabilidad permite definir al sujeto como un tipo de ser explotable.” (Butler 1999, 31). Ya hace varias décadas que Deleuze hacía referencia a ello, manifestando incluso que “el hombre ya no está encerrado sino endeudado” (Deleuze 1990, 283).

El siguiente punto a tratar es el carácter físico del poder que argumentamos inicialmente con las *tecnologías de poder* que plantea Foucault, las cuales “determinan la conducta de los individuos, los someten a cierto tipo de fines o de dominación, y consisten en la objetivación del sujeto” (1990, 48). Este trato del poder como herramienta de opresión y del individuo como objeto es también tratado por Butler quien asegura que “el sometimiento sería el efecto paradójico de un régimen de poder por el cual las mismas «condiciones de la existencia», la posibilidad de persistir como ser social reconocible, exigen la formación y el mantenimiento del sujeto en la subordinación” (1999, 39). Estos comentarios siguen la línea crítica que aporta Foucault: “en efecto, nada es más material, más físico, más corporal que el ejercicio del poder...” (1980, 105). Estas palabras se basan en la argumentación que el filósofo francés hace sobre el cambio del régimen disciplinario en la segunda mitad del siglo XX al régimen de control –invisible- que padece la sociedad postmoderna, heredado por la sociedad actual.

Retomando la relación entre sometimiento, cuerpo y territorio, Mbembe asegura que “la propia ocupación colonial es una cuestión de adquisición, de delimitación y de hacerse con el control físico y geográfico: se trata de inscribir sobre el terreno un nuevo conjunto de relaciones sociales y espaciales. La inscripción de nuevas relaciones espaciales consiste finalmente en producir líneas de demarcación y de jerarquías, de zonas y enclaves; el cuestionamiento de la propiedad; la clasificación de personas según diferentes categorías; la extracción de recursos y, finalmente, la producción de una amplia reserva de imaginarios culturales” (Mbembe 1999, 43). Este imaginario al que alude es elemental para asociar esas relaciones entre individuos y territorio que inspira esta representación artística y poder crear así un ejercicio de reflexión crítica a través del imaginario inconsciente.

El poder mediante el sometimiento es una herramienta, que, al igual que el cuerpo y el territorio, requieren de movilidad, de ahí que Mbembe (2016, 242) afirma que “no es posible encerrar el poder dentro de los límites de una forma única y estable, [...], todo poder lo es por su

capacidad de metamorfosis”. El poder, por tanto, es representado a través de la paradójica y utópica libertad del cuerpo y territorio con los movimientos del usuario en la sala de la instalación a través del video tracking. Luego, como ya se ha comentado, el proyecto parte desde la noción y reflexión opuesta al opresor donde el colonizado busca, a través de la acción y lucha, su autonomía en un ejercicio contra el opresor, el eurocentrismo. En línea con lo que señala Foucault: “no existen relaciones de poder sin resistencias” (Foucault 1980, 171).

Según las teorías de sujeción que proclama Butler, “el poder no es solamente algo a lo que nos oponemos, sino también, de manera muy marcada, algo de lo que dependemos para nuestra existencia y que abrigamos y preservamos en los seres que somos” (1999, 12), como parte del proceso del devenir del sujeto, del cuerpo. Este acontecer “no es un asunto sencillo ni continuo, sino una práctica incómoda de repetición, llena de riesgos, impuesta pero incompleta, flotando en el horizonte del ser social” (Butler 1999, 41). Esta flotabilidad simbólica de la vida, del poder, mantiene relacionado la condición del sometimiento en el ámbito del cuerpo y del territorio, lo cual nos permite adentrarnos en los siguientes elementos para definir el proyecto.

1.5. ISLA Y TERRITORIO

“Podemos no conocer nuestro país,
pero conocemos nuestra tierra”
(Saramago 2009, 199)

La isla es un término que podría ser interpretado de distintas maneras debido a su dilatado carácter simbólico. A través de otras manifestaciones artísticas como la literatura, el cine, etc., las islas están relacionadas con conceptos de paraíso, exotismo, tropical, tesoros perdidos, viajes, refugio, distancia,... En la novela de aventuras de Stevenson, *La isla del tesoro*, todos los sucesos giran en torno al tesoro escondido en un desconocido e idílico lugar. En esta aventura –también llevada al cine– el cuento se define en una “isla lejana y solitaria” (Stevenson 1969, 90). Las distancias

físicas y psicológicas que separan estos territorios y sus gentes del resto a través del mar es esencial en cualquier relato –y para este proyecto.

En la película *The beach*, (2000) del director Danny Boyle, la historia acontece en otro territorio aislado, perdido en el continente asiático, isla plasmada como paraíso perdido, un sueño del que los protagonistas no quieren despertar. También es importante la novela *Robinson Crusoe*, de Daniel Defoe, que tiene una trama donde un marino inglés naufraga en una isla desierta quien tiene experiencias colonialistas y de supervivencia. Deleuze hace una análisis de la novela de Defoe y trata el concepto de 'isla' como una frontera, haciendo alusión al lugar de combate donde “se juega el apresamiento o la liberación de todos los elementos” (1969, 214). Incluso el filósofo comenta que dicha ficción para Defoe es “el instrumento de una búsqueda: búsqueda que parte de la isla desierta y que pretende reconstruir los orígenes y el orden rigurosos de los trabajos y las conquistas que de ellos se logran con el tiempo” (Deleuze 1969, 214). Esta búsqueda no es del todo real, lo cual se compara con la respuesta que Tournier hizo a ese relato, porque en su caso al naufrago no se le permite que abandone la isla, planteando una desviación fantástica de nuestro mundo.

De forma más general, Edmundo O’Gorman hizo una reflexión sobre las proporciones de territorio en que estaba distribuida la superficie terrestre entre el mar y la tierra. Esta preocupación geográfica en la antigüedad obligó a considerar “como caso de excepción la existencia de tierra no sumergida” (1976, 46), lo cual permitió imponer el carácter insular de esa porción de territorio que formaba la Tierra, extensión donde habitaba el hombre, *la Isla de la Tierra (orbis terrarum)*. El mundo, *domicilio cósmico del hombre*, se aloja sobre la Tierra, lo cual fundamenta su identidad material, es decir, concebir al cuerpo humano como tierra, lugar del universo en que podía vivir el hombre en razón de su naturaleza misma (O’Gorman 1976, 51). Con estas afirmaciones del historiador mexicano nos permite ‘universalizar’ el concepto de isla en la instalación y relacionar la fisicidad y unión simbólica entre el cuerpo y territorio a través de la isla y sus litorales colindantes de ultramar.

Para este proyecto la intención es aportar al concepto de isla un carácter positivo, el paraíso soñado, aunque deviene de su propia condición de aislamiento, de ahí el título. Su definición como territorio aislado, superficie rodeada totalmente por agua, es una característica que, según Serres, está asociado a lo universal de la soledad (1995, 144). Esta condición de elemento apartado, separado, se relaciona con el cuerpo del individuo que actúa de forma aislada, individual –y conjunta si conformara un archipiélago por agregación–, como parte de la intención de la instalación. También tienen una relación de transformación donde “la isla cambia de figura en el curso de una serie de desdoblamientos, así como el propio Robinson cambia de forma en el curso de una serie de metamorfosis” (Deleuze 1969, 214). De esta manera se plantea una asociación simbólica del territorio representada mediante la fisicidad del cuerpo –del usuario– como si fueran islas que generan en el espacio expositivo un entorno artístico, un mundo plural para ser optimistas y ‘libres’. Esta unión de elementos físicos y fluctuantes a través de la tecnología de vídeo tracking guarda relación con la afirmación de Serres: “No se trata, claro está, del mundo como nueva totalidad o como universal, [...] sino del mundo como grandes conjuntos de fragmentos, del mundo como lotes de formas. El mundo terráqueo regresa a nosotros, gracias a él, por pedazos inmensos, el viento, el océano, la orilla” (1991, 100). Se produce, por tanto, la formación del mundo en fragmentos, *territorios fragmentados* a la deriva como resume *La balsa de piedra*.

Esta unión y separación de la *tierra seca* (O’Gorman 1976, 49) es física a través de la barrera de los océanos, del mar, y política, donde se interponen límites territoriales a través de los regímenes de poder. El territorio era una masa conjunta y, con el paso de los siglos, se ha fragmentado, produciéndose movimientos de tierra naturales, una flotación natural con elementos a la deriva, la deriva continental. En la actualidad tanto Europa como Asia son territorios que están unidos físicamente. Incluso África tan solo tiene una pequeña brecha para no estar agregada al continente Euroasiático. Existe, por tanto, una división, una fragmentación cultural y política, generándose fragmentación política,

pero no 'corporal'. Esta 'irrealidad física', que deviene en la distribución geográfica a través de los mapamundi, permite una reflexión crítica de Serres: "estas proyecciones, como se dice en cartografía, este perfil móvil, volátil mejor, del mapamundi de las comunicaciones es válido para cualquier institución virtual: escuela, empresa, banca, bolsa, iglesia, cualquier representación o espectáculo, como perfil variable de la red general o combinaciones de cualquier parte de sus elementos. El mapamundi de la enseñanza virtual se ciñe al mapamundi virtual universal, como conjunto de las partes de la red. Tierra de formas fluctuantes en un océano abierto, tal es el archipiélago de la utopía" (1995, 186). Estas palabras generan un juego imaginario, utópico de representación geográfica y política, formada a través del poder, aunque el propio autor aporta una reflexión optimista que se relaciona con el concepto de isla: "el optimista dice que el universo se forma con islas" (Serres 1995, 145), lo cual tiene cierta relación con la noción de *La isla de la Tierra* de O'Gorman.

Los territorios colonizados están basados en la capacidad de extensión y de dispersión espacial, o sea, de la negociación política de las distancias. Estas identidades itinerantes y en circulación estaban –y están- determinadas por el poder, por las entidades políticas. A su vez estaban delimitadas, no por fronteras, sino por una imbricación de espacios múltiples constantemente hechos, desechos y vueltos a hacer por las guerras, las conquistas, la movilidad de bienes y de personas. De esta manera, según Mbembe, "se podría afirmar que, al operar por olas, destinos provisionales y escisiones, la territorialidad precolonial era una territorialidad itinerante. Y ésa era también una de las modalidades de constitución de las identidades" (2016, 183). Esta itinerancia o fluctuación identitaria afecta también a las gentes de dichos territorios, a los cuerpos. Por tanto, "la verdadera identidad no es necesariamente la que se fija a un lugar determinado. Al contrario, es la que permite negociar la travesía de espacios que están también en movimiento, puesto que poseen una geometría variable" (Mbembe 2016, 185), proceso o acción a plasmar en el proyecto artístico.

Para continuar con las analogías es fundamental concebir territorio y cuerpo de forma unificada, como un conjunto simbólico. Cada territorio colonizado y despojado se convierte en un elemento unitario, aislado, por tanto, como asevera Mbembe, “la colonia es el cuerpo que le da robustez y peso a la subjetividad, convirtiéndola en algo que no sólo se recuerda, sino que se experimenta visceralmente mucho tiempo después de su desaparición formal” (2016, 195), atributos que aportan una apariencia exacta, su atuendo, sus gestos, su voz (Mbembe 2016, 195). Este aspecto del territorio, simbolizado a través del cuerpo del usuario en la instalación, sin identidad y somático, aportan un carácter metafórico y utópico: “El espacio de la utopía lo poseemos ya: es el planeta” (Augé 203, 158).

Para terminar la explicación sobre isla y territorio y aportarle la necesaria relación simbólica con el cuerpo –próximo apartado- es fundamental mencionar la interesante alusión que Deleuze hace del protagonista de *Viernes o los limbos del Pacífico* de Tournier: “la serie subjetiva de Robinson es inseparable de la serie de estados de la isla” (Deleuze 1969, 214).

1.6. EL CUERPO, IDENTIDAD, SUJETO

“El poder se ha introducido en el cuerpo,
se encuentra expuesto en el cuerpo mismo...”
(Foucault 1980, 104)

En este apartado se analizan el concepto del cuerpo y se fundamentan sus relaciones con dominación y el territorio como isla. Según Foucault, “el individuo, con sus características, su identidad, en su hilvanado consigo mismo, es el producto de una relación de poder que se ejerce sobre los cuerpos, las multiplicidades, los movimientos, los deseos, las fuerzas” (1980, 120). Esta condición del cuerpo y su carácter de “sujeto itinerante” (Mbembe 2016, 260) ampara la unión simbólica y cambiante del cuerpo con el territorio y el poder. Estas relaciones son actos que se producen en un determinado espacio que habita el ser y se producen las

experiencias del sujeto donde, según Mbembe, “el acontecimiento por excelencia es siempre flotante” (2016, 240). Se plantea, por tanto, un ‘escenario’ en que se produce un régimen de intercambio entre lo imaginario y lo real, pudiendo estos elementos articularse para producir al otro y viceversa (Mbembe 2016, 240), conformando la representación activa y metafórica propuesta.

Históricamente la identidad de cada individuo y su cultura está determinada por su lugar de nacimiento y por un territorio delimitado, condicionando nuestro transcurrir en la vida. La situación de los territorios colonizados y sus gentes deviene en una identidad coartada por la opresión, siempre subordinadas o sometidas a una autoridad exterior, ultraperiférica. Esta dominación, según Foucault, “establece marcas, graba recuerdos en las cosas e incluso en los cuerpos; se hace contabilizadora de deudas. Universo de reglas que no está en absoluto destinado a dulcificar, sino al contrario a satisfacer la violencia” (1980, 17). Esta sujeción manifestada mediante los mecanismos de poder ha provocado durante distintas épocas de la humanidad una desigualdad entre los individuos, ejerciéndose control directo sobre los cuerpos, sobre las poblaciones dominadas y sus territorios. Se consiente así deslegitimar la actuación de los sujetos dominados, en todos los terrenos de la vida, su deshumanización. Según Foucault, haciendo referencia a las sociedades disciplinarias y de control, “el cuerpo está aprisionado en una serie de regímenes que lo atraviesan” (1980, 19).

Dicha deshumanización se logra con la violencia física y mental, mediante la cual el colono quiere inculcar una mentalidad servil a los nativos, de ahí que Mbembe comente que “una de sus funciones no sólo era vaciar el pasado del colonizado de cualquier sustancia, sino también privarlo de futuro” (2016, 290). También argumenta que “producir al negro es producir un lazo social de sumisión y un cuerpo de extracción, es decir, un cuerpo completamente expuesto a la voluntad de un amo que se empeña en obtener de él la máxima rentabilidad” (Mbembe 2016, 49). Se establece una nueva élite política y económica de control de la población dominada para apropiarse -colonialismo tradicional- de los recursos del

país sometido, provocando un genocidio humano ya que el indígena “es el mal absoluto” (Fanon 1961, 32). Si esas circunstancias se dieron en épocas pasadas, sobre el presente Mbembe nos señala que “sin la destrucción del prejuicio, la igualdad no puede ser más que imaginaria. Porque por más que la ley haga de él un igual, el negro jamás será un semejante”⁹ (Mbembe, 2016, 160). Estas diferencias entre los distintos individuos, cuerpos, se presentan siempre inmutables y se fundamentan en la naturaleza misma, lo cual genera un espacio infranqueable entre el esclavo o marginado y el europeo (Mbembe, 2016, 160), produciendo el aislamiento del cuerpo, cualidad del territorio aislado o isla simbólica a representar.

Estos mecanismos reguladores sirven para analizar la “inexistente independencia del cuerpo en relación al territorio, imposición a priori y perenne ejecutada por el poder y del propio sistema, en cada estado, en las políticas, siendo dependientes. Toda política es regulación, no induce a la libertad” (Modenisi 2012, 9). Esta sujeción y regulación fustiga a un sometimiento corporal, territorial y social, que limita, priva de la libertad y la consecución del deseo, generando al esclavo, a la clase baja, a la clase oprimida. Se trata de un cuerpo sometido, dispuesto para la producción que 'gobierna' el sistema, sea social, político o económico, en un determinado territorio. En este sentido, Foucault afirma que la esencia existencial de la mecánica de poder está “en el punto en el que el poder encuentra el núcleo mismo de los individuos, alcanza su cuerpo, se inserta en sus gestos, sus actitudes, sus discursos, su aprendizaje, su vida cotidiana” (1980, 89). Mbembe llega más lejos y afirma que, para el cuerpo dominado, el esclavo, “la abolición del principio de servidumbre no significa necesariamente la libertad de los esclavos y la igualdad de división de bienes” (2016, 161), siendo utópica, porque, mucho más adelante en ese mismo texto, Mbembe afirma que el esclavo, el dominado aspira a “convertirse en un hombre entre los hombres” (2016, 294).

⁹ Habla de la negritud, pero a mi entender considero que engloba a todos los dominados, al esclavo en general, explotados sin distinción de raza, ni clase, ni género.

Los pueblos dominados experimentan la asimilación de la cultura del opresor a través del cuerpo, la lengua, el territorio, despojándoles de identidad, de la autodeterminación. Esta asimilación, que sufraga paralelamente a la enajenación¹⁰ sistemática del pueblo oprimido, se debe al carácter global y autoritario del opresor, quien, según Fanon, “llega a imponer al autóctono nuevas maneras de ver, singularmente un juicio peyorativo en cuanto a sus formas originales de existir” (1956, 16), así, el *náufrago* se arroja sobre la cultura impuesta. Se produce una metamorfosis sustancial de la colonia ya que “tener el poder es, en consecuencia, saber dar y recibir formas. Pero es también saber desprenderse de formas dadas, cambiar todo manteniéndose iguales, abrazar formas de vida inéditas y entrar una y otra vez en nuevos vínculos con la destrucción, la pérdida y la muerte. El poder es también cuerpo y sustancia” (Mbembe 2016, 242). Estos cambios impuestos consiguen “disolver la identidad de cada cosa en el seno de una infinidad de identidades sin relación directa con el original” (Mbembe 2016, 258), aunque, según el mismo autor, “la identidad sólo puede experimentarse de una manera fugaz” (2016, 261), condición que se une a la utopía y mutación de todos sus elementos en la ejecución práctica. Según el autor camerunés, el cuerpo es “una red de imágenes y de reflejos heterogéneos, una densidad compacta y líquida, huesuda y sombría, una forma concreta de la desproporción y de la dislocación siempre a punto de desbordar lo real” (Mbembe 2016, 245). Por tanto, de cierta manera, la relación entre cuerpo y territorio se fragua en el tránsito que se establece entre el cuerpo material y el cuerpo social, produciendo un cuerpo-territorio simbólico -práctica artística-, de ahí el título, pretendiendo expandirse más allá de la materialidad que ya posee y de sus funciones como ente social a través de las relaciones provocadas. Esto quedaría refrendado a través del texto de Nuria Enguita en el prefacio del catálogo *El pulso del cuerpo: usos y representaciones del espacio* (2018)¹¹. Aquí

¹⁰ Según Mbembe este concepto se encuentra en los textos oficiales bajo el nombre de asimilación

¹¹ Exposición realizada en Centre d'Art Bombas Gens como parte de la colección *Per amor a l'art* (Valencia, 2018).

comenta que “habitamos el espacio con nuestros cuerpos, nos construimos en nuestra experiencia sensorial del espacio y en la interacción con los objetos” (2018, 15), por tanto, el espacio nos afecta y nos produce, parte de lo cual es representado en este proyecto artístico.

Por otro lado, también es interesante crear un vínculo entre el cuerpo y el poder y la imposibilidad de goce de la libertad por parte del ser a través de textos de John Gray quien hace distintas alusiones comparativas del humano con el títere y la marioneta. El títere, comenta, está “controlado siempre por una mente externa, no puede escoger su forma de vivir” (2015, 11), sus movimientos, al igual que el del cuerpo, están dirigidos por la voluntad de otro. El autor afirma que “en algún futuro giro del ciclo puede que vuelva la libertad en las relaciones de los seres humanos entre sí; pero de momento, y en el futuro que puede preverse claramente, sólo la libertad que puede alcanzarse en el interior de cada ser humano puede ser segura [...], creer en el poder liberador del conocimiento se ha convertido en la ilusión dominante de la humanidad moderna” (2015, 132); ilusión o ficción que requiere el proyecto.

Para terminar el análisis sobre el cuerpo y dar paso al concepto de libertad, es importante manifestar el carácter utópico que conlleva la ejecución artística final. Para ello, se considera lo más adecuado concluir esta parte teórica con el crítico y reflexivo texto, en forma de diálogo, que se aporta con la referencia cinematográfica de la película *El gran dictador*, de Charles Chaplin. En dicho largometraje, la primera obra sonora del aclamado director, lo cual permite ‘dar voz’ a su obra y representación crítica de los sistemas de producción y políticos, expresa y fundamenta su concepción sobre la intención utópica del devenir del propio individuo:

**“...el camino de la vida puede ser libre y
bello pero lo hemos perdido.”**

1.7. LIBERTAD

Por otro lado es indispensable aclarar la postura del proyecto en relación a la libertad. Según Marina Garcés, la liberación se obtiene por nuestra capacidad de conquistarla en el entrelazamiento, “tiene que ver hoy con la capacidad de explorar el lazo y fortalecerlo: los lazos con un mundo-planeta, reducido hoy al objeto de consumo, superficie de desplazamientos y depósito de residuos y los lazos con esos otros que, condenados siempre a ser otro, han sido desalojados de la posibilidad de decir ‘nosotros’ ” (2008, 396).

El proyecto en sí insta a crear, simbólicamente, un ‘nuevo mundo’ en el que sentirnos libres aunque, paradójicamente, esto nunca será posible debido a ‘la oferta de necesidades impuestas por el sistema’. Garcés insiste en que la autonomía se obtendrá con “la valentía de una existencia que se atreve a ser afectada, a exponerse a sí misma. Ya no la conquista de la libertad como movimiento de un sujeto que se hace independiente frente al mundo y frente a otros, sino la conquista de la libertad en nuestro entrelazamiento. Explorar estos lazos desde la construcción de la autonomía como virtud colectiva es, por tanto, el horizonte del pensamiento crítico hoy” (Garcés 2008, 404), provocando el ‘nosotros’ como dimensión de nuestra existencia, nuestra identidad. Es necesario, por tanto, quitarnos ese escudo, esa protección que nos permite mantener la distancia entre nosotros y el mundo. La crítica, en este caso a través de la práctica artística, tiene que romper esta distancia, y ayudar a encontrar la valentía de nuestra autonomía interdependiente, nuestra propia libertad, la cual nunca podremos alcanzar, pero si nos permitirá acercarnos a nuestra propia identidad.

De la misma manera, la filósofa Hannah Arendt simplifica el concepto de libertad y afirma que “nuestras propias vidas están sujetas, en última instancia, a la causalidad” (1996,155), siendo la libertad un espejismo. Desde la misma perspectiva pesimista –o realista-, Gray afirma respecto al ser humano: “En lugar de soñar con convertirse en un títere firme, se rendirá a la confusión de la elección y se abrirá camino en el tambaleante mundo humano. Las Über-marionetas no tienen que

esperar a poder volar para ser libres. Al no pretender ascender a los cielos, pueden encontrar la libertad cayendo a tierra” (Gray 2015, 134). Pero si es verdad que el ser humano, al ser consciente, nada le impide eludir las barreras que determinan nuestros actos en el mundo. Aunque, en este sentido, Arendt (1996, 157) comenta: “en el momento en que reflexionamos sobre un acto que se llevó a cabo con la idea de que nuestro yo es un agente libre, parece que ese acto queda bajo el dominio de dos clases de causalidad: de una parte, la de la motivación interior y, de otra, la del principio de causalidad que gobierna el mundo exterior”, el cual nos coarta sin nuestro consentimiento la anhelada libertad, nuestra propia voluntad de actuación. La única forma de sentirnos libre es a través de la ‘libertad interior’. La autora afirma que “las experiencias de la libertad interior son derivativas, porque siempre presuponen un apartamiento del mundo, lugar en que se niega la libertad, para encontrar refugio en una interioridad a la que nadie más tiene acceso” (Arendt 1996, 158).

La intención en el proyecto no es que el usuario se aparte del mundo, protagonizando fragmentaciones territoriales simbólicas. La pretensión es crear un nuevo e idílico espacio para la reflexión donde el espectador se sienta en libertad a nivel físico, simbólico y poético, aunque sea de forma efímera y ficticia. Como parte de la experiencia artística, Arendt (1996, 165) agrega: “Los hombres son libres -es decir, algo más que meros poseedores del don de la libertad- mientras actúan, ni antes ni después, porque ser libre y actuar es la misma cosa”. El usuario se sentirá libre por el simple hecho de actuar en la sala, de interactuar para ser más exactos, de compartir un espacio de carga crítica y simbólica.

En adelante, se plantea y analiza el concepto de mar como elemento base e indispensable a nivel narrativo y creativo en el proyecto.

1.8. MAR

El mar es el elemento físico que rodea las islas y las mantiene aisladas, aportándoles una identidad característica y poética. Los isleños –identidad del autor- conciben el mar como parte de sus vidas, de ahí que sea indispensable a nivel visual y sonora el elemento marino. El mar forma

parte de sus vidas desde niños. La idea de representar a los cuerpos a la deriva es el pretexto necesario para plasmar sus siluetas sobre el vídeo del mar en una idílica y ficticia libertad como islas flotantes, 'islas a la deriva', en síncrexis con el ondeante 'murmullo sonoro marino'.

El mar es un elemento que toma forma de red que, a lo largo de la historia y en la actualidad, une y también separa, permitiendo que las vivencias se encuentren o no. Esta unión simbólica representa las alianzas en la sala formando ficticios archipiélagos y continentes produciendo *nudos de unión*, elemento conceptual usado por el colectivo ideadestroyingmuros en *Archipiélagos en lucha: las islas postexóticas*.

Las ondas marinas y su sonido son elementos que están en constante fluctuación, al igual que el cuerpo y los territorios. En este sentido, el mar fue también un elemento fundamental en las políticas expansionistas en los siglos XIV y XIX, siendo horizonte espacial de Europa a través del Océano Atlántico. Esto comenzó a transformar el epicentro de una nueva fragmentación y unión de mundos emergiendo una nueva consciencia planetaria. Mbembe ratifica que "las personas de origen africano eran el núcleo de esta nueva dinámica de incesantes idas y venidas entre una orilla y otra del mismo océano, de los puertos negreros de África occidental y central a los de América y Europa" (2016, 43). Estos movimientos y circulación de esclavos por el mar es parte esencial y simbólica que afirma la necesidad de hacer uso del mar como elemento artístico en la instalación, siendo un "producto de una tradición de viajes y de desplazamientos que se apoya en una lógica de desnacionalización de la imaginación" (Mbembe 2016, 44). Esto aporta otra concepción utópica al proyecto. Estas 'oscilaciones marinas' provocan el mestizaje¹² como tráfico de culturas, lenguas, tecnologías y religiones en oposición de la asimilación cultural del colonizador.

A continuación, se reflexiona y analiza conceptualmente la importancia del sonido y el lenguaje para el proyecto.

¹² Entendido como mezcla y encuentro biológico y cultural de razas y etnias diferentes.

1.9. SONIDO Y LENGUAJE

A nivel conceptual es importante la composición sonora debido a la carga expresiva y simbólica de la experiencia inmersiva. Existen dos fases o momentos diferentes: el sonido que se reproduce sin la interacción, donde se escucha el sonido del mar ondeante desde los altavoces frontales a los traseros; y el sonido que se reproduce con la activación del sistema interactivo a través de la aparición de *blobs*. Con la interacción se activarían todos los altavoces escuchándose en los altavoces frontales el sonido del mar y voces de idiomas perdidos por la opresión y en los traseros se escucharían las voces de idiomas del opresor y viento.

Estas voces corresponden a textos de distintas personas en el idioma 'Amazigh' y otros idiomas 'enterrados' por la colonización. El uso de estos lenguajes sirven para la creación simbólica de otro mundo, de otra perspectiva, de otra 'visión' del futuro plural. Esto permite 'recuperar' la identidad perdida –o al menos concienciar y permitir reflexionar- como derecho de libertad. En este sentido Mbembe afirma que “la destrucción de las diferencias y el sueño de imposición de una lengua única para todos están condenados al fracaso. La unidad no es más que el otro nombre con que se conoce a la multiplicidad. La diferencia positiva no puede ser más que una diferencia viviente e interpretante. Está fundamentalmente orientada hacia el futuro” (Mbembe 2016, 176). Y en la otra disposición, se activan en los altavoces traseros sonidos de lenguas opresoras y viento, generando una experiencia inmersiva con la oposición contextual, discursiva y física de las ondas en el espacio expositivo.

Como se ha mencionado, los países dominadores imponen su cultura lingüística y las gentes colonizadas adquieren, sin voluntad, el uso de la lengua del país europeo dominador, asimilándola. Esto provocó la desaparición de otras lenguas de los pueblos dominados. En este sentido, estas operaciones de asimilación de otra cultura por parte del colono provocó una “gran desestructuración de los límites entre la vida y la muerte que propició el silenciamiento del cuerpo.” (Mbembe 1999, 14) y la “negación de la palabra” al indígena (Mbembe 2016, 201), lo cual se pretende 'recuperar' en la exposición como experiencia emocional.

En el caso de las Islas Canarias, la lengua que se hablaba era el 'Amazigh', pero ha desaparecido casi por completo (en la actualidad se pretende recuperar mediante activistas). Se trata de un idioma que proviene del bereber y solo se conservan nombres personales, apellidos, nombres de pueblo y determinados lugares que aún conservan parte de la cultura que, en este caso, la Corona de Castilla, se encargó de hacer desaparecer para someter y 'civilizar' al pueblo canario. Según Mignolo, el diálogo es una utopía y este diálogo en la civilización “sólo se iniciará cuando la modernidad sea decolonizada y despojada de su mítica marcha hacia el futuro. [...] quiero dar a entender que el ‘diálogo’ se iniciará cuando deje de imponerse el ‘monólogo’ de una única civilización, la occidental” (2007, 24). Esta aseveración da pie a introducir el idioma 'Amazigh' y otros lenguajes en la interacción del proyecto. Como comenta Mbembe, “la colonia es un lugar donde no se le permite al colonizado hablar por sí mismo y ni para sí mismo” (2016, 201). Para este proyecto se pretende que el usuario pueda tener la posibilidad de ‘dar voz’, activando los distintos audios con su presencia y movimientos. Se aspira a abrir, por tanto, una nueva suerte de escritura para “redescubrir el carácter salvaje de la lengua y de resucitar la palabra, en la creencia de que sólo gracias a la plasticidad del idioma se puede obtener la plenitud del lenguaje” (Mbembe 2016, 93). Las personas, según Mbembe, “dotadas del don de la palabra,…” (2016, 102), serán escuchadas en la instalación ya que “no hay humanidad sin lenguaje” (2016, 162) a través de un ‘nuevo mundo’ a recrear.

El opresor permitió la desaparición de la cultura local del oprimido: “hay que hacerlo callar. Sea como sea, su palabra es indescifrable o, por lo menos, inarticulada. Es necesario que otro hable en su nombre” (Mbembe 2016, 205). Esta postura permite, como alegato y reflexión, la aparición de distintas voces en idiomas desaparecidos. Estas voces se basarán en una frase fundamental y clara como voz del colonizado en la parte frontal:

‘Somos islas, somos territorio’

Y por la parte trasera de la sala, se activará una frase específica que

fundamentaría el resto de textos simbolizando al opresor:

‘No somos islas, ocupamos territorios’

En este apartado es esencial relacionar estas frases con la alusiva escritura que hace Saramago en *La balsa de piedra* donde uno de los personajes proclama su identidad: *Nous aussi, nous sommes ibériques* (Nosotros también somos ibéricos). Este mensaje se difundió por todas partes, por todos los territorios, saltando incluso las fronteras, apareciendo en otros muchos países de Europa y en sus respectivas lenguas (incluso latín y dialectos regionales). Así este fenómeno, según Saramago (2000, 240), se convirtió “en grito, protesta, manifestación en la calle” como una maniobra subversiva. Este texto fue escrito “en un rincón de la pared, con miedo, como quien no pudiendo aún proclamar su deseo, no puede tampoco esconderlo” (2000, 238), como parte de la histórica represión.

Por otro lado, Marina Garcés comenta de la necesidad corpórea para el discurso y asegura que “para cambiar la vida, o para cambiar el mundo, no nos sirven entonces los horizontes emancipatorios y revolucionarios en los términos en los que los hemos heredado. Por eso los cuerpos se desencajan de los discursos y empiezan a hacer lo que sus palabras no saben decir, [...] poner el cuerpo se convierte en la condición indispensable, primera, para empezar a pensar” (Garcés 2013, 67). La autora, en este sentido, hace alusión a la necesidad del cuerpo, del individuo en su esencia, y poner el cuerpo en nuestras palabras para manifestar que somos capaces de vivir o, “a la inversa, hacernos capaces de decir lo que verdaderamente queremos vivir” (Garcés 2013, 67). El problema de la crítica no concierne a una conciencia frente al mundo sino a un cuerpo que está en y con el mundo. Garcés (2008, 396) afirma que esto acaba con el “papel del intelectual, sino también de los mecanismos de legitimación de su palabra y de sus canales de expresión”.

La práctica a nivel de audio trata de combinar diversas técnicas y ámbitos conceptuales para generar una composición y experiencia inmersiva. Esta se basa principalmente en el uso del sistema cuadrafónico -4 canales de salida independientes y 4 altavoces- para producir

conceptualmente el efecto de *diafonía* y de *síncresis*¹³ con la mezcla de lo sonoro y lo visual en la experiencia completa -a modo de *mestizaje audiovisual*. Esta combinación permite reforzar el sentido, contexto y semántica y, por parte del usuario, se producirá una *escucha reducida*¹⁴, percepción que “afecta a las cualidades y las formas propias del sonido, independientemente de su causa y de su sentido, y que toma el sonido como objeto de observación” (Chion 1993, 37), de reflexión. La *escucha reducida* es esencial en el proceso por parte del usuario ya que se trata de una nueva gestión que, como asevera Chion, “altera las costumbres y las perezas establecidas, y abre a quien la aborda un mundo de preguntas que antes ni siquiera imaginaba plantearse” (1996, 37).

Destacar conceptualmente la importancia de la voz y su interacción con la imagen. En la instalación, para los usuario “el sonido es el vehículo del lenguaje” (Chion 1993, 21), y las voces agregadas permiten una carga semántica y un *valor añadido*¹⁵. Esta voz o voces, según Chion, son un recurso audible que, mediante la *síncresis*, nos “permite establecer una relación inmediata y necesaria entre algo que se ve y algo que se oye” (1993, 17). Esta escucha genera un específico valor afectivo, emocional, físico y estético ligado tanto a la escucha causal como a las cualidades sonoras del timbre y de textura que aporta la *escucha reducida*, la esencia de la vibración, de la ondulación de las partículas dentro de la sala.

La relación sonido/imagen establece un determinado sincronismo, *sincronía evitada*¹⁶, lo cual le confiere un carácter expresivo e informativo basada en el principio de *síncresis*, permitiendo la postsincronización y la

¹³ Concepto formulado por Chion: Combinación de conceptos de sincronismo y síntesis: hace alusión a la unificación producida entre un fenómeno sonoro y otro visual cuando estos coinciden en un mismo momento, independientemente de toda lógica racional y que pueden ser influido, reforzado y orientado por los distintos hábitos culturales.

¹⁴ Percepción consciente y activa del sonido mediante elección determinada por su presencia.

¹⁵ Por valor añadido designamos el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer, en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva, que esta información o esta expresión se desprende de modo “natural” de lo que se ve, y está ya contenida en la sola imagen, reduplicando la función de un sentido que en realidad aporta y crea, sea íntegramente, sea por su diferencia misma con respecto a lo que se ve.

¹⁶ Permite escuchar la causa en el sonido mientras que las consecuencias se manifiestan en la imagen.

sonorización a nivel técnico posterior, ampliando su margen interpretativo y expresivo. El uso de voces en *off*¹⁷ se convierte, por tanto, en el instante de la representación que permite parte de la estructura del 'relato' a través de sus resonantes efectos diafónicos y técnicos. Esta 'cuadrafonía diafónica' de sonidos se quedarán en la memoria inconsciente del usuario debido a su elasticidad temporal y la interacción dinámica y activa con su presencia, creando, paralelamente 'encuentros'¹⁸ y referencias históricas y culturas ya mencionadas.

La configuración y representación de la composición sonora planteada, por tanto, se basa en el sistema cuadrafónico a nivel técnico y en el sistema diafónico a nivel conceptual. Estos sistemas, probados originalmente por Val del Omar, permiten difundir y escuchar los idiomas desaparecidos por la opresión colonial y neocolonial por los altavoces frontales -voces que eluden a lo brillante-, como parte del pasado (el pasado lo representó Val del Omar detrás del usuario) y, en la parte trasera se colocarán los sonidos de los idiomas del opresor -que inducen al subconsciente, donde opera la 'sombra de la historia'-, como representación del presente (Val del Omar representó el presente en la parte frontal), obteniéndose una experiencia sonora y sensorial activa, un discurso físico -a través de las ondas- en oposición.

La utilización del sistema cuadrafónico propuesto a nivel técnico para obtener una experiencia de sonido diafónico envolvente permitirá un 'diálogo' interno entre lo que se ve y lo que se escucha como parte del subconsciente en la propia instalación. La aparición de distintos sonidos entre los altavoces frontales y traseros permitirá una competencia que induce a la confusión, como parte de la pérdida de identidad, y a la reflexión como ejercicio del imaginario inconsciente.

Antes de pasar a la explicación y procesos técnicos, se realizará un pequeño resumen explicativo sobre las conclusiones generales que aporta la posición del autor respecto al ámbito conceptual.

¹⁷ Voz que no tiene una sincronía temporal con la imagen, pero sí narrativa y expresiva.

¹⁸ Estos encuentros dependerán de la identidad y procedencia de cada usuario.

1.10. CONCLUSIONES CONCEPTUALES

No es necesario añadir que, en una sociedad como la nuestra y en un momento histórico como el presente, el ejercicio de tratar de pensar de otro modo está bien lejos de ser un mero deporte intelectual, antes al contrario, es la condición de posibilidad misma para la creación de libertad.

(Foucault 1990, 30).

Este análisis y desarrollo teórico del proyecto se sustenta y va paralelo al proceso práctico, nutriéndose mutuamente de un modo reflexivo y creativo. Los pasos seguidos para llegar a este punto han sido cruciales a la hora de poder comprender la postura ideológica del producto artístico y del autor. Sin embargo, como ya se ha comentado en ocasiones, se trata de un proyecto artístico basado en la utopía en muchas fases explicativas de ciertos conceptos del desarrollo y a nivel práctico. Como dice Ballard, “antes estábamos convencidos de que el mundo que nos rodeaba era la realidad, por muy confuso e incierto que fuera; y de que el mundo interior de nuestra mente -nuestros sueños, ambiciones, esperanzas- pertenecía al reino de la fantasía y de la imaginación. Y bien, se han cambiado los papeles. Lo más prudente ahora mismo es pensar que lo que nos rodea es ficción pura; y que el único trocito de realidad que nos queda para sujetarnos está dentro de nuestras cabezas. La clásica distinción freudiana entre contenido latente y explícito de un sueño, entre lo real y aparente, puede ser aplicado ahora directamente a ese mundo externo tradicionalmente llamado realidad.” (J.G. Ballard, citado por Baigorri 2005, 110). Con este texto, y otras insinuaciones a lo largo del proyecto, se pretende hacer ver y dejar claro la concepción ficticia, basada en la imaginación y en el subconsciente, tomada para la producción artística, lo cual está basado, paradójicamente, en la realidad que nos envuelve y que también provoca constantes metamorfosis, derivas y fluctuaciones. Este binomio entre la propuesta ficticia planteada, la realidad histórica y actual se fundamenta en el marco teórico y es esencial para la representación artística del proyecto final.

Según Fanon, “hemos seguido, pues, el quebrantamiento cada vez más esencial de los viejos sedimentos culturales y hemos percibido, en vísperas del combate decisivo por la liberación nacional, la renovación de la expresión, el arranque de la imaginación” (1956, 36). Esta imaginación, que alude a lo ficticio, a lo ilusorio, también es tomado por O’Gorman para referirse a la idea de hombre y su posición en el territorio: “si el hombre se concibe, no ya como definitivamente hecho, sino como posibilidad de ser, el universo en que se encuentra no le parecerá límite infranqueable y realidad ajena, sino como un campo infinito de conquista para labrarse su mundo, producto de su esfuerzo, de su técnica y de su imaginación. Lejos de ser una isla ceñida del amenazante Océano, el mundo será tierra firme con permanente frontera de conquista. Será, pues, un mundo en trance de hacerse, siempre un mundo nuevo” (1976, 60). Este ‘mundo nuevo’ al que se alude es, en parte, esa imaginación o ficción que se pretende crear con la producción artística.

También se quiere hacer mención a la importancia del resultado final de la representación del proyecto. Por ello parece sensato sugerir una interesante cita de Deleuze: “No es el origen lo que aquí importa, sino, por el contrario, el desenlace y el objetivo final, descubiertos a través de toda clase de avatares” (1969, 214).

En lo que se refiere al concepto de libertad es esencial dejar claro su aporte utópico a concebir en el proyecto. Las posturas tanto de Gray como de Arendt son aportaciones pesimistas y ficticias –el autor del proyecto considera que son también reales- que están en consonancia con el resto de conceptos tratados en el proyecto y, de esta manera, agregar un valor general utópico no sólo a los conceptos, sino a la propuesta estética y práctica que se tratará posteriormente.

2. MARCO PRÁCTICO/PROCESUAL

2.1. PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

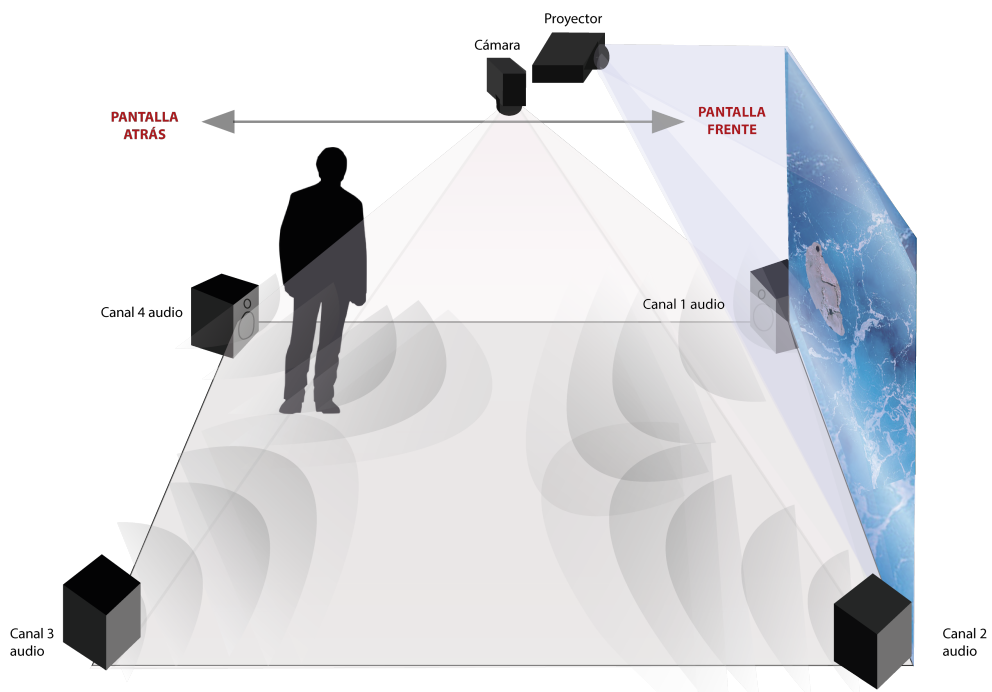
A nivel técnico existen distintos elementos de la instalación que tienen analogías conceptuales relacionadas con el fluir o las fluctuaciones de los elementos constitutivos del proyecto. Estas similitudes guardan relación, por tanto, con la fundamentación conceptual en forma de metamorfosis que también se plantea. De esta manera, por ejemplo, a nivel técnico el sonido del fluir del agua de mar produce cambios sonoros simulando el efecto Hass, que produce variaciones espaciales del sonido y aporta una sensación de “batimiento sonoro”, de ondulación espacial. Este fluir se asemeja al movimiento de los cuerpos de los usuarios que se mueven por la sala como elementos flotantes, a la deriva. También la representación de los cuerpos en forma de capas de territorios fragmentados que fluctúan, guarda relación con una de las características que Foucault asigna al poder afirmando que “transita transversalmente, no está quieto en los individuos” (1980, 144), fundamentando así el transitar continuo.

Esta aventura tecnológica, que, como atesora Mbembe con la recuperación de la identidad nacional, se trata de “un viaje de ese tipo sólo tiene sentido en la medida en que, al final del camino, se alcanza la montaña de los signos. Y ésta no se puede alcanzar más que por medio de la danza y el trance, con músicas de curación de fondo, en medio de gritos, gestos y movimientos —la voz, el aliento; una nueva idea del hombre— (Mbembe 2016, 106). Esta afirmación prueba que será el propio usuario, su imagen, parte activa de la instalación ya que es él mismo quien representará la imagen simbólica de las ‘islas flotantes’ en la pantalla final y quien activará los sonidos de las voces con su presencia. La superposición de imágenes y sonidos permiten generar y percibir estéticamente lo siguiente:

- Superposición simbólica de sonidos pregrabados
 - Múltiples voces mezcladas
 - Sensación sonora de batimiento de mar
- Superposición simbólica de imágenes

- Vídeo del mar de fondo
- Silueta del usuario conformando imagen de territorio.

El sistema sin la presencia de usuarios presenta un vídeo del mar ondeando y su sonido del mar tranquilo que aporta una sensación de relajación. La detección del usuario por tracking activa sonidos de voces en idioma 'Amazig', y otros idiomas 'sepultados' por la colonización, voces múltiples que mezclados dan sensación de fluctuación sonora, simulando sonido de mar ondeante, sonidos que van y vienen. A su vez, distintas capas de imágenes se proyectan con la silueta del usuario o usuarios. En caso de varios usuarios detectados, el video tracking permitirá la "afloración de cordilleras submarinas" (Saramago, 1999, 251) con sus cuerpos representando territorios a la deriva. Así se pueden representar islas individuales si solo existe un usuario, o de archipiélagos o continentes con la unión física de varios usuarios, territorios unificados, lo cual hace alusión a "la Isla de la Tierra" de O'Gorman, simbólica participación colectiva en oposición a la represión.



Esquema de la instalación

En la instalación se produce un paisaje sonoro que varía con la detección del usuario. Inicialmente será un sonido del mar tranquilo y al

activarse un primer *blob*, se agregan voces diversas en distintos idiomas y sonido de viento ondeando en la sala. Se produce fluctuación sonora de izquierda a derecha y de delante hacia atrás y viceversa, emulando el efecto Hass. Estas voces se mezclan y se les aplica efectos en un sistema cuadrafónico para generar una sensación inmersiva. Las distintas voces simbolizan la diversidad y pérdida cultural.

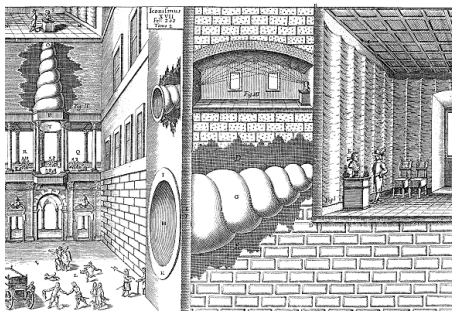
A continuación se hará un recorrido informativo sobre diversos referentes artísticos y las características a nivel técnico, temático, interacción y la experiencia reactiva y su interpretación. Estas referencias seleccionadas han sido fundamentales debido a su relación con el presente proyecto a nivel de concepto y de representación, lo cual ha permitido definir y concretar detalladamente la solución escogida para la instalación *ISOLATE, el cuerpo como territorio*. En este sentido se analizan obras de autores que han trabajado el concepto de sometimiento como base conceptual del análisis general, luego se detallan proyectos artísticos vinculados al concepto de isla y territorio; también proyectos que hacen uso de elementos materiales similares al de este proyecto como sería el video tracking y el arte sonoro y, para finalizar, se mencionan y analizan otras obras que han podido servir de inspiración y de naturaleza tangencial en diversos medios y formas de representación artísticas.

2.2. ANTECEDENTES

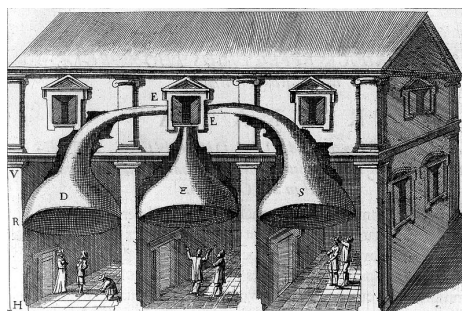
El carácter simbólico y poético de la propuesta artística basada en la representación de conceptos como sometimiento, isla, cuerpo, territorio y libertad permite un amplio abanico de interpretaciones que puedan acarrear reflexiones diversas. La instalación, a nivel técnico, se basa en un sistema de control y detección a través del video tracking y de un sistema cuadrafónico para obtener un sonido inmersivo basado en el *sistema diafónico* de Val del Omar, haciendo uso de dos señales stereo, una frontal y otra trasera. El proyecto requiere, por tanto, un estudio y análisis a nivel técnico y conceptual de las diversas formas artísticas y distintos artistas que sirvan como referencia a la propuesta.

El uso del video tracking y sistemas de detección a través de sensores ha sido muy novedoso en las últimas décadas en las prácticas artísticas destacando autores como Daniel Rozin, Thierry Kuntzel, Golan Levin y Zachary Lieberman, Brian Knep, Bill Shanon y Camille Utterback, W. Muernch y Kiyoshi Furukawa, Rafael Lozano Hemmel, y otros. En algunos casos existirán artistas que coincidan en sus condiciones técnicas y conceptuales con el proyecto y de otros se toman en cuenta como propuesta tangencial para la mejora y amplitud del proyecto.

Para comenzar este recorrido sobre las referencias artísticas es adecuado conocer el inicio histórico a través de los inventos de artefactos mediáticos como dispositivos de percepción del científico e historiador alemán Athanasius Kircher (1602-1680). El autor creó instalaciones que hoy consideraríamos interactivas como el Tambor de la metáfora¹⁹, técnicas de cine con *Linterna mágica*²⁰, dispositivos de creación de armonía musical (*Numerus sonores*), y patrones musicales con *Arca musurgica* y dispositivos de control. Kircher ideó, allá por el siglo XVII, sistemas de escucha para vigilar y controlar la sociedad desde otro espacio: *Phonurgia nova...*, y *Panacusticon* (Espía fonocáptico)²¹. Estos sistemas son una referencia remota de los sistemas actuales de proyección de imagen y sonido inmersivo.



Panacusticon (Espía fonocáptico)



Phonurgia nova...

Respecto a las referencias más importantes relacionadas con las propuestas técnicas es esencial mencionar el trabajo general del israelí Daniel Rozin. Sus obras más destacadas son *Peg Mirror* (2007), *Circles*

19 Fotos y comentarios, Accedido 7 Julio 2018. <https://www.pinterest.es/pin/515943701046064987/>

20 "Linterna mágica", IDIS, Kircher, A., Accedido el 7 Julio 2018. <http://proyectoidis.org/linterna-magica/>

21 "Phonurgia nova...", Kircher, A., Accedido 7 Julio 2018. <https://www.pinterest.es/pin/515943701046064987/>

Mirror (2008), *Wooden Mirror* (2008), *Fluffy PomPom Mirror* (2016), Darwinian Straw Mirror (2010), *Mirror N° 12* (2013) y *Mechanical Mirror* (2014). La obra del artista Rozin ha influido en el arte digital por el uso de instalaciones interactivas que provocan una transformación y respuesta con la presencia del usuario en cada exposición. El usuario se convierte en un elemento activo y se integra en el contenido de la pieza. En sus proyectos se usa la técnica de video tracking y donde el usuario siempre se ve reflejado en su instalación, pero transformado artística y técnicamente, de ahí que en los títulos de estas obras incluye la palabra *mirror* o espejo. Sus instalaciones contienen un sistema de detección y diversos servo motores que hacen girar o mover distintas piezas físicas que permiten visionar o reflejar la imagen del usuario en la instalación.

Otro referente visual y técnico es el grupo de Investigación Laboratorio de Luz (Laboluz) y donde destaca la obra *Delem: Delayed Mirror* (2005). En esta instalación se producen alteraciones de las relaciones temporales produciendo retardos y superposiciones de tiempos distintos en la imagen que refleja la pantalla con la detección del usuario. Son imágenes de un tiempo pasado que detecta una franja o área específica en la que el usuario es capturado, mediante técnica de video tracking, y se visualiza como tiempo presente, generando superposición de imágenes y tiempos.



Daniel Rozin, *Mechanical Mirrors* (2014)



Laboluz, *Delem: delayed mirror* (2005)

Como es sabido, también habría que tener en cuenta el concepto de **cuerpo** para la representación y para la búsqueda de referentes afines. En este sentido se podría destacar autores como Golan Levin y Zachary Lieberman, con su obra *Messa di Voce* (2003), instalación audiovisual interactiva basada en la técnica de video tracking la cual transforma cada matiz vocal en gráficos aportando una gran fuerza

expresiva. La interacción con el usuario también permite el control de la base acústica pregrabada, alusión a un instrumento que, mediante las manipulaciones corporales, se crean diversas interpretaciones integrando al público en la obra²².

También destaca *Footfall* (2006), instalación interactiva audiovisual con video tracking donde la interacción se produce con la pisada de los usuarios²³. Otras obras de estos mismos autores son *Interstitial Fragment Processor* (2007)²⁴, sistema interactivo que experimenta con los cuerpos y sombras de los usuarios, *Ghost Pole Propagator II* (2007)²⁵ y *Placing the voice*, actuando la voz como elementos activo.

También es relevante mencionar a Bill Shanon y Camille Utterback con la obra *Tracing Time/Marking Movement* (2013)²⁶. Esta instalación audiovisual interactiva se relaciona con el usuario a través de sus movimientos y sus gestos. Se trata de una instalación con 4 obras que interactúan con el usuario. De ahí la pieza *Text Rain*, la más conocida de estas, que genera una interacción donde aparece texto que forman poemas y *Untitled 5*, pieza donde el movimiento corporal del usuario provoca la creación gráfica fluida de pinturas orgánicas.



Text Rain (1999), Romy Achituv y C. Utterback



Bubbles, de W. Muernch y Kiyoshi Furukawa

Otro autor, Antony Gormley, con su obra *Domain Field* (2003), consigue crear un espacio con personas en movimiento en un mundo de energía. También mencionar su obra *Blind Light* (2007), donde se genera

²² "Messa di Voce", Golan Levin y Zachary Lieberman. Accedido el 15 Junio 2108.

<http://www.banquete.org/banquete05/visualizacion.php?id=156>

²³ "Footfalls", Golan Levin y colaboradores. Accedido el 18 Junio 2018.

<http://www.flong.com/projects/footfalls/>

²⁴ "Interstitial fragment processor", Golan Levin. Accedido 18 Junio 2018. <http://www.flong.com/projects/ifp/>

²⁵ "Ghost pole propagator", Golan Levin. Accedido 18 Junio 2018. <http://www.flong.com/projects/gpp-ii/>

²⁶ "Tracking Time/Marking", Camille Utterback. Accedido 18 Junio 2018

<http://fristartmuseum.org/calendar/detail/camille-utterback>

una estructura para la ubicación de la seguridad y de la certeza, pero ese espacio interior es equivalente a la sensación de estar en el fondo del mar, según el autor²⁷.

Otros artistas que han generado proyectos relacionados con video tracking son W. Muench y Kiyoshi Furukawa. Destaca su obra *Bubbles* (2002), instalación audiovisual interactiva donde el usuario proyecta su sombra y genera una experiencia con burbujas virtuales como formas proyectadas modificando su movimiento al reconocer y colisionar con su sombra creando simultáneamente una composición sonora.²⁸

Importante también las aportaciones técnicas de Rafael Lozano Hemmel con distintas obras. Destacan *People on people* (2010), *Third person*, *Under scan* (2009) y *Body movies* (2001). También mencionar las aportaciones de instalaciones de Brian Knep como *Healing Pool* (2008) y *Deep wounds* (2008), quien genera una interacción donde la proyección del suelo se modifica con la presencia del usuario.



Rafael Lozano Hemmel, *Third person*, 2009



Healing Pool, Brian Knep, 2008

También es interesante la obra *Breath* (1991-1992), de Ulrike Gabriel, donde, a través de una proyección frontal al usuario, se produce una interacción con sensores que se activan a través de la respiración y que produce oscilaciones diversas en la imagen y sonido, siendo más caótica la interacción visual y sonora cuanto más control se tenga de la respiración. Es un sistema inmersivo basado en la retroalimentación biológica a través del cuerpo y existe una versión expandida con 4 proyecciones.²⁹

²⁷ Antony Gormley. Accedido 9 Junio 2018. <http://www.antonygormley.com/>

²⁸ "Bubbles", W. Muench y K. Furukawa. Accedido 28 Junio 2018.

<https://www.iamas.ac.jp/interaction/i01/works/E/wolfgang-kiyoshi.html>

²⁹ "Breath", Ulrike Gabriel. Accedido 23 Junio 2018. <http://www.medienkunstnetz.de/works/breath/>

Otra referencia interesante es la obra de Joanie Lemerrier, *No-logram* (2017), instalación visual donde hace uso de la tecnología de video tracking para generar un seguimiento o detección que permite una interacción dinámica. Es una proyección semitransparente creada en el aire con una fina masa de agua pulverizada suspendida que crea la proyección volumétrica y geométrica, una nueva percepción del mundo donde interviene la acción del cuerpo del usuario. Este autor también tiene una instalación interesante cuyo título es *Floating city* y genera una especie de isla volumétrica.

En relación a similitudes técnicas, también destaca la instalación interactiva *In order to control*, del colectivo Nota Bene, donde, mediante video tracking, se detecta a los usuarios y estos generan una silueta de sí mismos pero formada por tipografía que a su vez se proyecta en el suelo, haciendo una reinterpretación multicapa del espacio. Texto figurado y literal en una experiencia visual.³⁰ También mencionar a Aram Bartholl, Olafur Eliasson, el grupo Cuppetelli y Mendoza con *Notional Field* (2012), Igor Tatarnikov, más conocido como Sodazot y su obra *Quantum Space* (2015), Carina Ow con *Plane White*, Büro Achter April con la instalación audiovisual interactiva *Animated wall* (2011) y otros tantos artistas.



Animated wall (2011), de Büro Achter April.



Quantum Space, de Sodazot (2015)

En lo referente a la **representación del mar y del agua** tenemos varios artistas destacados. Una de las obras más interesantes, *The waves* (2003), es del artista Thierry Kuntzel. La instalación audiovisual interactiva permite una incursión del usuario a través de sus movimientos que controla la ondeante vida de las olas marinas y su sonido, instalación

³⁰ "In order to control", Art & algorithms. Accedido 3, julio 2018. <http://artandalgorithms.com/artists/in-order-to-control/>

inmersiva con sistema octofónico de sonido y proyección en la pared. Este ir y venir de las olas se contrapone a los movimientos del usuario ya que al acercarse, el movimiento se ralentiza, congelándose.

Otro autor es Ned Kahn quien tiene obras con representación del agua como *Sonic Pool*, *Devided Sea*, *Wave Oculus* y *Quantum Wave*.

Destacan, por supuesto, algunas de las obras de Bill Viola en las que el agua se convierte en figura principal como es el caso de *Ascension* (2000), instalación audiovisual que crea un ambiente sórdido y dramático con la flotación del personaje grabado entre burbujas y aguas turbulentas.

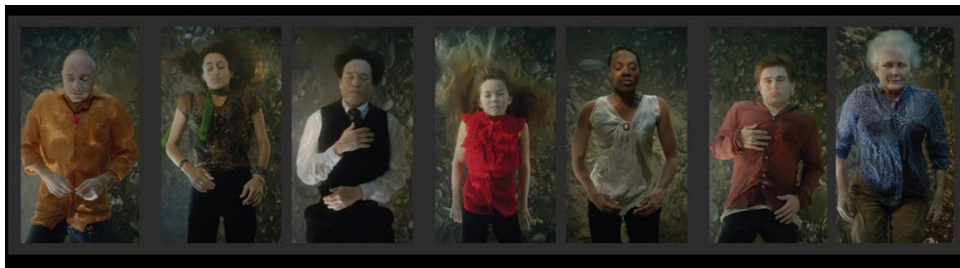
Otra obra acorde al proyecto es *The dreamers* (2017), instalación audiovisual que presenta una experimentación a través de retratos realizados bajo el agua, retratos en movimiento, con personas en flotación, retratos que se extienden más allá de la semejanza, representando el ciclo de vida.³¹



Devided Sea, de Ned Kahn



Bill Viola, *Ascension* (2005)



The dreamers, de Bill Viola, 2017

Con esta serie de trabajos artísticos relacionados con el agua también hay otros autores importantes que toman este elemento como forma de expresión. Por ejemplo, la escocesa Elizbleth Ogilvie usa el agua como un medio que abarca inquietudes universales y atemporales. La artista, con la instalación *The liquid room* (2002), aísla el agua de un

³¹ "Art review: Bill Viola", Art & Culture. Accedido 28 Junio 2018. <http://www.hungertv.com/feature/41734/>

estado artificial, creando un proceso resaltando sus cualidades esenciales para regresar a su lugar de origen, que es el hábitat natural, generando una experiencia sensorial sonora y visual. También destaca *Bodies of water* (2006) como instalación audiovisual en la que se produce una experiencia inmersiva a través de sonidos de agua que inundan la sala produciendo relajación y desasosiego.³²

También destaca la artista belga Ann Veronica Janssens con su obra *The liquid room* (2012) donde una de las piezas de la instalación simula el mar ondeante en un ambiente inmersivo que se basa en la relación de tiempo y espacio (*Serendipity*, 2009). En otras piezas, como *Aquarium*, *Acapulco Kiss* (2011) y *Cocktail Sculpture* (2008), crea un espacio cerrado en una urna de cristal donde introduce agua destilada y aceite consumando una experiencia sensorial visual basada en la diferencia de densidad de ambos líquidos.



Fotogramas de *El hombre de arena* (2006), Óscar Muñoz. HD, 4:34 min.

Otro artista interesante y relacionado temáticamente es Oscar Muñoz con su obra de video-animación *El hombre de Arena* (2006-2009), cuya obra pude ver en Centre d'Art Bombas Gens en la exposición *El pulso del cuerpo* (2018). La proyección de esta pieza audiovisual la vi plasmada en la pared pero he podido comprobar que también puede ser proyectada en el suelo. La animación se crea con dibujos de un cuerpo humano en la arena y cuya secuencia genera el movimiento ficticio del cuerpo hasta que el agua del mar termina con este devenir.

Por la cercanía en el tiempo, y debido a que tuve la oportunidad de conocer a la artista Bego M. Santiago en el I Congreso Atenea. Mujeres,

³² Elizabeth Ogilvie. Accedido 10 Julio 2018. <http://www.elizabethogilvie.com/>

Artistas, Tecnólogos 2018, destaco su reciente obra *Follow the path* (2018). Esta obra utiliza el agua y los cuerpos como elementos principales del proyecto. Se trata de pequeños nadadores animados que se proyectan en el agua y representa el contagio emocional que influye en las conductas colectivas, el individuo se convierte en invisible, elemento abstracto a favor de la multitud. También destaca su obra *Little boxes* (2011), instalación que usa video tracking con Kinect.



Follow the path, Vego M. Santiago, 2018



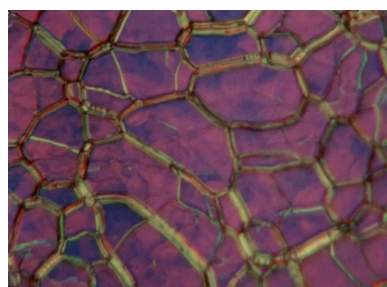
Little boxes Vego M. Santiago, 2011

A nivel técnico y conceptual, Studio Azzurro, con *Le zattere dei sentimenti* (2002) hace uso del mar, el cuerpo y el agua como elementos interactivos donde el usuario se implica emocionalmente con la posibilidad de salvar a un náufrago.

También destaca la obra de Laurent Fort con *The black box cosmos* (2014), representando ondeantes haces de luz emulando mar.



La danza fenicia de la arena, de Sigalit Landau.



Frame del documental de Jean Painlevé

Interesante el trabajo de *La danza fenicia de la arena* (2015), de Sigalit Landau que perpetúa los símbolos de la arena, el mar y la playa mediante la interacción de personas y objetos con el paisaje frente a la cámara y donde las acciones no tienen ni principio ni fin. Estos 'rituales performativos' narran la ausencia de progreso y mejora, y resaltan la necesidad del otro, ya sea en la supervivencia o el conflicto, generando una representación como 'curación' terapéutica a las heridas por

condiciones históricas, personales y culturales. La artista israelí, quien 'naufrega' entre el realismo y el simbolismo, inscribe su discurso sobre la identidad en el intercambio y produce 'el arte del litoral' desde una perspectiva que siempre vincula al cuerpo con el mundo, como puentes.

La prolífica vida artística de Jean Painlevé es digna de mencionar y referenciar debido a su vínculo con sus proyectos sobre la vida marina, los cuerpos y seres de los océanos, su extraordinaria inventiva tecnológica de la época y su exploración documental como herramienta pedagógica y observacional. Destaca su obra *Phase transition in liquid crystals* (1978), donde se explora la fluidez y vida de los elementos.³³

Otro artista destacado es Olafur Eliasson con obras como *Notion Motion* (2015) donde un objeto automatizado cae sobre un estanque de agua y genera la proyección de sus ondas en la pared, fluctuando.

Destaca por su magnitud y dificultad el proyecto *Sorrounded-islands* (1983), de Christo and Jeanne-Claude. En su propuesta realizada en Biscayne Bay, Miami, algunas de sus pequeñas islas fueron intervenidas por los artistas provocando la extensión metafórica de dichos territorios. En una de sus instalaciones colocó más de 600 m2 de lona rosa flotando.



Bocetos e intervención de islotes en la bahía de Miami, de Christo and Jeanne-Claude.

Por otro lado, el colectivo IdeaDestroyingMuros cuenta con una instalación que permite relaciones con el proyecto artístico a través de la obra *Archipiélagos en lucha: las islas postexóticas* (2014). En ella se manifiesta su tendencia anticapitalista como parte de nuestras relaciones en forma de geografía, de islas en soledad que somos, en devenir de archipiélago. Las islas, constituidas de geocuerpos, ya no existen, por tanto, hay que formar archipiélagos geopolíticos, mediante nudos, coser

³³ "Les filmes". Archives Jean Painlevé. Accedido 19 Mayo 2018. <http://jeanpainleve.org/films>

las islas -lugares exóticos cancelados, explotados y sometidos- como el imaginario que permite la conexión entre cuerpos donde “las islas deben entrar en diálogo con el contexto material de otros lugares, imaginarios y reales”. Las islas son lugares de resistencia, por tanto, como afirma el colectivo, de nacimiento.³⁴



Imágenes de distintas instalaciones de *Archipiélagos en lucha: las islas postexóticas*, 2014

En el ámbito de la composición **sonora** existen distintas influencias donde destacan artistas como Janet Cardiff y George Bures Miller, Nicola Basic, Francisco López y Charlemagne Palestine que han servido de referentes para la instalación.

La instalación sonora de Janet Cardiff y George Bures Miller, *Forest* (2012), provoca una inmersión en espacios desdibujados. Sus sonidos envolventes sugieren cambios de contextos que te atrapan. Estos sonidos descontextualizados provocan cierto desasosiego pero siempre fuera del contexto expositivo de la sala, donde se generará sonido del mar.

La instalación de Nicola Basic, *Órgano de mar* (2005), se trata de un instrumento musical arquitectónico que crea un paisaje sonoro natural con el movimiento del mar, produciéndose música con el empuje de las olas. Los tubos que conforman la instalación son parte de la reparación de un tramo o zona de la ciudad de Zadar, Croacia, después de la guerra. La devastación del territorio conlleva la creación de otro espacio donde el mar es el agente activo de las notas musicales que se generan con el aire del batimiento marino, de la ondulación del mar.

A su vez es interesante mencionar la obra *Ghost Forest* (2012), de Francisco López, que consiste en una transposición compositiva de

³⁴ Archipiélagos en Lucha: Las Islas Postexóticas. Accedido 12, junio 2018.
<http://www.ideadestroyingmuros.info/expo/les-iles-postexotiques/>.

multitud de grabaciones ambientales originales realizadas en distintos bosques del mundo. Ambientación sonora inmersiva y reactiva al espacio donde se re-materializan los sonidos generando un espectro fantasmal de una 'realidad' filtrada hasta el extremo con capas sonoras espectrales.

Es importante destacar también por sus características estéticas y documentales la obra *Island song* (1967), de Charlemagne Palestine. Dicha obra audiovisual es una experiencia del autor en un recorrido en motocicleta por toda la isla de Hawaii donde se mezcla la búsqueda de una salida de la isla y la composición sonora mediante vocalizaciones en trance, el entorno y el rugir de la motocicleta.

Es importante destacar la figura de José Val del Omar por su influencia y aportaciones técnicas. El excéntrico artista e inventor español creó el diáfono, sistema que permite, según su propia descripción, un puente lírico del sonido a la imagen, convirtiendo el contrapunto en contracampo. Este sistema diafónico permitió registrar la palabra con un sentido de sonidos en oposición y choque. Este sistema consistía en dos canales, configurados con sonidos diferentes donde el primero producía el canal frontal, físico, acústico de una acción; y el segundo, situado siempre a la espalda del espectador, representa la reacción y el contrapunto. Esta ubicación de los canales y de los altavoces genera un desbordamiento de la conciencia del usuario y le induce a salir del estado pasivo. Esta 'nueva dimensión de autonomía' del sonido favorece la experiencia audiovisual en armonía con la imagen, aportando una acción inmersiva y dinámica, haciendo partícipe al usuario.



Logotipo impreso del sistema de sonido diafónico. Su slogan alude al un 'nuevo mundo sonoro'.

2.3. DESCRIPCIÓN TÉCNICA

Los elementos técnicos que configuran la instalación son:

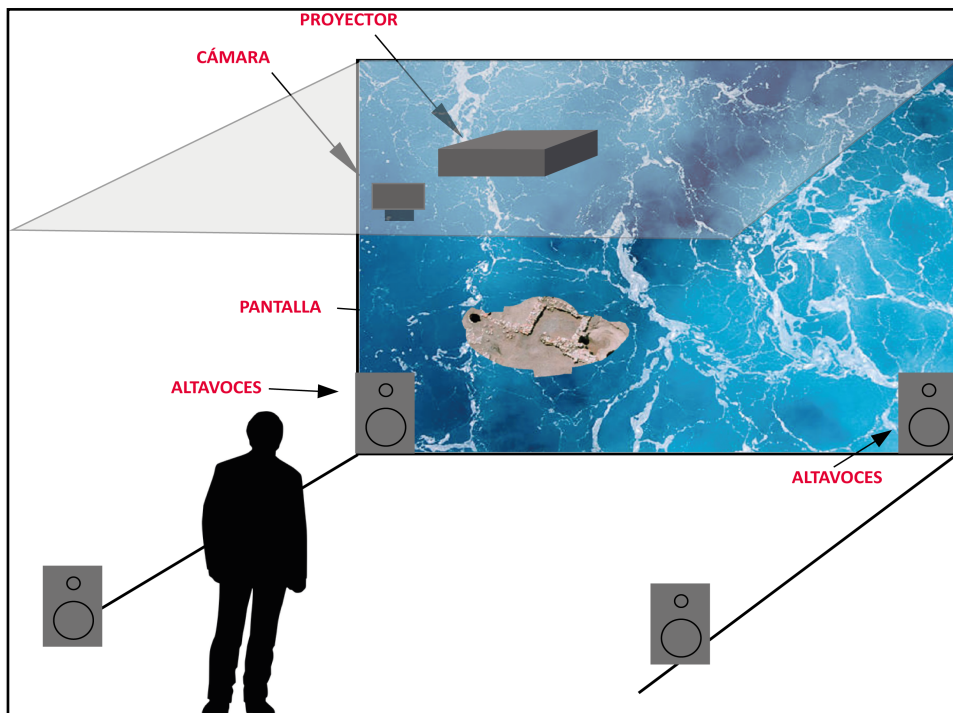
- Cámara: modelo Logitech HD Webcam C525, dispone de un objetivo gran angular para abarcar el amplio espacio en la sala y detectar al usuario en cualquier área. La cámara está colgada en el techo de la sala y la imagen generada permite la detección del usuario cenitalmente con la técnica de video tracking.
- Proyector de vídeo: proyecta un vídeo del mar de fondo y con la interacción del usuario aparece su silueta generando una imagen de territorio a la deriva. Modelo de proyector NEC NP-V281W, resolución 1280 x 720 (HDMI) y 2800 lúmenes ANSI.
- Sistema de audio cuadrafónico: su reproducción y difusión aporta la sensación de batimiento sonoro. Se requieren 4 altavoces autoamplificados: dos M-Audio BX5 y otros dos Tascam VL-5S, de 60W. Los datos aportados por el video tracking activan la reproducción de sonidos de voces secuenciados.
- Tarjeta de sonido: requiere al menos 4 salidas de audio para conectar a los 4 altavoces del sistemas cuadrafónico. Modelo DigiDesign M-Audio Mini-Mbox audio/midi interface.
- Computadora: permite procesar la técnica de video tracking, generar interacción de la máquina con el usuario y gestionar la composición sonora a reproducir. MacBook Pro Retina de 15", sistema operativo Sierra, procesador de 2 GHz. Intel Core i7, tarjeta gráfica Intel Iris Pro 1536 MB y 8 Gb. de memoria.

Es esencial que el suelo de la sala sea totalmente blanco para permitir que la cámara y el sistema de video tracking puedan detectar a las personas participantes. La iluminación en la sala también debe ser relativamente tenue para permitir el registro de la cámara de video (necesita un mínimo de luz ambiental) y que la imagen del videoprojector se perciba con fuerza (necesita un ambiente relativamente oscuro).

De la misma manera, la pared donde se van a proyectar las imágenes de salida de la instalación debe ser totalmente blanca. De esta manera la proyección no se verá alterada a nivel cromático y el vídeo del mar y

demás imágenes superpuestas tendrían su gama de colores reales. Bajo estas condiciones descritas, la sala debe mantener una oscuridad relativa para que la visualización de la proyección sea correcta y para que los usuarios puedan ser detectados por el sistema de seguimiento en la sala.

A continuación se presenta un esquema general de la instalación donde se muestran los dispositivos técnicos necesarios para el correcto funcionamiento de la misma y su posible ubicación en una determinada sala de exhibición.



Esquema de la instalación *ISOLATE, el cuerpo como territorio*.

2.3.1 PROCESO

El planteamiento de la instalación ha tenido distintas fases en las que se han experimentado pequeños cambios y modificaciones, tanto en su idea original, a nivel conceptual, como en su forma de representación y las distintas estrategias de producción concebidas. Si ha sido invariable la condición de generar un proyecto audiovisual e interactivo a partir de un video del mar y la representación de los cuerpos como islas flotantes mediante capas superpuestas. El proyecto, mediante diversas pruebas

con los sistemas informáticos, se ha ido adaptando a la idea principal a nivel conceptual, presupuesto, tiempo y las condiciones de montaje.

Desde el surgimiento de la idea en la asignatura Programación Gráfica, estaba muy claro el título del proyecto: *ISOLATE*. Esta propuesta definitiva fue debido al propio significado al traducirlo al castellano –aislar, por su vínculo semántico y etimológico con el concepto de islas, y también porque el verano pasado el autor trabajó con un plugging profesional de audio, *Dialogue Isolate*, de la compañía iZotope, aplicación que tiene la misión de *aislar* las voces de cualquier sonido indeseado o ruido de fondo, lo cual sigue la línea conceptual buscada del proyecto.

Tiempo más tarde y después de todas las propuestas y reflexiones planteadas durante este proceso, se determina de forma definitiva poner como título a la pieza *ISOLATE, el cuerpo como territorio*, y plantear la propuesta final para la instalación para conformar el proyecto del TFM.

Inicialmente el proyecto se basaba en una instalación audiovisual interactiva con mar de fondo y donde se superponía la imagen de territorio a través de los cuerpos de los usuarios de forma activa. Esta idea inicial se planteaba realizar con el sistema de *chroma key* para la detección, no ajustándose a los medios técnicos que tenemos.

Luego se llegó a la conclusión de utilizar el sistema de video tracking como forma de detección. También se planteó primeramente colocar la cámara sobre la misma pantalla, lo cual generaría unas zonas de detección o *blobs* excesivamente ‘humanizados’, lo cual no interesa en la instalación. Por tanto, se determinó que la mejor solución era colocar la cámara en el techo. Así se genera una silueta desde una posición cenital que se asemeja más a la forma de las islas, sin forma humana evidente.



Vista de la propuesta con la cámara sobre la pantalla y en el techo con detección y visión cenital.

Por otro lado, a nivel de composición sonora se tuvo muy claro que inicialmente el vídeo del mar estaría acompañado de su propio sonido ondeante y suave que aportara calma. Este inicio o posición en *stand-by* del sistema -sin detección-, requiere del vídeo del mar y su sonido, tan solo en stereo, escuchándose sólo los altavoces frontales. Una vez entre un usuario o varios, inicialmente se planteó grabar muchísimas voces en distintos idiomas y que reproducidas a la vez producirían técnicamente un sonido similar al ruido rosa, parecido al sonido del mar. Se desestimó.

También se desechó la intención de usar un sensor de movimientos, la kinect, que provocaba conflictos con el sistema operativo macOs Sierra.

La siguiente propuesta, la cual se ha mantenido, es hacer uso del idioma Amazigh –idioma hablado antiguamente en las Islas Canarias antes de la colonización-, con la intención de informar y concienciar de las culturas perdidas. Esta voz se escucha en la sala en distintos momentos y por distintos altavoces según la detección de *blobs*. Luego, a esta propuesta se une la idea de utilizar otros idiomas perdidos por la represión. Su reproducción sería aleatoria por los distintos altavoces frontales del sistema cuadrafónico y según detección de *blobs*.

Y la propuesta final en lo que corresponde a la composición sonora sería grabar y reproducir los distintos idiomas oprimidos en los altavoces frontales, representando el pasado perdido, y en la parte trasera reproducir voces con idiomas pertenecientes al opresor, tales como el castellano, alemán, francés, inglés, italiano y belga (los seis idiomas opresores, según Deleuze). Esta configuración permite la propuesta del sistema diafónico y una escucha reducida por parte del usuario.

En lo que se refiere al texto a grabar (ver textos en anexo) y reproducir con las voces a seleccionar también ha habido modificaciones. En principio se pretendía grabar y reproducir una sola frase, ya mencionada en la parte superior. En la actualidad se plantea grabar más frases y palabras sueltas que representen el punto de vista del colonizado y del colonizador y así crear un entorno sonoro en confrontación pero que aporta sensación de indefinición, pérdida de identidad. Como ya se ha escrito, las palabras del colonizado se basarán en idiomas perdidos, a

reproducir en la parte frontal, y las palabras del colonizador serán reproducidas en los altavoces traseros en el sistema cuadrafónico.

Todos estos cambios y modificaciones han servido para mejorar conceptual y artísticamente el proyecto lo cual siempre es positivo. Esta propuesta final está enfocada en proponer una obra artística que permita un discurso reflexivo y de concienciación social donde se representa simbólica y poéticamente al usuario como un cuerpo en forma de isla flotante, territorio autónomo que está en una irreal libertad.

De esta manera se plantea una propuesta definitiva donde, como ya se ha mencionado, se genera una instalación que hace uso de una cámara de vídeo para detectar la posición del usuario. Dicha detección permite incorporar su cuerpo, mediante su silueta cenital, como representación de territorio sobre el vídeo del mar de fondo representando al 'cuerpo en libertad' en constante metamorfosis y movimiento. Por tanto, se obtiene la superposición de las imágenes de cada usuario –detección de *blobs*– sobre el vídeo del mar mediante la técnica de vídeo tracking realizada con el software GAmuza (se detalla en el apartado 2.4.4).

2.3.2. LA INTERACTIVIDAD Y LA INTERFAZ GESTUAL

Se trata de un sistema que va a permitir un diálogo entre el usuario y la instalación, acción recíproca que aporta una percepción visual a través de la reproducción de imágenes en pantalla y percepción sonora mediante el sistema cuadrafónico. Es un tipo de interactividad reactiva donde se genera una respuesta (*feedback*) con la acción del usuario mediante el procesado del sistema informático al detectar datos de la cámara y crear una respuesta visual y sonora final mediante la proyección del vídeo y las imágenes superpuestas y la ambientación sonora. Esto, a su vez, suscita una reflexión sobre la relación entre el espectador y el propio medio.

Este entorno simbólico permite la participación activa del usuario dentro del sistema de Interacción Humano-Máquina (HCI ó Human Computer Interaction) como conjunto de procesos, diálogos y acciones donde el usuario interactúa con la computadora, previa programación llevada a

cabo por el artista. La interacción del sistema controlado por programación consiste en un Input, la captación de la cámara para generar el sistema de video tracking (explicación en 2.4.4); y dos Outputs, una señal de vídeo a proyectar mediante la salida HDMI, resolución 1280x720, del ordenador y una señal de audio a través de la conexión USB que va a la tarjeta de sonido y esta distribuye dichas señales a los canales (4) de sonido que van a los 4 altavoces.

El control del vídeo requiere conexión HDMI para conectar a la computadora Mac. Esta salida se conecta a un proyector con resolución de 1280x800, la imagen de tierra debe ser del mismo tamaño para no cambiar la proporción, así como también el video y la ventana de salida de GAmuza. En este sentido el software analiza frame a frame la imagen que le envía un hardware (cámara de video) mediante la técnica de video tracking y el computador gestiona y controla el mensaje que será representado a nivel visual en la pantalla y a nivel sonoro a través de la tarjeta de sonido y luego los altavoces.

El sistema interactivo opera mediante dos estados diferentes:

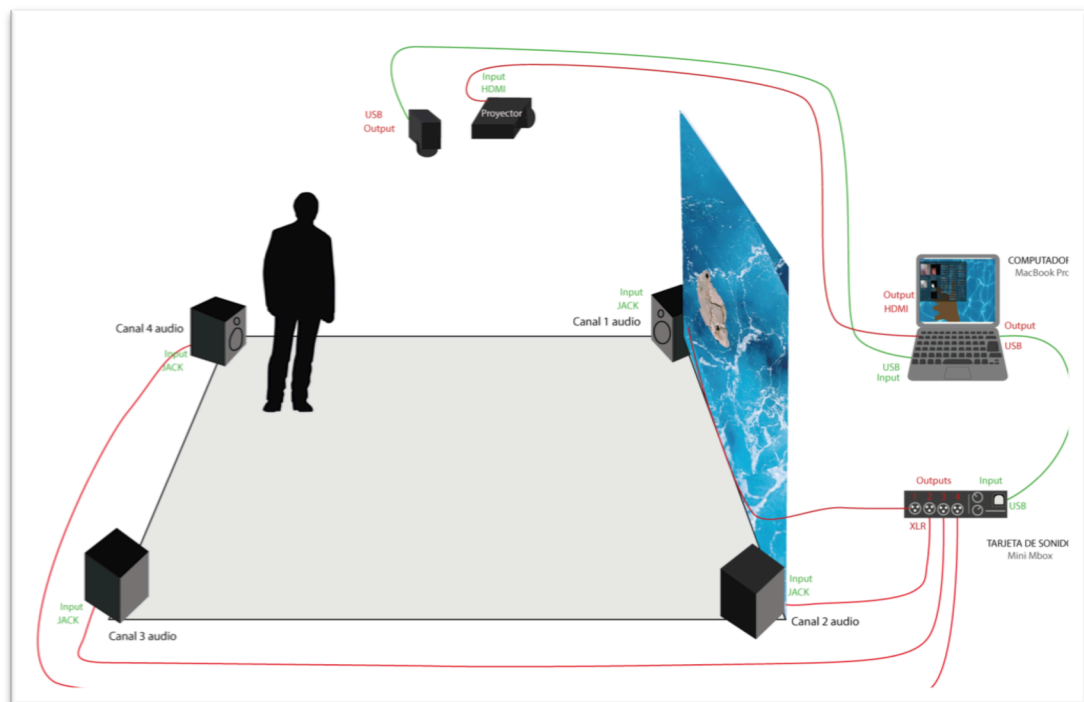
- a) Stan-by: el sistema parte de un estado de reposo donde el vídeo y sonido del mar están en reproducción en bucle. La reproducción de audio de mar es en stereo mediante los 2 altavoces frontales.
- b) Activo: al entrar un usuario o varios, se produce la detección a través de la cámara y el sistema de video tracking programado. Esta activación del Input genera *blobs* y datos que activan los Outputs de la parte visual y sonora.

El Input inicial se recibe de la cámara Logitech HD Webcam C525. Es necesario que el color del piso sea uniforme, preferiblemente blanco, para que en la imagen registrada haya un contraste entre figura (usuarios) y fondo. Cuando se activa un primer input a través del sistema de video tracking, se generan datos pertenecientes a las distintas áreas de detección. Estos *blobs*, mediante GAmuza, generan señales que sirven para activar los outputs, funciones que se detallan a nivel técnico:

- a) OUTPUT 1 ó visual: consiste en la activación de la interfaz gráfica o sistema visual. Este inicio forja la visualización de una

imagen superpuesta, correspondiente a la silueta del usuario, sobre el vídeo del mar inicial. Si entran más personas a la sala, se activan más *blobs* provocando más imágenes superpuestas.

- b) OUTPUT 2 ó sonoro: la señal de entrada genera la activación de la reproducción del sonido de voces tanto en los altavoces frontales como en los traseros. La detección envía señal de entrada al software y este activa la función de reproducción de las voces oprimidas, en altavoces frontales, y opresoras, en los altavoces traseros (ambas stereo). Estas señales pasan por la tarjeta Mini Mbox y duplica la señal de sus 2 salidas para obtener dos salidas Stereo y termina propagando el sonido por los 4 altavoces a través de las 4 salidas independientes. Las conexiones de los altavoces utilizadas son *Jack*. En el apartado de programación se explicará el funcionamiento y código de programación.



Configuración técnica de los dispositivos de entrada y salida de interacción

El sistema informático, por tanto, gestiona y controla la señal de entrada o input que proviene de la cámara y las señales de salida o outputs que permiten la reacción bidireccional del sistema interactivo. El proceso de comunicación que se produce en esta instalación es sinérgica ya que el sistema reacciona al cambio en el entorno.

El tiempo de respuesta de la interacción es rápido, casi instantáneo, teniendo muy poca latencia. La instalación se compone de una interfaz gestual, como parte de NUI (*Natural User Interface*), basándose en el lenguaje natural de gestos o movimientos del usuario que la cámara registra y el *software* detecta. El espacio y circulación en la sala de exhibición es libre, esto permite un proyecto incluso lúdico.

El siguiente diagrama de interacción permite comprender fácilmente el proceso del sistema informático dentro de la instalación interactiva.

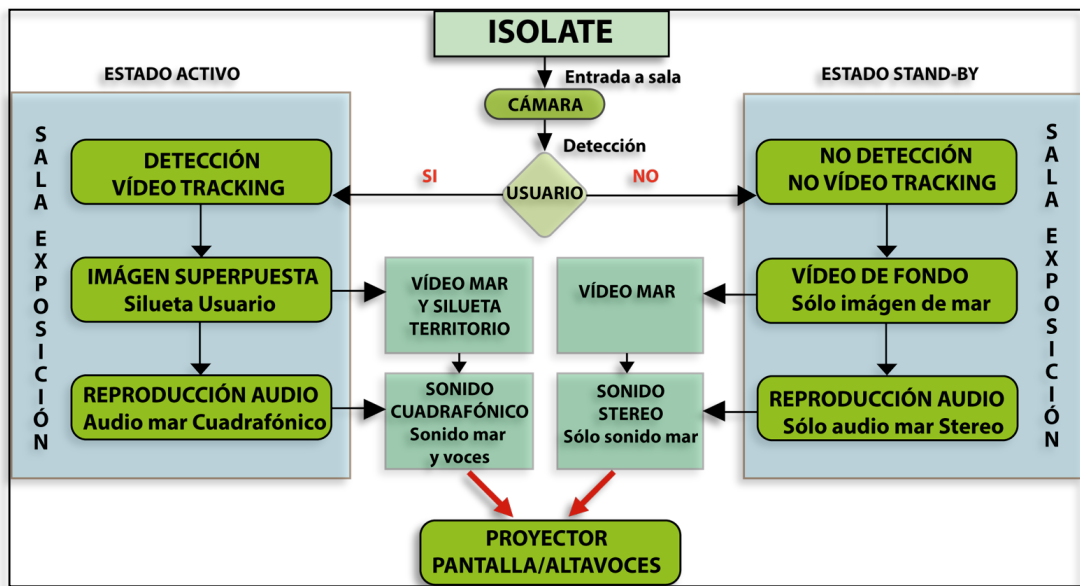


Figura: Diagrama de interacción

A continuación se explica la técnica de video tracking en la que se basa este proyecto para la detección del usuario.

2.3.3. VIDEO TRACKING

El video tracking es una técnica de *computer vision* que, como muchos desarrollos tecnológicos, tuvo (y tiene) un uso militar para la detección de objetivos. Esta técnica también se denomina visión artificial y, a través de una amplia gama de algoritmos, permite al software obtener datos de color o posición a partir de las imágenes o vídeos digitales. Estas técnicas de visión por computador eran inaccesibles hace unas décadas, pero en la actualidad, debido a los grandes avances tecnológicos, los artistas usan esta técnica para realizar experimentaciones. El sistema permite,

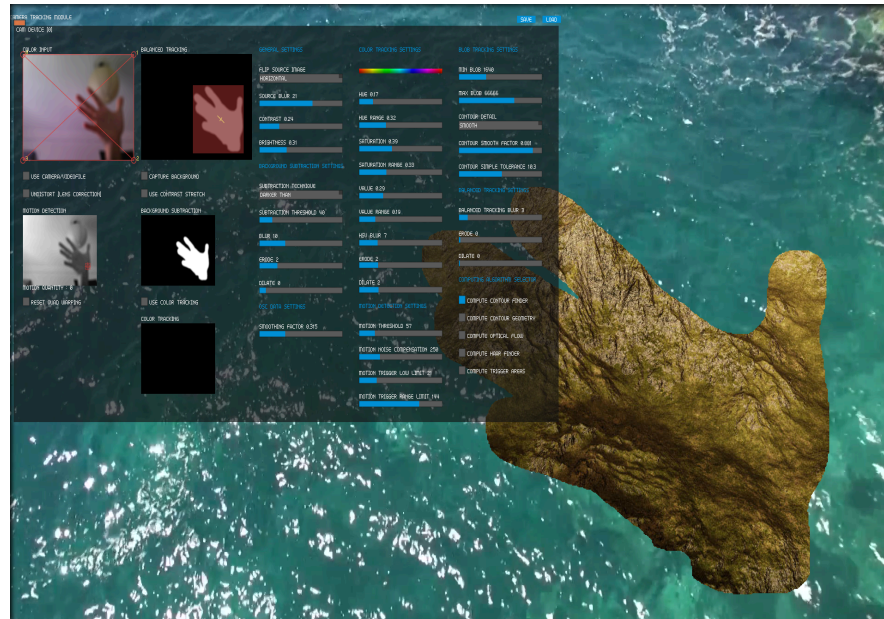
bajo circunstancias controladas, extraer información significativa de una escena registrada por una cámara basándose en técnicas de detección y seguimiento para reconocer posiciones, movimientos, colores, gestos, rostros, dentro de su campo visual.

La interacción en este proyecto no requiere que el usuario toque la pieza o botones u otros interfaces físicos, de ahí que sea una interfaz gestual. Dicha interacción es intuitiva.

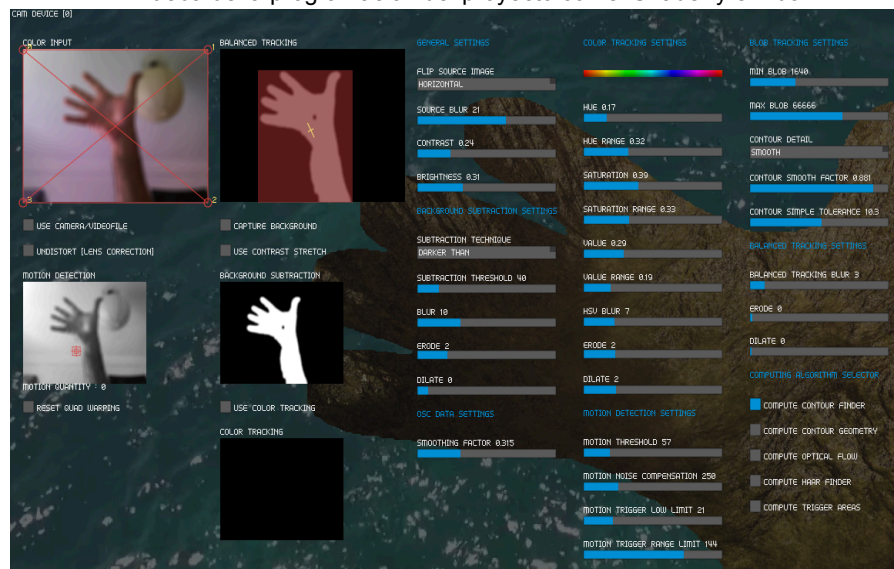
Myron Krueger's Videoplace fue la primera obra de arte interactivo en incorporar *computer vision* (1969-1975), con la idea de introducir la imagen del cuerpo humano como medio para propiciar la interacción con las computadoras. En esta instalación se usa la silueta del un participante, la cual se digitaliza, analizando su postura, forma y movimientos gestuales, sintetizando gráficos ficticios como respuesta.

Los algoritmos para *computer vision* distinguen las cualidades de los píxeles en la imagen para realizar el tracking. Según Golan Levin (2006) existen tres técnicas básicas para obtener esos datos de diferenciación en los fotogramas:

1. *Detecting motion*: Compara los valores de los píxeles entre un fotograma y el siguiente para detectar y cuantificar los cambios, localizando así la diferencia de color y/o brillo, que permiten detectar movimientos.
2. *Detecting presence*: mediante sustracción de fondo, se compara cada frame del vídeo con un frame que ha sido almacenado previamente de la escena vacía. Luego, para cada píxel en el encuadre se detecta la diferencia absoluta entre su color y el de su píxel correspondiente de la imagen almacenada, obteniendo la diferencia con respecto a la escena de fondo ya conocida.
3. *Detection through brightness thresholding*: o detección a través del umbral de brillo, permite hallar las diferencias entre la luminosidad de las personas en el área de detección y el fondo, comparándose cada píxel de vídeo con su valor umbral y se etiqueta como fondo en consecuencia respecto a la detección.



Prueba de la programación del proyecto con el Shader y el Fbo.

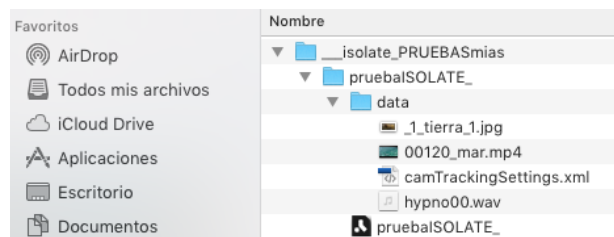


Detalle del panel de tracking video, Cam Device y sus controles.

En el software utilizado hay una combinación de estos dos últimos algoritmos para facilitar su uso, aunque las condiciones de iluminación de la escena no sean completamente uniformes, de ahí la importancia de utilizar un fondo blanco, para que los usuarios se detecten por tener en la imagen un color más oscuro que el fondo. Esta combinación de algoritmos se denomina en GAmuza *Compute Contour finder* y es utilizada con la opción *Darker Than* (más oscuro que el fondo) en la configuración de *Background subtraction* (explicación en 2.4.5).

Tal como se ve en la imagen superior, GAmuza aporta un panel con interface gráfica (GUI) que facilita, sin tener que programar, los ajustes necesarios para que el sistema solo detecte aquello que buscamos, desestimando información innecesaria. Al seleccionar la opción *Compute Contour Finder*, el sistema detecta los *blobs*³⁵ (el rectángulo rojo que vemos en ventana *Balanced Tracking* en imagen superior) identificándolo con un número ID. Si solo hay un *blob*, su ID será 0, si hubieran 3 tendrían los ID 0, 1 y 2. Pero también detecta el contorno que es lo que interesa para el proyecto.

Para esta instalación se requieren distintos archivos digitales pregrabados como es el clip del vídeo del mar, la imagen de territorio que sustituye al área detectada, y los sonidos de voces y viento. Estos archivos tienen relación con el *script* y deben estar guardados en la carpeta *data* que está dentro de la carpeta del proyecto en la que también está el archivo XML (*camTrackingSettings.xml*) en el que se guarda la configuración del panel de video tracking. Se muestra a continuación la carpeta del *script* con todos los archivos necesarios.



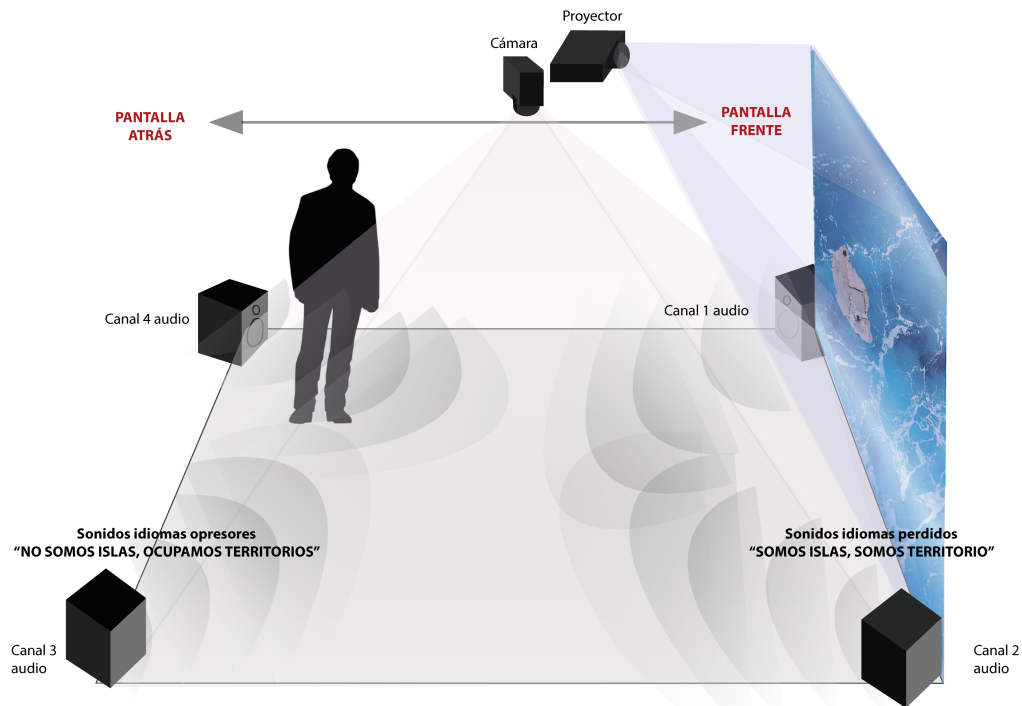
Carpeta del *script* del proyecto *ISOLATE* con el contenido del mismo.

Los objetos *Shader* y *Fbo* son esenciales para obtener la imagen sustituyendo el contorno de la zona de detección o *blob*. Para llevar a cabo dichos procesos en GAmuza, este software debe vincularse a las clases de *openFrameworks* que contienen estos objetos para obtener dichas imágenes. Esto se explicará con detalle en el apartado 2.4.5.

En relación a las condiciones necesarias para obtener una eficaz interactividad se requiere configurar unas correctas condiciones físicas. Al poner la cámara en el techo, es casi imposible que los usuarios no sean

³⁵ Reconocimiento de áreas de píxeles que mantienen semejanzas comunes y diferentes a los valores de esos píxeles en la imagen del fondo previamente guardada.

detectados ya que las cabezas de las personas tienen un alto contraste con respecto al requerido suelo blanco uniforme.



Esquema de propuesta final de la instalación audiovisual interactiva.

2.3.4. SISTEMA DE EXPERIMENTACIÓN SONORA

El sonido del mar fue grabado independiente al sonido del vídeo del mar. Esto fue así ya que el grabador Zoom H4n con el que se ha grabado gran parte de los audios del proyecto tiene mejor calidad de sonido que el que graba el micrófono de la cámara. También es importante grabar con el Zoom ya que este grabador dispone de un cortaviento. Este sonido del mar ha sido editado con el programa *ProTools 12* para eliminar ruidos indeseados y mejorar su calidad y renderizada junto al vídeo grabado también en la misma zona. Este sonido del mar se reproduce siempre en altavoces frontales en stereo al estar insertado en el video.

El grabador de mano, Zoom H4n, tiene dos micrófonos configurados con la técnica de microfónica Stereo X-Y, por lo que se obtiene un audio con dos canales (stereo) de grabación L y R. Para el montaje y carga en la carpeta *Data* del *script*, este audio se edita y se deja como canal stereo

con formato será en Mp3 para aligerar espacio y tener procesos fluidos y sin problemas técnicos.

En el caso de los sonidos de voces que se activan con la detección del usuario también han sido grabados, en su mayoría, con el grabador Zoom H4n y el antiviento para evitar los pops de sonido y sibilación de la voz. Algunos sonidos de voces han sido grabados con otros dispositivos como móviles de las propias personas que han puesto la voz debido a la imposibilidad de grabarlo junto al autor. Estas voces son de personas que, desinteresadamente, han querido aportar su voz para el proyecto. El sonido de las voces ha sido editado con el programa *ProTools* y el *plugging Dialogue Isolate*, para eliminar ruidos indeseados y mejorar la sonoridad.

En lo que se refiere a la propia instalación de los altavoces, estos estarán ubicados en cada esquina de la sala, a la misma distancia entre ellos, provocando que justo en el centro de la sala (si las medidas son exactas) se produce una cancelación de sonidos –por lo menos a nivel teórico-, que habría que experimentar en la sala tanto por el autor como por parte del usuario. Al no ser los mismos sonidos en la parte frontal que la trasera, se produce sonido inmersivo y fluctuante. Debido a esta distribución de los altavoces se producirá una sensación de ondulación desplazándose los sonidos en todas las direcciones de la sala, provocando el efecto *Hass* y la *síncresis* con la interacción voluntaria y libre de la imagen del usuario en la pantalla.

La tarjeta de sonido Mini Mbox dispone de conexión USB, lo cual sirve como *input* para los datos provenientes de la computadora. Luego, esta tarjeta permite difundir los sonidos, tanto del mar como las voces, a través de 4 *outputs*, mediante dos *stereos*. Estas salidas, cables de señal *Jack*, serán conectados a la entrada de los 4 altavoces dispuestos en los extremos de la sala. Estos altavoces no requieren de etapa de potencia ya que son autoamplificados, permitiendo tener menos elementos visibles.

La configuración del sonido de las voces en programación de GAmuza exige crear 4 variables para cada uno de los archivos de audio. El sonido del mar junto con las voces oprimidas irán en el stereo frontal, mientras que los sonidos de las voces opresoras y el viento, irán en el stereo trasero.

2.3.5. PROGRAMACIÓN E INTERFAZ GRÁFICA

El uso de la figura del usuario, de su cuerpo a través de sus movimientos y sus gestos, es necesario en la instalación para producir la interacción. Dicha participación y su conversión simbólica como territorio fundamenta parte del título: *el cuerpo como territorio*.

El proyecto requiere de un sistema de programación informático que permita cargar y reproducir vídeo y audio, cargar archivos de imagen y sustituir la imagen guardada de territorio por la zona de detección (*blob*) que genera el usuario al entrar en la sala. La acción de sustituir y ‘pintar’ la zona detectada por la imagen se hace a través de la clase `offBo()` de openFrameworks [*framebuffer object*, una extensión de OpenGL] y el *addon* `ofxMask()` con el *software* GAmuza. Todo lo relacionado al código de programación ver en anexo 6.1 CÓDIGO DE PROGRAMACIÓN.

Para iniciar la programación del proyecto es importante tener en cuenta los elementos que van a intervenir en el sistema informático mediante la técnica de video tracking. También se necesita guardar los archivos pregrabados en la carpeta, *data*, guardada junto al *script* del trabajo.

Para cargar la imagen, formato jpg, se requiere la clase `ofImage()` de openFrameworks, lo cual permite asignar automáticamente un objeto `ofPixels()` creando una textura de OpenGL con `ofTexture()` y así poder mostrar los píxeles de imagen. Para cargar la imagen se vincula la clase `ofImage()` a una variable, en este proyecto es `imagenFondo = ofImage()`, solicitada luego en el bloque `setup()` para cargarla: `imagenFondo: loadImage(gaImportFile(“____.jpg”))`. Esto vincula el nombre de la variable con el archivo de la imagen guardado en la carpeta *data*. Luego, en el bloque `draw()` se vincula la variable con los parámetros de posición *x*, *y*, más el ancho y alto para ser dibujada en pantalla.

Para cargar el vídeo del mar el procedimiento es similar al anterior pero utilizando la clase de openframeworks `ofVideoPlayer()`. Se asocia la variable a esa clase, `video = ofVideoPlayer()`, luego en el bloque `setup()` se carga el archivo, `video=gaImportFile(“____.mov”)`, alojado en la carpeta *data*. También se le asigna unas características de reproducción,

en este caso en Loop (`OF_LOOP_NORMAL`). En el bloque `function update()`, el video se actualiza cada frame con `video:update()`. Luego, en el bloque `function draw()` se vincula esa variable con su posición y sus dimensiones. Se utilizan los métodos `getWidth()` y `getHeight()` para obtener las proporciones, ancho y alto, del video original. El archivo de vídeo es QuickTime con extensión `.mp4` con resolución 1280 x 720, códec H.264 y sonido codificación AAC (advanced audio coding).

Es importante en el proyecto determinar el tamaño de captura de la imagen de vídeo que se hará a través de la cámara para el video tracking. En este caso, se genera una variable para el ancho `captureWidth = 640` y alto con `captureHeight = 480`, adaptando las proporciones entre ellas.

En la parte para la reproducción de audio es similar a los ejemplos citados para cargar imagen o vídeo. En este caso se asigna una variable a la clase de openFrameworks `sonido = ofSoundPlayer()`, se carga el archivo con el método `sonido:loadSound(gaImportFile("_____.mp3"))` en `setup()`, aplicando el parámetro booleano `true`. Luego se aplican también características de reproducción, en este caso `setLoop(true)`, se activa su reproducción `sonido:play()`, pero se pone en pause `sonido:setPaused(true)`. El sonido de mar, agregado al archivo de vídeo, también estará en loop. En el bloque `function update ()` se mantiene o quita la pausa en función de los blobs detectados.

Así tendremos las variables `sonido`, `sonido_1`, `sonido_2`, `sonido_3`,... que tras cargarlos, como se ha mencionado antes, se pone `sonido_1:setPaused(true)` para cada archivo. En el bloque del `update()` la reproducción depende del número de *blobs*:

```
if runningBlobs == 0 then
  sonidoViento:setPaused(true)
  sonido_1:setPaused(true)
  sonido_2:setPaused(true)
elseif runningBlobs == 1 then
  sonidoViento:setPaused(false)
  sonido_1:setPaused(false)
  sonido_2:setPaused(true)
elseif runningBlobs == 2 then
  sonidoViento:setPaused(false)
  sonido_1:setPaused(false)
  sonido_2:setPaused(true)  ...
```

Para generar el panel de tracking video en la ventana de salida es necesario, usar la clase de GAmuza `gaCameraTracking()`. El código necesario para cargarla es asociarla a una variable global, `camPanel = gaCameraTracking`. Las variables `capturewidht` y `capturaHeight` determinan el tamaño de captura del vídeo, y `cam = ofTexture()` establece la textura para acoger la imagen de vídeo en la pantalla. En el bloque `setup()` las funciones para estas variables son:

```
function setup()
  camPanel:setGuiSettingsFile(gaDataPath("camTrackingSettings.xml"))
  // guarda los ajustes de configuración del panel en un archivo xml
  camPanel:setup(camID,captureWidth,captureHeight)

  cam:allocate(captureWidth,captureHeight,GL_RGB)
  // inicializa la clase Texture con el tamaño y tipo de color de openGL
```

Otra variable booleana, `drawGUI`, permite visualizar/ocultar dicho panel en la ventana de salida. Para identificar la cámara se genera la variable `camID`, mientras, la variable `cam` está vinculada a la clase de `openframeworks ofTexture()`, siendo el soporte de la imagen capturada.

Luego, en el bloque `update()` se identifica la imagen de la cámara con el panel a través del método `getCameraTextureMod()` para devolver la captura de la cámara, con el eventual *mirror* aplicado en horizontal y vertical para cada frame, actualizándose con `camPanel:update()`.

```
function update()
  cam = camPanel:getCameraTextureMod()
  runningBlobs = camPanel:getNumBlobs()
  camPanel:update()
```

La interface del panel permite el reconocimiento de regiones o áreas mediante *blobs* por *Blackground sustraction* o por *Color tracking*. Para reconocer el contorno del usuario se activa el algoritmo *Compute Contour tracking* en la ventana del panel de control y mediante *sliders*, menús y botones, permite modificar las condiciones básicas para obtener los datos del sistema. En este lateral se muestra imagen de controles.

Panel de la ventana de salida de tracking video con sliders, menús y botones.

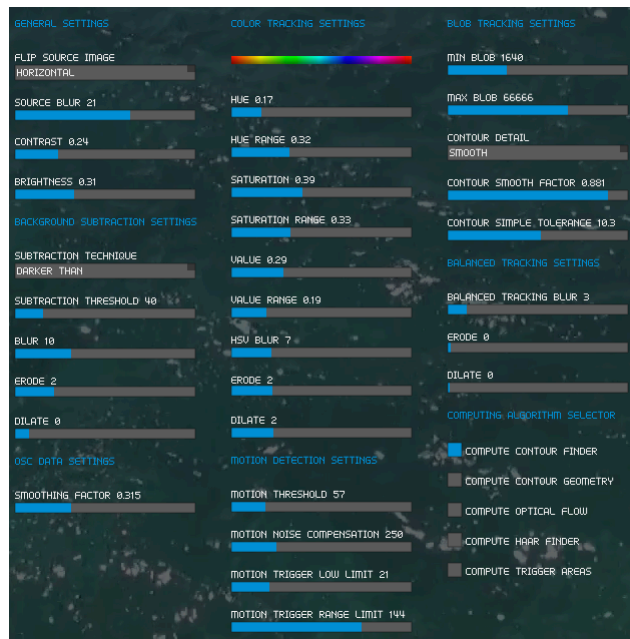
Para iniciar correctamente la interacción hay que activar el botón *Use Camera/Videofile*, para desactivar la opción de usar un archivo de vídeo pregrabado, y activar el algoritmo *Compute Contour Finder*, que activa la detección de contornos.

Luego es importante empezar capturando un *frame* de la imagen que corresponde con el fondo haciendo clic en el botón *Capture Background*.

Esta imagen de referencia permite comparar los cambios producidos entre el valor de sus píxeles y el de los frames de la imagen a trackear, aplicando, por

tanto, el algoritmo *Background Subtraction*. Este primer nivel para el cálculo del tracking siempre está activo y dicha imagen de referencia se puede mejorar con el botón *Use Contrast Stretch*. La imagen *Background Subtraction* (imagen página anterior) muestra el resultado tomando el *tracking*.

Una vez obtenida la imagen para el *tracking*, se procede a ajustar otras características para obtener el resultado buscado en *General Settings*. Estas variaciones permiten desenfocar la imagen de entrada de vídeo con el *slider* de *Source Blur*, aplicar mayor contraste para la definición de dicha imagen con *Contrast* y modificar el brillo con *Brightness*. La imagen



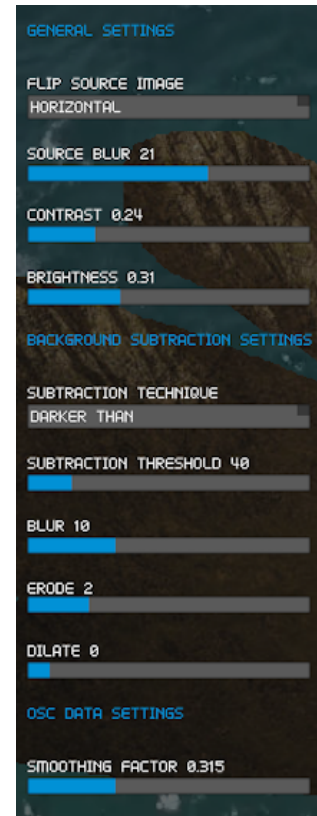
también puede ser volteada en horizontal o vertical, según interese, a través del menú *Flip Source Image*.

Una característica importante en la definición de la imagen a trackear es *Subtraction Technique*, situada en *Background Subtraction Settings*. Este menú permite seleccionar *Darker than*, parámetro que deja al algoritmo detectar regiones más oscuras que la imagen de referencia. Otras opciones son *Color ABS*, que diferencia en relación al color absoluto, *B&W ABS*, con blanco y negro absoluto, y *Lighter than*, que trackea figuras más claras que el fondo (imagen a la derecha). Luego, el *subtraction Threshold* ajusta el umbral

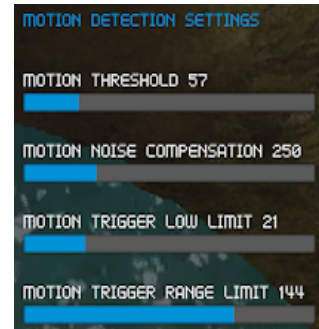
de detección, con *Blur* se desenfoca la imagen procesada, con *Erode* se reducen las superficies detectadas y con *Dilate* se expanden dichas superficies detectadas.

Como ya se ha mencionado, también dicho sistema admite trabajar con algoritmos de reconocimiento del color pero no se va a utilizar en este proyecto.

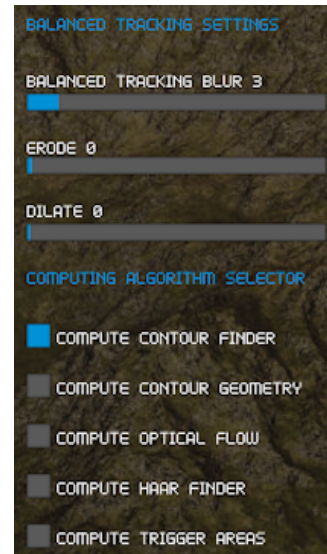
En el panel de control también podemos ajustar las condiciones de las zonas que el *tracking* detecta según los algoritmos seleccionados. Se puede elegir que estos *blobs* tengan un tamaño determinado en píxeles, y vayan desde un tamaño mínimo, *Min Blob*, a un tamaño máximo, *Max Blob*. Luego, el detalle del contorno se ajusta mediante las opciones *Raw*, que abarca todo el perímetro real, *Smooth*, aporta detalles suavizados, o *Simple*, que se adapta a formas geométricas simples. En el



caso del proyecto se hace uso de la opción *Smooth*. Con los dos *sliders* inferiores se puede ajustar el nivel de suavizado con *Contour Smooth Factor*, y, con la selección de *Simple*, se ajusta el rango de vértices de las formas geométricas con *Contour Simple Tolerance*.



Otras condiciones que se pueden ajustar de forma conjunta son los valores de datos en cada selección a través de *Balanced Tracking Settings*. Aquí se ajusta el nivel de desenfoque global con *Balanced Tracking Blur*, reducir las superficies detectadas con el *slider* de *Erode* o, por el contrario, expandir, con *Dilate*.



En el proyecto es importante determinar las zonas detectadas para el reconocimiento de *blobs*. Sus características son constantes o pueden variar en un rango de valores predeterminado mediante la tolerancia, ya sea a nivel de iluminación o color, comparándolas con las áreas que les rodean. Como ya se ha mencionado, el proyecto se va a basar en la detección de *blobs* mediante la técnica de *Background Subtraction*, aunque podría usarse también la técnica referida a las condiciones de color, *Color Tracking*.

En cuanto a la programación para la interactividad, es esencial establecer una variable global, en este caso `runningBlobs = 0`, para que en el bloque `function update()` se pueda obtener el número de áreas detectadas en cada *frame* con el método `getNumBlobs()`. En esta parte se genera una función que vincula dos variables, `runningBlobs` y `camPanel`, para dar como resultado la actualización del número de blobs en cada *frame* a través de `getNumBlobs()`.

```
function update()
    cam = camPanel:getCameraTextureMod()
    runningBlobs = camPanel:getNumBlobs()
    camPanel:update()
```

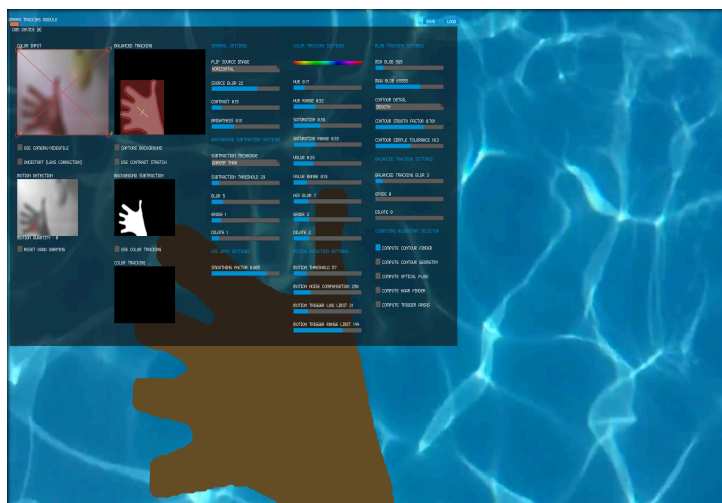
En el bloque `draw()`, después de dibujar el video de fondo:

```
function draw()
  gaBackground(0.1,1.0)
  ofSetColor(255)
  video:draw(0,0, OUTPUT_W, OUTPUT_H)
```

Se escala la imagen para adaptar el tamaño de captura de la cámara (640x480) al de la ventana de salida de GAmuza (1280x720), tras ello una doble estructura de repetición `for`, que se realiza en loop tantas veces como número de blobs se han detectado y según tamaño de esos blobs, permite obtener los datos para dibujar los contornos con `ofVertex(x,y)`:

```
ofPushMatrix()
  ofScale(3.5, 2.5, 1.0)
  for j=0, runningBlobs-1 do
    // dibuja el contorno de cada blob detectado
    ofSetLineWidth(1)
    ofSetColor(100, 75, 40) // color marrón
    ofFill()
    ofBeginShape() // inicia la forma
    for i=0, camPanel:getBlobContourSize(j)-1 do
      x = camPanel:getBlobCPointX(j,i)
      y = camPanel:getBlobCPointY(j,i)
      ofVertex(x,y)
    end
    ofEndShape(false) // No cierra las formas generadas
  end
ofPopMatrix()
```

Con la explicación sobre la programación detallada hasta el momento tan solo se obtiene la imagen del *blob* como forma, con un color uniforme, como se muestra en la siguiente imagen de la mano.



Pruebas realizadas para obtener el blob en el tracking video.

En adelante se explica la obtención de la imagen que modifica la forma del contorno del *blob* para obtener la imagen simbólica de territorio.

Esta sustitución se realiza a través de la opción *Shaders* de OF (Karluk; Noble y Puig n.d.). A nivel general se trata de detectar determinadas matrices de puntos o vértices y estos son rellenados por otras matrices de atributos similares para proyectarlas en el espacio de la pantalla. Así, vamos a utilizar los datos que hemos obtenido para generar el contorno y aplicárselos como *Vertex Shader* leyendo cada vértice seleccionado de la matriz de vértices y luego lo ejecuta ensamblando su forma para ser convertidos en fragmentos mediante el proceso de rasterización³⁶ posterior.

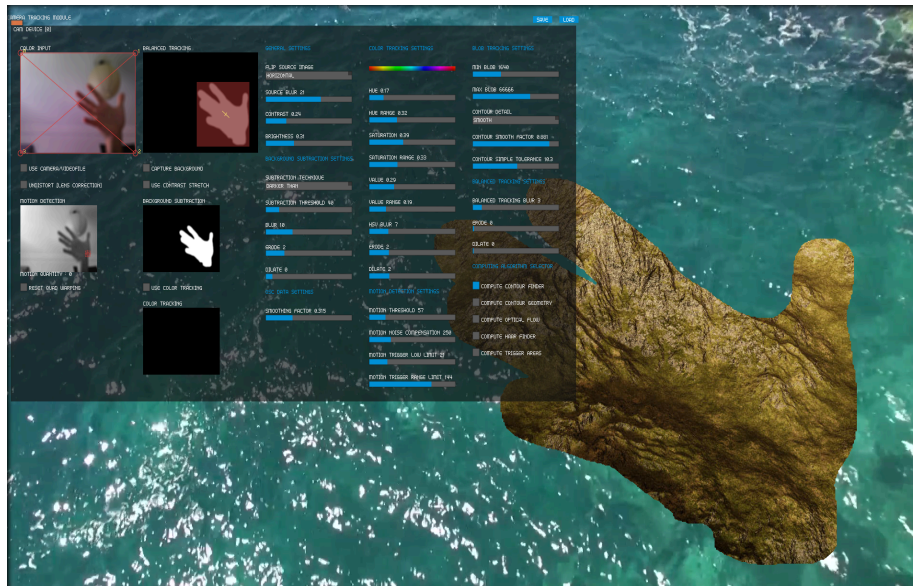
Luego, a cada fragmento generado mediante los valores variables que vienen de *Vertex Shader* se le asigna un valor de color y profundidad en cada píxel y se dibuja en el Fbo (framebuffer object) para ser visualizado mediante el *Shader*. Estas clases, `ofFbo()` y `ofxMask()` se basan en un lenguaje de programación de alto nivel, GLSL³⁷, que son procesados directamente en la tarjeta gráfica reduciendo así notablemente el trabajo del procesador de la CPU.

En el proyecto y para el software GAmuza, el *Shader* o máscara corresponde a la variable `maskFx = ofxMask()`, lo cual no es suficiente para obtener la sustitución por otra imagen. Esta máscara requiere de un contenedor de texturas y un Fbo *buffer* de profundidad. Este 'objeto', que en programación asignamos a través de la variable global `fboMask=ofFbo()`, enmascara las texturas haciendo múltiples pases de *shader* como *buffer* de renderizado donde se procesa todo. Para lograrlo es necesario invocar `fboMask:beginFbo()` y cerrar el proceso con `fboMask:endFbo()` en el bloque `draw()` antes y después de obtener los valores de los contornos que hemos señalado anteriormente. De esta

³⁶ Interpolación de datos como color, coordenadas de textura y otros valores variables para todos los píxeles.

³⁷ Graphics Language Shading Language.

forma se obtiene el dibujo del contorno, con la textura de la imagen de tierra para generar las islas. (resultado en imagen siguiente).



Muestra de la máscara (ofxMask) y la textura (ofFbo) aplicada al blob detectado.

Los pasos en el código son: en el bloque `function setup()`, se configura el *Shader* y el *Fbo*.

```
imagenFondo: loadImage(gaImportFile("___.jpg"))
// asegurar que imagen y video tienen el mismo tamaño
imagenFondo: resize(video: getWidth(), video: getHeight())

// FBO setup
fboMask: allocate(video: getWidth(), video: getHeight(), GL_RGB, 0)
// SHADER setup
maskFx: allocate(video: getWidth(), video: getHeight())
// textura1 -> imagen para enmascarar
maskFx: setTexture(imagenFondo: getTextureReference(), 1)
```

Luego, en el bloque `function update()` se actualiza el *Shader* vinculándolo al *Fbo*:

```
// SHADER UPDATE // textura1 -> Mask
maskFx: setTexture(fboMask: getTextureReference(), 0)
maskFx: update()
```

En el bloque `draw()`, como *fboMask* ya tiene todos los valores de las siluetas obtenidos por el doble `for`, y acabamos de vincularlo en el `update` con *maskFx*, simplemente se dibuja la máscara, colocando antes el color blanco para que se pinte la imagen.

```
ofSetColor(255)
maskFx: draw(0, 0, OUTPUT_W, OUTPUT_H)
```

2.4. EXPERIENCIA ESTÉTICA

La instalación *ISOLATE*, *el cuerpo como territorio*, propone una representación simbólica y poética a través de un recorrido temático desde la colonización y consecuente opresión y sus posteriores manifestaciones antagónicas y enfrentadas a través del poscolonialismo y el decolonialismo, en disputa contra todo sistema, y así despertar el imaginario inconsciente y curiosidad del propio usuario. Esta sensación sonora y visual se sostiene con la noción de cuerpo, del individuo, y su posición en el territorio, sin importar su procedencia, ni su identidad. Así, el usuario, involuntariamente a través de las imágenes y el sonido se trasladaría a un imaginario nuevo mundo idílico. Esta crítica generará una duda existencial: ¿realmente somos o estamos libres? Esta manifestación permite sumergirte en una sensación de flotación lúdica y reflexiva a través de tu imagen en libertad, como islas a la deriva, y experimentar un ‘agitación inmersiva’ mediante diálogos en disputa física e ideológica, pero pacífica, a través de las voces que se esparcen por la exhibición.

La instalación podrá ser concebida por parte del usuario como un sistema lúdico debido a la libertad de movimientos de estos en la sala. La ubicación de la cámara en el techo permitirá diversos gestos o distintas posturas en el suelo o en el espacio en general, para experimentar como si de un juego recreativo se tratara la instalación.

Debido al carácter interactivo de la instalación y por motivos de la programación aplicada para la interacción entre dispositivos y usuarios, es importante informar que podrán participar activamente todas las personas que se permitan entrar como aforo máximo en la sala de exhibición, lo cual dependerá de sus dimensiones y normas del espacio expositivo. El sistema puede interactuar con todos los cuerpos que entren en el campo visual de la cámara. Esto provocaría mayor compromiso e implicación en conocer, en moverse para experimentar qué podría ver y oír en cada momento el usuario.

Como ha sido mencionado, la unión física de los cuerpos y, por tanto, de los territorios, simbólicamente permitirá, por agregación y separación, la formación de idílicos archipiélagos y continentes. Estas posibilidades

darán pie al usuario a interactuar no sólo con la instalación, sino con el resto de personas que en ese momento se encuentren en la sala. Esto podría provocar una experiencia no sólo recreativa, sino también divertida y generadora de 'ficticios y efímeros' colectivos o como 'potenciales grupos de acción'.



Posibles muestras de movimientos libres de los usuarios en la sala.

2.5. PROYECTO EXPOSITIVO

En este apartado se tendrán en cuenta las características finales así como su montaje y su recorrido a lo largo de la sala de la instalación audiovisual interactiva multiusuario.

El montaje de la instalación idealmente se configura en una sala cerrada y relativamente oscura, de, al menos, 6 metros de largo y ancho como dimensión ideal para su correcta exhibición, aunque podría adaptarse a otro tipo de espacios según características. La altura mínima necesaria para colocar la cámara sería de 4 metros y permita así el mayor campo visual posible, aunque siempre dependerá de la dimensión del suelo. Esta altura y este espacio de detección siempre se analizará en cada caso según la sala, siendo interesante disponer de un soporte variable para colocar la cámara permitiendo subir o bajar la cámara para, según ángulo y área de captación, abarcar una determinada superficie.

La sala dispondrá de una entrada (no requiere puerta) por donde todo usuario accede a la instalación. En el resto del recorrido en el espacio delimitado el usuario es libre en cuanto a movimientos, con lo cual la experiencia interactiva podría ser más duradera e interesante. En el caso

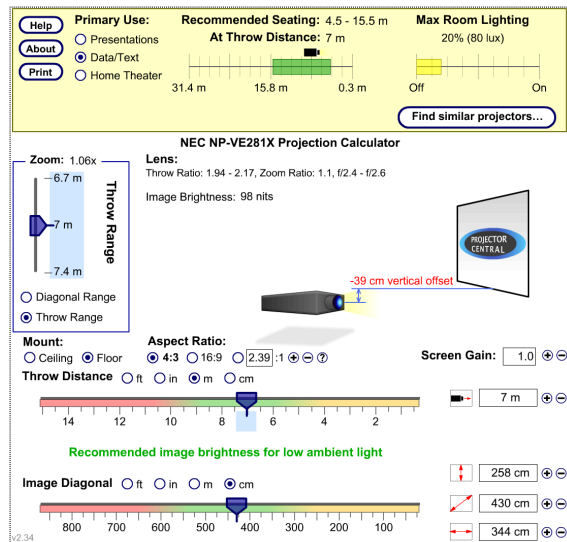
de que la disposición física tenga la entrada en un lateral de la sala, la instalación se adaptaría a tales condiciones en futuros espacios.

Otra condición indispensable en la instalación es mantener lo más oculto posible los dispositivos necesarios para el funcionamiento y así evitar que estos interfieran en la experiencia y la atención del usuario. Para ello se requiere de un espacio adicional, oculto al usuario, donde colocar los dispositivos de control e interacción tales como la computadora y la tarjeta de sonido. Estos dos aparatos podrían ser colocados sobre una pequeña mesa o estructura rígida (mínimo 1m.x0,6m.) que soporte su peso y dimensiones. El resto del equipamiento necesario estará colocado de forma estratégica en la sala intentando ser lo menos visible posible. En este caso, los 4 altavoces irán en cada esquina de la sala y su cableado estará cuidadosamente colocado en los rincones de las paredes para que pasen desapercibidos.

En el caso de la cámara y el proyector, que estarán colgados al techo, su presencia no será molesta ni perjudicial para la experiencia con el usuario. Igualmente se deben colocar cuidadosamente los cables para las conexiones entre el proyector y la computadora a través de cable HDMI y la conexión USB entre la cámara y la computadora para iniciar el *tracking video*. Las dimensiones de los cables no pueden ser muy largos para no tener pérdidas de señal en el recorrido de entrada y salida de datos.

El área de montaje, por tanto, está conformado por dos espacios diferentes. En primera instancia y esencial, la sala de exhibición donde el usuario tendrá la experiencia interactiva, lugar donde se proyectan las imágenes y se escucha la composición sonora. Y en segunda instancia, la sala adicional, espacio donde se colocarán los dispositivos de control mencionados. Igualmente se debe tener en cuenta que habría que habilitar una pequeña ranura en alguna esquina para pasar los cables de una sala a la otra. Este hueco debería ser tapado una vez la instalación esté montada y probada con éxito, así ocultar dicha vía o canalización.

Importante recordar que la ubicación del proyector debe estar por delante de la cámara para que el haz de luz de proyección no interfiera en la captación de la imagen. Según las dimensiones de la sala, se requerirá un proyector con lente gran angular para salas de pequeñas dimensiones, y un proyector de lente normal para salas de grandes dimensiones. Igualmente la opción de Zoom óptico o digital que tienen los proyectores permitirán mejor adaptación al área de proyección a abarcar, la cual depende de la distancia del proyector a la pared. El proyector con el que se han realizado las pruebas, NEC NP-V281W, abarca un área de proyección de 2,58 x 3.44 m. a 7 metros de distancia.



Mencionar que estas y otras posibles consideraciones sobre el montaje se analizarán en el siguiente apartado 4 donde se detallan las **Conclusiones y Trabajo Futuro**.

El resto de aspectos técnicos y específicos relativos al montaje, encendido, apagado y mantenimiento de la instalación se podrán consultar en el **Manual de funcionamiento** agragado en el anexo.

Respecto al sonido y su programación para espacializar su esucha por modulación del pan, en el *setup* se cargan los archivos de sonido a través de las variables creadas y se definen las condiciones estables de reproducción de esos archivos. En el *update* se definen las condiciones cambiantes de los sonidos las cuales dependen de la interacción con el usuario. En el siguiente código se pueden ver las dos situaciones descritas.

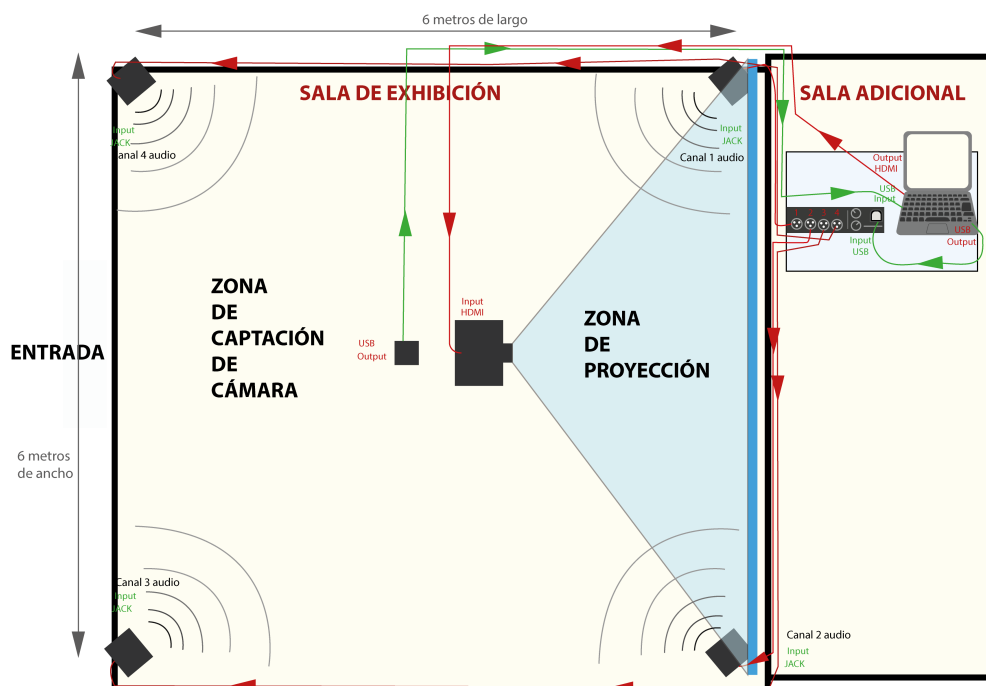
```
function setup()
  sonidoViento:loadSound(gaImportFile("viento.mp3"), true)
  sonidoViento:setVolume(1.0)
  sonidoViento:setLoop(true)
  sonidoViento:play()
  sonidoViento:setPaused(true)
```

```

function update()
// Hass efect sound ocean
  panCount = panCount + vel
  if panCount <left or panCount > right then
    vel *= -1
  end
  sonidoMar:setPan(panCount)
// Pan voices sound
  sonidoViento:setPan(-1.0)
  sonido_1:setPan(-1.0)
  sonido_2:setPan(1.0)
  if runningBlobs == 0 then
    sonidoViento:setPaused(true)
    sonido_1:setPaused(true)
    sonido_2:setPaused(true)
  elseif runningBlobs == 1 then
    sonidoViento:setPaused(false)
    sonido_1:setPaused(false)
    sonido_2:setPaused(true)
  end
end

```

A continuación se muestran diagramas e imágenes del montaje final de la instalación.



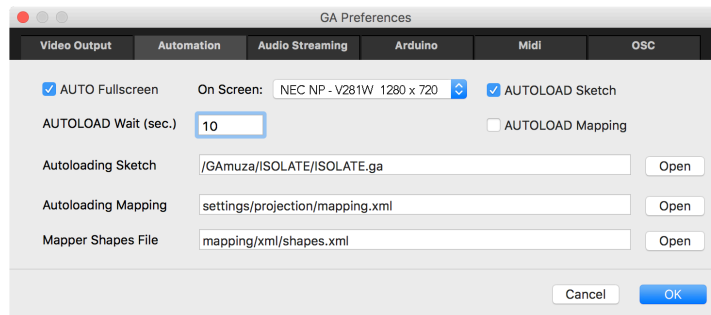
Esquema de la instalación.

En las primeras líneas de código del update se observan la modificación del sonido del mar que progresivamente va del lado derecho al izquierdo y que en la sala se convierte en su movimiento de delante

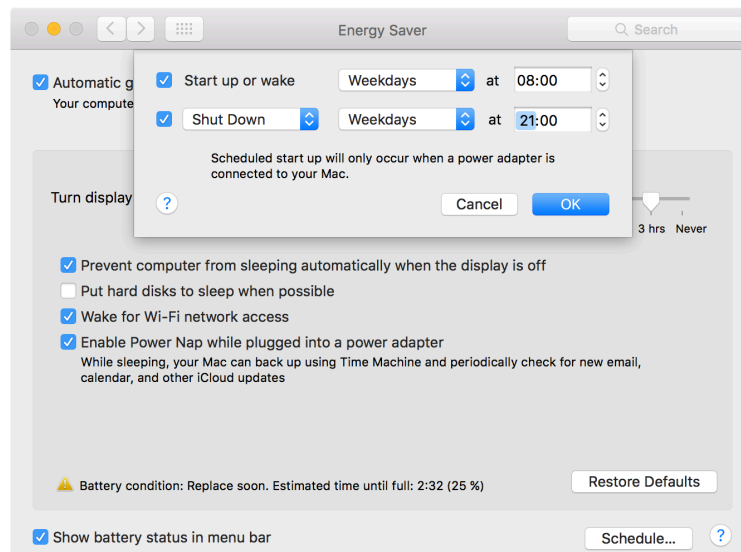
hacia atrás. Después, en función del número de blobs detectados por el sistema se activan unos sonidos u otros.

Cuando se han realizado todos los ajustes, nos aseguramos de guardar la configuración del panel de tracking y el archivo.

De cara a la exhibición del proyecto, desde Preferences de GAmuza se automatiza la apertura del archivo del proyecto Isolate, con la ventana de salida a pantalla completa en el espacio del proyector, cada vez que se abra el software GAmuza.

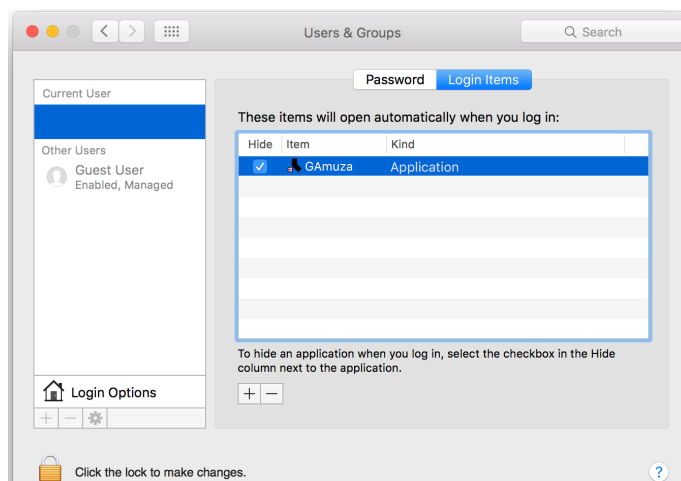


Por otra parte se puede automatizar también el encendido y apagado del ordenador a determinadas horas.



Y que al hacerlo se abra el software GAmuza, y con ello se abrirá y compilará también el archivo del proyecto.

De esta forma se puede minimizar mucho las necesidades de la puesta en marcha de la pieza en espacios expositivos, hecho que en las obras de arte electrónico suele ser un problema.



“El individuo es un efecto del poder, y al mismo tiempo, o justamente en la medida en que es un efecto, el elemento de conexión. El poder circula a través del individuo que ha constituido” (Foucault 1980, 144).

3. CONCLUSIONES Y TRABAJO FUTURO

Abordar este proyecto conceptualmente ha sido complejo debido a la gran cantidad de conceptos seleccionados para obtener un resultado final donde todos ellos se hilen adecuadamente. Términos como sometimiento, cuerpo, territorio, isla y libertad podrían plantear, cada uno de ellos individualmente, un tema amplio de investigación. Pero en este caso, gracias a las coincidencias y similitudes ‘simbólicas’ y ‘metafóricas’ que plantean ciertos intelectuales abordando dichos temas, se ha podido generar ‘una ruta cíclica’ que armoniza el contenido general para el proyecto a nivel conceptual y práctico, y plantear una experiencia reflexiva y lúdica diferente y única.

En todo momento se tenía claro que había que iniciar este recorrido ideológico desde la motivación del autor debido a su necesidad identitaria y una forma de ‘urgar’ en la historia y explorar conocimientos relacionados con todo ello. El objetivo que incluye la posibilidad de ‘reflexionar sobre la identidad y procedencia del individuo’ es relativamente subjetivo por parte de cada usuario que disfrute de la experiencia. El hecho de plantear su existencia como una ‘isla a la deriva’, simbólicamente, implica ser consciente de que somos seres en movimiento, en constante metamorfosis y que, debido a los sistemas existentes, nuestra libertad

como ciudadanos, y por tanto, nuestra identidad, está condicionada en todo momento. Y respecto a la procedencia, con la instalación se pondrá en duda la raíz de cada individuo, lo cual permitirá la reflexión.

Otros de los objetivos particulares conseguido es 'representar a los usuarios como cuerpos libres, flotantes y simbolizarlos como territorios fragmentados, islas a la deriva'. Este fin depende de la parte física e interactiva de la instalación a nivel visual la cual está gratamente obtenida. El usuario se podrá ver representado en todo momento en la pantalla como 'isla a la deriva' mientras se mantenga en la zona de detección, que, según condiciones de cada sala, debería ser todo su espacio del suelo. A su vez, el objetivo de 'generar territorios comunes con la presencia y unión de cuerpos' también es evidente con la unión física de usuarios, lo cual provoca zonas comunes de detección y, por tanto, territorios combinados para formar archipiélagos o continentes.

Otro objetivo específico es la idea de 'explorar recursos y herramientas en la producción artística como video tracking y arte sonoro'. Este estaría bien fundamentado con la consecución de la superposición de imágenes mediante la técnica de *tracking video* logrado a través de la programación con GAmuza y las herramientas de *Shader* y *Fbo*. Y la parte de la composición sonora ha sido más compleja debido a la necesidad de hacer uso de más archivos de audio pero considero ha sido logrado el objetivo de dicha experimentación para obtener el sonido inmersivo a través de técnicas de sonido diafónico y la síncretis.

En relación a los objetivos generales, 'explorar la representación simbólica del cuerpo y territorio a través del análisis crítico de las nociones de sometimiento y el poder' ha sido logrado con satisfacción debido a las analogías conceptuales y soluciones prácticas llevadas a cabo. Dicha solución se ha basado en la representación imaginaria, digitalmente, con la idea de 'crear' islas en libertad, a la deriva, como metáfora antagónica a la libertad que el sistema nos 'birla'. Por tanto, el territorio/isla 'hereda', simbólicamente, al cuerpo a través de la imagen y la interacción o participación del usuario, el cual está restringido por los límites físicos de la sala, como la vida misma, como parte de la servidumbre al poder.

Otro objetivo logrado es 'producir una instalación interactiva con una interfaz gestual que invite a la reflexión identitaria a través de la experiencia estética audiovisual'. La instalación, al estar basada en los movimientos y gestos del usuario en la experiencia, permite provocar una reflexión sobre nuestra identidad mediante la paradójica libertad y las voces que nos informan y nos 'sacuden' de la realidad ficticia en la que vivimos; esta utopía es fundamental en la esencia del proyecto.

La instalación permite, como objetivo también conseguido, 'comunicar que vivimos en una sociedad sometida, siendo la libertad una utopía'. Este planteamiento conceptual permite concienciar e identificar sobre el término de 'libertad'. Autores como Gray comentan que la libertad es una ilusión, mientras, Arendt, menciona que es un espejismo. Siempre se mantiene una relación dual y paradójica entre lo real y la ficción que se explora en la experiencia práctica de la instalación. En general coinciden los autores en que la libertad sólo está en nosotros mismos, en nuestra conciencia, por lo tanto, estamos sometidos por el sistema ya que constantemente nos obliga al deseo de consumo. Según Gray, somos marionetas manejadas por mentes dominantes.

Por otro lado, debido a la gran cantidad de conceptos abordados y a las limitaciones académicas y físicas del propio TFM, con un máximo de 90 páginas, nos encontramos que la extensión y profundidad de dichos temas no sea suficiente. Los conceptos tratados han sido estudiados delicada y profundamente pero, con la necesidad de acotar; se ha generado un contexto, un discurso, donde todos los conceptos tuvieran una relación y 'nudos' de unión tal vez 'superficiales' pero considero que también eficaces y coherentes.

Para trabajos futuros, comentar que a nivel personal esta amplia exploración histórica, conceptual, técnica, informática y de nuevas prácticas para obtener un resultado óptimo, donde se combina el ámbito audiovisual (ya conocido por el autor) y la interactividad a través de dispositivos electrónicos, han aportado mejoras en las capacidades narrativas, retóricas, investigativas y de producción. Este bagaje, tanto teórico como práctico, permite que, durante el proceso, el propio proyecto

evoluciona de forma positiva y amplía los elementos usados para un discurso coherente y reflexivo. Estos aportes, en un futuro, serán tenidos en cuenta para un posible trabajo de investigación y producción, incluso para plantear un doctorado.

A nivel práctico, distintas dificultades y limitaciones tecnológicas y técnicas han permitido buscar diversas soluciones, lo cual ha servido como recurso para este proyecto y para futuros planteamientos artísticos.

Desde el punto de vista informático, también mencionar la importancia de conocer y trabajar con el software GAmuza, un programa más intuitivo y fácil de manejar que otros lenguajes vistos hasta el momento. Este programa y su futura nueva versión, Mosaic, serán, casi con total seguridad, el software con el que realice mis trabajos futuros.

También, evidentemente, el proceso ha derivado en otras ideas, tanto nuevas como mejoras de otras, para proyectos futuros relacionados, de forma general, con el concepto de sometimiento y opresión a través del colonialismo como ámbito que afecta al propio autor –no como término negativo, sino reflexivo-, y a las gentes de ‘su tierra’, ‘su isla’, y de otros lugares en similares circunstancias.

Además, la búsqueda e investigación para realizar el apartado de Antecedentes, ha permitido conocer otros trabajos de gran relevancia que han servido y servirán como referencia para estos proyectos futuros y profundizar en aspectos de interés.

Concluyendo, este ha sido el recorrido extenso y feliz. Esta representación simbólica del cuerpo que transita, al igual que el territorio, entre la ‘ficción de la realidad’ y la ‘realidad de la ficción’ y donde dicha dualidad arremete contra el poder que nos oprime y la inexistente libertad. Se trata de nuestra paradójica experiencia vivencial, conciencias expoliadas y territorios en expansión donde es ‘complejo’ vivir. La insensata sensación de entrar en acción, fluctuando en ultramar, islas a la deriva, pura ficción, pero más cercana a la verdadera realidad. La metamorfosis será posible, la tenemos cerca. Es la utopía, la ilusión, puro espejismo. Se trata de: *ISOLATE, el cuerpo como territorio*.

4. BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES CONSULTADAS

- Akassi, Clément. 2010. *El sujeto cultural (pos)colonial y de la poscolonial: ¿hacia una crítica literaria para los estudios hispanoafricanos?* En: *Sociocriticism*, Vol. XXV, 1 y 2. Howard University, U.S.A..
- Arendt, Hannah. 1996. *Entre el pasado y el futuro. Ocho ejercicios sobre la reflexión política*. Barcelona: Península.
- Augé, Marc. 2003. *El tiempo en ruinas*. Barcelona: Gedisa.
- Baigorri, Laura y Lourdes Cilleruelo. 2005. *Net.art: una aproximación crítica a la primera década del arte online*. Barcelona: Brumaria.
- Baudrillard, Jean. 1977. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Butler, Judith. 1997. *Mecanismos psíquicos del poder. Teorías sobre la sujeción*. Valencia: Universidad de Valencia, Instituto de la Mujer
- Cárcamo Mansilla, Alejandro Javier. 2016. *La representación de la mujer subalterna en Spivak y el caso de la mujer mapuche-williche*. En: *Theorein. Revista de Ciencias Sociales 1 (I)*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Charrière, Henri. 1973. *Papillon*. Barcelona: Plaza & Janés Editores.
- Chion, Michel. 1993. *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Buenos Aires: Paidós Iberia.
- Deleuze, Gilles. 1999. *Post Scriptum sobre las sociedades de control*. En: *Conversaciones 1972-1990*. Valencia: Pre-textos.
- Deleuze, Gilles. 1969. *Lógica del sentido*. Edición electrónica de www.philosophia.cl / Escuela de Filosofía Universidad ARCIS.
- Delgado Parra, María Concepción. 2016. *El concepto de libertad en Hannah Arendt para el ejercicio de los derechos humanos*. En: *Revista de Ciencias Sociales*. año 10, núm. 41. Puebla: Facultad de Derecho y Ciencias Sociales, Universidad de Puebla, México.
- Fanon, Frantz. 1961. *Los condenados de la tierra*. Tafalla: Txalaparta.
- Fanon, Frantz. 1956 y 1959. *Lucha de liberación y cultura*. Palapa Editorial, El rebozo, Oaxaca, México.
- Follet, Ken. 2013. *Un lugar llamado libertad*. Barcelona: Debolsillo
- Foucault, Michel. 1979. *Microfísica del poder*. Madrid: La Piqueta.

- Foucault, Michel. 1990. *Tecnologías del yo y otros textos afines*.
Barcelona: Paidós Ibérica e I.C.E., Universidad Autónoma.
- Garcés, Marina. 2013. *Un mundo común*. Barcelona: Ballaterra.
- Garcés, Marina. 2008. *¿Qué podemos hacer? O sobre las intimidades de la crítica*. *Art and Contemporary Critical Practice*. MayFlyBooks.
<http://eipcp.net/transversal/0808/garces/es> (consulta el 4/04/2018).
- García Martínez, Mónica. 2017. *Crítica a la razón negra. Ensayo sobre el racismo contemporáneo*. México: NED, De raíz diversa, vol. 4, número 8, Julio-Diciembre.
- Godoy Vega, Francisco. *Internationale 12 de octubre*. Accedido 20 Dic. 2017 http://www.internationaleonline.org/opinions/49_12_de_octubre
- Godoy Vega, Francisco, y Carolina Bustamante Gutiérrez. 2014. *Inéditos. Crítica de la Razón Migrante*. Madrid: Fundación Caja Madrid
- Gómez Castro, Santiago. 2005. *La poscolonialidad explicada a los niños*. Popayán: Editorial Universidad del Cauca.
- González Vázquez, Araceli. 2009. *Michel Foucault, Judith Butler y los cuerpos e identidades críticas, subversivas y deconstructivas de la intersexualidad*. Isegoría: Revista de Filosofía Moral y Política, Nº40, enero-junio. Universidad de Cantabria.
- Hall, Stuart. 2008. *¿Cuándo fue lo postcolonial? Pensar al límite*.
- Karluk, Lucasz; Noble, Joshua y Puig, Jordi. (n.d.) *Introducing Shaders*.
En: *ofBook*. Accedido 10 junio 2018.
<<https://openframeworks.cc/ofBook/chapters/shaders.html>>
- Levin, Golan. *Computer Vision for Artists and Designers: Pedagogic Tools and Techniques for Novice Programmers*. Accedido 24 Julio 2018.
<http://flong.com/texts/essays/essay_cvad/>
- López Álvarez Tostado, Erick. 2011. *Decolonizar el imaginario: reflexiones en torno a la herida colonial y el racismo en América Latina*. En: *Estudios Antiultraristas e Poscoloniales*, v. 1, n.1. Accedido 15 Abril 2018. <https://www.researchgate.net/publication/267688864>
- Mbembe, Achille. 2016. *Crítica a la razón negra*. Barcelona: NED, Nuevos Emprendimientos Editoriales.

- Mbembe, Achille. 2011. *Necropolítica y Sobre el gobierno privado indirecto*. España: Melusina[sic].
- Mezzadra, Sandro; Gayatri Spivak; Chandra Talpade Mohanty; Ella Shohat; Stuart Hall; Dipesh Chakrabarty; Achille Mbembe; Robert J. C. Young; Nirmal Puwar; Federico Rahola. 2008. *Estudios Postcoloniales: Ensayos fundamentales*. Madrid: Traficantes de sueños: Mapas.
- Mignolo, Walter. 2010. *Desobediencia epistémica: Retórica de la modernidad, lógica de la colonialidad y gramática de la descolonialidad*. Argentina: del Signo, Colección Razón Política.
- Mignolo, Walter. 2007. *La idea de América Latina. La herida colonial y la opción decolonial*. España: Gedisa.
- Mignolo, Walter. 2009. *La colonialidad: la cara oculta de la modernidad*. http://www.macba.cat/PDFs/walter_mignolo_modernologies_cas.pdf
- Modenesi, Massimo. 2012. *Subalternidad*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones sociales. Investigaciones sociales.
- Mongin, Oliver; Nathalie Lempereur y Jean-Louis Schlegel. Notas de Anacleto Pons. 2008. *¿Qué es el pensamiento poscolonial? Achille Mbembe*. En: pensamiento contemporáneo: Pasajes. Nº. 26, pág. 50-61. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2741324>
- Montero Moliner, Fernando. 1995. *Kant y Husserl: el problema de la subjetividad*. Valencia: Ágora, Papeles de Filosofía. Universidad de Valencia.
- Montero Moliner, Fernando. 1987-88. *Las paradojas de la identificación*. España: Universidad Complutense de Madrid, Anales del Seminario de Metafísica, XXII.
- O’Gorman, Edmundo. 1976. *La invención de América*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Ortiz, Daniela. Daniela Ortiz. s.f. <http://www.daniela-ortiz.com/> (último acceso: 20 de Diciembre de 2017).
- Perruchoud González, Stéphanie. 2015. *La fenomenología según Merleau-Ponty: un camino de descenso hacia las cosas*. En:

- Filosofía, Ediciones Complutense.
<http://revistas.ucm.es/index.php/RESF/article/view/55447>
- Quijano, Anibal. 2000. *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales*. Capítulo: *Colonialidad del poder, Eurocentrismo y América Latina*. Lima, Perú: Ciccus.
- Rios, Felix. Portafolio Felix Rios. s.f. (último acceso: 20 de Mayo de 2018)
<http://felixrios.com/portafolio/twitometro-electoral-venezolano/>.
- Saramago, José. 1999. *La balsa de piedra*. España: Penguin Random House Grupo Editorial, Debolsillo, re-edición.
- Sassen, Saskia. 2003. *Contrageografías de la globalización: género y ciudadanía en los circuitos transfronterizos*. Madrid: Traficantes de sueños: Mapas.
- Serres, Michel. 1995. *Atlas*. Madrid: Cátedra, Colección Teorema.
- Serres, Michel. 1991. *El paso al Noroeste*. Madrid: Debate, Serie Ciencia.
- Stevenson, R.L. 1969. *La isla del tesoro*. Madrid: Alianza, Madrid.
- Talbot, Mary M.; Bryan Talbot. 2016. *La virgen roja*. Barcelona: La Cúpula.
- Tifentale, Alise, and Lev Manovich. 2014. *Selfiecity: Exploring Photography and Self-Fashioning in Social Media*.
- Torras, Meri. 2007. *El delito del cuerpo, de la evidencia del cuerpo al cuerpo en evidencia*. Barcelona: Cuerpo e identidad, de la Universidad Autónoma de Barcelona.
- Vidal-Beneyto, José. 2004. *Un mundo con-sin fronteras*. En: Archivo El País, 24 Julio 2004, Madrid.
- Yokoigawa, Miki. 2012. *Biografía y autobiografía de la mujer en tránsito en la expresión audiovisual contemporánea*. Valencia: Editorial Universitat Politècnica de València.
- Zielinski, Siegfried. 2006. *Genealogías, visión, escucha y comunicación*. Editorial Uniandes. Bogotá: Uniandes.

5. ANEXOS

5.1. CÓDIGO DE PROGRAMACIÓN

```
/*
  GAmuza 1.0.1 sketch
  ISOLATE Project - Marco Toledo - 2018
*/

// Tracking video
camPanel = gaCameraTracking()
drawGUI = true
captureWidth = 640
captureHeight = 480 ///360
camID = 0

runningBlobs = 0
cam = ofTexture()

// gestion archivo de video y audio
video = ofVideoPlayer()

sonido_1 = ofSoundPlayer()
sonido_2 = ofSoundPlayer()
sonidoViento = ofSoundPlayer()
sonidoMar1 = ofSoundPlayer()

// Shader MASK
maskFx = ofxMask()
imagenFondo = ofImage()

// FBO Mask Container
fboMask = ofFbo()

function setup()
  camPanel:setGuiSettingsFile(gaDataPath("camTrackingSettings.xml"))
  camPanel:setup(camID,captureWidth,captureHeight)
  cam:allocate(captureWidth,captureHeight,GL_RGB)

  // carga el archivo de SONIDO
  sonido_1:loadSound(gaImportFile("sometedor.mp3"),true)
  sonido_1:setVolume(1.0)
  sonido_1:setLoop(true)
  sonido_1:play()
  sonido_1:setPaused(true)

  sonido_2:loadSound(gaImportFile("mar.L.mp3"),true)
  sonido_2:setVolume(1.0)
  sonido_2:setLoop(true)
  sonido_2:play()
  sonido_2:setPaused(true)

  sonidoViento:loadSound(gaImportFile("mar.R.mp3"),true)
  sonidoViento:setVolume(1.0)
```

```

sonidoViento:setLoop(true)
sonidoViento:play()
sonidoViento:setPaused(true)

sonidoMar1:loadSound(gaImportFile("mar.R.mp3"), true)
sonidoMar1:setVolume(1.0)
sonidoMar1:setLoop(true)
sonidoMar1:play()

// carga el archivo de VIDEO
video:loadMovie(gaImportFile("00120_mar.mp4"))
video:setLoopState(OF_LOOP_NORMAL)
video:setVolume(0.3)
video:play()

imagenFondo:loadImage(gaImportFile("1_tierra_1.jpg"))
imagenFondo:resize(video:getWidth(),video:getHeight())

// FBO setup
fboMask:allocate(video:getWidth(),video:getHeight(),GL_RGB,0)

// SHADER setup
maskFx:allocate(video:getWidth(),video:getHeight())
// texture1 -> masking Image
maskFx:setTexture(imagenFondo:getTextureReference(),1)

end

function update()
    cam = camPanel:getCameraTextureMod()
    runningBlobs = camPanel:getNumBlobs()
    camPanel:update()

    video:update()

    // Hass efect sound ocean
    panCount = panCount + vel
    if panCount <left or panCount > right then
        vel *= -1
    end
    sonidoMar1:setPan(panCount)

    /// Pan voices sound
    sonido_1:setPan(-1.0)
    sonido_2:setPan(1.0)
    sonidoViento:setPan(-1.0)

    if runningBlobs == 0 then
        sonido_1:setPaused(true)
        sonido_2:setPaused(true)
        sonidoViento:setPaused(true)
    elseif runningBlobs == 1 then

```

```

        sonido_1:setPaused(false)
        sonido_2:setPaused(true)
        sonidoViento:setPaused(true)
elseif runningBlobs == 2 then
    sonido_1:setPaused(false)
    sonido_2:setPaused(false)
    sonidoViento:setPaused(true)
elseif runningBlobs == 3 then
    sonido_1:setPaused(false)
    sonido_2:setPaused(false)
    sonidoViento:setPaused(false)
elseif runningBlobs < 0 then
    sonido_1:setPaused(true)
    sonido_2:setPaused(true)
    sonidoViento:setPaused(true)
elseif runningBlobs >3 then
    sonido_1:setPaused(false)
    sonido_2:setPaused(false)
    sonidoViento:setPaused(false)
end

// SHADER UPDATE
// texture -> Mask
maskFx:setTexture(fboMask:getTextureReference(),0)

maskFx:update()
end

function draw()
    gaBackground(0.1,1.0)

    /// draw video background
    ofSetColor(255)
    video:draw(0,0, OUTPUT_W, OUTPUT_H)

    /// insert vertex in Fbo
    fboMask:beginFbo()

    ofClear(0,0,0,0)
    ofPushMatrix()
    ofTranslate(0,0,0)
    ofScale(3.5, 2.5, 1.0)

    for j=0, runningBlobs-1 do
        // draw contours for each blob detected
        ofSetLineWidth(0)
        ofSetColor(255)
        ofFill()
        ofBeginShape()
        for i=0, camPanel:getBlobContourSize(j)-1 do
            x = camPanel:getBlobCPointX(j,i)
            y = camPanel:getBlobCPointY(j,i)

```

```

        ofVertex(x,y)
    end
    ofEndShape(false)
end
ofPopMatrix()
fboMask:endFbo()

ofSetColor(255)
maskFx:draw(0,0,OUTPUT_W,OUTPUT_H)

// Show/hide video panel
ofSetColor(255)
if drawGUI then
    camPanel:draw()
end
end

function keyReleased()
    // Show/hide video panel
    if gaKey() == string.byte('g') then
        drawGUI = not drawGUI
    elseif gaKey() == string.byte('o') then
        //gaSaveFrame(gaDataPath("export.tif"))
    end
end

function mouseDragged()
    camPanel:mouseDragged(gaMouseX(),gaMouseY())
end

function mousePressed()
    camPanel:mousePressed(gaMouseX(),gaMouseY())
end

function mouseReleased()
    camPanel:mouseReleased(gaMouseX(),gaMouseY())
end

```




**MANUAL
DE
FUNCIONAMIENTO**

ISOLATE
el cuerpo como territorio

1. INFORMACIÓN DE LA OBRA Y DEL ARTISTA

Artista: Marco Toledo

Procedencia: Natural de Tenerife, Islas Canarias, España.

Título: ISOLATE, el cuerpo como territorio

Fecha de producción: Septiembre 2018

País / Lugar de producción: Valencia, España

Dimensiones: mínimo 3 x 3 metros de proyección (depende del espacio de proyección)

Edición y número de copias existentes: Por determinar

Semblanza:

Artista Visual y Sonoro, Director de Sonido Cinematográfico, Fotógrafo, Editor, Realizador y docente en el ámbito audiovisual y cinematográfico. Distintas exposiciones individuales y colectivas como fotógrafo. Su carrera artística ha estado vinculada al mundo audiovisual y cinematográfico trabajando como Jefe de Sonido en la película *Ma Ma*, de Julio Medem y otros títulos de relevancia. También se ha adentrado en el mundo artístico desde la perspectiva visual en la fotografía, , en la actualidad, está inmerso en proyectos instalativos de artes interactivas y performativas. El artista forma parte del colectivo de arte sonoro y performance WD-40.

2. DESCRIPCIÓN TÉCNICA

El proyecto *ISOLATE, el cuerpo como territorio* es un instalación interactiva que se compone de un sistema de interfaz gestual a través del sistema de detección de video tracking. Este sistema de control permite –con la presencia del usuario la activación mediante programación con GAmuza y generación *blobs* o zonas de control– la superposición de imágenes de territorio sobre el vídeo del mar como fondo mediante proyección y la experiencia de sonido inmersivo a través de sistema cuadrafónico. Esta instalación multiusuario genera detección por tracking en el área de exhibición según la superficie de captación de la cámara.

Dicho espacio debe ser parcialmente oscuro para una correcta proyección de las imágenes y la captación de la cámara y posterior detección. La cámara estará colocada en el techo de la sala y así consentir la generación simbólica del cuerpo como territorio más fielmente, como 'islas a la deriva', como se pretende conceptualmente. La intención es no humanizar la imagen simbólica y permitir formas parecidas a los territorios de islas que 'floten' o 'fluctúen en libertad' por la sala. El techo deberá tener un mínimo de 3 metros de altura, lo cual dependerá del área de la sala. Existirá una sala principal donde se produce la experiencia artística con la interacción del usuario y una sala secundaria donde se instalarán los dispositivos necesarios para llevar a cabo dicha práctica interactiva.

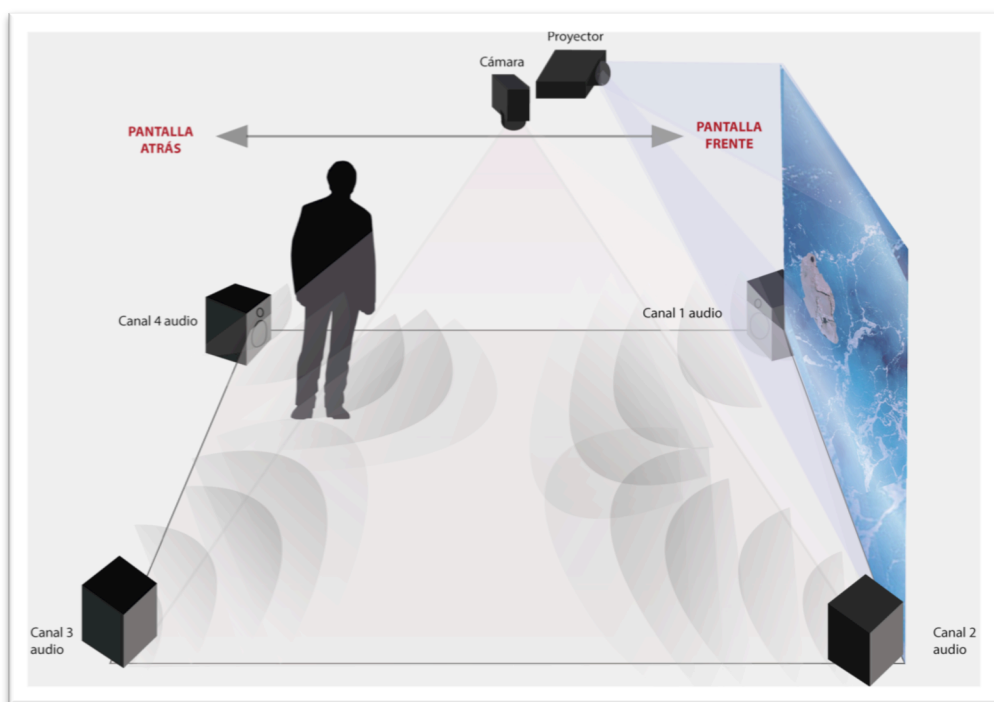
La pieza consiste en una cámara de ángulo ancho que permite la activación del sistema de video tracking. Esta cámara envía la información al sistema informático, que, mediante el *software* GAmuza y la programación que reconoce la detección, se produce la interacción con el usuario generando zonas de detección o *blobs*. Estas zonas, mediante diversas variables y condiciones específicas, permiten la interacción y donde la imagen del cuerpo del usuario, su silueta, es tratada por un sistema de máscaras o *Mask Shader* y *Fbo* para obtener la sustitución de dicha silueta por la imagen de territorio guardada previamente. Así se superponen la imagen de territorio generada por la silueta del cuerpo del usuario sobre el vídeo del mar proyectado desde el inicio.

La aparición de *blobs* o zonas de detección permiten, paralelamente, que se activen sonidos en los altavoces frontales de voces de idiomas desaparecidos por la colonización y sonido de viento y más voces de lenguas de los idiomas opresores en los altavoces traseros. Esta flotación del sonido en la sala se realiza a través del sistema cuadrafónico planteado. A su vez, a nivel conceptual, se obtiene la audición del sistema diafónico (planteado por Val del Omar) donde en los altavoces frontales se escuchan los sonidos del pasado que el sistema ha conseguido dilapidar y en los altavoces traseros los sonidos del presente, los sonidos impuestos por los sistemas y por el poder. A ello se suma el sonido del viento como elemento para generar incomodidad.

Por tanto, el sistema en general se compone de la cámara, Logitech HD Webcam C525, que genera la señal de entrada al sistema de video tracking, un computador que permite, con la información de la cámara y mediante programación, la gestión de la información de salida de la instalación. Esta información de salida tiene dos ámbitos. Por un lado se envía la señal visual al proyector, NEC NP-V281W de resolución 1280 x 800 ppp. y conexión mediante HDMI, y que permite la proyección del vídeo del mar y las imágenes superpuestas de territorio que genera cada usuario en la interacción. Y por otro lado, otra señal de salida de audio se envía a la tarjeta de sonido, DigiDesign M-Audio Mini-Mbox audio/midi interface, y de esta se envían los sonidos frontales a través del canal L y los sonidos para los altavoces traseros a través del canal R. Esta señal de cada canal estará duplicada con un duplicador de señal *Jack* para enviar a los correspondientes altavoces que hacen la pareja Stereo de cada señal. Los 4 altavoces donde se envía la señal de audio son autoamplificados, siendo de al menos 5" de diámetro y unos 60W de potencia para obtener el sonido inmersivo que se requiere.

CANTIDAD	DISPOSITIVOS	NOTAS
1	Cámara Logitech HD Webcam C525	Debe estar colocada en el techo, centrada. La altura deber ser mínimo de 3 metros de alto para abarcar toda la superficie de la sala. Delante del proyector.
1	Proyector Optoma DS211	Resolución 1280 x 720, con conexión HDMI y 2800 lumens ANSI. Colgado también en el techo, por delante de la cámara para no afectar con la luz la captación de la cámara.
1	Tarjeta de sonido DigiDesign M-Audio Mini-Mbox audio/midi interface	Debe tener dos salidas L y R. Estas salidas serán duplicadas con un duplicador de señal de conexión Jack.
4	Altavoces	Deben ser autoamplificados y de al menos 5" de diámetro y potencia mínima de 60W.

		Modelos similares a M-Audio BX5 ó Tascam VL-5S.
1	Computadora MacBook Pro o similar	Para un correcto procesado debe ser al menos o similar a: procesador de 2 GHz. Intel Core i7, tarjeta gráfica Intel Iris Pro 1536 MB y 8 Gb. de memoria RAM.
4	Cables de sonido	Cables de señal de audio con conexiones <i>Jack</i> .
1	Cable USB	Cable para conectar la tarjeta de audio al computador.
1	Extensión cable USB y amplificador de señal integrado	Extensión de cable USB de al menos 5 metros de largo (dependerá de las dimensiones de la sala y la ubicación de la sala secundaria). Este cable debe tener amplificador de señal para no tener pérdidas y posibles errores en sala.
1	Cable HDMI	Cable que permite resolución 1280 x 720.



Configuración de la instalación de la sala principal.

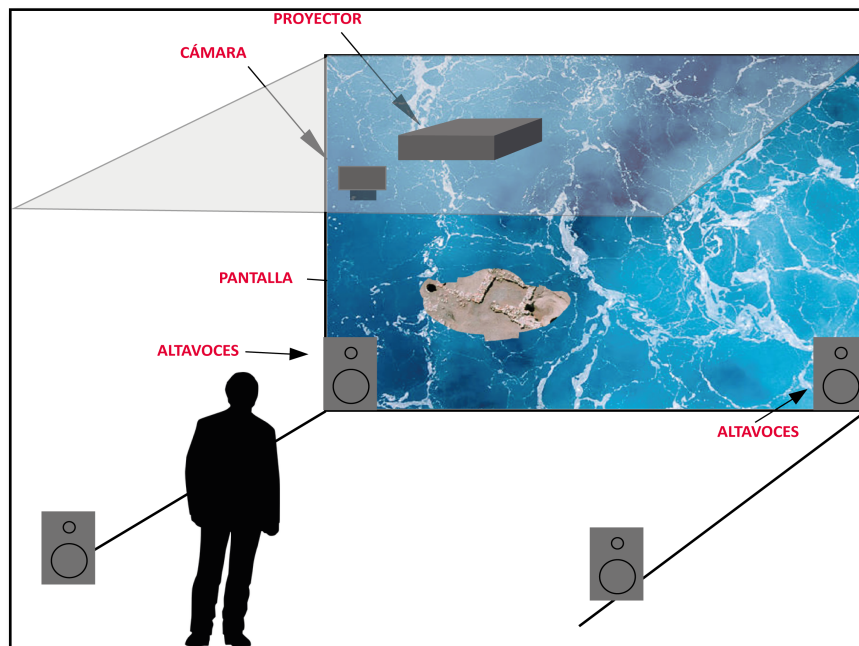
La computadora debe tener instalado el software GAMuza. Este programa se puede descargar gratuitamente en la página web <http://gamuza.d3cod3.org/>. Es importantes tener en cuenta que la cámara de vídeo tiene que ser reconocida por GAMuza al igual que la tarjeta de sonido instalada para llevar a cabo el sistema cuadrafónico. Este ordenador debe tener unas características técnicas mínimas para poder procesar la reproducción del vídeo del mar, la superposición de las imágenes y la reproducción y activación del sonido inmersivo propuesto: Sistema operativo OSX (preferentemente 10.11.6) y 16 GB de Ram.

Si los dispositivos son adquiridos nuevos o la institución u organización receptora de la instalación dispone de los mismos, es necesario aclarar que estos pueden ser sustituidos por dispositivos de similares características. Nunca deben tener menor calidad o peores condiciones técnicas, pero si pueden tener mejores características y adaptarlas a lo que se exige.

El proyector debe tener una resolución mínima de 1280 x 720. para poder mantener las proporciones previstas ya que, tanto el vídeo del mar como la imagen superpuesta de territorio tienen una dimensión de 1280 x 720 pixels. Es importante que, tanto el ordenador como el proyector tengan conexión HDMI, lo cual asegura que ambos dispositivos tienen la resolución propuesta. En caso de hacer uso de un proyector con otra resolución, habría que adaptar las proporciones cuando se realiza la instalación.

La cámara de vídeo debe tener una resolución de captación como mínimo HD, lo cual corresponde con 1280 x 720. al igual que el proyector. La altura a la que debe colocarse la cámara debe ser acorde a la posible captación de todo el área o superficie de la sala.

Todos los dispositivos y componentes necesarios para la instalación deben ser manejados con mucho cuidado debido a su valor y sensibilidad a posibles golpes, humedad y exposición al sol.



Esquema de la instalación *ISOLATE*, *el cuerpo como territorio*.

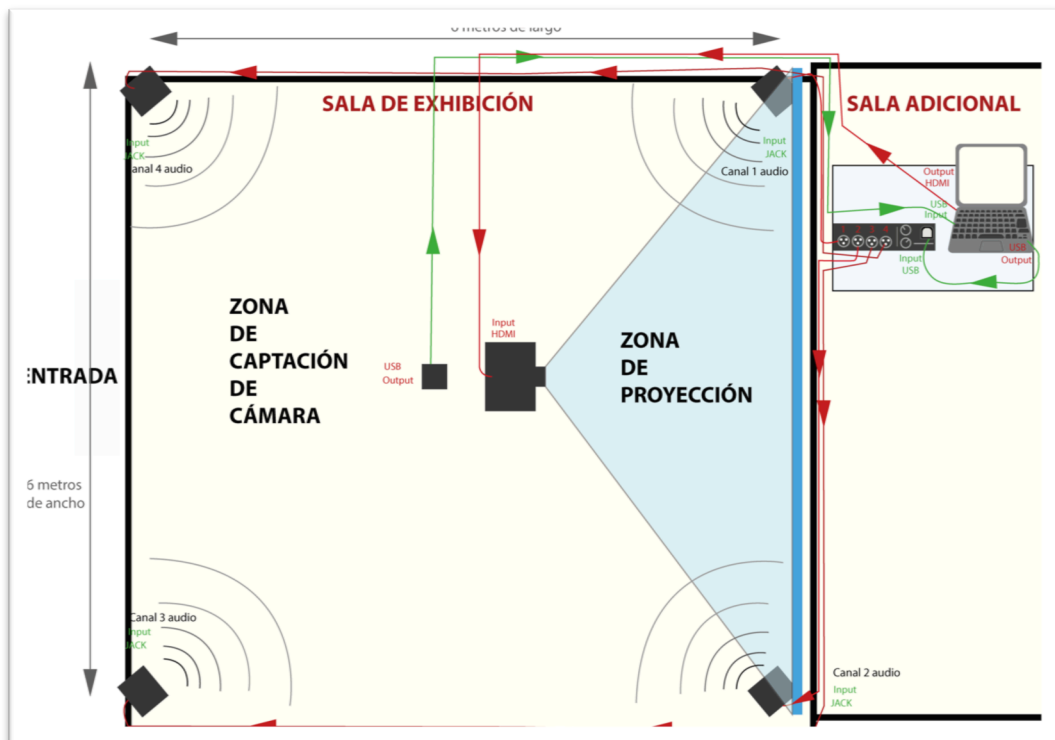
3. MONTAJE

El montaje de la instalación se divide en el propio sistema principal, los dispositivos periféricos necesarios y la interacción. El sistema principal corresponde con la instalación de los dispositivos tanto en la sala principal como en la sala secundaria.

a. Sala de exhibición o principal

En esta sala se produce la experiencia de la instalación. Es aquí donde se produce la interacción del sistema de detección con el usuario. En la sala se instalan los dispositivos siguientes:

- i. la cámara que permite obtener la señal de entrada y la detección del usuario.
- ii. el proyector que proyecta las imágenes en la pared blanca.
- iii. Los cuatro altavoces que permiten el sonido inmersivo y sus conexiones. Los cables deben estar disimulados para no interferir en la experiencia del usuario.



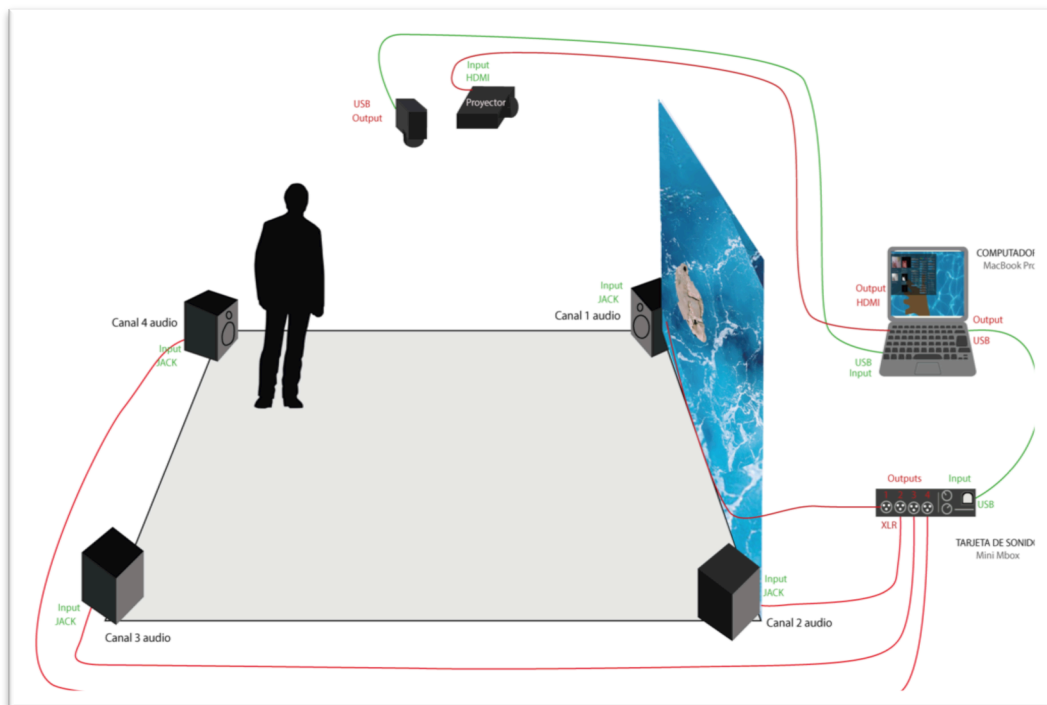
Esquema de la instalación.

b. Sala adicional o secundaria

En la sala secundaria se instalan los dispositivos que permiten procesar la señal de entrada de la cámara para el sistema de video tracking y el control de las señales de salida, tanto visuales como sonoras. Se instalan los siguientes dispositivos:

- i. Computadora que recibe la señal de entrada de la cámara a través de cable USB y también procesa la interacción mediante programación para obtener las señales de salida.
- ii. Tarjeta de sonido que recibe las señales de sonido a reproducir para el sistema cuadrafónico.

En la siguiente imagen se puede observar la correcta configuración propuesta para la instalación audiovisual interactiva.



Configuración técnica de los dispositivos de entrada y salida de interacción

Para el montaje es recomendable empezar por colocar los dispositivos en la sala secundaria. En esta sala se colocan el ordenador, preferiblemente un portátil para ocupar menor espacio, y la tarjeta de sonido. En caso de ser un portátil, se recomienda conectarlo a la red eléctrica para evitar descarga total de la batería del mismo.

Luego, un cable HDMI largo (de dimensiones similares al USB para la cámara) se conecta del ordenador al proyector. Este cable permitirá enviar la señal visual de salida al proyector para proyectar a la pared blanca. Este cable debe pasar por la ranura que comunica las salas.

Otro cable USB largo para conectar la cámara. Este cable, en caso de superar los 5 metros de largo, requiere de colocar en medio de la ruta de conexión un amplificador de señal que podría ser un *Switch*, por ejemplo. Este cable de la señal de entrada de la cámara al computador irá también por la ranura que comunique con la sala principal. Este cable que pasa por la ranura va conectado a la cámara y es por donde se recibe la señal de entrada para la instalación. La dimensión del cable USB con

amplificador de señal dependerá de las dimensiones de la sala principal y de la secundaria.

La tarjeta de sonido se conecta al computador o sistema informático mediante cable USB. En caso de tener algún tipo de incompatibilidad con la tarjeta de sonido y el sistema operativo o el software de GAMuza no la reconozca, es posible obtener la experiencia sonora con una mesa de sonido con dos canales de entrada a nivel de línea con conexión *Jack* y dos salidas *Jack* que se enviarán, a través del duplicador de señal, a los altavoces. Esta posibilidad también es válida ya que se utilizaría la salida *Mini Jack* del computador o portátil, salida que también es *Stereo*. De esta salida, los dos canales, a través de conexión *Mini Jack*, se conecta a dos canales de entrada de la consola o mesa de sonido. Luego, la salida de la mesa de sonido, mediante conexiones *Jack*, se envían por duplicado a cada altavoz. La salida L duplicada se conectaría a los altavoces centrales y la salida R duplicada se conectaría a los altavoces traseros.

Después se conectarán los cables de señal de audio de salida de la tarjeta a los altavoces o las salidas de la mesa de sonido, como se ha comentado. Estos cables se pasarán por la ranura común que comunica ambas salas y se conectarán a cada uno de los altavoces. Por tanto, corresponde a 4 cables que saldrán de las salidas duplicadas L y R de la tarjeta de sonido y se conectan a cada altavoz en la sala principal. Existirán dos cables medianos, de unos 5 metros para los altavoces frontales que estarán más cerca de la sala secundaria y otros dos cables muy largos, de unos 10 metros, que se conectarán a los altavoces de la parte trasera de la sala de exhibición o principal. Las conexiones de estos 4 cables de audio son *Jack*, por lo cual el duplicador de señal para las dos salidas de la tarjeta de sonido deben ser también *Jack*.

Todos los cables que se pasen por la ranura de una sala a otra deben ser ocultados de tal manera que no interfieran en la experiencia del usuario. Todos los cables deben estar correctamente conectados para permitir la transferencia de información de entrada y de salida. Una vez terminada y comprobado que todos los cables funcionan correctamente, la ranura también se debe ocultar.

Una vez estén todas las conexiones y los cables colocados correctamente, se procede al encendido del computador y el arranque del *software* GAmuza con doble *click* sobre el archivo del proyecto. El programa debe estar instalado, al igual que el *driver* de la tarjeta de sonido y de la cámara de vídeo para que el software los reconozca y pueda operar con ellos.

El sistema ha sido automatizado para que el ordenador se encienda y apague a determinadas horas y al hacerlo se abrirá el archivo del proyecto con la ventana de salida situada en el espacio del proyector a pantalla completa y todos los ajustes de configuración del tracking video y el sonido activos tal como se guardaron la última vez que se hizo la prueba para el espacio concreto.

De esta manera se minimizan los problemas de mantenimiento de la pieza, la única precaución es que el proyector de video y la tarjeta de sonido deben estar encendidos un poco antes del tiempo indicado para que se encienda el ordenador y pueda así reconocerlos.

4. INTERACCIÓN

Para que se produzca la interacción es necesario aplicar correctamente las condiciones y parámetros de control descritos anteriormente.

Con dicha interacción se activarán las imágenes superpuestas de territorio supliendo la silueta detectada por la cámara y los sonidos de voces en la parte frontal y trasera de la sala de exhibición.

Es importante que, si está ajustada la cámara correctamente con la sala totalmente libre de elementos u objetos, con la presencia de cualquier persona se producirá la detección y se activará un primer *blob* o zona de detección que activará el sonido de viento en la parte trasera según programación prevista. Cuando aparece otra persona más, se activa un segundo blob que activará las voces frontales y con un tercer *blob* se activan las voces traseras. Si intervienen más personas en la sala se mantendrán activados los sonidos descritos anteriormente.

En la siguiente imagen se presenta un esquema de flujo que permite comprender de forma general como funciona el sistema.

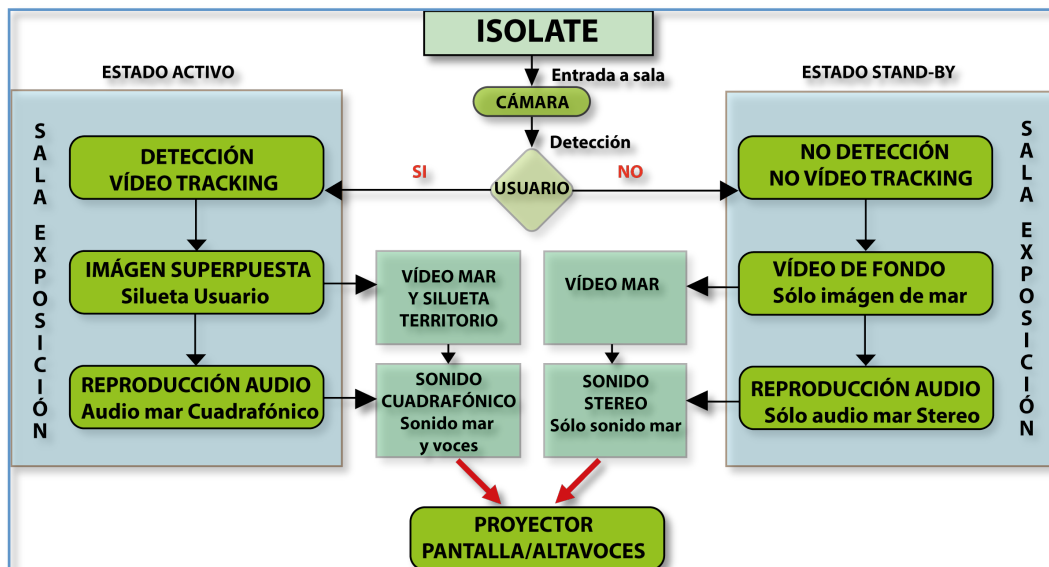


Diagrama de flujo del proyecto *Isolate*.

5. ENCENDIDO Y APAGADO

A la hora de realizar el montaje y desmontaje de la instalación es importante tener en cuenta que los altavoces siempre se encienden al final, o sea, una vez encendido el ordenador y la tarjeta de sonido y, por el contrario, los altavoces siempre es lo primero que se tiene que apagar para así evitar golpes sonoros en el cono de los altavoces que puedan dañarlos.

El proyector es recomendable que tenga mando a distancia para apagar y encender el dispositivo. La cámara se enciende y se apaga de forma automática una vez se arranca y se cierra el ordenador.

6. ADVERTENCIAS Y AVISOS DE SEGURIDAD

Es muy importante destacar y recordar la necesidad de que el suelo sea blanco para una correcta captación de la cámara y, correlativamente, para una correcta detección del usuario y, por tanto, una adecuada interacción. En caso de que las condiciones de luz sean extremadamente oscuras, sería necesario obtener un poco de luz en la sala para permitir dicha detección del sistema de video tracking sin deteriorar la imagen proyectada.

También es importante mencionar que en el caso de que el proyector que se utilice no tiene ángulo ancho u ojo de pez como lente, habría que

colocarlos detrás de la cámara de detección. Al colocarlo detrás, ya se ha comprobado que no afecta en exceso a la detección de la cámara, por lo que podría ser viable colocar el proyector con ángulo normal detrás del sistema de detección.

Es importante que la sujeción de la cámara y el proyector en el techo sean totalmente seguras para no poner en peligro a los usuarios que siempre podrían estar justo debajo de dichos dispositivos.

Permitir que tanto el ordenador como la tarjeta de sonido o mesa de sonido tengan espacio a su alrededor para que tengan una correcta circulación de aire y no se sobrecalienten. También sería viable poner algún elemento de ventilación en caso de que fuera necesario.

Es esencial saber y entender que no se admite bajo ninguna circunstancia exponer los aparatos a cualquier elemento líquido, principalmente el agua o cualquier tipo de refresco o bebidas.

Los altavoces pueden ser ubicados en el suelo pero siempre tener en cuenta que estén separados del espacio de movimientos del usuario.

5.3. TEXTOS DE LAS VOCES GRABADAS

FRASES EN ESPAÑOL:

- SOMOS ISLAS, SOMOS TERRITORIO
- **NO SOMOS ISLAS, OCUPAMOS TERRITORIOS**
- SOMOS CUERPOS, SOMOS ARCHIPIÉLAGOS
- Una real utopía: ser del mundo, ser islas a la deriva.
- SOMOS ISLAS FLOTANTES A LA DERIVA, EN BUSCA DE LA IDENTIDAD DESPOJADA, DE NUESTRA LIBERTAD.

**Autodeterminación / Rebeldía / Voluntad / Libertad / Identidad
Independencia / Deriva / Flotación / Fluctuante / Ondulante
Decoloniación / Descolonización / Ficción / Ilusión / Espejismo
/ Acción // Isla flotante /**

Esclavitud / Poder / Sometimiento / Emancipación / Asimilación /
Imposición
/ Dependencia / Sumisión / Opresión / Hegemonía / Coacción
/ Despojado / Fragmentado /
Colonización / Neocolonización / Postcolonización / Capitalismo /
Socialismo / Comunismo / Globalización /
Utopía / Quimera / Realidad
Condenados de la tierra / Territorio desgajado

FRASES EN ESPAÑOL Y TRADUCCIÓN AL AMAZIGH:

- SOMOS ISLAS, SOMOS TERRITORIO
- **NECHIN TIGZIRIN, NICHIN D CHER**
- SOMOS CUERPOS, SOMOS ARCHIPIÉLAGOS
- **NECHIN D DAT, NECHIN TIGZIRIN**
- SOMOS ISLAS FLOTANTES A LA DERIVA, EN BUSCA DE LA IDENTIDAD DESPOJADA, DE NUESTRA LIBERTAD.
- **NECHIN TIGZIRIN IWADDAN KSINTENT WAMAN, NRAZZU KH TAMAGIT ITWAHAZEN ZI TIRLLI NEGH.**

Autodeterminación (INDEPENDENCIA): **Tasimant**

Rebeldía: **Tagrawla**

Voluntad: **Timakhsa**

Libertad: **Tirlli**

Identidad: **Tamagit**

Deriva: **Ksint waman**

Flotación / Ondulante: **iteuma**

Ficción (simulación): **Agrrh**

Ilusión: **tarjit**

Fluctuante: **itnakraben**

FRANÇAIS:

- **NOUS SOMMES DES ÎLES, NOUS SOMMES DES TERRITOIRES**

- NOUS NE SOMMES PAS DES ÎLES, NOUS OCCUPONS DES
TERRITOIRES

Esclavage / Pouvoir / Soumission / Emancipation / Assimilation /
Imposition

/ Dépendance / Soumission / Oppression / Hégémonie / Coercition

SOUSTRAITE / Fragmenté / Colonisation / Néocolonisation / /

Capitalisme

Socialisme / Communisme / Mondialisation /

ITALIANO:

- NON SIAMO ISOLE, **OCCUPIAMO TERRITORI**

Schiavitù / Potere / Sottomissione / Emancipazione / Assimilazione /
Imposizione

/ Dipendenza / Sottomissione / Oppressione / Egemonia /

Coercizione

/ **Privazione** / **Distruzione** /

Colonizzazione / Neocolonizzazione / / Postcolonizzazione /

Capitalismo / Socialismo / Comunismo / Globalizzazione /

Utopia / Chimera / Realtà

Condannato dalla terra / territorio **ceduto**

ENGLISH:

- WE ARE NOT ISLANDS, WE OCCUPY TERRITORIES

Slavery / Power / Submission / Emancipation / Assimilation /
Imposition

/ Dependency / SUBJUGATION / Oppression / Hegemony /

Coercion / repression / force / Stripped off identity / fragmented
territories / bitty territories/

Colonization / Neocolonization // Postcolonization / Capitalism /
Socialism / Communism / Globalization /
Utopia / Chimera / Reality
Condemned from the earth / Territory torn off / broken territory /
stolen identity

ALEMÁN:

- WIR SIND KEINE INSELN, WIR BESETZEN GEBIETE

Sklaverei / Macht / Unterwerfung / Emanzipation / Assimilation /
Auferlegung
/ Abhängigkeit / Unterwerfung / Unterdrückung / Hegemonie / Zwang
/ Stripped / Shattered /
Kolonisation / Neokolonialisierung // Postkolonialisierung /
Kapitalismus / Sozialismus / Kommunismus / Globalisierung /
Utopie / Chimäre / Realität
Verurteilt aus dem Land / Territorium abgerissen

PORTUGUÉS:

- NÃO SOMOS ILHAS, OCUPAMOS TERRITÓRIOS

Escavidão / Poder / Submissão / Emancipação / Assimilação /
Imposição
/ Dependência / Submissão / Opressão / Hegemonia / Coerção
/ Despojado / Despedaçado /
Colonização / Neocolonização // Pós-colonização / Capitalismo /
Socialismo / Comunismo / Globalização /
Utopia / Quimera / Realidade
Condenado da terra / Território arrancado / identidade roubada

5.4. INFORMACIÓN DE LA ONU



DESCOLONIZACIÓN **AVANCEMOS DURANTE EL DEGENIO**

**Tercer Decenio Internacional
para la Eliminación del Colonialismo, 2011-2020**

www.un.org/es/decolonization

 Naciones Unidas

“Hoy, 17 Territorios No Autónomos de todo el mundo siguen estando sometidos a la consideración de este Comité [Comité Especial de Descolonización]. Pido a la comunidad internacional que se ocupe de la cuestión del autogobierno y encuentre medios innovadores y prácticos para llevar a cabo el proceso de descolonización. En esta tarea, tendremos como guía los principios consagrados en la Carta de las Naciones Unidas y las resoluciones pertinentes de la Asamblea General”.

*—Secretario General de las Naciones Unidas
Febrero de 2015*

Territorios no autónomos

Territorio	Incluidos en la lista	Administración	Superficie (km2) ¹	Población ¹
ÁFRICA				
Sáhara Occidental  	Desde 1963	²	266,000	584,000
ATLÁNTICO Y EL CARIBE				
Anguila  	Desde 1946	Reino Unido	96	15,700
Bermuda  	Desde 1946	Reino Unido	53.35	61,695
Islas Caimán  	Desde 1946	Reino Unido	264	60,413
Islas Malvinas (Falkland)   ³	Desde 1946	Reino Unido	12,173	2,500
Islas Turcas y Caicos  	Desde 1946	Reino Unido	948.2	37,910
Islas Vírgenes Británicas  	Desde 1946	Reino Unido	153	28,200
Islas Vírgenes de los Estados Unidos  	Desde 1946	Estados Unidos	352	103,700
Montserrat  	Desde 1946	Reino Unido	103	5,000
Santa Elena  	Desde 1946	Reino Unido	310	5,691
EUROPA				
Gibraltar  	Desde 1946	Reino Unido	5.8	33,140
PACÍFICO				
Guam  	Desde 1946	Estados Unidos	540	159,358
Nueva Caledonia  	1946-1947 y desde 1986	Francia	18,575	268,767
Pitcairn  	Desde 1946	Reino Unido	35.5	39
Polinesia Francesa  	1946-1947 y desde 2013	Francia	3,600	271,800
Samoa Americana  	Desde 1946	Estados Unidos	200	60,200
Tokelau  	Desde 1946	Nueva Zelandia	12.2	1,499

5.5. ARTÍCULO COLECTIVO IDEADESTROYINGMUROS

06 DIAGONALCULTURAS.234

FEMINISMOS Y ANTICAPITALISMO

“NO SOMOS ISLAS, sino que habitamos las islas”

El colectivo **ideadestroyingmuros** nos enreda en su última instalación.



ALBA BARBÉ I SERRA **ideadestroyingmuros** es un colectivo que se forma en 2005 en venecia, y hoy reside en valencia. El grupo se explica a partir de sus propias coordenadas geo-

politicas y desplazamientos. en la actualidad, embisten desde valencia, trenzando redes de afectos y solidaridad, archipiélagos en lucha es una instalación de tres islas de tela suspendidas en

un patio y unidas por trenzas realizadas con vestidos de mujer de segunda mano. es su último proyecto, expuesto en el centre d'études féminines et de genre de paris.

Archipiélago, instalación del colectivo en París.

¿en qué consiste vuestra propuesta?

el archipiélago es la mejor manera que hemos encontrado para representar la geografía de nuestras relaciones. crecer en occidente no nos ha permitido tener ejemplos positivos de vida colectiva. nuestras experiencias personales dependen del modelo de familia patriarcal extensa, de los valores de la izquierda, de las micropolíticas étnicas de derecha, de la pertenencia a clases sociales pobres y de comunidades relacionadas con la migración italiana. son experiencias sometidas a procesos de integración orientados al consumo y al individualismo. se trata de situaciones en las que nuestra imaginación de vida colectiva, hoy, ya no coincide.

no somos islas, sino que habitamos las islas. más allá de la metáfora, han sido nuestros lugares de nacimiento y fuga. así que el archipiélago no representa para nosotras un proyecto, sino un trabajo algo más complejo: vivimos en *keurgumag* (casa grande, en wolof), tres pisos vecinos y dos satélites donde idiomas, ollas, vasos, mantas y almohadas se mueven constantemente. todas las noches cenamos juntos como un ritual de cuidado. estamos tratando de crear formas económicas compartidas, abandonamos la idea del “éxito individual”, nos comprometemos con y para las demás, y si se encuentra algo, es para todas. y gracias a todas, entre nosotras hay un intercambio de prácticas, herramientas y errores, que son lo que nos permite aprender.

el concepto del “post-exótico” habla de estas relaciones: tránsito/residencia, pureza/contaminación, salvaje/civilizado, centro/periferia... ¿es posible pensar en ello desde esta visión de las dicotomías? ¿no se reconfiguran entre ellas?

consideramos lo postexótico como una categoría cultural y económica, una idea para orientar las transformaciones de nuestras vidas.

respecto a tu pregunta, sería lo exótico lo que se construye a partir de dicotomías. lo postexótico no nace desde una oposición frontal. en cierto sentido propone una visión diferente de la frontera. en el continente, la frontera vive una dualidad que la isla, al tener como relación fronteriza aquella entre tierra y mar—o sea entre universos no homogéneos—, no tiene.

de hecho, en esta lista que aparentemente parece ser binaria, lo que se atribuye a lo postexótico no se opone a lo exótico, sino que determina un desplazamiento de visión del mundo. la isla es exótica el archipiélago es postexótico el exótico es exótico el amor es postexótico el retraso es exótico el tiempo es postexótico el fatalismo es exótico la responsabilidad es postexótica el dinero es exótico el valor es postexótico los salvajes son exóticos ser selváticas es postexótico sufrir es exótico resistir es postexótico escapar es exótico ponerse a salvo es postexótico la transparencia es exótica la intensidad es postexótica yo soy exótica nosotras somos postexóticas

“crecer en occidente no nos ha permitido tener ejemplos positivos de vida colectiva”

se ha establecido un vínculo importante entre vuestro colectivo y la comunidad *baye fall* (mourides senegaleses) de valencia. en vuestros encuentros cotidianos, entre culturas heterogéneas, ¿cómo se reelabora vuestra conciencia feminista y la relación con los movimientos de lesbianas, gais, trans, bisexuales, queer e intersex (lgbqt)?

occidente nos ofrece una realidad libre. esta idea es una ilusión que hace coincidir la libertad con el liberalismo construyendo relaciones superficiales, poco honestas y que empujan en pensar que todo es fácil y sustituible.

gracias a la cercanía de nuestros amigos senegaleses *baye fall*, tenemos la posibilidad de cuestionar nuestros privilegios y nuestras prácticas de vida y de lucha. a principios de 1900, el bayefalismo se organizó como comunidad espiritual en resistencia a la colonización francesa en senegal. en la diáspora que hoy en día los ve migrar, esta fe los mantiene unidos en las distancias y evita incorporar los valores occidentales.

nuestra perspectiva hacia la sexualidad se sitúa en relación al contexto europeo blanco, donde las mujeres y los hombres se pueden considerar como sujetos que gozan de privilegios blancos masculinos. mientras que quien viene de los estes y los sures del mundo está sujeto a diferentes formas de feminización. por lo tanto, la creación de nuestro “ser mujeres” implica entrar en relación con estos procesos de feminización y entender cómo nos atraviesan. respecto a la piel negra, el acento extracomunitario y nuestros recursos económicos, vivimos situaciones que nos masculinizan.

consideramos el blanco y negro como colores reales pero que, representando historias de opresión y resistencia, tienen la fuerza de abrir nuevos imaginarios. en nuestras prácticas cotidianas y artísticas, el “blanco” representa sobre todo una propuesta global de un proceso de blanqueamiento que este sistema trata de imponer a todas las personas subalternas, por medio de la integración cultural y económica en este modelo de desarrollo. en este contexto, el negro se convierte en uno de los colores que nos ayudan a redefinir nuestras historias en contra de esta tendencia. //

* las entrevistadas reivindican el espacio de las minúsculas “como señal de un devenir minoritario posible que empieza a partir de la estética de la frase”.

5.6. POEMA DE AIMÉ CÉSAIRE

Palabra

En medio de mí
de mí mismo
a mí mismo
fuera de toda constelación
solamente estrujada en mis manos
la rara contracción de un último espasmo delirante
vibra palabra
mi oportunidad estaría fuera del laberinto
vibra más largo y más ancho
en ondas cada vez más ceñidas
en cordón de que asirme
en sogas con que colgarme
y que se me claven todas las flechas
y su curare más amargo
en el hermoso poste medianero de muy frescas estrellas
vibra
vibra esencia misma de la sombra
en la garganta de puro morir
es la palabra negro
surgida del aullido enteramente en armas
de una flor venenosa
la palabra negro
toda asquerosa de parásitos
la palabra negro
toda llena de acechantes bandidos
de madres que gritan
de niños que lloran
la palabra negro
un chirrido de carnes que arden
acre y de cuerno
la palabra negro
como el sol que sangra por la garra
sobre la acera de las nubes
la palabra negro
como una última risa parto de vaca de la inocencia
entre los colmillos del tigre
y como la palabra sol un tableteo de balas
y como la palabra noche un tafetán que rasgan
la palabra negro

densa saben ustedes
del trueno de un verano
que se arrojan
libertades increíbles.³⁸

³⁸ Se puede encontrar en el libro Como leer a Aimé Césaire y en la web <http://www.eslocotidiano.com/articulo/tachas-06/barbaro-palabra/20130712194615004232.html>

5.7. CRONOLOGÍA DE LA COLONIZACIÓN Y EXPANSIONISMO

