

INDICE

RESUMEN	I
ABSTRACT	II
RESUM	III
DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS	V
INDICE	VII
1. INTRODUCCIÓN	1
1.1 Interactividad y retroacción	2
1.2 Reconfiguración	4
1.3 Desde la gestión de la información a la gestión de la relación	5
1.4 Realización del sistema interactivo	5
2. OBJETIVOS	7
2.1 Definir el marco teórico en el que el proyecto performativo se desarrolla	7
2.2 Crear un sistema interactivo dirigido a la interrelación entre personas	8
2.3 Analizar los aspectos relacionales construidos a través del sistema descrito, entre individuos y entre individuo y colectividad	9
2.4 Determinar los rastros que cada interacción genera en el sistema	10
3. METODOLOGÍA	11
4. ESTRUCTURA DE CONTENIDOS	13

5.	ESTADO DE LA CUESTIÓN	15
5.1	Interactividad	15
5.2	Multisensorialidad y percepción	20
6.	PARA UNA DEFINICIÓN DEL ARTE INTERACTIVO	29
6.1	Delimitar el campo	29
6.2	Interactividad y colectividad	44
6.3	Autoría extendida	47
6.4	Acción y reacción	52
6.4.1	Códigos	52
6.4.2	El dedo del niño	52
6.4.3	Inducción a la acción	54
7.	<i>PHASES II: LA EXPERIENCIA PREVIA</i>	67
7.1	<i>Phases II</i>	67
7.1.1	Sonido	68
7.1.2	Imágenes	68
7.1.3	Estaciones	69
7.2	Procesos lógicos de funcionamiento, fases de actividad e interacción	70
7.2.1	Inducción a la interacción	71
7.2.2	Fase 1: <i>Stand-by</i>	72
7.2.3	Fase 2: Primera interacción	74
7.2.4	Fase 3: Interacción singular	76
7.2.5	Fase 4: Interacción múltiple	77
7.2.6	Tiempo real y rastros	80
7.2.7	Cambio de contenidos (<i>Resinc</i>)	81
7.2.8	Vuelta a la fase de <i>Stand-by</i>	82
7.3	Consideraciones sobre el resultado final de <i>Phases II</i>	84

8.	<i>HOMEOSTASIS</i> : INSTALACIÓN INTERACTIVA	85
8.1	Finalidad	88
8.2	Funcionamiento general	90
8.3	Generación del sonido	91
8.4	Interacción	94
	8.4.1 Fase 1: Fase de Stand-by	96
	8.4.2 Fase 2: Fase de actividad polirrítmica	96
	8.4.3 Fase 3: Fase de actividad homorrítmica	97
8.5	Hardware	98
	8.5.1 Sensor de pulsación cardíaca	98
	8.5.2 Sensor de movimiento de la mano	99
8.6	El software de gestión	102
	8.6.1 Software de gestión general / Max	105
	8.6.1.1 Root	106
	8.6.1.2 Arduino	107
	8.6.1.3 Leap Motion	108
	8.6.1.4 Synth	110
	8.6.1.5 Visualyzer	112
	8.6.1.6 UDP	116
	8.6.2 Programación de Arduino Uno / Processing	116
8.7	Estructura física de Homeostasis	118
8.8	Experiencia con el público	124
	8.8.1 Exposiciones pública	124
	8.8.2 Consideraciones, problemas y soluciones	127
	8.8.2.1 Espacio	127
	8.8.2.2 Estética	129
	8.8.2.3 Inducción a la interacción, controles y sonidos ..	130
	8.8.2.4 Reproducción del sonido	134
	8.8.2.5 Rangos de homorrítmia	136
	8.8.2.6 Peculiaridad del comportamiento del público	137

9.	CONCLUSIONES	141
9.1	Objetivo 2.1: Definir el marco teórico en el que el proyecto performativo se desarrolla	145
9.2	Objetivo 2.2: Crear un sistema interactivo dirigido a la interrelación entre personas	147
9.3	Objetivo 2.3: Analizar los aspectos relacionales construidos a través del sistema descrito, entre individuos y entre individuo y colectividad	148
9.4	Objetivo 2.4: Determinar los rastros que cada interacción genera en el sistema	150
9.5	Conclusión	151
10.	Anexo I - Fichas artístico-técnicas de las principales obras analizadas..	153
11.	Anexo II – DVD vídeo:	169
	<i>Homeostasis</i> : documento vídeo de la instalación interactiva	
	<i>Phases II</i> : documento vídeo de la instalación interactiva	
12.	Bibliografía	171
	Inéditos	178
13.	Videografía / Filmografía / Discografía	179
14.	Sitografía	181
15.	Índice de las imágenes	185