

LA FORMA DE LO INTANGIBLE

SEBASTIAN ESCALANTE

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE PROYECCIÓN Y EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE ARTES PLÁSTICAS
BUCARAMANGA**

2022

LA FORMA DE LO INTANGIBLE

SEBASTIAN ESCALANTE

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE
MAESTRO EN ARTES PLÁSTICAS**

Director:

**SEBASTIAN SANCHEZ TORRES
MAESTRO EN ARTES PLÁSTICAS**

**UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
INSTITUTO DE PROYECCIÓN Y EDUCACIÓN A DISTANCIA
PROGRAMA DE ARTES PLÁSTICAS
BUCARAMANGA**

2022

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia en especial a mi madre por estar ahí en todo momento, por apoyarme y darme una voz de aliento en los momentos donde más necesitaba de eso, a mis hermanos quienes me alentaron a creer en mí, desde allí abirme más allá de mis sentidos para percibir y respetar el saber que más que conocerse se siente, se experimenta y nos transforma. Va dedicado también a todas las personas que hoy por hoy luchan por alcanzar sus sueños y que incansablemente se levantan cada mañana pensando en nuevas formas e ideas para hacerlo y por último dedico este trabajo a estos seres especiales que hacen parte de mi vida, a estos que no puedo ver pero que están ahí sin lugar a duda y que fueron la fuente de inspiración para desarrollar esta idea. A mis maestros por guiar este proceso de formación que me ha permitido descubrir mi propia voz a través de las artes. A la Universidad Industrial de Santander por permitir mantener su legado en pie por medio de nuevas generaciones de profesionales que salimos al mundo laboral siendo orgullosos de nuestra casa.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	9
1. EL MUNDO DE LO INTANGIBLE	12
1.1 LO INTANGIBLE DESDE LA SANTERIA	14
1.2 ACERCAMIENTOS A LO INTANGIBLE	15
1.3 DISPOSITIVOS QUE CAPTURAN LO INTANGIBLE	20
2. EL MUNDO DE LOS SENTIDOS	25
2.1 COLOR Y EL JUEGO DE LA PERCEPCIÓN	28
2.2 UBICANDO AL ESPECTADOR	32
2.3 EL USUARIO EN EL ESPACIO	36
3. DEFORMANDO LA FORMA	39
3.1 LA FORMA DE UNA INSTALACIÓN	39
3.2 LA FORMA INFINITA	40
3.3 LO INFINITO EN LA FORMA	45
CONCLUSIONES	53
7. BIBLIOGRAFÍA	55

LISTA DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1. Máquinas de Curar	16
Figura 2. Plena del brillo de la vida	18
Figura 3. Red Diamond	19
Figura 4. Exploración de piezas individuales	22
Figura 5. Posible distribución en Sala	23
Figura 6. Principales Detonadores de ASMR	30
Figura 7. Relación Deidad santería y proyecto	31
Figura 8. Transportación	33
Figura 9. Reputación	34
Figura 10. Dispositivo Disciplinario	35
Figura 11. El Recinto	37
Figura 12. Aros infinitos	38
Figura 13. Esquema Espejo Infinito	41
Figura 14. Bocetos Espejo Infinito	42
Figura 15. Bocetos Recinto	42
Figura 16. Como hacer un Espejo Infinito	43
Figura 17. Plano de Montaje en Sala	44

Figura 18. Construcción espejo, caja de madera	46
Figura 19. Espejo infinito para pruebas	47
Figura 20. Bocetos disposición de la tela	48
Figura 21. Exploración de telas y anclajes	49
Figura 22. Bocetos de montaje	50
Figura 23. Edición de audio	50
Figura 24. Montaje de audios en YouTube	51
Figura 25. Render Montaje en sala	52

RESUMEN

TÍTULO: LA FORMA DE LO INTANGIBLE*

AUTOR: SEBASTIAN ESCALANTE **

PALABRAS CLAVE: ESPÍRITU, EXTRASENSORIAL, KINESTÉSICO, MUERTE, SANTERÍA.

DESCRIPCIÓN:

Hablar sobre la muerte se presenta como una clase de tabú, es un acercamiento a lo desconocido, lo que plantea la necesidad de pruebas sobre lo que sigue después de ella. Las reflexiones sobre la muerte permiten darle sentido a la experiencia de la vida. A través de la propuesta plástica se busca ilustrar la reflexión de una realidad y un fenómeno como lo es el mundo de la santería, utilizando el sistema sensorial, como parte de una experiencia y no solo como una imagen. Partiendo de la exploración y testimonios de médiums o 'materias' que se dedican a servir de puente entre el mundo espiritual y la realidad como la conocemos, se busca presentar un dispositivo que juegue con estas descripciones. La experiencia hace que los usuarios se adentren en un ritual simulado, este ritual no busca hacer de los participantes adeptos o creyentes, tan solo acercarlos a los límites de la percepción sensorial en sí misma. La escultura y el sonido presentados como una escena que represente la esencia de alguien según la experiencia de aquellos que creen en lo extrasensorial. Al final, la posibilidad de presentar que hay dimensiones, realidades y percepciones diferentes dialoga no solo sobre las posibilidades de la muerte sino de las mismas posibilidades que ofrece la vida para expandir la realidad y respetar las diversas creencias a las que estamos expuestos.

*Trabajo de grado

** Instituto De Proyección Y Educación A Distancia. Escuela de Artes Plásticas. Director: Sebastián. Maestra En Artes Plásticas

ABSTRACT

TITLE: SHAPE OF INTANGIBLE*

AUTHOR: ESTEBAN ESCALANTE **

KEY WORDS: SPIRIT, EXTRASENSORY, KINESTHETIC, DEATH, SANTERÍA.

DESCRIPTION:

Talking about death is presented as a kind of taboo, it is an approach to the unknown, which raises the need for proof about what follows after it. Reflections on death allow us to give meaning to the experience of life. Through the plastic proposal, it seeks to illustrate the reflection of a reality and a phenomenon such as the world of Santería, using the sensory system, as part of an experience and not just as an image. Based on the exploration and testimonies of mediums or 'materias' who are dedicated to serving as a bridge between the spiritual world and reality as we know it, we seek to present a device that plays with these descriptions. The experience makes users who enter a simulated ritual, this ritual does not seek to make users adept or believers, only to approach the limits of sensory perception itself. The sculpture and sound presented as a scene that represents the essence of someone according to the experience of those who believe in the extrasensory. In the end, the possibility of presenting that there are different dimensions, realities and perceptions dialogues not only about the possibilities of death but also about the same possibilities that life offers to expand reality and respect the various beliefs to which we are exposed.

*Degree work

** Instituto De Proyección Y Educación A Distancia. Escuela de Artes Plásticas. Director: Sebastián. Maestro En Artes Plásticas

INTRODUCCIÓN

La Forma de lo Intangible es una propuesta plástica que surge del interés personal por confrontar la visión que tuve desde niño, junto con la de otras personas que ven en la vida y la muerte dos dimensiones diferentes y conjuntas al tiempo, confrontarla y compartirla a partir de una instalación. Dicha instalación explorar el dispositivo instalativo como medio para que los usuarios puedan formar parte de un ritual y simular las sensaciones descritas por santeros al conectar y relacionarse con entidades espirituales, acercándolos a responder a la pregunta ¿Cómo se sienten las fuerzas espirituales en los rituales de sanación de la santería?

Aún en un mundo donde no hay certezas sobre la muerte, la existencia de planos espirituales o la comprobación desde la ciencia de lo extrasensorial, si podemos valernos de las disertaciones que la filosofía ha hecho al respecto, así como del perfil de creencias y relatos en la tradición oral sobre la muerte. También podemos explorar la percepción sensorial, como la vista, el olfato y el oído se conectan y pueden trabajar en la evocación de sensaciones o recuerdos. Conectar estos elementos para proponer una instalación plástica que le permita al usuario hacer inmersión con el ritual.

“Boris Groys propone pensar a la instalación como el producto de una selección y concatenación de opciones cuya materia es el espacio mismo. No como expresión de una relación ya existente sino como una oportunidad de usar cosas e imágenes de nuestra civilización para producir sentido, de una manera subjetiva e individual”¹ En La Forma de lo Intangible, se usan códigos, imágenes de nuestra civilización para proponer un sentido a la experiencia de lo espiritual, es subjetivo, ya que parte de la mirada que tiene la santería al respecto y pasa por un proceso de simulación, al traer del relato del santero al bombardeo sensorial propuesto por

¹ VALESINI, Silvina. La instalación como dispositivo. Universidad Nacional de la Plata. 2010.

el dispositivo; pero también es individual, ya que cada usuario se hará unas expectativas ante la instalación, formará parte del ritual y tendrá su propio acercamiento a una experiencia sinestésica.

El presente documento se desarrolla a partir de una exploración de la propuesta plástica instalativa en tres capítulos:

En **El mundo de lo intangible**, donde se explora el concepto de la muerte desde la santería, contrastado con otras cosmovisiones y cómo esta temática surge como punto de partida para la pregunta de indagación del proyecto. Ya se plantea la necesidad de ver en el espectador un usuario y se cuestiona sobre los elementos plásticos que permitan representar la experiencia del ritual

En **El mundo de los sentidos**, donde a partir de los bocetos y experiencias previas se explora la percepción para proponer desde la psicología del color y las teorías sinestésicas experiencias que acerquen al espectador a la experiencia extrasensorial descrita por la santería.

En **Deformando La forma**, finalmente se concluye en la instalación final como resultado de jugar con la forma visual, reflejada y refractada, donde el concepto de infinito se suma a la ecuación para unir la percepción del mundo tangible con el mundo espiritual propuesto a lo largo de la exploración.

“No existe tal cosa como la muerte, la muerte es una ficción de lo inconsciente, solo hay vida, vida y vida moviéndose de una dimensión a otra”² Donde la vida parece terminar, inicia una forma diferente de existir en un plano que colinda con el nuestro. Luego desde que empezamos a reflexionar sobre nuestra existencia, la razón de ser y estar, al tiempo lo contrastamos con el acto de dejar de estarlo. En la muerte, quizás, hallamos la principal inspiración para anhelar el acto de vivir y de cuestionar tanto su sentido como la manera de vivirla.

² SADHGURU

Entonces surge la necesidad de comprender estos sistemas dimensionales, estas formas nuevas del ser tras el velo de la mortaja. Desde la santería, por ejemplo, se visualiza a la muerte como una figura y al morir como el transitar existencias “Es sólo otra forma de vida, florecita’, me decía. ‘Una forma de vida mucho mejor que ésta’”³, la búsqueda de conectar con aquello que va más allá del mundo de lo sensible (cercano al mundo de las ideas) ha llevado a la construcción de la espiritualidad.

Al final de este recorrido se espera de la mano de la plástica lograr reflexiones profundas sobre lo espiritual, sobre la muerte y propiciarle al espectador, al usuario, una experiencia que le permita acceder a sus propias reflexiones al respecto. “Quizá el hombre se convirtió en hombre desde el momento en que empezó a enterrar los cadáveres de sus congéneres, inventó el ritual funerario y elaboró las creencias en la supervivencia o en la resurrección en el más allá de los fallecidos”⁴

³ GONZÁLEZ-WIPPLER. Op. Cit.

⁴ MÁLISHEV, Mijaíl. El sentido de la muerte. Universidad Autónoma del Estado de México, Toluca. Ciencia Ergo Sum, vol. 10, núm. 1, marzo de 2003.

1. EL MUNDO DE LO INTANGIBLE

No entendía mucho en realidad de lo que estaban haciendo los adultos, solo veía que hablaban con un señor mayor, un señor de estatura pequeña pero su cuerpo bastante fuerte, lo digo porque este estaba sin camisa, con una pantaloneta roja de esas con las que se juega fútbol y con los pies descalzos, en una mano tenía una de esas botellas que mencioné y con la otra estaba apretando la mano de una persona a la que no recuerdo, le estaba hablando como si lo estuviese regañando, era extraño, el hombre hacía sonidos guturales de vez en cuando, como si algo le doliera, sus palabras eran difíciles de entender y parecía que se iba a caer en todo momento. Para cualquier niño de cinco años ese momento pudo convertirse en algo muy traumático, pero a pesar del temor que sentía también sentía una extraña tranquilidad.⁵

Son aquellos asuntos personales los que nos inquietan, no necesariamente por perturbadores, sino porque despiertan ya de adultos una curiosidad de su comprensión; pero sobre todo una motivación por compartirlos y hacer de ellos una experiencia similar para los otros. En ese sentido, mi experiencia con la muerte, y por tanto la respuesta espiritual que en ese momento se me dio, fue a partir de la santería.

La muerte es un misterio en el que todo ser humano reflexiona, ya que a partir de ello puede lidiar con las preguntas que surgen ante su futura desaparición: “Tenemos una relación emocional con la muerte, pues se presenta como aquello que no tenemos respuesta, mientras que no tenemos una relación emocional con nuestro estado prenatal. Tal relación resulta razonable debido a la construcción de un determinado relato, donde incluso quienes han muerto pueden recibir algún tipo de perjuicio”⁶ La muerte se ha explorado desde diversas posturas Epicuro, por ejemplo, describe la muerte como la separación de los átomos que conforman el alma de los que conforman el cuerpo, se culmina por tanto la vida consciente; pero abre la experiencia de una parte de lo que fue humano para adentrarse a otra dimensión. Para Platón la muerte significaba liberarse de la cárcel del cuerpo,

⁵ Relato del Artista

⁶ LAERA, Rodrigo. La preocupación por la muerte. Ministerio de Ciencia e Innovación del Gobierno de España. 2013.

entonces quizás cuando se despoja del mismo podemos acceder a una existencia diferente que posee sus propias reglas físicas y sensoriales⁷.

Ver la relación entre vida y muerte como transitar implica aceptar la faceta espiritual del hombre, algo que le da respuestas a aquello insondable. Por ello la reflexión de la muerte a través de la vida converge en la construcción de una espiritualidad que se expresa a través de lo religioso. El término de espíritu y por tanto de espiritualidad se dio en la religión judeocristiana: “La palabra espiritualidad proviene del occidente cristiano, Spiritualis que es una traducción de la palabra griega pneumatikos (según el espíritu o lleno de espíritu), de ahí que significaría vivir desde el espíritu, vivir a partir de la fuente del espíritu”⁸ Si bien son muchas las religiones y sistemas de creencias que poseen y usan estos términos, fue en primera instancia la tradición católica la que diseminó en occidente el concepto de espiritualidad, como el acercamiento al Espíritu de Dios y por tanto al seguimiento de la doctrina de Cristo. La reflexión espiritual no solo expresa en las normas de una institución sino que se comprende como una dimensión de gran importancia en el desarrollo humano “El Instituto Nacional de Investigaciones en el Cuidado de la Salud (NIHR National Institute for Health Research, 1997 citado en Koenig, 2000), definió la espiritualidad como la búsqueda de lo sacro o lo divino a través de cualquier experiencia de vida... la dimensión espiritual se descubre como una más, entre otras, inherentes a la evolución humana desde el nacimiento hasta la muerte.”⁹ Los investigadores sintetizan en dos grandes grupos los acercamientos al término de espiritualidad: por un lado, se busca darle sentido a la

⁷ TEDESCHI, Adriana. Antroposmoderno. Fedón o el filósofo de la muerte. 2016.

⁸ Rodríguez-Fernández, M.I. (2011). ¿Es la espiritualidad una fuente de salud mental o de Psicopatología? Revista PSIQUIATRÍA, 2-19

⁹ FUENTES, LEONIDES. 2018. La Religiosidad y la Espiritualidad ¿Son conceptos teóricos independientes? Revista de Psicología. Año 2018. Vol. 14, N° 28, pp. 109-119 Facultad de Psicología y Psicopedagogía, Pontificia Universidad Católica Argentina.

vida y la muerte¹⁰ y por el otro una relación con lo sagrado o trascendente¹¹ Ambas búsquedas se correlacionan puesto que al encontrar una relación con algo que va más allá del mundo sensible se le puede dar sentido a lo que desconocemos de la vida y al dotarnos de poderes o iluminaciones divinas podemos darle sentido a nuestra cotidianidad.

1.1 LO INTANGIBLE DESDE LA SANTERIA

Desde las múltiples miradas, donde el espíritu deja de ser un concepto para aterrizar a un estado y luego a un ser, la santería proporciona una conexión que trasciende culturas y fronteras, no solo entre las naciones de los vivos sino a través del velo de los muertos: "...está lleno de incontables espíritus, la mayoría de los cuales han muerto en el monte. 'Nunca vaya al monte sola, florecita', María solía decirme. 'Cualquier cosa puede suceder allí. Algunas veces en el monte la gente que está muerta le habla a usted. Parece estar viva, pero no lo está'"¹²

La santería tiene su origen en las creencias africanas, desde la actual Nigeria con el pueblo yoruba; quienes vincularon sus Orishas con los santos católicos, de esta manera seguirles dando culto de manera sincrética. En esta dinámica, orar al santo es orar y rendir culto a los Orishas. Los Orishas se manifiestan a través de la imagen de santos católicos como guardando un disfraz, de esta manera se buscan elementos en el santo que se relacionan con el carácter del Orisha y al orar por el santo se conecta con espíritu Orisha que le representa, sus características y así ganar sus poderes. "Según María los Orishas tienen dos

¹⁰ Koenig, H.G., & Larson, D. (2001). Religion and mental health: evidence for an association. *International Review of Psychiatry*, 13 (2), 67-78.

¹¹ Pargament, K. I. (1999). The psychology of religion and spirituality? Yes and no. *The International Journal for the Psychology of Religion*, 15(3), 179-198

¹² GONZÁLEZ-WIPPLER, Migene. *Santería: Mis experiencias en la religión*. Minesota: Llewellyn. 2003

aspectos. Bajo un aspecto, ellos controlan una variedad de esfuerzos humanos; bajo el otro, representan varias fuerzas naturales.”¹³ Hay por tanto una vinculación entre los hombres, sus pasiones, motivaciones, su dinámica con el cuerpo, la mente, y las fuerzas de la naturaleza a través de la simbología católica de su santoral. Andrés Pérez en el prólogo del libro *Santería Mis experiencias en la religión* sintetiza esta visión de ella: “Santería emergió como una lucha por la sobrevivencia cultural e ideológica entre el esclavizado pueblo Yoruba africano occidental y la iglesia católica romana en unión con el imperio español. Los esclavos transformaron la forzada adoración de los santos católicos en la enmascarada adoración de sus ancestros espirituales”¹⁴ Por ello puede entenderse la Santería como un sistema cultural que vincula tradiciones católicas con africanas para su sobrevivencia. Forma parte de las diferentes maneras en las que se ha gestado la identidad latinoamericana.

Para la santería el espíritu de los hombres al morir pasa a otro reino, a este pueden acceder aquellos bendecidos por los Orishas, interactuando con esas energías en ese otro mundo. La misión del santero es darle tranquilidad a quien se queda y guardar el camino de quien se va. Por medio de las misas espirituales y los rituales propios de los iniciados y avanzados, se accede a un mundo donde se hace enlace con los Orishas y por tanto con las fuerzas naturales que los representan. Así como las deidades de los Yoruba se interpretan en el rol de los santos católicos, las formas espirituales se deben reinterpretar abandonando la simbología occidental sobre lo fantasmagórico y buscando ser representadas en símbolos de fuerzas primigenias.

1.2 ACERCAMIENTOS A LO INTANGIBLE

¹³ Ibid.

¹⁴ GONZÁLEZ-WIPPLER. Op. Cit.

Aquello que no se puede tocar, ver; aquello que está fuera de nuestros sentidos, que yace abstracto es una cantera para la representación artística. Es así como lo espiritual, el velo de la vida y muerte, la salud y la enfermedad son fuente de recreación a través de símbolos, espacio y rituales. Estos acercamientos tienen en común con la actual propuesta plástica, el buscar poner en situación al espectador al sugerir a través de un detonante escultórico, instalativo.

En el caso de la artista Libia Posada, quien es también médica, cuestiona al espectador sobre la fragilidad del cuerpo humano, la salud, la vida y la muerte. Se vale para ello de sus dispositivos, con los cuales plantea a los usuarios la posibilidad de ponerse en situación, bien sea como enfermos psiquiátricos o como participantes de un espacio psicológico y emocional que construye a partir de la intervención del espacio y de la acción que los usuarios tomen lugar allí.

Figura 1. Máquinas de Curar



Fuente: Libia Posada, 2002, Sala Norte de Sala de exposiciones de la Alianza Colombo Francesa, Bogotá

Un ejemplo de este abordaje está en su obra Máquinas de Curar, donde propuso una serie de dispensadores con medicinas psiquiátricas; allí el usuario no ingeriría las pastillas, pero tener la posibilidad de hacerlo lo interpela sobre lo fácil que es

acercarse a la solución de los problemas humanos a través de la farmacología, lo asequible y a la vez lo frágil de la salud mental de un individuo. Los dispositivos entonces pueden tener una implicación activa desde una actitud pasiva del usuario. En el caso de la presente propuesta, cada espíritu, cada forma de energía en otros planos tiene su propia sensación y cada persona puede acceder a ella y percibirla de manera distinta, distinto color, distinto sonido. Valerse de dispositivos como los explorados por Posada, permite afectar tanto si el espectador se acerca y se torna en usuario, como si no interactúa y solo contempla. El acercamiento a lo intangible se gesta con un sistema de símbolos que den las condiciones propicias para el ritual.

Un abordaje distinto, más desde la instalación que se apropia del espacio, es la propuesta desarrollada por Yayoi Kusama. La brillante y controvertida artista ha explorado diversos medios; pero fue sobre 1963 que empezó a realizar instalaciones a las que denominó espejos infinitos. En cuartos diseñados en un tamaño justo para ubicar en todos los muros espejos, luces dirigidas y esferas colgando a diferentes alturas. Se cree que hay una búsqueda por perder la noción del espacio y cómo esto afectaría la percepción en general.

Figura 2. Plena del brillo de la vida



Fuente: Yayoi Kusama, 2011, Sala de Espejos del infinito. Malba, Buenos Aires.

La inmersión en estos espacios poseen un carácter terapéutico, al adentrarse su mirada a este espacio en el que no solo observa sino que percibe desde su propiocepción y de esta manera se reencuentra con una faceta de sí mismo. Entonces el espejo infinito no solo conectada con la creencia de portal entre dimensiones sino como una estrategia plástica para jugar con la percepción del espacio y por tanto proponer un ejercicio, que para el caso de este proyecto no va sobre lo terapéutico sino sobre lo sensorial, lo reflexivo que lleve a simular una experiencia extrasensorial. La luz juega un papel fundamental para la recreación de aquello que es intangible y al tiempo darle un valor estético y una carga simbólica.

Un punto intermedio entre el dispositivo y la toma del espacio está en propuestas como la de Mario Navarro, ejemplo de ello está en la exposición Vapores, saliva y cáscaras de naranja, una serie de dispositivos sobre la temática del espiritismo en Chile. Siendo uno de sus dispositivos principales un carrusel hexagonal que al girar a muy baja velocidad proyectaba un video distinto, donde sus personajes simulan trances espiritistas. El ambiente se llenaba de una luz amarilla tiñendo completamente el espacio. La intención del artista era dar una sensación de retorcido del tiempo y por tanto de la percepción del espectador.

Figura 3. Red Diamond



Fuente: Mario Navarro, 2006, instalación, fotografía Francisco García

Navarro presenta un juego al usuario que deja de ser una pieza escultórica para convertirse en instalación al transformar no solo el espacio inmediato sino la percepción que el espectador podría tener del espacio, del tiempo en sí mismo. Aquí el dispositivo tiene la potencia necesaria para afectar el espacio sin expandirse físicamente en él sino a través de la percepción del usuario. La

presente propuesta se vale del juego de luces y sonidos para referenciar, no el trance sino la energía del espíritu en sí mismo. Esto ha requerido proponer desde los símbolos espiritistas centrados en la santería, un código de color y unas estrategias para propiciar las sensaciones que sus practicantes describen al entrar en trance. De esta manera se busca acercar al usuario a ser espectador no de la propuesta plástica sino del ritual de santería sin formar parte de él, así como Navarro lo proponía con el juego de la reproducción a baja velocidad.

1.3 DISPOSITIVOS QUE CAPTURAN LO INTANGIBLE

“Hume afirmaba que todas las ideas en nuestras mentes son el resultado de la experiencia a través de las percepciones del mundo exterior. Bueno, se me ocurre que Dios es una idea en nuestras mentes, como lo son los conceptos del alma y el yo. El hecho de que tengamos estas ideas debe querer decir que deben ser el resultado de alguna clase de percepción, que a su vez significa que deben existir”¹⁵ Es entonces esta relación entre las ideas de nuestra mente, nuestras creencias y la forma que percibimos el mundo exterior la clave para acercarnos a esta versión de la vida en la que otros creen. Entrar en el código que usa dicho sistema es la clave para proponer desde la plástica experiencia de reflexión sobre estos temas.

De ser así, entonces ¿Cómo representar plásticamente entidades espirituales en nuestro plano a partir de los relatos de santeros que permitan a los espectadores percibir una simulación de estos rituales?

Una exploración técnica nos puede plantear escenarios, en más de un sentido para desarrollar este cuestionamiento. Es el carácter de ritual, de escena lo que permite usar lo instalativo como vía de trabajo. “Es claro entonces que, cuando hablamos de instalaciones, estamos ubicados en un concepto abierto de arte, una modalidad contemporánea de la escultura, en la cual el espacio que contiene la

¹⁵ Ibid.

obra tiene un papel protagónico”¹⁶ La escultura en este concepto se entiende como un grupo de piezas. La propuesta puede componerse por un elemento tridimensional que ocupa un espacio o por un grupo de objetos de distinto tipo, que, si bien por separado podrían tener una lectura propia y enmarcarse en una exposición, al juntarse dentro de una instalación se articulan para alterar el espacio en el que se encuentran.

Por otro lado, en las primeras propuestas instalativas se usaron luces, quizás como un recurso para expandirse por el espacio expositivo, sin las barreras del objeto, la luz sigue ratificando como elemento de trabajo en la actual propuesta. Conformada cada pieza lumínica como un dispositivo; “Meunier, entiende el concepto de dispositivo vinculando a diferentes dominios: espacial, temporal, afectivo, semiótico, relacional, cognitivo, presentando en su materialidad una cierta configuración del espacio y en el tiempo (es una cosa en la cual se entra, señala), así como una cierta composición semiótica”¹⁷ Por un lado, posee un carácter logístico ya que es ‘una cosa en la cual se entra’, la pieza como dispositivo puede afectar el entorno tan solo con la presencia del usuario en su contemplación; por otro lado, hay un carácter de afección relacional, es decir que, a través de la relación con el usuario, el dispositivo propone una transformación del espacio, tiempo significado. Por ejemplo, acercarse a una pirámide de acrílico que cambia de color según la proximidad del usuario o a razón de un sonido ambiental, cambia la sensación del espacio, la temperatura percibida o el significado de la figura en sí, deja de ser una pirámide para ser un símbolo según su color y la relación que interprete el usuario.

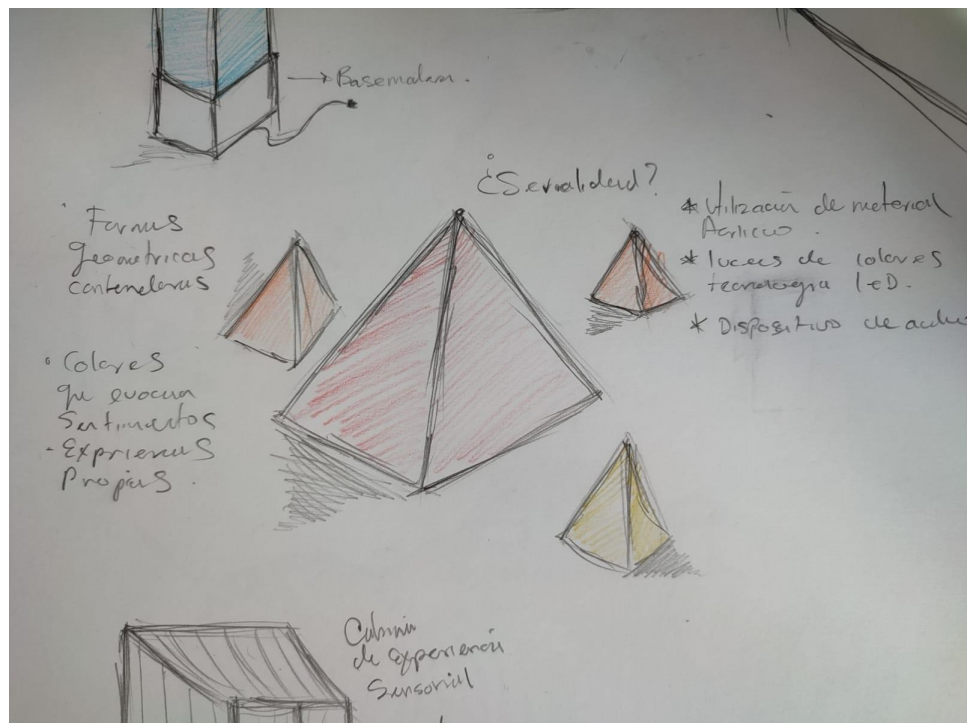
El primer aproximamiento a las piezas de la instalación surgió de los bocetos de pirámides y otros tipos prismático pensados en acrílico termoformado. El estudio

¹⁶ GUTIÉRREZ, Alba. La instalación en el arte contemporáneo colombiano. Universidad de Antioquia. 2008.

¹⁷ VALESINI, Silvina. La instalación como dispositivo expositivo y comunicacional. Universidad Nacional de la Plata. 2010.

de las piezas en términos de color y luz desde su interior proporcionarían al usuario la experiencia sensorial de acuerdo al valor de cada color. Como en el arte clásico, el uso de obeliscos y esculturas monolíticas que conectarán al mundo material con el espiritual. Estas esculturas formarían parte de una composición a la usanza de jardines escultóricos, donde todo daría una sensación de afección al espacio.

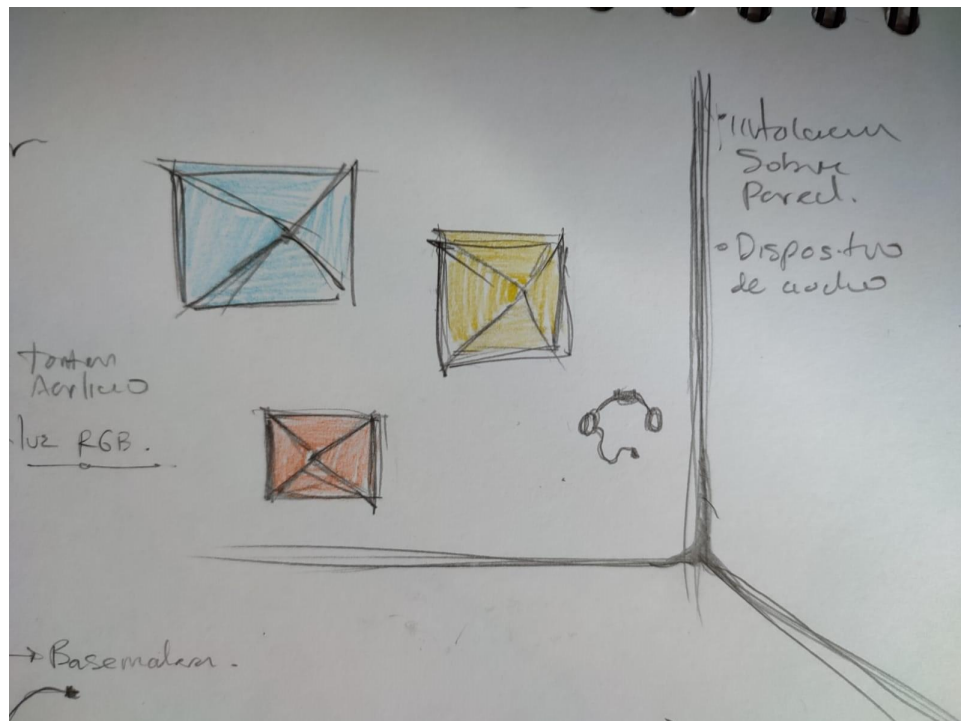
Figura 4. Exploración de piezas individuales



Las piezas serían acompañadas por un dispositivo sonoro. Los colores se seguían explorando; pero se pensaba en dar principal protagonismo a los colores primarios por su presencia escénica.

Al proponer esta relación con el mundo espiritual es necesario plantear una relación con el espacio, como la explorada por la instalación. Al transitarse, usarse, vivirse tienen un efecto no solo en la ocupación del espacio sino sobre la realidad que se le propone al usuario, como lo propone Simon Marchand Fiz “la instauración de una realidad en una situación espacial”¹⁸ Es así como instaurar esta realidad, la del mundo de los espíritus queda limitada al plantear un solo objeto fijo, podría remitir a un espíritu en sí mismo; pero al explorar esta dinámica, desde la experiencia personal, se nota corta. Por tanto se requiere de una sensación que transforma el espacio y la realidad percibida.

Figura 5. Posible distribución en Sala



¹⁸ GUTIÉRREZ, Alba. Op. Cit.

El mundo de lo intangible que se explora es el mundo de los espíritus desde la visión de la Santería. Según esta creencia, podemos acceder a él a través de rituales que nos permiten conectar con las fuerzas primigenias de la naturaleza, cada una con una sensación distinta. La presente propuesta tiene el reto de presentar al espectador una serie de dispositivos con los cuales pueda acercarse a la experiencia personal del artista respecto al contacto espiritual. No se trata de un retrato o escultura de lo espiritual, sino de producir una experiencia para convertir a los espectadores en usuarios de un ritual íntimo.

2. EL MUNDO DE LOS SENTIDOS

“Mi primer encuentro, del que tengo memoria, con este mundo diferente al exterior, inicia en una habitación oscura, grande, un poco calurosa y con mucha humedad, cortinas largas; de esas que tienen velo en la mitad pero que estaban cerradas por la ocasión. Estaba sentado en una silla muy pequeña, creo que era una butaca de madera, de esas que se usan para alcanzar cosas en las casas colombianas. Sentía miedo porque de alguna manera sabía en dónde estaba y lo que iba a pasar, tal vez ya habría estado allí antes y no lo recordaba...”¹⁹

Compartir mi experiencia, mi relación con este mundo es una tarea compleja ya que parte de mi percepción de estos rituales de santería hacia la percepción de un espectador en la sala ¿Cómo hablar del mundo de los espíritus, de su presencia y deambular entre nosotros? Entonces surge, desde el mundo de las ideas, el arte como medio para representar aquello que para la mayoría puede estar lejos de la percepción. Si el mundo pide pruebas, no podría dárselas; pero podría proponer formas estéticas que acerquen a los usuarios a la forma de los espíritus.

Esta relación del arte como medio para la exploración de las ideas, de las sensaciones y plantear sistemas de comunicación complejo, se centra para este proyecto en la percepción. Después de todo la pregunta que se gesta desde el principio está en la línea de comunicar una manera de percibir.

Uno de los posibles abordajes es a través de la recreación de los rituales; pero este camino posee dos inconvenientes, el primero es la desvirtuación del ritual y de la práctica religiosa, esta es hermética y debe un respeto como cualquier otra creencia como para ser literalmente expuesta en el ambiente expositivo. El otro inconveniente es que no se puede asegurar que los participantes de una recreación de un ritual de santería conecten y sientan el mundo de los espíritus, igual de hacerlo, quizás muy pocos espectadores podrían sentirse cómodos con acercarse a la idea de participar.

¹⁹ Relato Personal del Artista.

Entonces la propuesta plástica es una representación, busca simular la sensación más que el ritual; pero se vale de elementos del mismo como elementos de composición. Saliendo del marco literal de la descripción de la experiencia hay elementos que empiezan a ser poderosos, como la oscuridad del entorno, las velas, los cantos, oraciones, la presión y sensación envolvente en el cuerpo. La exploración empieza a probar alternativas que procuren engañar a los sentidos, trabajar de la mano de la percepción para orientar al usuario a la contemplación de estar inmerso en un simulador del ritual, de estar frente al velo espiritual.

El cuerpo usa los sentidos para explorar y hacerse una idea de este mundo; pero si hablásemos de percibir otro mundo entonces surgirían sentidos diversos, algo que va a lo extrasensorial. “la captura mediante los sentidos que realizan los organismos”²⁰ Y esta captura es uno de los insumos no solo de la realidad como la conocemos sino como la podemos hacer conocer. El arte se vale de ello, desde el cine, la pintura, la música, presenta una información que busca al ser interpretada generar sensaciones e ideas de realidades distintas o de formas distintas de acceder a la realidad. “La sensación se refiere a “experiencias inmediatas y básicas, generadas por estímulos aislados simples”; mientras que la percepción incluye la interpretación de esas sensaciones, dándoles significado y organización”²¹ Es en el proceso perceptual donde una sombra, un cambio de temperatura, una luz, cobran un valor. La relación entre el estímulo y el proceso que se le da genera una lectura que sale de lo literal para encontrarse con significados subjetivos. Las propuestas artísticas pueden valerse de la exploración plástica para sugerir ciertos conceptos y aproximar al espectador y/o usuario a una experiencia.

²⁰ Fernández-Abascal, E., Martín, M. D. y Domínguez, J. (2010). Procesos psicológicos. Madrid: Editorial Psicología Pirámide

²¹ Sánchez-Márquez, N. I. (2019). Sensación y percepción: una revisión conceptual (Generación de contenidos impresos N.º 12). Bogotá: Ediciones Universidad Cooperativa de Colombia. doi: <https://doi.org/10.16925/gcnc.11>.

Se pueden presentar diversos estímulos, separados, producidos en la experiencia de la instalación; pero es más poderoso correlacionar estímulos del mismo tipo que despierten sensaciones cruzadas, estas son relaciones sinestésicas: “La sinestesia es una extraña condición que genera una interconexión entre modalidades sensoriales. Una persona con este fenómeno puede ser capaz de ver colores en los números, degustar las palabras, oler los sonidos, entre muchos otros tipos.”²² La condición sinestésica se relaciona a un grupo determinado de personas que han desarrollado determinadas conexiones cerebrales que les permiten manejar información sensorial en varios canales de estimulación “La sinestesia es una condición en la cual la estimulación de una modalidad sensorial causa experiencias inusuales en una segunda modalidad no estimulada”²³ Sin embargo, es posible por medio de determinados estímulos y de una exposición planeada a los mismos permitirle a cualquier usuario hacer una relación multisensorial “La sinestesia es una mezcla de información sensorial en la que la estimulación en un sentido, como el oído, estimula de manera simultánea y constante una sensación en otro sentido, por ejemplo, la visión o el gusto”²⁴

Esta ‘confusión’ sensorial que se puede presentar en una instalación de manera deliberada se asocia con la percepción extrasensorial. Si la información que recibe nuestros sentidos es la que permite construir este mundo, para hablar y referenciar otro mundo; de igual manera a los seres que lo habitan, los espíritus, se hace necesario poner un escenario sensorialmente indescriptible. Ahora bien ¿De qué recursos podemos valernos para engañar a nuestros sentidos o por lo menos sugerir una relación con otras sensaciones?

²² Figueroa, Pablo. La sinestesia, una condición biológica y la subjetividad del conocimiento humano. 2019. Universidad de Chile.

²³ Hubbard, E., & Ramachandran, V. S. (2005). Neurocognitive Mechanisms of Synesthesia. *Neuron*, 48(3), 509-520. doi:10.1016/j.neuron.2005.10.012

²⁴ Breedlove, B. (2017). Chaos in Form and Color Yields to Harmony. *Emerging Infectious Diseases*, 23(10), 1763-1764. doi:10.3201/eid2310.AC2310

2.1 COLOR Y EL JUEGO DE LA PERCEPCIÓN

Desde la psicología de la percepción, solo vemos lo que sabemos y esto que vemos no solo es producto de la luz sobre los materiales, sino que se asocia a una impresión que de manera universal se establece en las personas. Eva Heller por ejemplo en su investigación sobre la Psicología del color, cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón²⁵, propone trece colores denominados colores psicológicos, donde a cada cual le asigna un valor de importancia. Este texto toma entrevistas a personas para hacer una rueda cromática que los asocia con sensaciones y experiencias. Por ejemplo, ponderando el azul como el color favorito de las mayorías, dotándolo de simpatía, armonía y fidelidad. El verde se asocia según este estudio, con lo sagrado, el negro con la muerte (se hace una aproximación sobre el negro como color o ausencia de él, entonces el negro también se puede proponer como oscuridad), el violeta con la teología, la magia; el blanco con los espíritus. Sobre el blanco por ejemplo se expresa. "El luto blanco es el más acorde con la idea religiosa de la reencarnación, que no considera la muerte como una despedida definitiva del mundo... los rostros de los muertos pierden los colores de la vida, y el lenguaje poético alemán se refiere a los difuntos como los 'palidecidos'"²⁶ Luego cuando se propone un color, en especial a través de la luz, donde esta penetra la vista del usuario, no dándole opción de escapar del estímulo, se da mucho más que una información cromática. El ambiente y la forma como las luces varían afectarán la lectura de las piezas y las acciones. A partir de investigaciones como la de Heller se puede orientar esta lectura con una estimulación intencionada.

Ahora bien, dentro de los rituales de santería se han establecido tres colores importantes que representan las tres potencias. Estas tienen su origen en el panteón yoruba; pero según la creencia se pueden interpretar en la santería a través de nuevas figuras, es así como se tiene a María Lionza con el color azul

²⁵ Heller, Eva. Psicología del color, cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. 20

²⁶ Idid.

que se relacionaría con Yemayá, madre de las aguas, fertilidad, sabiduría, curación e inteligencia. Esta Guaicaipuro con el color verde cristal que se relacionaría con Oshún, diosa del amor, ríos, el lujo y la alegría. Esta el negro Felipe con el color rojo que se relacionaría con Shangó, rey del trueno, el fuego, valentía, arrojo, carácter.²⁷

Sobre el carácter de estos tres colores en relación con su significado espiritual: "Los dioses viven en el cielo. El azul es el color que los rodea; por eso, en muchas religiones, el color de los dioses"²⁸ Sobre el carácter del verde y su relación con el estatus y la prosperidad: "Un verde intenso exigía un doble teñido... Sólo así podía dársele a los tejidos un color verde intenso. Y cuanto más luminoso era el verde, más elegantes eran las telas"²⁹ Finalmente, sobre el rojo y su simbolismo de fuerza está: "El efecto psicológico y simbólico de la sangre hace del rojo el color dominante en todos los sentidos vitalmente positivos. El rojo el más vigoroso de los colores, es el color de la fuerza, de la vida"³⁰ Luego estos colores básicos que representan las tres potencias, representan fuerzas primigenias de la naturaleza como el agua, la luz y el fuego, a su vez que se vinculan con lo trascendente de la divinidad, la iluminación y la vida.

Otros aliados de la percepción que se usarán en la propuesta serán los estímulos auditivos. No solo el sonido en sí, que nos puede llevar a ambientar y a proponer personas, sensaciones y gestos; sino también desde lo sinestésico a partir de fenómenos como el del ASMR. "El término ASMR (respuesta sensorial meridiana autónoma/ Autonomous Sensory Meridian Response) se corresponde con el neologismo que hace referencia a un fenómeno biológico que produce sensaciones de hormigueo sobre todo en la zona superior de la cabeza, ante

²⁷ RODRÍGUEZ, Claudia. (2022) El significado de los colores de las 7 potencias africanas en la santería. Cuba. Ashe. <https://ashepamicuba.com/significado-de-los-colores-de-las-7-potencias/>

²⁸ Heller, Eva. Cit.

²⁹ Ibid.

³⁰ Ibid.

distintos estímulos característicos de dicho fenómeno, como sonidos producidos con la boca y las manos³¹ Aunque este fenómeno se ha reconocido recientemente, se evidencia como una respuesta de parte de nuestro cuerpo ante un estímulo sensorial. Este particular cosquilleo, placentero, podría relacionarse en una intervención con otras situaciones en las que nos sentimos tocados por algo que no está allí. De forma dividida se reportan tanto sensaciones positivas como negativas por medio de este estímulo. Por una parte, las personas sienten relajación y un cosquilleo agradable; pero por otro lado pueden sentir desagrado y nerviosismo.

Figura 6. Principales Detonadores de ASMR



Fuente: Estudio de Barrat y Davis, Universidad de Swansea, Reino Unido.

Los detonadores que pueden usarse se pueden dar de tipo auditivo, que a su vez pueden ser de tipo vocal donde la palabra se susurra de manera monótona o de tipo oral donde un fonema mantenido a manera de soplo sirve de 'trigger'. Otro tipo de detonador es el visual, el estímulo se da ante acciones lentas que generan

³¹ Fernández, Paula y Marqués, Ies. ASMR: ¿realidad o placebo? Universidad Politécnica de Ca

cierto grado de tensión y de manera automática el usuario lo relaciona con un sonido descrito en el anterior detonador. El tercer tipo de detonador es el táctil al tocar determinadas superficies o usar objetos que provoquen el tipo de sonidos del primer detonador, ver la acción con el objeto también puede detonar la sensación. Si se tiene en cuenta los estímulos que se usan en la mayoría de grabaciones ASMR estaríamos no muy lejos de los efectos de una película de terror o suspenso, la ambientación necesaria para relacionarse con otro mundo.

Por ello se propone relacionar los tres colores de las potencias con tres juegos sonoros. La compilación de sonidos ambientales junto a detonadores ASMR se relacionan con las potencias yorubas y con la que significan espiritualmente en el mundo de la santería de esta manera hay una interconexión entre los recursos y el tipo de experiencia que el espectador pueda seleccionar:

Figura 7. Relación Deidad santería y proyecto

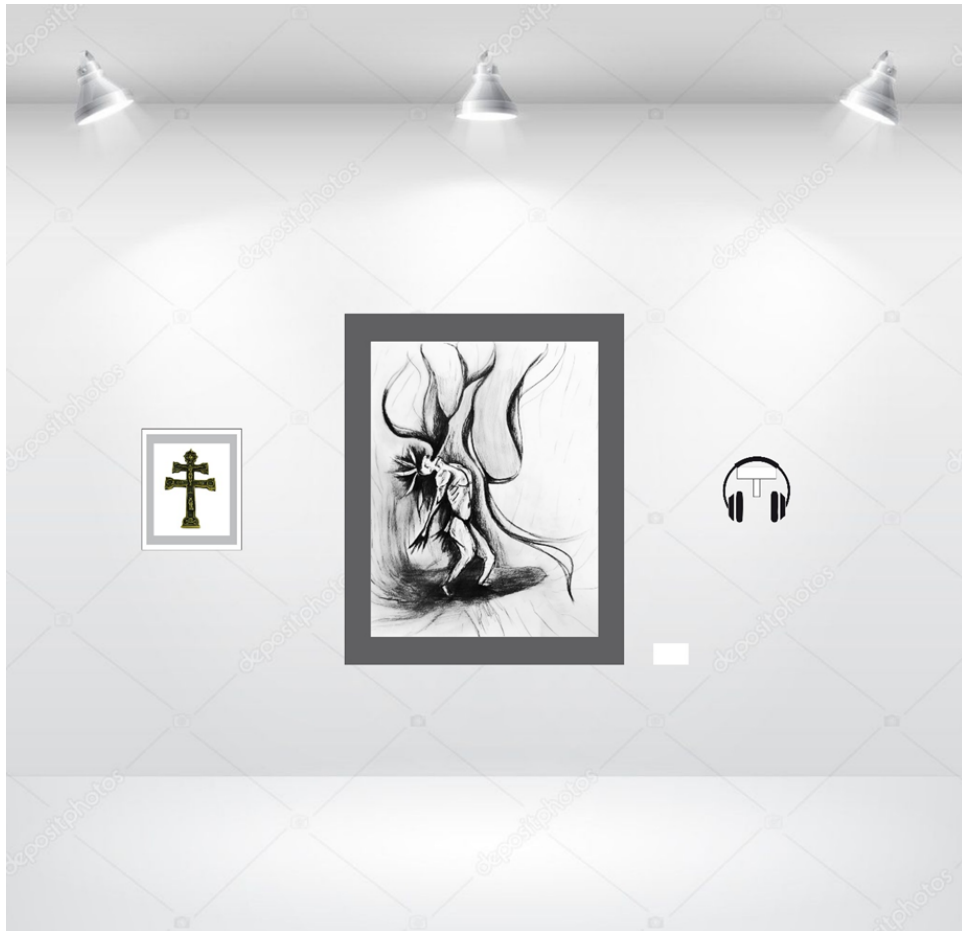
Deidad	Significado	Color	Sonidos
Santería: María Lionza Yoruba: Yemayá	Agua, fertilidad, sabiduría, curación e inteligencia	Azul 	Agua, baños (rituales de purificación), hierbas molidas, mortero
Santería: Guaicaipuro Yoruba: Oshún	Amor, el lujo y la alegría	Verde 	Oraciones en susurros, cánticos apaciguantes, sonido del viento
Santería: El negro Felipe Yoruba: Shangó	Trueno, el fuego, valentía, arrojo, carácter	Rojo 	Sonidos guturales, repulsión del mal, sonido del crepitar del fuego

2.2 UBICANDO AL ESPECTADOR

Ha habido dos ejes fundamentales durante el proceso académico que me han permitido llegar a la exploración del actual proyecto. Por un lado, está lo conceptual, la búsqueda personal sobre el espiritismo y sobre la moral de las personas respecto a la experiencia de los otros; ¿Cómo acercar al espectador a aquello que le tiene renuencia y que por tanto no podrá tolerar si nunca se atreve a conocer? Por otro lado, está lo técnico, a través de la instalación y la exploración de los dispositivos donde el usuario por inmersión se le simula y pone en una situación. Para ello la silla ha sido usada como una manera de referenciar y controlar el espacio y por tanto la experiencia del usuario, luego en la actual propuesta el espacio permite, al estar enmarcado formar parte de la experiencia y también controlar lo que se le ofrece al usuario.

En proyectos como *Transportación*, por ejemplo, hay un primer acercamiento formal a la temática espiritista, surge la importancia del eje conceptual y cultural que se quiere vincular en la obra, es claro el objetivo de acercamiento del espectador al conocimiento de estas costumbres. En este caso se une lo icónico, así como la representación pictórica. A partir de este tratamiento plástico se empieza a cuestionar sobre lo instalativo así como del uso del dispositivo para que el espectador se torne en un usuario que no solo observe la experiencia, sino que forme parte activa de ella, que se sienta inmerso.

Figura 8. Transportación



Fuente: Sebastián Escalante Ardila, 2019, técnica mixta.

Nace ante la necesidad personal de ahondar que surgió en el salón de clases. Desde la comunidad espiritista de la princesa Yara o llamada hoy reina María Lionza, con el fin de interactuar directamente y hacer parte de sus costumbres, rituales y demás.

La exploración plástica paso de la pasividad del espectador que observa a uno que se ponga en situación, así en trabajos como Reputación, se parte de la situación en la que muchas trabajadoras sexuales atraviesan al verse obligadas a usar su cuerpo como una herramienta de trabajo y de allí darle sustento a toda una familia, para instalar un dispositivo que permita al usuario ponerse en una

situación bastante personal, al dejarlo sentarse y verse al espejo donde se reflejan todos estos señalamientos morales que la sociedad le hace a estas personas, señalamientos que no solo vienen de terceros sino también de su propia mente.

Figura 9. Reputación



Fuente: Sebastián Escalante Ardila, 2016, Instalación.

Por medio de este dispositivo se busca sentirse observado y señalado por nuestros propios demonios, por nuestros actos, por situaciones que hemos vivido en un pasado y que ahora son parte de nuestra identidad. Hay una reflexión sobre

la doble moral y desde lo plástico plantea la posibilidad que brinda la instalación como mecanismo de acercar al usuario a vivir una experiencia de simulación. Esta obra tiene relación con este proyecto al usar por primera vez un dispositivo, al plantear al espectador un juego del que el usuario puede simular una condición y situación sin que sea literal. Hay un uso de metáforas, símbolos para representar la realidad a partir del dispositivo.

Finalmente en esta exploración de proponer propuestas que ubiquen al espectador en situación está el Dispositivo Disciplinario. Esta obra se realizó en el marco de la exposición Resiliencia en el museo de arte moderno de Bucaramanga en el año 2018. De nuevo busca plantear el juego al usuario de ser señalado, en esta ocasión al ser observado. Es una crítica al sistema, entendido como una red de información presentada por medios, que buscan plantear una postura política, una contracultura, haciéndonos víctimas del consumo. Al ser observadores nos convertimos en individuos observados.

Figura 10. Dispositivo Disciplinario



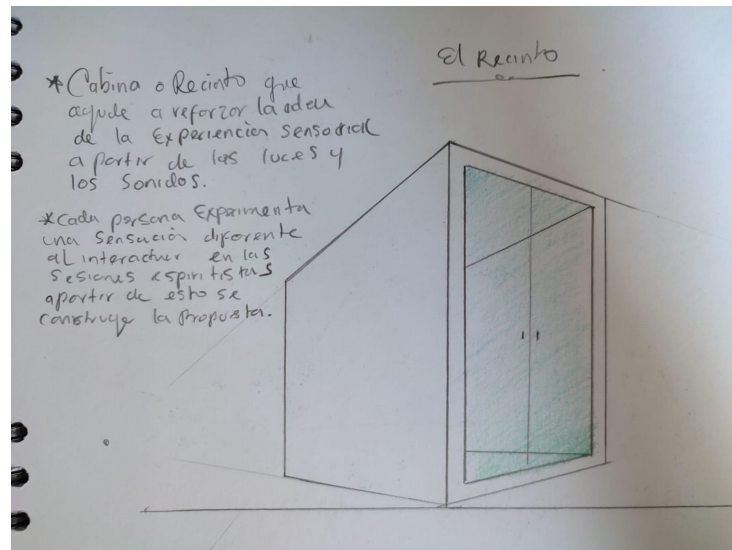
Fuente: Sebastián Escalante Ardila, 2018, Instalación.

Al presentar este proyecto como un dispositivo hay un planteamiento claro sobre el uso de la instalación con pretensión de hacer del espectador un usuario que, ante una actitud pasiva, de contemplación del dispositivo se deja influenciar por el mismo. El dispositivo lo coloca en una situación, que le permite reflexionar y acercarse a sensaciones, tal como lo busca el actual proyecto. El video y la puesta en escena desde los objetos y la intervención del espacio es lo que permite generar una relación con el usuario.

2.3 EL USUARIO EN EL ESPACIO

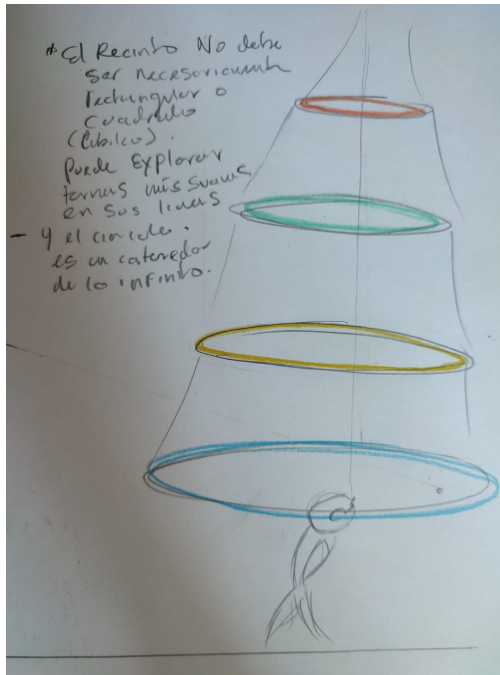
Al evaluar las piezas prismáticas y su interacción sonora, se denota que la intención de marcar el espacio y envolverlo desde lo sonoro puede quedar corta. Si bien el usuario podrá decidir formar parte de la experiencia, esta se limita al restringirla al uso de los audífonos. Por ello en esta segunda versión de boceto se explora el sonido y la experiencia desde un recinto, una cabina sonora donde se reproducen los audios. El arte contemporáneo le aporta esta visión de relación íntima que podría darse entre el espectador y el artista a través de los dispositivos de la instalación, donde lo que prima es la experiencia, la forma de emular en un discurso diferente la acción que sirvió de fuente de inspiración como en el caso de las sesiones espiritistas.

Figura 11. El Recinto



El recinto se sigue explorando, para que no necesariamente sea una caja gigante ya que, desde lo plástico, las formas rígidas de la misma no dialogan con el concepto fluido del espíritu. Por otra parte, las piezas piramidales se reconsideran al buscar elementos más dinámicos y que se expandan sobre el espacio y no solo lo llenan por medio de esculturas de bulto. Se propone entonces unos aros infinitos, en el sentido de formar columnas de aros suspendidos. Cada aro de luces led se trabajarían con los tres colores básicos y se ubicarían alrededor del recinto. Otra posibilidad es que el usuario pueda ubicarse en el centro de los aros y estos constituyan el recinto. La intención es que el usuario se sienta en el centro de un flujo infinito, siendo este concepto el del infinito muy cercano al espiritismo, al trascender y a la inmortalidad del alma.

Figura 12. Aros infinitos



Ya un grupo de recursos entre la iluminación con dispositivos led en tres colores, el inicio del proceso de grabación de experiencias ASMR y sigue la exploración de proponer un espacio íntimo de contacto espiritual donde se le exponga al usuario a estos estímulos.

3. DEFORMANDO LA FORMA

“...sentía un poco de temor porque la oscuridad de la habitación la acompañaba una luz muy tenue de color rojo, una luz que no era estática, tenía la particularidad de moverse a su antojo, como si tuviese vida propia; era la luz que emanaba de un cirio, pero no de esos cirios de iglesia, blancos y pulcros, no. Este era un cirio alto y bastante robusto lleno de colores, como los del arco iris, pensaba en ese momento. Recuerdo que la luz que emanaba de ese cirio colorido, proyectaba en las paredes unas sombras muy grandes, sentía que estas sombras tenían una esencia distinta, una esencia diferente a este mundo terrenal algo que solo era de ellas.”³²

La forma de lo intangible parte del interés personal por la representación de lo espiritual, de aquello que es difícil de describir porque no es solo una imagen sino una sensación.

Luego esta exploración de las sensaciones son una recreación de los símbolos por los cuales ya se ha explorado, tanto vida y muerte en una línea delgada que en la cultura popular se relaciona con un velo, una línea en la que la energía pasa de un lugar a otro. La plástica toma estas formas y las modifica, las moldea para ser presentadas ante el espectador y este como un actor les da una interpretación. El reto de este proyecto al querer representar lo espiritual, lo intangible es armarse de un lenguaje, de un código con el cual relacionarse con el usuario

3.1 LA FORMA DE UNA INSTALACIÓN

Las instalaciones pueden (no es regla general) proponer al usuario un ritual, una forma determinada de transitarla, un grupo de indicaciones directas o no, para que se acerque a determinada experiencia. En este carácter cada dispositivo opera como parte del ritual y podrá acercarse a un estímulo sensorial que termine por afectar la percepción que tiene del tiempo, del espacio, hasta resignificar los símbolos que se le presentan “Así, la instalación instituye un espacio significativo, al conferir al espacio/tiempo que ocupa una dignidad especial, transformándolo a veces, incluso, en contenido específico de la propuesta; paralelamente otorga al

³² Relato Personal del Artista.

espectador la jerarquía de articulador de la obra, no sólo incluyéndose en el espacio sino incorporándose al proceso de construcción representativa.”³³ El usuario la articula y contribuye al formar parte del ritual, entre cómplice e invitado, acepta seguir la escena que se le presenta porque el ayuda a construir cada vez.

Durante el proceso se exploró desde la instalación la manera de proponer piezas que actuarán como un dispositivo para la afección del espacio. Uno de los retos de la propuesta era proponer la experiencia al usuario sin obligarlo. De igual manera procurar una inmersión sensorial a partir de lo auditivo y lo visual. Por ello la exploración del dispositivo varió de número, dimensiones y abordajes. En todos ellos se exploró el espacio, el aprovechamiento del color, luz y sonido y el concepto del ritual. Fue así como por ejemplo, la vinculación de la tela como material y concepto de infinito se sumaron para a través de valores metafóricos plantear en el dispositivo final el espejo como soporte que aprovechará su uso como portal. El papel del espectador en la instalación será de tipo inmersivo, donde su participación será la de entrar y permanecer el tiempo que guste en el recinto.

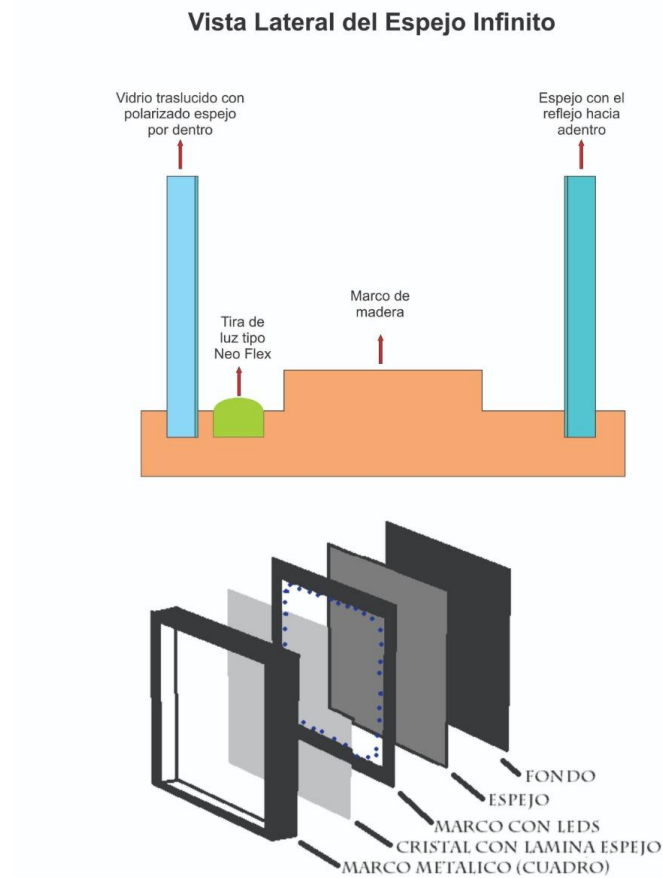
3.2 LA FORMA INFINITA

En esta búsqueda sobre otras formas de representar el recinto, el espacio de intervención para ofrecer al usuario la experiencia, crece la importancia de lo infinito como representación, como excusa plástica. Es así como se llega a la exploración de los espejos infinitos, como en las propuestas de Yayoi Kusama, donde hay una expansión de la intervención del espacio a través del espejo. El espejo en su armado, consiste en una caja de ancho reducido en la que se alternan espejo, luces y vidrio polarizado, lo que permite la reflexión interna como

³³ VALESINI, Silvina. Op. Cit.

si se tratase de dos espejos; uno enfrente del otro, mientras a través del vidrio polarizado sale la imagen que se ha formado.

Figura 13. Esquema Espejo Infinito



La exploración inicial del espejo en el dispositivo propuso llenar la sala con varias versiones del mismo, cada uno con luces led que variarían entre los tres colores seleccionados. En la caja estarían los auriculares o se proyectaría el sonido desde el espejo por medio de parlantes. Así se construiría el dispositivo y se generaría la propuesta de recinto, al que el espectador de manera íntima accedería para formar parte del ritual.

Figura 14. Bocetos Espejo Infinito



El recinto se construiría o se propondría alrededor del espejo por medio de cortinas. Esta tela semi traslúcida, como un velo, permitiría ver el espejo y retener la luz del mismo para formar un espacio embebido por esta luz. Es así como quedaba consolidada la propuesta del recinto a través del espejo, sonido, luz y tela.

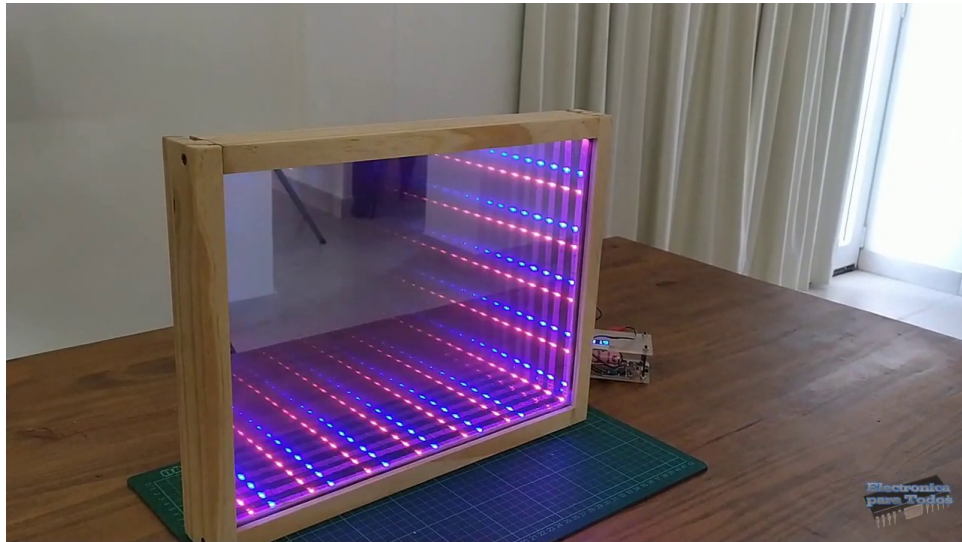
Figura 15. Bocetos Recinto



Los espejos se construirían, disponiendo al menos de tres espacios intervenidos uno al lado del otro variando de una potencia espiritual santera a otra y cada uno con un diferente tipo de detonador ASMR: Uno vocal, uno sonoro-visual y otro

oral. Así, en esta versión se usa el arte de los nuevos medios, que se valen del audiovisual, la tecnología led RGB, que cambia según la configuración que se establezca, con colores intensos que dialogan con los sonidos.

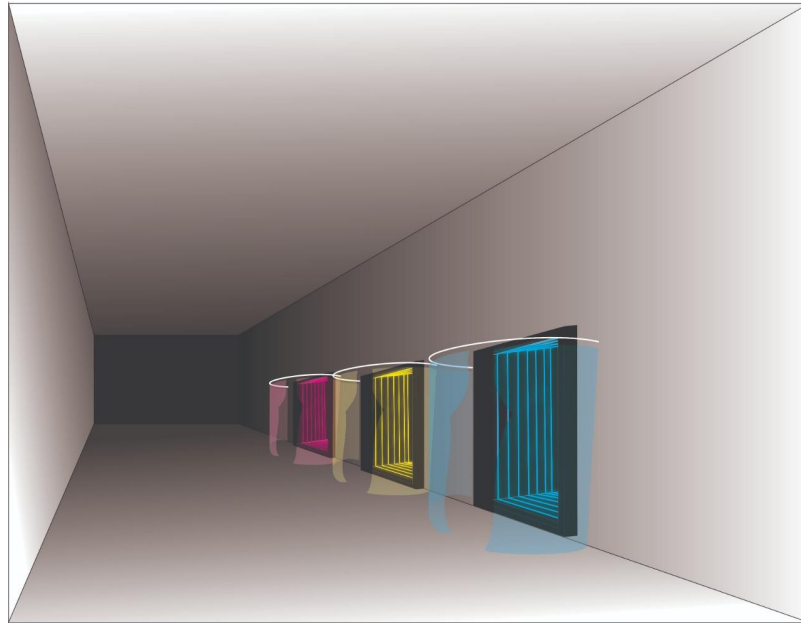
Figura 16. Como hacer un Espejo Infinito



Fuente: Electrónica para todos, 2020, tomado de: [COMO HACER UN ESPEJO INFINITO CON TIRA LED RGB!!](#)

En conjunto, los tres dispositivos pretendían permitirles a los usuarios que transitan por la sala, detenerse y atreverse a estar frente a los espejos detrás de las cortinas, tras el velo, que de nuevo como metáfora acerca al mundo de los vivos con el más allá. En este montaje virtual se proponen la distribución de los dispositivos y sus colores.

Figura 17. Plano de Montaje en Sala



Luego al explorar la sala y su relación con los dispositivos se notó que podría negociarse con la relación entre tamaño, número de piezas y espacio de la sala intervenida. Una vez más se usaba la plástica para darle forma y condensar lo infinito.

3.3 LO INFINITO EN LA FORMA

La presente propuesta tiene en este punto, claros los conceptos sobre los que se sustenta y se vale de los juegos sensoriales para crear un ambiente, para afectar el espacio como lo propone la instalación. Se trata de una experiencia simulada, una representación (y cabe aclarar, no una presentación) de un acercamiento espiritual desde la santería. Los códigos de color se relacionan con las tres potencias, por ello se deambula en el dispositivo por tres colores, tres juegos de sonidos ASMR, tres experiencias.

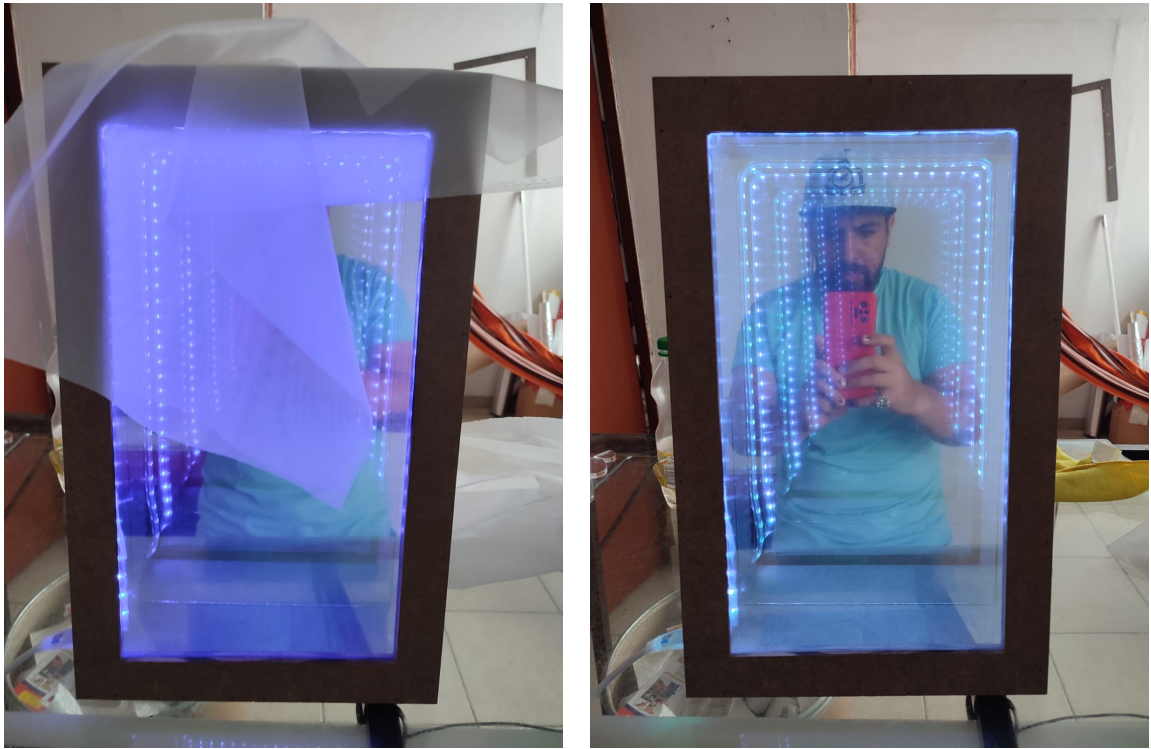
Al tener ya diseñado el dispositivo y como este se impone en el espacio, lo afecta y se instala; se convirtió en importante comprender como ahora la relación del usuario con el espejo infinito podría potenciarse según su tamaño. La negociación con el dispositivo planteó el escenario de pasar de tres espejos pequeños a solo uno de gran tamaño. Con una caja de madera de 2 metros de alto por 90 centímetros de ancho, ubicándolo a nivel de piso, el usuario podría ponerse de frente y ver en su reflejo una especie de vestigio completo de una imagen translúcida, incorpórea, poéticamente espiritual.

Figura 18. Construcción espejo, caja de madera



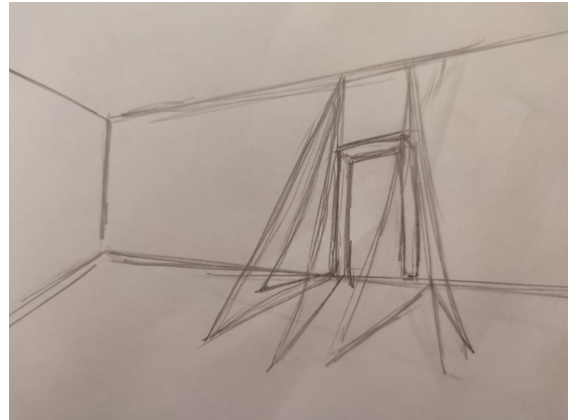
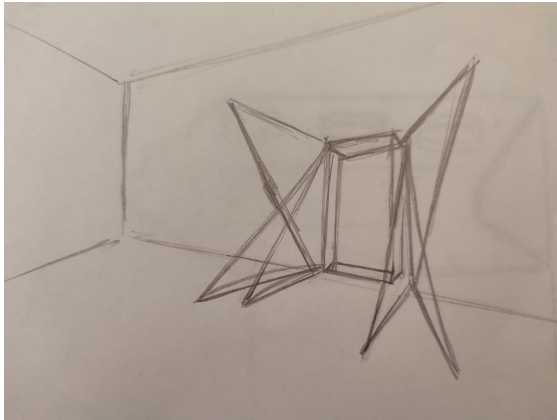
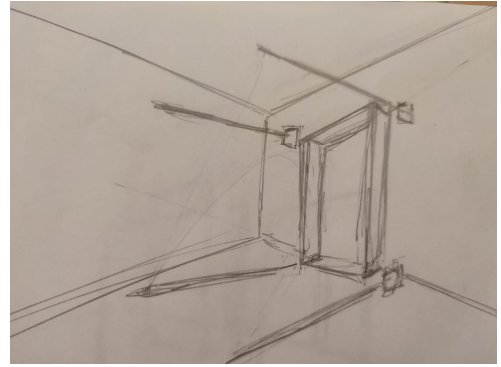
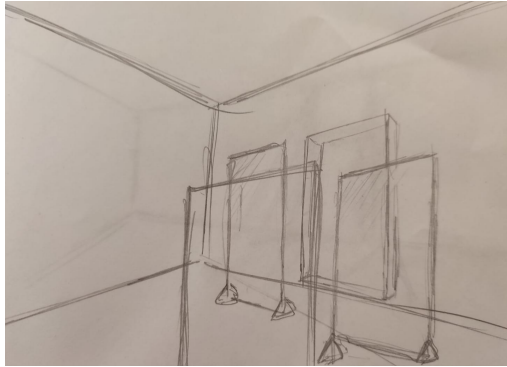
Luego esta caja se intervino con los audios y la cinta led. Previamente se hicieron pruebas en una versión a escala del espejo, para comprender su comportamiento en términos de luz y sonido.

Figura 19. Espejo infinito para pruebas



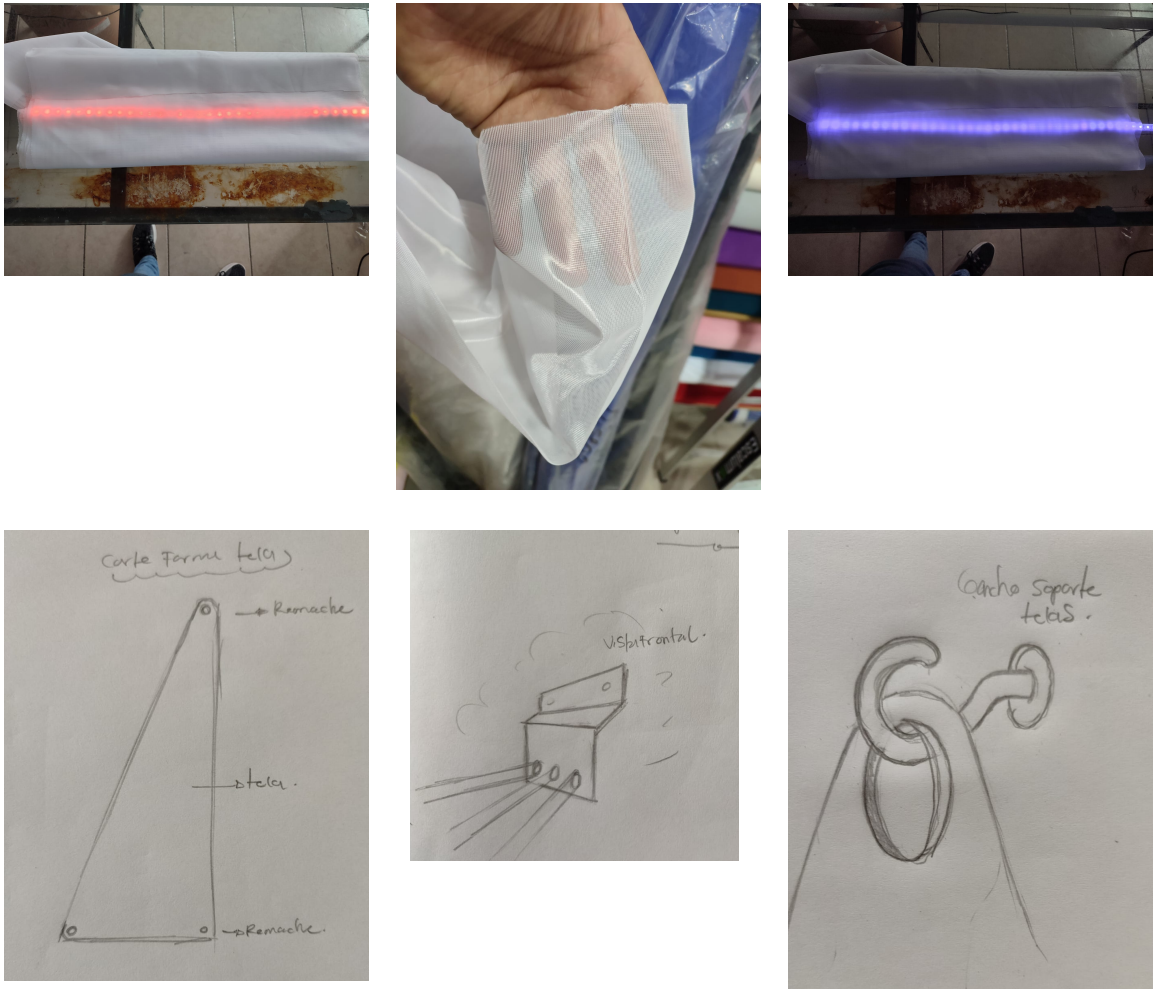
Pasar de tres dispositivos a uno implica replantearse la manera en la que el recinto se impondría en el espacio de la sala expositiva y como la tela podría cumplir con este papel de expansión. Esto implicó desarrollar una serie de bocetos sobre cómo plantear el recinto desde su disposición así como una exploración de tipos de velos y su interacción con el espejo.

Figura 20. Bocetos disposición de la tela



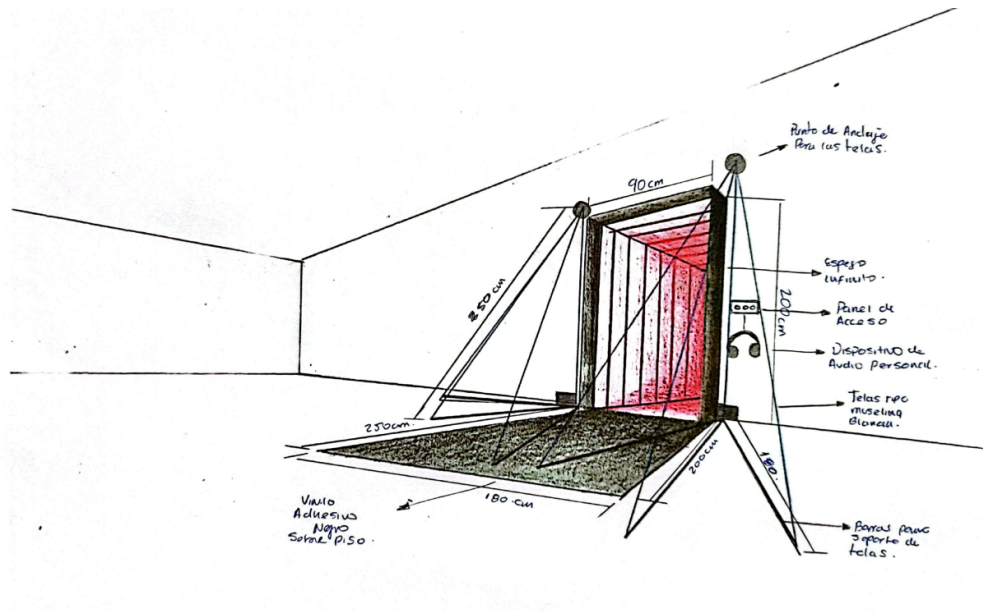
Los abordajes se dividían entre los que usaba paneles, donde la tela se tensaba y formaba especie de muros que al distribuirse en el espacio lo demarcaban, presentando una especie de laberinto, jugando con el cerrar el paso al usuario al espejo, algo que debía ser encontrado; mientras que las otras propuestas pensaban desde la practicidad del montaje sacar las telas desde el mismo espejo, invita al espectador a acercarse, yuxtapuestas imponiéndose en un gran espacio sin abarcar tanto volumen.

Figura 21. Exploración de telas y anclajes



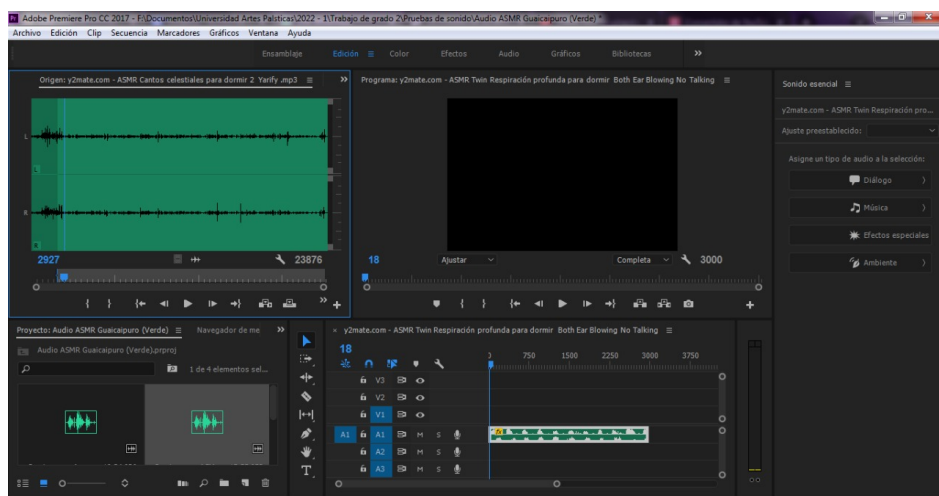
Se optó entonces por un solo dispositivo de gran tamaño en el centro de uno de los muros de la sala, con una configuración de telas que sale del espejo y se anclan al piso por medio de una barras que sirven de peso. Seis triángulos distribuidos en abanico, jugando a ambos lados con el número tres de las potencias en el espejo. la configuración del espejo, reproducirá tanto sonidos como secuencia de luces en loop, alternando del azul, verde y rojo; vinculados con las deidades principales de la santería.

Figura 22. Bocetos de montaje



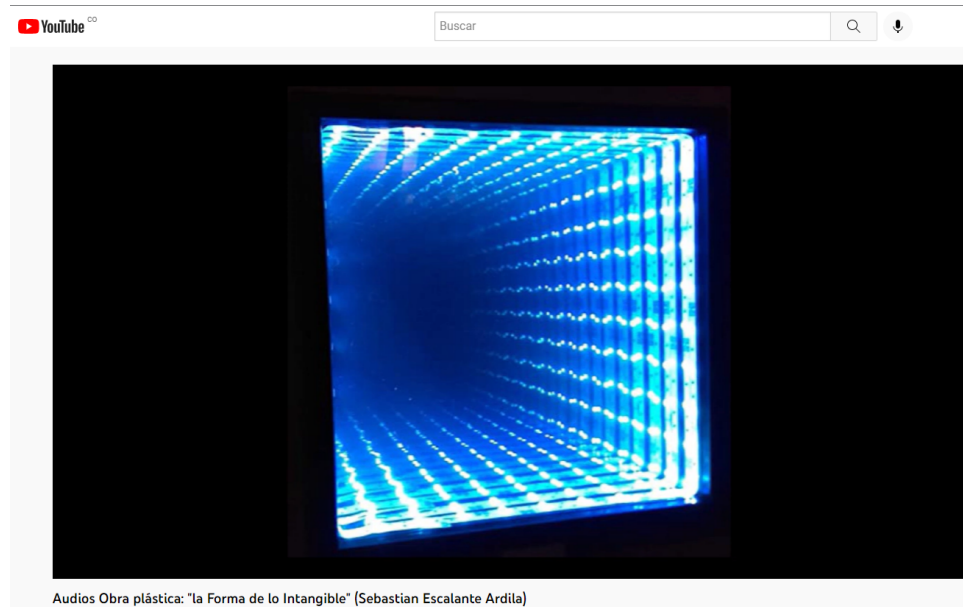
Los audios fueron producto de una edición que mezcló una fuente ambiental, una fuente vocal y un elemento, según lo planteado por los tres tipos de detonantes de ASMR, así como con el carácter de las potencias.

Figura 23. Edición de audio



Se subieron los audios a la plataforma de youtube para tener acceso a los mismos, de la manera como serán usados en la puesta en sala de la instalación, así como su relación con la luz en el espejo infinito.

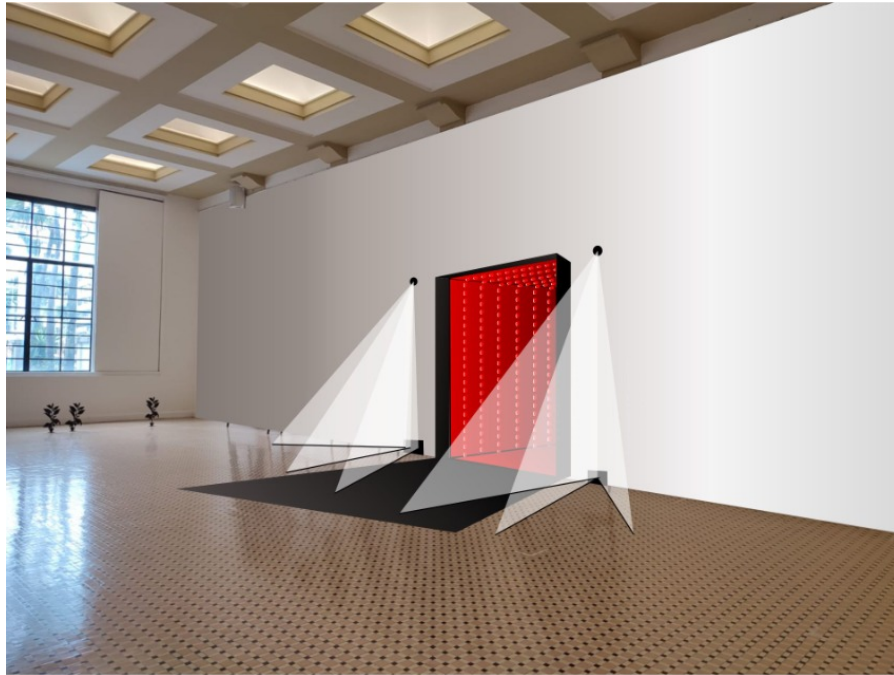
Figura 24. Montaje de audios en YouTube



<https://youtu.be/k8yMQg292MU>

Finalmente, el dispositivo se posa sobre la sala expositiva con el requerimiento de un muro para su empotrado de al menos dos metros de alto y una área semicircular con un radio de dos metros y medio (2,5 m). Se requiere acceso a alimentación eléctrica y solo encendido y apagado del dispositivo al dar acceso o cierre a la sala. Su presentación está en loop.

Figura 25. Render Montaje en sala



Se concluye entonces que un solo dispositivo, que se instala y expande a través de telas, presenta en el reflejo infinito de los usuarios, la oportunidad de conectar con la experiencia espiritual. Esto se logra paradójicamente, al jugar con los sentidos; luz y sonido se integran para darle una forma a lo espiritual, acercarse más a una representación en esta versión de la realidad, a la que los seres humanos llamamos vida.

CONCLUSIONES

El deambular por esta propuesta no solo fue un desarrollo plástico sino la oportunidad de exponer y desarrollar desde mi experiencia personal, las dudas que surgían sobre la conexión de este tipo de reflexiones con quienes no las han percibido. Quizás esta sea una de las primeras conclusiones, el arte permite presentar modelos, experiencias que se acercan a representar y por tanto a presentar situaciones que sencillamente por sí mismas no se pueden vivir. No es el objetivo recrearlas con fidelidad, ya que el aporte estético y el juego plástico dan un camino propio a la experiencia, es como si invitaran desde el principio a no tomársela en serio para terminar saliendo de la experiencia con una idea más individual, más personal.

Desde luego, esta dinámica de representar desde el arte es una manera de acceder a aquello que es difícil o imposible de presentar. Presentar la muerte sin sufrirla, el espíritu sin tocarlo, el rito sin vivirlo, todo ello en un ambiente seguro a través de la instalación; que desde el principio, al concebirse como recinto, permitió crear una experiencia íntima. La intimidad es algo que afloró también al cierre de esta experiencia. Por un lado la intimidad propia del artista, quien al vivir la experiencia de la santería en su propia persona quería compartirla; pero seguir sintiéndola como suya, como propia. Por otro lado, la intimidad de la reflexión espiritual, bien sea desde un respeto religioso o desde el respeto a la muerte, al miedo y esperanza que puede surgir al proponer algo más allá de ella.

Ahora bien, el juego que propone este proyecto se vale de la percepción, es un juego de los sentidos. Esta exploración ha llevado a explorar sutiles métodos para estimularlos, confundirlos o en definitiva influenciar sobre el proceso de recepción de la información sensorial, es así como se abren caminos a las artes en los que se puede dialogar desde un proceso intencionado de la sensación.

Durante el proceso de génesis de esta propuesta fue necesario confrontarse sobre conceptos y cómo presentarlos, esto implicó un reto. Conceptos amplios y de profunda reflexión filosófica deben ser presentados con la coherencia del juego instalativo, ser flexibles a la dinámica de los dispositivos. Estos conceptos abstractos estaban ligados desde luego con el carácter intangible que inspiraba el proyecto, requirieron de códigos perceptuales propios, en términos de color, sonido, forma. Desde el lenguaje artístico se crea una jerga propia del proyecto para comunicar lo intangible como resultado de establecer conexiones entre estos canales informativos respecto a los conceptos, así fue como, por ejemplo, se propuso la representación lumínica de las deidades de la santería, junto a un carácter del sonido según los atributos que las mismas creencias les asocian.

Respecto al espacio y la forma cómo puede intervenir, es importante destacar como los dispositivos dentro de una instalación pueden usarse para propiciar una sensación al espectador de inmersión. La afección espacial, parte en este proyecto por la alteración de la imagen en el espejo, que propone un pasillo al infinito a través del muro, así como una extensión del aura luminosa tanto en la imagen reflejada como en las telas que se extienden en la sala. Esto se logra al integrar tanto sonido como luz:

- El ASMR es uno de los descubrimientos que desde el uso de las nuevas tecnologías y las redes sociales pueden usarse dentro de proyectos contemporáneos. Esto abre la posibilidad de estar atentos a los aportes de las nuevas tecnologías en la cotidianidad y cómo estos se vuelven insumos plásticos. La relación que el ASMR tiene con la percepción es interesante al presentar un abanico de reacciones, diferentes en un mismo grupo de individuos, al tiempo que puede darse con sonidos sencillos como composiciones ambientales complejas.
- El uso de la óptica en pro de generar ilusiones que afecten la percepción espacial, permite no solo aportar al concepto de las propuestas plásticas sino también a nuevas formas de usar y economizar el espacio expositivo.

Confrontar en el caso del espejo infinito la imagen que se observa y la del propio usuario que se refleja.

La evolución de la propuesta plástica permito pasar de miles de formas de solucionar la pregunta a escoger y depurar la intervención instalativa, más conveniente en términos operativos, logísticos; pero desde luego también conceptuales, interventivos y estéticos.

Este tipo de propuestas siguen alimentando la búsqueda de llevar al espectador al rol de usuario, que genere relaciones empáticas con situaciones atípicas, valiendonos como artistas de nuevos medios y de exploraciones más profundas en el lenguaje.

Ahora bien, sobre la vida y la muerte... También es importante concluir que es una cuestión personal, que el arte no tiene porque dar respuestas, que a veces sus pautas a la reflexión son solo preguntas, escenarios de cuestionamiento y de confrontación.

¿Qué forma tiene el mundo espiritual? Una sencillamente intangible, tan intangible como mi propia imagen dentro de aquel espejo infinito, al que las voces en canticos rituales dirigen a la luz de deidades al final del tunel.

7.BIBLIOGRAFÍA

- Breedlove, B. (2017). Chaos in Form and Color Yields to Harmony. *Emerging Infectious Diseases*, 23(10), 1763-1764. doi:10.3201/eid2310.AC2310
- Fernández, Paula y Marqués, les. ASMR: ¿realidad o placebo? Universidad Politecnica de Cataluña
- Fernández-Abascal, E., Martín, M. D. y Domínguez, J. (2010). *Procesos psicológicos*. Madrid: Editorial Psicología Pirámide
- Figuroa, Pablo. *La sinestesia, una condición biológica y la subjetividad del conocimiento humano*. 2019. Universidad de Chile.
- FUENTES, LEONIDES. 2018. La Religiosidad y la Espiritualidad ¿Son conceptos teóricos independientes? *Revista de Psicología*. Año 2018. Vol. 14, Nº 28, pp. 109-119 Facultad de Psicología y Psicopedagogía, Pontificia Universidad Católica Argentina.
- GONZÁLEZ-WIPPLER, Migene. *Santería: Mis experiencias en la religión*. Minesota: Llewellyn. 2003.
- GUTIÉRREZ, Alba. *La instalación en el arte contemporáneo colombiano*. Universidad de Antioquia. 2008.
- Heller, Eva. *Psicología del color, cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. 2020
- Hubbard, E., & Ramachandran, V. S. (2005). Neurocognitive Mechanisms of Synesthesia. *Neuron*, 48(3), 509-520. doi:10.1016/j.neuron.2005.10.012
- Koenig, H.G., & Larson, D. (2001). Religion and mental health: evidence for an association. *International Review of Psychiatry*, 13 (2), 67-78.
- LAERA, Rodrigo. *La preocupación por la muerte*. Ministerio de Ciencia e Innovación del Gobierno de España. 2013.
- LAERA, Rodrigo. *La preocupación por la muerte*. Ministerio de Ciencia e Innovación del Gobierno de España. 2013.
- MÁLISHEV, Mijaíl. El sentido de la muerte. *Universidad Autónoma del Estado de México, Toluca. Ciencia Ergo Sum*, vol. 10, núm. 1, marzo de 2003.
- o de Psicopatología? *Revista PSIQUIATRIA*, 2-19

- Pargament, K. I. (1999). The psychology of religion and spirituality? Yes and no. *The International Journal for the Psychology of Religion*, 15(3), 179-198
- PÉREZ, Luis. 1999. Reflexiones para una etnohistoria de la muerte en las provincias de Vélez y Girón durante la colonia. *Fermentum*, Mérida, Venezuela.
- RODRÍGUEZ, Claudia. (2022) El significado de los colores de las 7 potencias africanas en la santería. Cuba. Ashe. <https://ashepamicuba.com/significado-de-los-colores-de-las-7-potencias/>
- Rodríguez-Fernández, M.I. (2011). ¿Es la espiritualidad una fuente de salud mental
- SADHGURU
- Sánchez-Márquez, N. I. (2019). Sensación y percepción: una revisión conceptual (Generación de contenidos impresos N.º 12). Bogotá: Ediciones Universidad Cooperativa de Colombia. doi: <https://doi.org/10.16925/gcnc.11>.
- TEDESCHI, Adriana. *Antroposmoderno. Fedón o el filósofo de la muerte*. 2016
- VALESINI, Silvina. *La instalación como dispositivo expositivo y comunicacional*. Universidad Nacional de la Plata. 2010.
- VALESINI, Silvina. *La instalación como dispositivo*. Universidad Nacional de la Plata. 2010.