

**LA EXPOSICIÓN
como PRÁCTICA
DOCENTE**

Nexo con el ámbito
profesional

11 36 5
|||
|||

Consuelo Vallejo Delgado (Coord.)

Índice

presentación 7
Victor Medina Florez

prólogo 11
Consuelo Vallejo Delgado

colaboraciones

Diputación/Universidad. Una colaboración en beneficio del desarrollo cultural de la provincia de Granada. 17
Raquel López Muñoz.

El Centro Damián Bayón del Instituto de América de Santa Fe 23
Juan Antonio Jiménez Villafranca

Centro Cultural y Palacio de las Artes Escénicas de Churriana de la Vega 25
Roda Marcos

Colaboración de la galería de arte Cidi Hiaya 27
Ana Zárate Marsáns.

Colaboración de la Sala Al Temple 29
M^a Dolores y Luisa Sánchez Pérez

"Relaciones entre el artista y las galerías: Inserción en el mundo del arte". Conversaciones en torno al arte/mercado 31
Francisco Montañés Padilla

dossier 33

textos 59

Reflexiones: la exposición como práctica docente. Nexos con el ámbito profesional 61
Josús Díaz Bucero. M^a Dolores Sánchez Pérez

de arte, delirios y rosas. 65
Victor Borrego Nadal

Web de cultura y exposiciones virtuales 71
César González Martín

El sistema del mercado del arte 81
Belén Mazuecos Sánchez

Estrategias formales y estéticas en el diseño de muestras 87

1ª Edición, mayo 2009

Todos los derechos reservados.

© los autores

© imágenes de los autores

PORTADA: Francisco Javier Ortega Fernández

DISEÑO Y MAQUETACIÓN: Noelia M^a Ortiz de la Torre
Consuelo Vallejo Delgado

EDITA: Diferencia (Ediciones universitarias y de ciclos superiores).
Sevilla. España.

ISBN: 978-84-613-1258-0

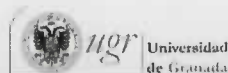
Depósito Legal: SE-2046-2009

Imprime: J. de Haro Artes Gráficas, S.L.

c/Brújula 52, Parque Ind. P.I.S.A.

41927 Mairena del Ajarafé-Sevilla

www.jdeharo.com



Unidad de Innovación
Docente



artísticas. Experiencias expositivas en la Universidad de Granada <i>Francisco José Sánchez Montalbán</i>	
La investigación en artes. Metodología y práctica para la consecución de la obra de arte y su exposición <i>Santiago Vera Cañizares</i>	105
Objeto y espacio en la exposición <i>Soledad Sevilla. Transcurso de una obra</i> <i>Carmen González Castro</i>	113
Bio-Arte: experiencias expositivas de un aula pro-naturaleza <i>Fernando Bolívar Galiano</i> <i>Julio Romero Noguera</i>	131
Intervenciones en espacios no convencionales <i>José Freixanes</i>	139
La exposición en el museo como práctica docente. El protagonismo de lo educativo en la gestión del museo. Centro Cultural y Museo CajaGranada Memoria de Andalucía. <i>Francisco Maeso Rubio. Pedro D. Chacón Gordillo. Rafael Marfil Carmona. M^o José Barquier Pérez</i>	145
El diseño expositivo como propuesta de intervención espacial <i>Ana García López</i>	167
La instalación de luz como espacio docente. El reto de estas estrategias en la docencia <i>Pilar M. Soto Solier. T. Fernanda García Gil</i>	177
La práctica artística como instrumento instigador de reflexiones. Análisis práctico de un foro teórico europeo: Trabajo en red a través de fronteras <i>Isidro López-Aparicio Pérez</i>	185
La exposición artística como lugar de sanación: Bene Fonteles o el artista chamán <i>Miriam Pires Vieira</i>	195
Exposición de bienes culturales y conservación. Algunas medidas para el control de las condiciones ambientales y otros factores expositivos <i>Francisco José Collado Montero</i>	209
Pero él, que sabe el juego, calla: el artista bajo la creación condicionada <i>Alegría Castillo Roses</i>	223
Anexo. Resultados de la encuesta previa a la realización del Proyecto de Innovación <i>M^o Dolores Sánchez Pérez</i>	237

La instalación de luz como espacio docente. El reto de estas estrategias en la docencia.

Pilar M. Soto Solier
T. Fernanda García Gil

Arte-ciencia-tecnología

"En un tiempo muy distinto del nuestro, y por hombres cuyo poder de acción sobre las cosas era insignificante comparado con el que nosotros poseemos, fueron instituidas nuestras Bellas Artes y fijados sus tipos y usos. Pero el acrecentamiento sorprendente de nuestros medios, la flexibilidad y la precisión que éstos alcanzan, las ideas y costumbres que introducen, nos aseguran respecto de cambios próximos y profundos en la antigua industria de lo Bello. En todas las artes hay una parte física que no puede ser tratada como antaño, que no puede sustraerse a la acometividad del conocimiento y la fuerza modernos. Ni la materia, ni el espacio, ni el tiempo son, desde hace veinte años, lo que han venido siendo desde siempre. Es preciso contar con que novedades tan grandes transformen toda la técnica de las artes y operen por tanto sobre la inventiva, llegando quizás hasta a modificar de una manera maravillosa la noción misma del arte."

PAUL VALÉRY, *Pièces sur l'art* ("La conquête de l'ubiquité").

Presentamos la materia-luz no ya solo como un material y energía, sino como un sistema de lenguajes de conocimientos y de tecnologías, que reinterpreta nuevos lugares, analiza la metamorfosis de la luz, del espacio, de la apariencia de las superficies y de la sutil geometría perceptiva capaz de captarlo, junto al proceso constitutivo de la conformación de imágenes del mundo. Ya los artistas nos han mostrado los principios de un nuevo paradigma interpretativo de la realidad con los aportes aludidos. Estas son las claves que forman parte de la línea de investigación que sustenta la comunicación, en el marco de la interactividad, de lo efímero, lo virtual y lo físico en la cultura actual.

Todo ello orientado al reto de estas exposiciones en la docencia desde el análisis de "la luz en la instalación" en su sentido más amplio, la instalación como proyecto que se presenta como una dialéctica entre la «idea» y la «materia».

IDENTIFICACION LUZ-INTERFAZ COMO MEDIO QUE PROVOCA LA EXPERIENCIA INTERACTIVA

El objetivo de esta comunicación es analizar, comparar y reflexionar sobre la evolución en las distintas estrategias del lenguaje de la luz en obras actuales pero que se abrieron camino a partir de obras de James Turrell, Naumann, Flavin, Félix González-Torres a obras más actuales como Jaume Plensa, Lozano-Hemmer y el grupo: Sergi Jorda, Martin Kaltenbrunner, Günter Geiger, Marcos Alonso.

Popper, ya nos hace caer en la cuenta de la influencia de la ciencia sobre el arte, "estaremos obligados a tener en cuenta algunas realizaciones de las ciencias humanas: sociología, psicología, antropología, en las que la presencia del hombre constituye un

elemento fundamental del conjunto científico¹. Igualmente consideramos la hipótesis de una conjunción del arte y de la ciencia, prueba de una pluridisciplinaridad, precisando enseguida que tal idea implica una profunda transformación de la enseñanza. Nos quedamos con la idea de que la hipótesis de la conjunción arte ciencia hasta la transformación de la enseñanza es otro de los ejes del trabajo, el día a día de la docencia nos muestra que es totalmente necesario tanto la interdisciplinariedad como la búsqueda de claridad epistemológica. que incluyen lo que se desgaja de materialización y desmaterialización de los objetos artísticos.

Popper cita a Georges Gusdorf, que nos dice: «Hay que despertar, desde el nivel propedéutico, el sentimiento de la complementariedad de las disciplinas y mantener al estudiante durante toda su formación en un estado de vigilancia intradisciplinar, es decir, de presencia de espíritu respecto al entorno epistemológico» (Popper. 1982. :p 202)

Simbiosis entre arte y tecnología.

Cuando hablamos de la instalación como espacio establecemos la relación arte-tecnología debemos ser conscientes de que muestra relación con el mundo, tanto con las cosas como con las personas, es una relación interactiva, Interactividad como vínculo entre Individuo-mundos-objeto-espacio-tiempo. Desde los mundos virtuales a los mundos físicos y viceversa. Considerando la interactividad, como creación y re-definición de los nuevos espacios por medio de la luz.

Para definir los nuevos espacios y sus actitudes en los cuales estamos trabajando, necesitamos analizar las estrategias de este nuevo lenguaje, los nuevos códigos, por lo que se hace imprescindible reflexionar acerca de los términos interfaz e interactividad. Identificando luz-interfaz como medio que provoca la experiencia interactiva.

Hoy ya en siglo XXI vivimos la consolidación de una segunda globalización que se podría denominar electrónica que transforma radicalmente el espacio-tiempo, tanto el espacio físico como el social donde todo se interrelaciona. Esta nueva globalización inserta un nuevo campo de acción para la vida del hombre construido por las nuevas tecnologías, multimedia, video juegos, Internet, las telecomunicaciones. La revolución informática nos provee de las herramientas para concretar y manifestar el concepto filosófico de lo virtual que acompaña al hombre desde sus orígenes, la construcción de sus "espacios" (su realidad) y la construcción de sus "proyecciones de sus posibles espacios" (de sus otras realidades) que trasciende hasta la actualidad con el valor añadido de la evolución tecnológica, social, cultural, etc.²

El hombre sueña de forma conciente o inconsciente con espacios impracticables en el mundo real donde fluye libremente su imaginación y desde tiempos remotos lo ha plasmado a través de distintas

¹ Popper, Frank, Arte, acción y participación. Akal, Madrid 1982.

² Guillermo J. Mántaras. LA IRREALIDAD VIRTUAL. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional del Litoral. Santa Fe - Argentina. gcarbo@fadu.unl.edu.ar

expresiones como la literatura, la pintura, el cine, la fotografía, la música... El avance tecnológico ha re-definido la relación sujeto-objeto, cambiando definitivamente el rol del individuo como espectador. El hombre ante los nuevos espacios (virtual) va más allá de los límites corporales para adentrarse en otros mundos viviendo una experiencia en la que el concepto de objeto estético adquiere nuevas dimensiones.

Vamos a rastrear el término Interactividad, este es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico.³

No obstante, lo que nos interesa aquí es la idea de *interactividad* como forma de exploración con los contenidos de un hipermedia. Si entendemos por exploración, la forma asociativa de búsqueda y de rastreo de información, podemos inferir que la interactividad tiene mucho de "exploración". Por tanto, cuando hablamos de interactividad, nos referimos a un tipo de exploración asociativa, que se enmarca en un proceso dialéctico de control, selección, exploración, consecución-retroalimentación y retorno.

Fernad Leger (1998) en la que hace referencia a aspectos técnicos como direcciones, intensidad y frecuencia del flujo de información entre emisor y receptor. Ahondando en su descripción técnica, señala Bettetini-(1995) al definir *la interactividad* que se destacan las siguientes características:

- La pluridireccionalidad del deslizamiento de las informaciones.
- El papel activo del usuario en la selección de las informaciones requeridas.
- El particular ritmo de la comunicación.

Desde la propia perspectiva de este autor la interactividad se definirá como un dialogo entre hombre y maquina.⁴

Según **Coomans** (1995) avanza en la definición anterior e incluye el tiempo en *la interactividad*, esta implica una ergonomía que garantiza una gran accesibilidad, el uso de una superficie agradable que da paso a numerosas funciones disponibles sin esquemas preestablecidos y un tiempo de respuesta corto.

Tal como se desprende de esta afirmación, el concepto de interactividad tiene una doble vertiente. Por una parte, implica la capacidad técnica de conocer el máximo de posibilidades de comunicación entre el usuario y la maquina y, por otra, conseguir que

³ En primer lugar se busca la definición de el termino interactividad en Wiquipedia para continuar con otras definiciones.

⁴Definición de BETTETINI, G. y COLOMBO, F. Las nuevas tecnologías de la comunicación. Barcelona. Paidós (Colección dirigida por Umberto Eco) 1995.

el tiempo sea respuesta de la máquina, en relación a la acciones realizadas por el usuario, sea reducida.⁵

Más tarde asumiremos que pasan a ser también características de los juegos interactivos del lenguaje del arte.

La interactividad y el interfaz son unas de las claves para el arte del siglo XXI, esto significa que el receptor de la obra ya no es un sujeto pasivo que recibe la obra tal como la concibe el artista, sino que éste le invita a participar en la misma, a "Interactuar", modificando en diversos grados el resultado artístico.

En este trabajo nos cuestionamos y analizamos las distintas conexiones entre interfaz-lenguaje, o dicho de otro modo interfases como posibles lenguajes o experiencias de juegos de dichos códigos...trabajando con la luz como interfaz, estudiando las obras de artistas que trabajan utilizando como interfaz el lenguaje de la luz.

Laura Regil, nos hace que reflexionemos acerca de la relación entre los términos interfaz-interactividad aclarándonos algunas de nuestras cuestiones, afirmando que:

"Sin interfaz no hay interactividad"⁶

Al usar la metáfora de "acceso y recorrido", es fácil ver la similitud que existe entre los iconos o símbolos del interfaz y los dispositivos de señalización en urbanización o en arquitectura; es decir, ambos son elementos que facilitan el recorrido y encauzan la circulación.

La eficacia del interfaz radica en su capacidad para implicar o no al usuario en el programa, es decir, para propiciar la interactividad. Por lo tanto, debe ser preciso, homogéneo, atractivo y sugerente. El artista y catedrático catalán Xavier Berenguer afirma que "el éxito de un programa depende directamente de la calidad de su interfaz".

Laura Regil, continúa en su exposición: "Aún en mi intento por simplificar las ideas básicas que subyacen al fenómeno del interfaz, no puedo dejar de subrayar que éste tiene un fuerte impacto en la percepción humana y, por tanto, es conveniente analizar su trascendencia desde diversos frentes. Un fértil punto de partida es, sin duda, la teoría de la imagen. En este sentido, recomiendo ampliamente la lectura del ensayo del catedrático Josep M. Catalá: "La rebelión de la mirada. Introducción a una fenomenología de la interfaz".⁷

INTERFAZ-JUEGO-La performatividad como lenguaje-interfaz

Ante todo deberíamos comprender el lenguaje como fundador de la cultura, por el sujeto que lo juega, en el despliegue de la autonomía de la significación. Lo que nos lleva a hablar del juego del lenguaje de la

⁵Coomans, M. (1995). Tendances et perspectives européennes en matière de technologies multimédias. En F. Delmas y F. Massit-Folléa, F. (dirs): en Vers la Société de Informations, Savoirs- Pratiques-Médiation, Rennes-Francia, Ed.Apogée.

⁶Laura Regil (2005) Interactividad: Construcción de la Mirada. Este texto está publicado en Narxiso.com

⁷ Ensayo del catedrático Josep M. Catalá: "La rebelión de la mirada. Introducción a una fenomenología de la interfaz"

luz, creando espacios, el sujeto juega con el lenguaje de la luz, en el mundo. Teniendo como campo para ese juego, la cultura, la sociedad, la política, etc. Por lo que comparáramos el pensamiento de Wittgenstein, citado por Aron Sloman⁸ en su artículo. Wittgenstein, pensó que "cada forma de lenguaje es una forma de vida" (Wittgenstein, L.;1988;p22). J. F. Lyotard hace referencia a Austin, Searle y Strawson, estos hablan de performatividad en el lenguaje y en el conocimiento, aquí el centro de la reflexión gira en torno de los actos de habla, y dentro de estos actos, y de sus tres niveles destaca el aspecto pragmático. Realizando una gran síntesis podemos decir que más que problema, su enriquecimiento es que el referente no es el único criterio para establecer la significatividad del lenguaje. El principio del método a seguir: *que hablar es combatir, en el sentido de jugar, y que los actos del lenguaje se derivan de una agonística general.*⁹ En esa agnóstica general están las apuestas del arte como otro lenguaje que va más allá del lenguaje. Desde esta perspectiva nuestro trabajo se fundamenta en la performatividad. La investigación en nuestros tiempos se halla determinada por "enriquecimiento de las argumentaciones y la complicación de la administración de pruebas".¹⁰

Si hacemos una pequeña reflexión nos damos cuenta de que la performatividad del lenguaje como juego, es el eslabón estratégico, es el interfaz que provoca la interactividad. Cada juego marca su propia finalidad. El hecho de actuar en el terreno de lo virtual produce una escisión con la realidad del entorno, y además permite crear una realidad propia (permite manipular). El conjunto de reglas creado a propósito de cada juego determina esta realidad simbólica, es decir, su contexto virtual.¹¹ A través de la acción y de la relación directa mediante la interfaz, los jugadores se sienten identificados con la (seudo) realidad del juego, se sienten integrados en su universo.

Las imágenes que conforman este universo pasan a formar parte del «vocabulario» visual del usuario. El observador se encuentra, entonces, inmerso en lo visual lúdico, pero este juego preformativo del lenguaje encierra también un uso perverso del mismo cuando el sentido de su significación persigue objetivos que engañan, tergiversan su significado simbólico profundo quedando este como una apuesta más y dejando de lado o vacía de sentido la significación inherente.

Y no estamos hablando sólo de los videojuegos podemos fácilmente extrapolar estas ideas a otros ámbitos de nuestra cultura a los medios de comunicación de masas, a la política, a la economía, al arte etc. Por ejemplo en la Bienal de Arte Contemporáneo De Sevilla 2008 en determinadas obras como Reactable. Sin duda es evidente el alcance del poder de la acción lúdica de los medios digitales (lo visual interactivo) induciendo a la sociedad a reflexionar acerca de su

⁸ Sloman, Aron, nos pone de manifiesto la relación conocimiento lenguaje desde la perspectiva de la cibernética, perspectiva que nosotros trasladamos a nuestro proyecto de trabajo.

⁹ Lyotard, J. F. (1989). La condición postmoderna. Madrid, Cátedra. Pp 27

¹⁰ Lyotard, J. F. (1989). Pp 79.

¹¹La interactividad e interfaz de los que nos habla Claudia Giannetti, los podemos retrotraer a los nuevos espacios docentes con los que trabajamos en este proyecto y sin duda analizarlos como espacios en los que el juego se activa mediante el interfaz-luz. REFLEXIONES ACERCA DE LA CRISIS DE LA IMAGEN TÉCNICA, LA INTERFAZ Y EL JUEGO. Barcelona, Análisis 27, 2001, pp.151

capacidad para triunfar sobre la identidad, la experiencia y el conocimiento.

BUSCANDO EL SENTIDO DEL JUEGO DEL LENGUAJE. EJEMPLOS EN EL ARTE

Tal como nos lo justifica Gadamer, es el sujeto el que al entrar en estas obras en estos espacios-luz forma ya parte de la obra y dialoga con ella, y continúa, «los jugadores son aquellos a través de los cuales el juego accede a su manifestación (Darstellung). Aun más: El movimiento del juego como tal carece en realidad de sustrato. Es el juego el que se juega o desarrolla; no se refiere aquí ningún sujeto que sea el que juegue. Es el juego la pura realización del movimiento...»¹²

En el arte actual, se re-definen espacios en los que encontramos la performatividad como lenguaje, como interfaz en el juego...y la interactividad a la que induce esta performatividad-interfaz que activa el juego, la comunicación... lo que conlleva al problema de que el lenguaje pierde o transforma su sentido abriendo posibilidades a otras estrategias en la "comunicación", en la creación de los espacios.

Comenzaremos a hablar de estrategias del lenguaje de la luz como juegos que llamaremos "no vacíos", analizando instalaciones-luz de artistas contemporáneos como Lozano-Hemmer y la anteriormente citada *Reactable* de Sergi Jorda, Martín Kaltenbrunner, Günter Geiger, Marcos Alonso, instalaciones, espacios en los que apreciamos una interfaz potencialmente activo como vemos a continuación.¹³

LOZANO-HEMMER. Frecuencia y volumen. 2003

Proyectores, escáneres radioeléctricos, antenas, mezcladora de 16 canales, cámara. Dimensiones variables.

En esta obra de LOZANO-HEMMER, podemos experimentar el interfaz-luz actúa de forma eficaz el cuerpo del público se convierte en una antena que sintoniza frecuencias radioeléctricas en tiempo real. Al desplazarse por la sala, los participantes pueden escuchar hasta 16 canales de señales del espectro radioeléctrico entre 150kHz hasta 1.5GHz. El volumen de cada señal es proporcional al tamaño de la sombra que la sintoniza, simultáneamente interactuamos con la obra descubriendo y transformando el mensaje, formando parte del juego.

LOZANO-HEMMER. Almacén de corazonadas. 2006-2007

Focos incandescentes, controladores de corriente, censor de ritmo cardíaco, computadora y escultura de metal. Venecia. 2007 México

Un censor capta el ritmo cardíaco del público y lo visualiza en focos incandescentes. La matriz de luz muestra las corazonadas de los cien participantes más recientes.

Lozano-Hemmer es un artista electrónico que realiza instalaciones interactivas que se encuentran en la intersección de la arquitectura y el performance. Su interés se centra en la perversión de tecnologías como la robótica, la vigilancia computarizada, o las redes telemáticas, para crear plataformas de participación pública. Sus enormes piezas de luz y

¹² Gadamer. HG Verdad y Método I Ediciones Sígueme 1999. VM 146

¹³<http://www.universes-in-universe.de/car/venezia/esp/2007/tour/index.htm> Bienal de Venecia. 2007.

sombras son "anlmonumentos de agenciación alienígena" inspirados en la fantasmagoría, el carnaval y la animaltrónica.

Reactable

Sergi Jorda, Martín Kaltenbrunner, Günter Geiger, Marcos Alonso. España

Reactable,
Instalación audiovisual sonora

2005.

El reactable nace como instrumento musical multiusuario para la creación e interpretación de música electrónica. Fue concebido como una herramienta de creación musical para "el hemisferio derecho", es decir que tenía que permitir, al contrario que la mayoría de las herramientas informáticas, el tocar "casi sin pensar" dejándose llevar por la intuición.

El reactable debía ser pues atractivo, intuitivo, no intimidante, y apto para que cualquiera, desde los niños a los músicos profesionales, pudiera abordarlo desde el primer minuto, tanto individualmente como en grupo. La creación puede ser muy divertida, eso lo sabemos todos, pero nosotros no queríamos concebir un mero juguete sonoro. Cuando numerosas instalaciones sonoras interactivas son poco más que caros pasatiempos que se toman predecibles, aburridos o molestos después de pocos minutos, nosotros deseábamos crear a la vez, algo enormemente complejo y permanentemente desafiante. Un artefacto que, como cualquier instrumento musical convencional, fuera capaz recompensar el esfuerzo y el tiempo empleados en dominarlo, y de garantizar un camino infinito y lleno de sorpresas.

El reactable posee una interfaz tangible, atractiva e intuitiva, que permite "visualizar la música con los ojos", y "agarrarla y manipularla con las manos". Alrededor de una mesa redonda luminosa varios intérpretes simultáneos se reúnen para desplazar, rotar y relacionar entre sí diversos objetos de metacrilato –que representan los componentes básicos de la música electrónica- de los que emanan la luz y el sonido.¹⁴

CONCLUSIONES

Estas reflexiones nos hacen conscientes de que en la re-definición de los espacios-luz en los que trabajamos, el termino "interfaz" se identifica directamente con performatividad-lenguaje (juego postmoderno del lenguaje), podríamos hablar de todo tipo de apuestas del lenguaje, acciones que se aceptan como juegos del lenguaje en el ámbito social, creando una nueva identidad cultural.

Además, interfaz también se utiliza metafóricamente en distintos contextos:

Interfaz como instrumento: desde esta perspectiva la interfaz es una "prótesis" o "extensión" (McLuhan) de nuestro cuerpo. El *mous* es un instrumento que extiende las funciones de nuestra mano y las lleva a la pantalla bajo forma de cursor. Así, por ejemplo, la pantalla de una

¹⁴ <http://www.fundacionbiacs.com/biacs3/catalogo.php> Bienal de Arte Contemporáneo de Sevilla.2008.

computadora es una interfaz entre el usuario y el disco duro de la misma.

Interfaz como superficie: algunos consideran que la interfaz nos trasmite instrucciones ("affordances") que nos informan sobre su uso. La superficie de un objeto (real o virtual) nos habla por medio de sus formas, texturas, colores, etc.

Interfaz como espacio: desde esta perspectiva la interfaz es el lugar de la interacción, el espacio donde se desarrollan los intercambios. de un objeto (real o virtual) nos habla por medio de sus formas, texturas, colores, etc.¹⁵

Quedan abiertas a partir de los concretos objetivos de este trabajo el proyectar y organizar las ejemplificaciones interactivas en las que la luz como interfaz muestra todas tipologías descritas. Queda un amplio trabajo de análisis de las "instalaciones-luz" en los espacios públicos como espacios docentes, espacios que influyen de forma directa y muy potente en la sociedad actual, pero esta aportación posibilita posteriormente analizar las estrategias del lenguaje en los diferentes espacios, contextos y tiempos, su poder generador de identidad social, político, cultural... "Instalaciones-luz" en el sentido mas amplio del concepto, como espacios interiores, espacios públicos, arquitectura,... espacios en los que interactuamos, no todo lo activamente posible pero siendo partícipes de un lenguaje cargado de performatividad.

REFERENCIAS UTILIZADAS:

Gadamer. HG Verdad y Metodo I Ediciones Singueme 1999. VM 146)
Lyotard, J. F. (1989). La condición postmoderna. Madrid, Cátedra.
Popper, Frank. Arte, acción y participación .Akal, Madrid 1982.
<http://www.universes-in-universe.de/car/venezia/esp/2007/tour/index.htm>
<http://www.fundacionbiacs.com/biacs3/index.php>
http://antroposmoderno.com/antro-articulo.php?id_articulo=703

¹⁵ Los distintos conceptos metafóricos de interfaz los encontramos en la Enciclopedia Libre WIKIPEDIA.

DIFERENCI A[®]