

UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

POTENCIALES DE ACCIÓN

MEMORIA DE GRADO
2023

CARLA CALLE CORREA



UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

Facultad de Artes

Rector de la Universidad de Antioquia
John Jairo Arboleda Céspedes

Decano de la Facultad de Artes
Gabriel Mario Vélez Salazar

Vicedecano Facultad de Artes
Diego León Gómez Pérez


Jefe Departamento Artes Visuales
Julio César Salazar

Coordinadores del Área de Integrado
Fredy Alzate Gómez, Lindy María
Márquez Holguín.

Asesor Memorias de Grado
Juan Fernando Vélez González

Profesores Áreas Integrado y Grado
Docentes Departamento Artes Visuales

2023



Agradecimientos especiales a todas las personas que han sido parte de este proceso de evolución académica y personal. Los profesores de la facultad, mis compañeros y amigos, mi familia, en especial a mis padres y a mi novio. Gracias por la compañía, el apoyo emocional y en todos los sentidos, sin ustedes este proceso no hubiera sido posible, infinitas gracias.



POTENCIALES DE ACCIÓN

Memoria de Grado para optar por el título de Maestra en
Artes Plásticas de la Facultad de Artes.

Departamento de Artes visuales de la Universidad de
Antioquia.

Medellín - Colombia

2023

Índice

1.	Declaración de Artista	Pag 1
2.	Introducción	Pag 2
3.	Marco Teórico	Pag 5
4.	Justificación	Pag 12
5.	Referentes	Pag 13
6.	Antecedentes	Pag 18
7.	Proyecto de Grado	Pag 22
8.	Hoja de Vida	Pag 29
9.	Bibliografía	Pag 30

1. Declaración de Artista

Como artista indago los fenómenos perceptivos desde dos posturas principales; los fenómenos físicos, relacionados con la naturaleza y el cuerpo, y desde los fenómenos sociales, que se relacionan con dinámicas culturales. Estos fenómenos me impulsan a crear "dispositivos" que cuestionan la conciencia, y su relación con el mundo que se habita.

Empleo sistemas lúdicos como estrategia en la activación perceptual, estos se convierten en mediadores entre el individuo y la experiencia, permitiendo desplegar y potenciar la sensibilidad perceptiva, y brindar una postura más abierta y contemplativa de su entorno. Estas experiencias son materializadas a través de esculturas, instalaciones, intervenciones urbanas y nuevos medios.

2. Introducción



Baobab 1 Árbol de Madagascar, altura entre 5 y 30 metros

Como la semilla de un Baobab, que guarda dentro de sí el potencial de ser un árbol majestuoso, así, la mente humana es capaz de proyectarse en el futuro y en el pasado, guardando en sí misma la posibilidad de transformar toda la materia de su entorno.

Es, por lo tanto, ese potencial que se despliega en el entorno que habitamos, como también en cada objeto, en cada elemento desarrollado, que tiene una razón de ser, que complementa una necesidad, y podría interpretarse como extensión del pensamiento y de la acción del ser humano.

Por ejemplo, este medio físico o digital en el que despliego una serie de símbolos llamados letras, por el cual me puedo comunicar. Este sistema simbólico se convierte en una extensión de mi pensamiento, ya que, aunque no esté físicamente para hablar, puede guardar la información de las ideas que surgieron en el pasado de mi mente, y prolongarlas en el tiempo.

Así mismo, cada objeto y elemento que usamos guarda en su forma, uso y configuración, un despliegue de un pensamiento del pasado. Es decir, alguien lo ideó, lo fabricó y así sucesivamente. Cada objeto es entonces una prolongación en el tiempo de una idea materializada.

Cada objeto que transforma la materia y la realidad es producto de una serie de relaciones entre el humano y su entorno.

Existe entonces una relación directa entre la forma en la que percibimos el mundo por medio de los sentidos, y el cómo lo proyectamos. Mi interés entonces está basado en la forma que percibimos los fenómenos del entorno para decodificar la realidad, los sistemas que usamos para comprender y transformar nuestro hábitat.

La percepción humana es el tema principal de mi propuesta creativa, donde indago los sistemas sensibles o sensitivos como por ejemplo la vista, el oído y el tacto impactan nuestro sistema de pensamiento.

El Entorno en el que se desarrolla el individuo influye directamente su manera de pensar, ya que la percepción de cada individuo es única e irrepetible, y este filtra su entendimiento del mundo según múltiples variables, como por ejemplo la edad, el género, la especie, su entorno social y cultural.

Entre algunos de los referentes teóricos que he abordado sobre la percepción, se encuentran, Marshall McLuhan, James Gibson, Juhani Pallasma y la psicología Gestalt. Con respecto a estas referencias he desarrollado un enfoque investigativo de carácter científico y antropológico.

A partir de los hallazgos, interrogantes e indagaciones, desarrollos dispositivos que tienen la intención de mediar entre el espectador y su realidad, y cuestionar el espacio que se habita, los gestos cotidianos, el uso de herramientas. Recorro a elementos como la experimentación, la ficción y generación de experiencias para desplegar estos dispositivos en lenguajes instalativos, escultóricos, intervenciones en el espacio público y nuevos medios.

Para finalizar, pretendo profundizar mi experiencia creativa en las páginas dispuestas a continuación, donde explicaré mejor las teorías que abordo y los sistemas que desarrollo.

3. Marco Teórico

¿Qué tienen en común la lectura, ver televisión y mirar desde lo alto de un avión? O ¿En qué se parece observar el paisaje desde una montaña o un mirador y sentarse en un teatro a ver una obra o un baile?

Es interesante como se desarrolla el papel del espectador sin la carga de tomar las decisiones o sufrir las consecuencias. Es el despliegue del espíritu queriendo ser otros, sentir desde otros, no porque se quiera ser otros en verdad, sino porque el otro nos atrae. Nos atrae lo desconocido, en aquel que no somos.

Cada persona posee una conciencia única cargada de memorias, pensamientos e ideas y como una caja negra, es inaccesible para los demás, y solo a través de su palabra y su acción podemos acceder parcialmente al otro.

Es este interés por la conciencia humana y las particularidades de cada mente, el que me han llevado a indagar la percepción y los fenómenos perceptivos que la acompañan, los mecanismos por los cuales se aprende y se toma acción.

Conceptualmente abordo varias teorías que hablan de la percepción entre ellas se encuentran la Gestalt. Esta teoría se explica el proceso y paso a paso de como percibimos los fenómenos. Para empezar, es importante el significado de la palabra Gestalt, esta es una palabra en alemán significa forma, configuración o figura y más adelante se abordará esta definición de la teoría.

Esta teoría se ocupa por entender la percepción de forma sencilla, es decir, la experiencia inmediata, ya que nosotros como individuos percibimos la experiencia como una totalidad en el momento inmediato. La teoría explica que luego que acontece la experiencia sensible, la hacemos consciente, pero mientras ocurre solo la sentimos, es por esto que dentro de la teoría se invita a vivir la experiencia tal y como la sienta el observador.

“señaló que la percepción tiene un carácter de totalidad, y que una configuración, una Gestalt, se destruye precisamente en el mismo momento en que se pretende comprenderla y analizarla a través de la división y la fragmentación de sus partes. En pocas palabras, si queremos estudiar un fenómeno a través de sus partes, en cuanto lo fragmentamos para estudiarlo lo destruimos.”
(González, 2011)

Los estímulos que recibimos se hacen más intensos con el correr del tiempo, y adquieren lo que se llama aquí en la teoría de la forma (configuración figura de ahí el nombre Gestalt), y por lo tanto nos llevan a actuar.

"La psicología de la Gestalt ve la necesidad de retornar a la percepción sencilla, a la experiencia inmediata. Los individuos no percibimos sensaciones aisladas que posteriormente vamos integrando en totalidades, sino que más bien tenemos una sensación de totalidad." (González, 2011)

Esta se basa en dos conceptos fundamentales, primero que la percepción está organizada, es decir, es un sistema. Y segundo que esta organización depende de las experiencias previas que estimulan a la persona, es decir si posee un buen entorno, se generarán buenas percepciones y sistemas de pensamiento.

Según esta teoría el sistema perceptivo ocurre en el primer momento cuando surge el fenómeno, este fenómeno puede ser físico, social, interior, etcétera, este se convierte en un estímulo que nos genera una experiencia. Debido a la experiencia o estímulo se desencadena una emoción, que más tarde procesamos como idea, con el propósito de que nosotros le demos sentido a toda la experiencia, luego de interiorizar la experiencia tomamos acción, y dicha acción la generamos con una intención o deseo.

Para ilustrar mejor esta idea pongamos un ejemplo, un sujeto se encuentra en invierno y sale a la intemperie, la temperatura del entorno es baja, y él está sometido a ella al salir, su cuerpo comienza a guardar energía para seguir realizando sus funciones y conservar el calor, pero eventualmente después de un tiempo, el sujeto debe tomar una acción para calentarse, como entrar a un lugar, tomar algo caliente, colocarse ropa etc. De lo contrario su cuerpo no podrá soportar el frío y morirá. Este ejemplo ilustra como acontecimientos del entorno nos condicionan para ciertas acciones, como se explica la teoría Gestalt, estamos sometidos a eventos que no llevan a actuar de determinadas formas dependiendo del entorno social, físico y cultural.

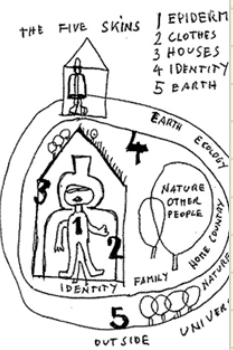


Ilustración las 5
pieles de
Hundertwasser

La sensibilidad de nuestro cuerpo permea la experiencia vital y por consecuencia las acciones que tomamos. Nuestro cuerpo es el único lugar al que estamos ligados permanentemente hasta el día de la muerte, por tanto, habitar la conciencia que maneja dicho cuerpo es un tema primordial, el cuerpo es nuestro hogar y refugio, transporte y mediador con el entorno, y es medio por el cual percibimos experiencias y las creamos por lo tanto es la herramienta para toda experiencia vital.

Friedensreich Hundertwasser el pintor Austriaco, nos habla de que habitamos cinco pieles: la epidermis, la ropa, el hogar, la identidad social, y la tierra, como interfaces de la experiencia, la primera y en este caso a la que hacemos referencia, es la piel de nuestro cuerpo, la epidermis, esta es la frontera que divide nuestro ser o mundo interno con el exterior, pero esta también está ligada a las demás pieles ya que nuestra identidad, familia y planeta también construyen nuestra manera de pensar y sentir.

Podríamos comparar entonces la teoría de las 5 pieles, con el planteamiento de Marshall McLuhan de la comprensión de los medios, donde expresa:

“Cualquier invento o tecnología es una extensión o auto amputación del cuerpo físico, como tal extensión, requieren además, nuevas relaciones o equilibrios entre los demás órganos y extensiones del cuerpo”

Marshall McLuhan

“En la edad eléctrica llevamos a toda la humanidad como nuestra piel”

Marshall McLuhan

“Situando nuestros cuerpos físicos en el centro de nuestros sistemas nerviosos ampliados con la ayuda de los medios electrónicos, iniciamos una dinámica por la cual todas las categorías anteriores, que son meras extensiones de nuestro cuerpo, incluidas las ciudades, podrán traducirse en sistemas de información”

Marshall McLuhan

Según los planteamientos de estas dos teorías, nuestros cuerpos se extienden no solo entre el límite de nuestra piel, sino también hasta nuestro entorno. es una muestra de que nuestro ser está íntimamente ligado a los espacios que habitamos, los objetos que fabricamos y usamos, como también a las acciones que realizamos con ellos, definen lo que somos y como nos comportamos .

Con solo observar nuestro cuerpo podemos notar que está diseñado para el entorno que habita. Supongamos por un segundo que no conocemos un cuerpo humano, y lo observamos por primera vez, notamos que posee extremidades como la cabeza, las manos y los pies, útiles para transportar hacer mantenimiento al cuerpo, y todas están unidas por un tronco; al observar la cabeza, notamos que los ojos están ubicados en la parte superior del cuerpo para tener una perspectiva más amplia de su entorno, y un mejor campo de visión, además están adaptados a las ondas lumínicas para observar los frutos los árboles, y además elementos de la naturaleza si la luz no se reflejara para forma que están adaptados los ojos no podríamos ver.

Así mismo, los otros sentidos también guardan una estrecha relación con nuestras necesidades perceptivas del ambiente, cada parte de nuestro cuerpo tiene una razón de ser, por lo tanto, cada sentido está directamente relacionado con una necesidad de sentir algo del espacio y el ambiente para poder sobrevivir.

James Gibson explica en sus libros el enfoque ecológico de la percepción visual cómo los elementos de la Naturaleza poseen funciones específicas y cumplen un papel en el ambiente, necesario para el ecosistema equilibrado. También expresa como dichas funciones despliegan posibilidades para el cuerpo humano, y a la vez el cuerpo humano interviene en este entorno, creando así nuevas posibilidades, a esta teoría la llama Affordance, que traduce (permitir o posibilitar).

La naturaleza posee unas particularidades que lo hacen único, como materia y medio, y según dichas posibilidades, se pueden realizar ciertas acciones, con respecto al elemento. Por ejemplo, el agua se puede beber, evaporar, congelar, fluir, acciones que quizá otros elementos no pueden realizar, esos son sus affordances.

Así mismo ser humano expande y transforma estas posibilidades de los elementos, expande las capacidades de su cuerpo, creando así herramientas que potencializan sus acciones, para transformar el entorno a su imagen y semejanza, es por eso que me interesa indagar los sistemas de relaciones entre el entorno, el cuerpo, y las herramientas que se crean, que funcionan cómo dispositivos desplegados del cuerpo y del ambiente.

Hago uso de diferentes medios expresivos como el arte relacional, propiciando espacio para experiencias y experimentaciones entre los espectadores, con la intención de generar preguntas. También me intereso por la soberanía cognitiva y tecnológica, como un medio de lucha ante las dinámicas de globalización, mercado, sistemas de producción y educación. Generando propuestas de carácter comunitario, autónomo, disruptivo y con una estética artesanal y manual.

4. Justificación

Encuentro importante crear una relación más profunda con el espectador, generar una experiencia que devuelva al espectador la inocencia, curiosidad y el asombro por la creación, hacerlo partícipe.

Pretendo democratizar de alguna manera los espacios en los que se consume el arte. Por lo tanto en algunas propuestas recorro a espacios públicos, ya que desde mi postura la obra no debería ocupar siempre un lugar de pedestal en espacios inertes, desligarla del concepto de objeto invaluable, sagrado y distante. Al convertir el arte en experiencia pura, también pretendo que la obra no sea siempre un producto de mercado o consumo desligándome en cierta medida a estas dinámicas.

Busco generar eventos que permitan cuestionar los sucesos de la realidad, un estado contemplativo y crítico del entorno, permitir experiencias que rompan la cotidianidad, recurrir a la ficción como un medio para hablar de la realidad.

5. Referentes

Icaro Zorbar

Este artista se destaca por fomentar el juego y la curiosidad a través de sus piezas, su estética se ve reflejada por movimientos como "Hazlo tú mismo", utilizando dispositivos electrónicos y mecánicos, reensamblados.

Utiliza objetos encontrados y los interviene, principalmente usa lenguajes escultóricos, performáticos e instalativos, además posee un interés en encontrar unas relaciones entre lo artificial técnico, y las relaciones entre las máquinas y sus rasgos humanos, sus piezas siempre tienen un carácter de interacción, ya que se deben activar por medio del espectador.



Sputnik mi amor
2011



Sympathy for the devil
2012

Carlos Felipe Guzmán

Es un artista multimedia, interesado por las relaciones entre el territorio y construcción del sonido, también reflexiona a partir de varios insumos como la historia y su repercusión en el tiempo presente, sus lenguajes artísticos se mueven entre el trabajo de campo, el espacio público en instalaciones interactivas como videoarte e piezas sonoras y trabajos audiovisuales.



Servicio Nacional de Intervención Mediática.

2011



Proyecto 2415017 (V. 2.0). 2017

Rebecca Horn

Se caracteriza por desarrollar piezas cinéticas o de movimiento, es un artista multidisciplinar que desarrolla lenguajes como el performance, audiovisuales o cinematográficos, esculturas corporales y esculturas cinéticas.

A partir de una grave enfermedad pulmonar que tuvo comenzó a desarrollar arte a partir de materiales más suaves y delicados, como telas, madera y balsas. Le interesa indagar el cuerpo y su relación con el objeto mecánico. A través de sus piezas intenta expresar las emociones, las fobias, el mundo de la metáfora y del sueño por medio de la sensibilidad del cuerpo.



Finger Gloves 1972.



Unicorn 1970

Allan Wexler

Es un artista multidisciplinar que trabaja con diferentes medios, como la arquitectura, el diseño, la escultura y las artes. Se destaca por la construcción principalmente de muebles, utensilios, y objetos relacionados con la actividad humana en la cotidianidad, se cuestiona por los rituales, las ceremonias y los mecanismos que utiliza el ser humano en las actividades diarias cómo el comer, dormir, ir al baño.

Dentro de sus búsquedas se preocupa por el espacio y cómo se define en el tiempo a través de nuestra actividad o acción, indaga también por la función de los objetos que usamos, y como estos nos condicionan para actuar. Su arte se basa principalmente en la experimentación, y en la reconstrucción del espacio tanto de los objetos como de las dinámicas sociales y culturales.



Wall (I Want to Become Architecture), 2002



2 Cone of Vision, 2016

Carsten Holler

Su formación académica fue como entomólogo, sin embargo, se destaca principalmente por ser un artista experimental, él concibe el espacio museístico como un espacio de experimentación y un laboratorio para explorar la percepción humana, por lo tanto, siempre intenta evocar experiencias inmersivas que permiten la lúdica y el juego para la comprensión de conceptos más profundos.

Sus propuestas se destacan por ser extensas y ambiciosas, ya que casi siempre se trata de instalaciones de salas completas o inclusive museos enteros. Constantemente está seduciendo al espectador para que indague en las propias profundidades de su percepción y se descubra a través de sus instalaciones y propuestas artísticas, estableciendo una relación profunda con dicho espectador y haciéndolo participe de la obra.



Giant Psycho Tank 1999



Upside-Down Goggles, 2009 - 2011

6. Antecedentes

INVISIBLE-TANGIBLE

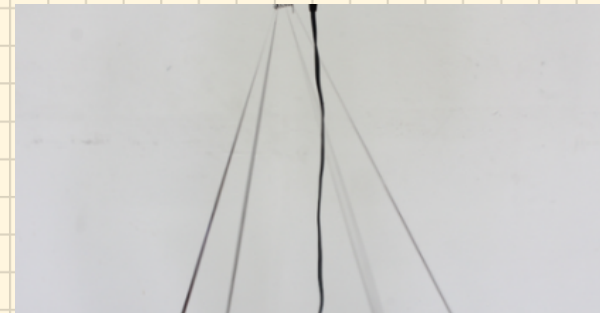
(2019)

Esta pieza es un dispositivo interactivo que cuestiona la percepción extrasensorial.

En ella se hace uso de un sensor de ondas ultrasónicas, el espectador interactúa con el dispositivo por medio de sus manos y este cambia la velocidad de la vibración de las cintas de cassette según la proximidad de las manos, dicha vibración simulara ser las ondas ultrasónicas, simulando visualizar un fenómeno invisible (ondas ultrasónicas) en nuestro espectro de visión.

Materiales: cintas de Cassette, sensor de ultrasonido, placa de Arduino, Mdf, tubo, Pvc, motor de vibración, pintura negra, nylon.

Dimensiones variables



EL ALQUIMISTA

(2020)

En esta pieza exploro la percepción a través del juego. El juego consiste en una serie de cartas, un tablero y un dado con la cualquiera persona puede encontrar inspiración para crear una obra de arte, abordo conceptos como la ficción, el azar, el tiempo, la ironía y la superstición.

El alquimista es una propuesta de carácter relacional y psicológico ya que al sumergir al espectador en la dinámica del juego se generan una serie de relaciones entre los participantes mismos y la pieza.

La principal particularidad de la propuesta es la crítica a la creación en el arte contemporáneo desde una postura irónica, como también la invitación a crear desde otros estados de consciencia.

Materiales: madera, arcilla polimérica, tintilla, pintura, cartón, impresión.

Dimensiones variables .



TEXTURAS ÓPTICAS

(2020)

Es la segunda versión es una serie de dispositivos ópticos, dichos dispositivos se ubican en un espacio abierto con la intención de distorsionar la percepción visual y cambiar su perspectiva, para generar una experiencia visual alterada, donde el espectador pueda interpretar el espacio de una forma diferente.

Materiales: agua, manguera, pegante, nylon

Dimensiones variables



SEÑALES DE OCIO (2021)

Es una intervención en el espacio urbano que cuestiona la señalética de tránsito y los sistemas de información, esta propuesta busca infiltrarse en la ciudad para hacer partícipe al espectador en una acción o juego que involucre algo de su tiempo que le permita cuestionar su entorno y los signos, señales lo componen, llamar la atención sobre la percepción de espectador elementos de su cotidianidad, para tener una lectura diferente del objeto y una interacción más directa .

(Sabaneta -Itagúi)

Materiales : latas de zinc, remaches, pintura aerosol,cemento

Dimensiones variables



7. Proyecto de Grado

IRIS

Es un proyecto de estética d.i.y o hazlo tú mismo, con la intención de crear una propuesta que cualquier persona pueda replicar, ya que su construcción es muy básica y con materiales de bajo costo.

La intención es también democratizar el arte tanto en los espacios que se consumen como también en la adquisición de una pieza de arte, y convertir esta propuesta en una experiencia interactiva y de callejear, donde Incluso si se réplica cada persona pueda intervenirla.

Esta propuesta adquiere elementos de referencia de Hans Ulrich en su libro Ways of curating, con la idea de que cualquier persona pueda replicar una obra siguiendo los pasos para realizarla.



Escultura - Gorra
Proyecto Iris
Dimensiones variables
2022

¿Qué es?

Iris es una propuesta artística que invita a transitar y recorrer las calles y los espacios nocturnos de la ciudad, similar a la figura del flaneur (caminante), pero en este caso con un objeto intervenido o "wearable", este objeto intervenido posee ciertas características que lo hacen sensible a la luz y al percibirla activa un sonido y una hélice ubicada en la parte superior.

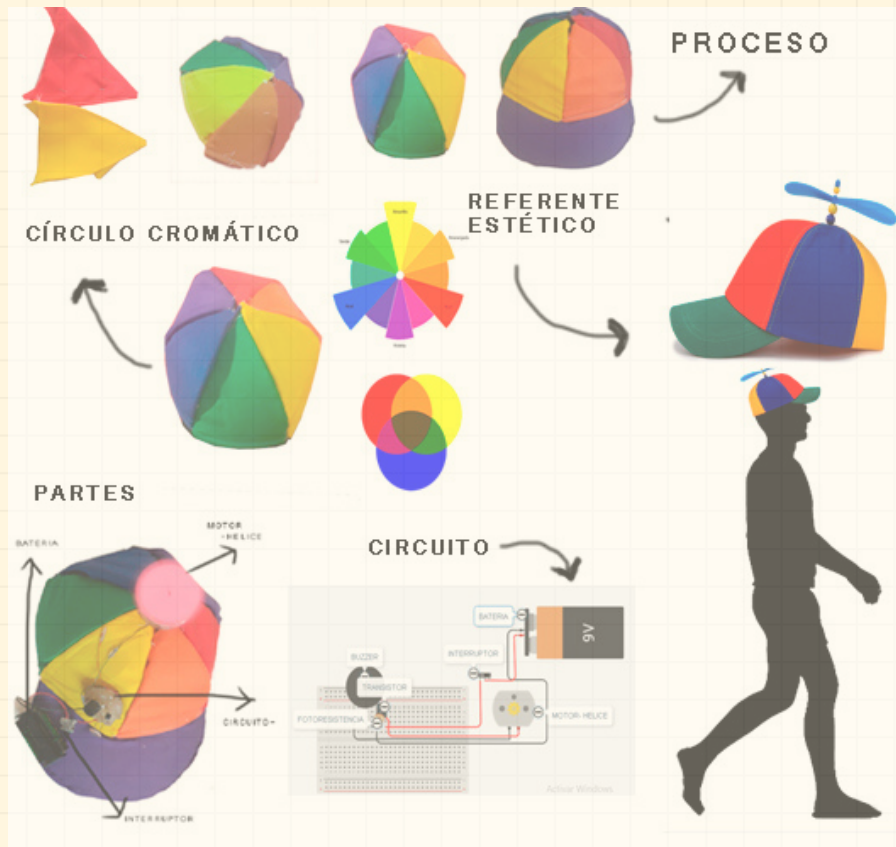


¿Para qué?

Las ciudades no duermen, la oscuridad se ha convertido en un lujo, la contaminación lumínica ya nubla las estrellas, esta propuesta entonces tiene la intención de visibilizar y sensibilizar sobre elementos del paisaje como la luz artificial nocturna y su intervención e influencia en nuestro habitar y nuestro entorno.



Proceso y referencias



Este proyecto toma como punto de referencia diferentes factores, para comenzar está referenciado en el círculo cromático, ya que los colores de la pieza están ubicados del mismo orden en el que se ubica el círculo cromático, haciendo referencia tanto a la luz (en el cristal que se refracta) como a los colores, es decir los colores primarios están ubicados en la mitad y los colores secundarios ubicados a los lados.

Este dispositivo consiste en una gorra intervenida que es sensible a la luz por lo tanto también se referencia en los Wearables que consisten en piezas de ropa u objetos intervenidos con funciones tecnológicas o diferentes a las comunes.

Propuesta transmedia

Como parte de la propuesta transmedia y la visualización del proyecto se elaboró un fanzine con las instrucciones del proyecto, la idea es que a partir de este fanzine la persona pueda desarrollar cada una de las instrucciones paso por paso, desde la elaboración de la gorra, hasta la elaboración del circuito y el ensamble de todo el dispositivo, para posteriormente usarlo.



Buscarea este código para más información.

Medellin - Colombia

2022

Carla Calle Correa
carlacc33@gmail.com
@carla.calle.correa

INSTRUCCIONES PARA UNA GORRA INTERVENIDA

PROYECTO IRIS

Por: Carla Calle

IRIS

¿QUÉ es?

Es un proyecto transmedia con estética D.I.Y. que invita a transitar y recorrer las calles y espacios nocturnos, es similar a la figura del *Flâneur* (Camasseyrol) pero es asociado con la objeto intervenido: *wearable* con características como sensibilidad a la luz, autonomía de sonido y una batería con pila.

¿PARA QUÉ?

Las ciudades ya no deprenen la seguridad se la convierten en un lujo, esta propuesta tiene la intención de visibilizar y estabilizar sobre el elemento del paisaje, como la luz artificial nocturna, y su interacción e influencia en nuestro habitar y entorno.


Marshall McLuhan



9. Reparar la ciudad en espacio nocturno para distorsionar la experiencia luminosa.



10. Grabar el sonido al realizar el recorrido y compartirlo.



PALABRAS CLAVE

Flâneur: Práctico del francés, significa paseante o callejero que por las calles, elegir sin rumbo, sin objetivo.

Wearable: tecnología wearable, tecnología corporal, según tecnológica.

D.I.Y.: Abreviatura en inglés que significa *Do it yourself*, que traducido hace la misma.

Transistor: dispositivo electrónico semiconductor, se usa para entregar una señal de salida en respuesta a una señal de entrada.

Fotorresistencia: componente electrónico cuya resistencia varía con el aumento de intensidad de luz incidente.



Buzzer: Zumbador que produce un sonido o tono acústico continua o intermitente.

Protoboard: es una placa de pruebas de inserción en un tablero con orificios que se encuentran conectados eléctricamente entre sí.



7. Decorar el objeto.



8. Ensayar el protipo.



2. Construir el circuito.



3. Construir el circuito



4. Realizar la base o la gorra



5. Realizar la gorra.



6. Desarrollar la gorra



7. Fijar el circuito a la gorra



Materiales

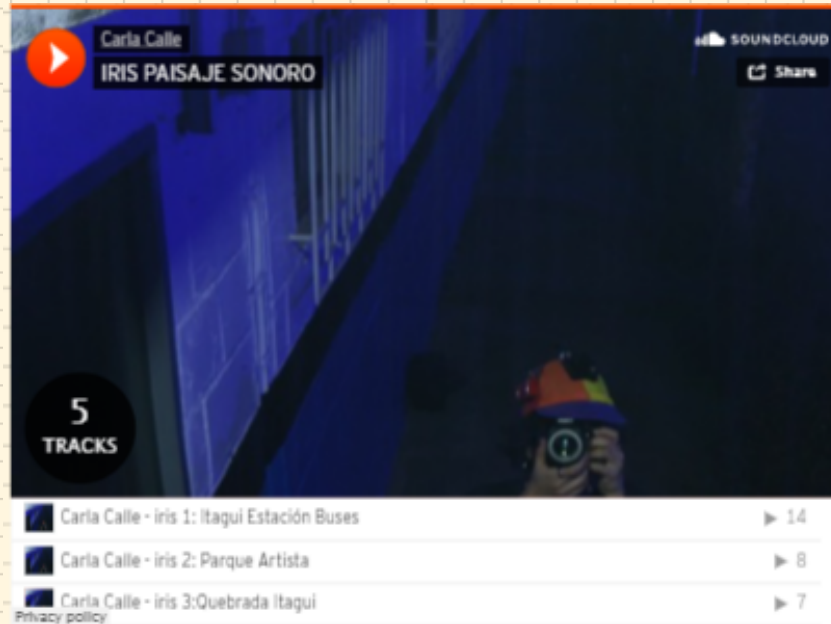
- Cables macho hembra/
- Cables
- Buzzer / 1 UND
- Baterías AAA/2 UND
- Motor DC/1UND
- Interruptor /1UND
- Foto resistencia /2UND
- Estato
- Pasta de soldadura
- Cartón
- Cartulina
- Cables

Pasos

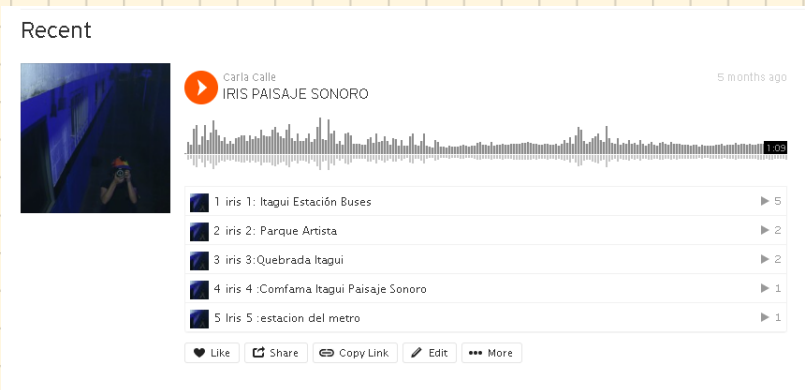
1. Construir el circuito Se debe fijar el transistor al buzzer y a la fotorresistencia



Propuesta transmedia



Además de los medios físicos, en la propuesta transmedia también se pretende hacerse visible por medios digitales. Se importaron a diferentes canales como SoundCloud y YouTube, para distribuir los paisajes sonoros que se recopilaron a través de grabaciones y caminatas nocturnas, en estas páginas se pueden escuchar toda la biblioteca de paisajes que se recopilaron en diferentes lugares del Valle de Aburra.



Pagina web del fanzine

<https://me-qr.com/es/mobile/pdf/8215194>

Paisajes sonoros de luz- proyecto Iris
dimensiones variables
2022

Montaje



Instalación proyecto Iris dimensiones variables
2022

Para ese montaje se usó una museografía acorde con la estética del proyecto, se desarrolló de una mesa similar a una mesa de trabajo de taller hecha en madera, y para el montaje de las piezas sonoras, se dispuso otro elemento de madera que sostenía unos audífonos con los paisajes sonoros sonando en bucle.

En la mesa se montó unas infografías del proyecto, elaboradas con la técnica de dibujo, también un fanzine, un código QR con más información de la propuesta y una lupa presentando el circuito básico, además en la parte superior se explica brevemente en que consiste el proyecto.

Se expuso en la mesa el prototipo de la gorra del proyecto Iris completamente funcional, y en otro espacio el video del recorrido nocturno presentado en una pared por medio de un videobeam.



Instalación proyecto Iris
dimensiones variables
2022

8. Hoja de vida

Carla Calle Correa
Envigado, 1993

carlacc03@gmail.com

Estudios

Artes plásticas Universidad de Antioquia 2018-2023

Artes plásticas Bellas Artes, Medellín.

2016-2017

Diseño industrial Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín.

2013-2014

Experiencia laboral

Mediadora apropiación social y cultural Comfama Claustro San Ignacio, Medellín.

2022-2023

Mediadora Colegios Comfama

Prácticas artísticas y culturales , Medellín.

2021

Auxiliar Museografía

Museo Universitario Universidad de Antioquia MUUA, Medellín.

2018-2020

Distinciones

Residencia American Arts Incubator ZERO, , Medellín.

Embajada de Estados Unidos,Colombo Americano

2017

Selección muestra trabajos finales de fotografía Bellas Artes Ayacucho, Medellín.

2016

Exposiciones

Muestra de grado, El lugar de otras importancias, Palacio de la Cultura, Proyecto Iris, Medellín.

2023

Pasajes de Flores, serie fotográfica Convocatoria Auxiliares, Museo Universitario Universidad de Antioquia (MUUA), Medellín.

2019-2020

Fotografía digital ColombIODiversidad, Plazuela de Alpujarra, Medellín.

2019

Muestra de proyectos metalmecánica, escultura metal, Casa de cultura Avila, Medellín.

2018

Muestra de proyectos metalmecánica, escultura metal, Centro Cultural Moravia, Medellín.

2018

Tomatelibre, Proyecto, American Arts Incubator, Galería Colombo Americano , Medellín.

2017

Barco en acrílico, Galería 925 art, Medellín.

2017

Muestra final escultura in situ, Parque Biblioteca Belén, Medellín.

2017

Serie fotográfica familia Bellas Artes Ayacucho 2016

Sin título, Serie de dibujos, Sala Abierta Parque Biblioteca Belén, Medellín.

2016.

Bibliografía

González, Á. M. (2011). Manual práctico de psicoterapia Gestalt . Desclée de Brouwer

Hall, E. T. (1972). La dimesión oculta . Mexico: Siglo 21 editores.

Pallasma, J. (2006). Los ojos de la piel. Barcelona: Gustavo Gili.

SARRIÓ, C. (16 de Abril de 2011). Gestalt Terapia . Recuperado el 2022, de Gestalt Terapia : <https://www.gestalt-terapia.es/la-gestalt-y-la-bauhaus-los-pioneros-del-diseno-grafico/>

Wagensberg, J. (2004). La rebelión de las formas . Tusquets Editores.gradoThomas Hirschhornel niutonartivismoEl hombre postorgánico felix

guattari[http://www.desobedienciatecnologica.net/https://proyectoidis.org/elniuton/\[u1](http://www.desobedienciatecnologica.net/https://proyectoidis.org/elniuton/[u1)

