



ENTRE OBRA Y PROYECTO: CONOCIMIENTO SITUADO, TECNOLOGIAS DEL ARTE Y NUEVAS ESPACIALIDADES

BETWEEN WORK AND PROJECT: SITUATED KNOWLEDGE, ART
TECHNOLOGIES AND NEW SPECIALISATIONS

Liliana Fracasso
Accademia di Belle Arti di Venezia

DOI: [10.33732/ASRI.6877](https://doi.org/10.33732/ASRI.6877)

.....
Recibido: (01 10 2025)
Aceptado: (02 11 2025)

Cómo citar este artículo

Fracasso, Liliana. (2025). Entre obra y proyecto: conocimiento situado, tecnologías del arte y nuevas espacialidades. *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de investigación en Arte y Humanidades Digitales*, (28), e6877.
Recuperado a partir de <https://doi.org/10.33732/ASRI.6877>

Resumen

Se discute la relación entre obra artística multimedia, conocimiento situado y proyecto. Se profundiza en el caso de estudio Santa Marta (Venecia), entre “efecto presencia” y “efecto significado”. Se concluye que la atención a la cultura del *between* en las prácticas artísticas, produce un arte digital más consciente y responsable,

Abstract

*The relationship between multimedia artistic work, situated knowledge, and project is discussed. The case study of Santa Marta (Venice) is explored in depth, between the ‘presence effect’ and the ‘meaning effect.’ It is concluded that attention to the culture of the *between* in artistic practices produces more conscious and responsible digital art, geared*



encaminada hacia nuevas experimentaciones y espacialidades, atenta a las hibridaciones, las invisibilidades de los conceptos y la no visibilidad de los algoritmos.

Palabras clave

Diseño multimedia, nuevas espacialidades, atmosferas afectivas, experiencia inmersiva, investigación post-cualitativa.

towards new experiments and spatialities, attentive to hybridisations, the invisibilities of concepts and the non-visibility of algorithms.

Keywords

Multimedia design, new spatiality, affective atmospheres, immersive experience, post-qualitative research).

Introducción

El proyecto académico «Santa Marta como concept» se desarrolla en los años 2024 y 2025 en la Accademia di Belle Arti di Venezia, en colaboración con la Associazione di Architetti Veneziani para participar de forma asociada e interdisciplinar en el programa *Open! Studi aperti*, promovido por el Consiglio Nazionale Architetti, Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori (CNAPPC) y el Ordine Architetti di Venezia.

Venecia se ha sumado como caso de estudio a un proyecto internacional e interdisciplinar de más alcance, financiado por el Ministerio de Ciencia e Innovación de España, coordinado por la Universidad de Lleida, Facultad de Geografía (Convocatoria 2021 – Proyectos de Generación de conocimiento, SENSCLUSION – Sentido del lugar e inclusión socioespacial en barrios vulnerables, n.º PID2021-123255OB-I00) en el que se involucran varias instituciones y ciudades, entre ellas Barcelona, Lleida, Bilbao y Usme en Colombia. La finalidad es explorar, con una aproximación geográfica, etnográfica y por medio de las prácticas artísticas, las atmósferas afectivas (Schroer & Schmitt, 2018; Chaparro, et al., 2024; Fracasso et al., 2024) de realidades territoriales marginales o segregadas. Se describe a continuación el contexto, la articulación y el ambiente creativo del laboratorio de multimedia para el estudio de las atmósferas afectivas estéticas (Böhme, 2006; Hasse, 2006) en el caso de estudio Venecia.

1. Caso de estudio

El sector urbano escogido es Santa Marta que se encuentra en el sestiere (barrio) Dorsoduro, al extremo occidente de la ciudad de Venecia, en proximidad de una vasta zona de estructuras recientemente transformadas vinculadas al puerto y al ferrocarril, con la presencia además de casas de protección oficial construidas entre 1924 y 1931, en sustitución de las viviendas de pescadores y barqueros pobres de las que no queda nada. Los rastros de playa, sus fiestas y vida popular en Santa Marta solo aparecen en las pinturas del Canaletto (entre el 1758 y 1763) o de Francesco Guardi (en 1780).

De hecho, esta fracción del barrio mantiene una condición caracterizada por marginalidad y aislamiento (a pesar de las múltiples conexiones posibles en tren, barco, coche, bicicleta), la serialidad de los bloques de edificios del conjunto Benito Mussolini, construido en época fascista, la ausencia de vías navegables, la existencia de barreras físicas (altos muros, vallas, cercas que encierran el barrio, separan





la zona del puerto y del gasómetro) que presentan pocos pasos de conexión con el resto del barrio y con la ciudad.

La transformación de Santa Marta, de polo industrial a *ciudad universitaria*, crea actualmente un estado de conflicto social que se sustancia en la dificultad de acceso a la vivienda por parte de jóvenes, familias o estudiantes - a pesar de un alto porcentaje de viviendas deshabitadas -, la gentrificación, la especulación, la ausencia de tiendas de barrio y de servicios para los habitantes.

Santa Marta se caracteriza por la presencia del puerto, antiguas fábricas que acogen sedes universitarias y residencias estudiantiles, una población envejecida de matriz obrera, rastros de un modelo de *ciudad moderna* aplicada a Venecia. Mantiene una relativa lejanía de los principales circuitos turísticos del resto de la ciudad y una cierta dosis de cohesión interna entre el exiguo grupo de residentes autóctonos, en medio del progresivo despoblamiento de Venecia.

El problema de la investigación podría resumirse en la condición de innegable marginalidad e invisibilidad social y cultural del sector y su ambivalencia: en ocasiones el aislamiento y la exclusión parece ser una condición deseada e ideal para los habitantes, que quieren salvarse del *ouvertourism*; en otras ocasiones, parece ser una condición sufrida por no tener prácticamente injerencia en los procesos decisionales que conciernen el futuro del puerto, del *waterfront*, la gentrificación, la presencia de residencias universitarias para estudiantes extranjeros de muchos recursos.

Las preguntas de investigación consecuentes son: ¿Pueden las prácticas artísticas contribuir en la construcción del sentido de lugar? ¿La dimensión estética de las atmosferas afectivas influencia la conciencia de las personas? ¿El sentido de lugar puede ser investigado a partir de las prácticas artísticas y el uso de nuevas tecnologías para el arte (AR, VR, IA)? ¿Por qué el estudio tradicional del patrimonio cultural confía principalmente en el uso del lenguaje científico y técnico para determinar el valor de los bienes y con contempla el potencial del conocimiento generado a partir de las prácticas artísticas?

Dichas preguntas se enfrentan con la dimensión configurativa del lugar puesto que el espacio configurativo es lo que hace el lugar, lo que hace el paisaje, lo que hace el entorno y lo construye desde abajo (Turco, 2024). En el proceso de estudio del lugar desarrollado con el grupo de los estudiantes de arte, el barrio se convierte de hecho en un laboratorio de investigación-creación en medio de un debate urbanístico, arquitectónico, ambientalista y social acerca del futuro de esta realidad urbana. En el proyecto académico «Santa Marta como concept» los estudiantes del laboratorio han realizado indagaciones sensibles y producción de obras multimedia luego expuestas en la antigua iglesia de Santa Marta junto con los proyectos arquitectónicos de rediseño urbano de los espacios públicos. Las obras artísticas digitales, presentadas al público consisten en proyecciones vídeo, *mapping*, videoinstalaciones, instalaciones multimedia interactivas y sonoras, obras AR/VR/MR, videojuegos.

Los eventos abiertos al público se dieron en 2024, con *Open! Santa Marta come concept* y en 2025 con *Open! Santa Marta: dialogo tra architettura, arte e quotidianità lagunari*, ambos realizados después de un ciclo de conferencias internacional e interdisciplinar, siempre en la iglesia en Santa Marta, construida en 1400, que después de varias vicisitudes históricas es actualmente una de las sedes de la Accademia di Belle Arti di Venezia.

Metodología

El proyecto académico «Santa Marta come concept» involucra a estudiantes del segundo ciclo de la Scuola NTA (Scuola di Nuove Tecnologie dell'Arte) que, si lo desean, por primera vez en Italia, pueden continuar los estudios en un tercer ciclo (doctorado) AFAM (Alta formazione Artística e Musicale) instituido recientemente por el MUR (Ministerio dell'Università e della Ricerca), y optar por el Dottorato Open Space, un curso doctoral basado en la práctica ofrecido por la misma Accademia di Belle Arti di Venezia.

En esta perspectiva, el laboratorio de multimedia forma y orienta a los estudiantes hacia prácticas artísticas que incorporan varios datos, procedentes de diferentes campos de conocimiento (arquitectura, urbanística, planificación, sociología, etnografía, artes visuales, tecnologías para el arte, etc.), seleccionan y transmutan informaciones procedentes de sistemas territoriales altamente complejos, en el marco de una epistemología del arte (Schwab, 2018). *Condicio sine qua non* es la realización *in primis* de salidas de campo, como derivas situacionistas y registro de datos, asumiendo una actitud y predisposición abierta a una experiencia encarnada del espacio.

La exploración de los territorios se desarrolla de esta manera en grupos de trabajo, con una aproximación psico geográfica, etnográfica y participativa. La metodología del laboratorio es mutuada por la geografía humana, la geografía de la configuración (Turco, 2016), la geografía no representativa (Tanca, 2018) que produce, en primera instancia, «mapeos» del lugar o cartografías artísticas y cognoscitivas del espacio. Sonidos, fotografías, videos, entrevistas, colecciones de objetos encontrados y lugares encontrados, constituyen la materia prima de la obra, asimismo el uso de códigos, algoritmos, y modelos generativos, entre otros. El arte, no es simplemente hacer, sino conocer y descubrir y las prácticas artísticas del laboratorio se orientan hacia un trabajo cognitivo y hacia formas de conocimiento, que se espera produzcan, en un paradigma de las artes, nuevas visiones, reflexiones y praxis sobre el mundo (MacLure, 2013). En cuanto forma de indagación del espacio, en el laboratorio se capturaron de manera sensible datos (cuantitativos, cualitativos y prácticas), se generaron registros digitales del trabajo de campo y desarrollaron contenidos a partir de la tecnología.

Desarrollo de la investigación-creación: captura de presencias y evanescencias

Santa Marta se asume como un espacio experimental, de diálogo, intercambio e investigación socioespacial multidimensional y multimedia, en el que participaron estudiantes, docentes, investigadores, arquitectos y un grupo de residentes reunidos en ciclos de seminarios internacionales e interdisciplinares.

La experiencia estética oscila entre *producción de presencia* y *producción de significado* entendiendo por *producción de presencia* las formas en que los objetos, cuerpos o fenómenos se vuelven tangibles, inmediatos e influyentes en la percepción sensorial del lugar (Gumbrecht, 2005). La presencia no necesita ser interpretada ni traducida en significado, sino que se experimenta directamente y se entrelaza con la ausencia. La *producción de significado* se refiere en cambio al acto de interpretar y atribuir significados conceptuales a los fenómenos culturales *in situ*. Este es el enfoque tradicional de los estudios culturales, que busca decodificar símbolos, textos y signos (Gumbrecht, 2005).

La percepción de la evanescencia está determinada por el contraste. Por ejemplo, el paisaje portuario de Santa Marta es cambiante, en los nuevos escenarios desvanece la vida comunitaria, se disipa el valor de



la memoria colectiva y el patrimonio de lo cotidiano. Por medio de prácticas artística, la fuerza de Santa Marta se descubre en la evanescencia y en lo que parece querer ocultar: no la historia del lugar físico, sino el repertorio de experiencias y relatos radicalmente diferentes a los que ofrece Venecia hoy, en el monocultivo del turismo. Santa Marta está hecha de personas y fragmentos, una realidad rota, formada también por *fantasmas*. Esta categoría surge concretamente de la investigación-creación de uno de los grupos de estudiantes que trabajó para la obra *Viaggio nella Laguna* (2024).

Por otra parte, la evanescencia está determinada, también por las condiciones meteorológica, biofísica, climática, paisajística, arquitectónica, ambiental y estética de la laguna (Bocchi, 2015; 2024). Ampliando el campo de exploración, desde el barrio Santa Marta hasta más allá, en el paisaje lagunar muy antrópico de la laguna de Venecia, se descubren conexiones y desconexiones continuas entre ecosistemas naturales y artificiales, que cambian a diario, hora tras hora su aspecto. En cuando forma continua, fluida y en devenir el archivo de datos y observaciones en el campo es una resultante de vectores y tensiones en los que sedimentan relaciones de saber, poder y subjetividad (Derrida, 1996; Foucault, 1999). En el trabajo de la obra *Adrift* de Sara Friou (2025), la función del archivo, del dato se revela claramente de matriz post-cualitativa (MacLure, 2013). En sus palabras:

Rastrear, catalogar, documentar cada fragmento de la vida cotidiana adquiere un significado ambivalente [de] archivo ya no entendido simplemente como un repositorio de datos, sino como una práctica generalizada de autorregistro continuo [que] prolifera en dispositivos personales, teléfonos, archivos digitales y redes sociales. En esta producción incesante de imágenes, palabras y coordenadas, el acto de documentar parece responder a una necesidad de presencia, orientación y arraigo identitario (Friou, 2025, *Adrift*, documento de proyecto, p.8.)

A continuación, después de un corto resumen de las obras más significativas del laboratorio (2024 y 2025), nos detendremos en un ejemplo que lleva el título de *Viaggio nella Laguna*, escogido por ser sugerente en términos de producción de nuevas espacialidades. Cabe aquí destacar que estudiantes en el laboratorio se convierten en hacedores de atmósferas afectivas intencionales, en las que envuelven su público.

1. Atmósferas afectivas intencionales

Las atmósferas son indefinidas, sobre todo en lo que se refiere a su estatus ontológico. No se sabe si hay que atribuirlas a los objetos o a los ambientes de los que proceden, o bien a los sujetos que las experimentan. Tampoco se sabe con exactitud dónde se encuentran. Parecen, por así decirlo, impregnar nebulosamente el espacio con una cierta tonalidad afectiva (Böhme, 2006, p.3).

Cuando hablamos de atmósfera desde le punto de vista estético, estamos haciendo referencia a algo que es inherente a las cosas y sin embargo no está en ellas; no es subjetiva, no se genera a partir de un estado psíquico del sujeto y sin embargo es sentida por los sujetos (Hasse, 2006; Böhme, 2006; Schroer y Schmitt, 2018). El sentir es corpóreo, en una relación directa con el contexto y también en una relación indirecta, mediada por el uso de las tecnologías, como se evidencia en el ejercicio de interterritorialidades, y de incorporación de *interferencias* en las obras, como se dirá más adelante. La interrelación se instaura entre lugar-cuerpo-imagen y propicia la creación de ambientes sensibles.

El concepto de cada obra aquí ha de entenderse como expresión de atmósfera afectiva estética, la que cada grupo de estudiantes quiso intencionalmente crear, como contribución a la voluntad de superación de la marginalidad física y relacional de la comunidad de Santa Marta, rescatando al mismo tiempo el deseo de intimidad, resguardo y protección que manifiestan tácitamente sus habitantes.

Las ventanas de Santa Marta de Sofía Giordano, 2024. Proyección (tipo mapping) e interacción

Se trata de una obra interactiva proyectada sobre el muro de la Iglesia de Santa Marta, diseñada para dar la impresión de un palacio. Un dispositivo que permite a los visitantes interactuar con la proyección, cambiando a través de un *interfono* las diferentes ventanas y personas que se asoman. Cada ventana, es una historia con anécdotas sobre Santa Marta. La obra, de carácter social, pretende poner de relieve las múltiples facetas de un barrio en transformación.

Labirinto de Guo Xinyan, Wu Han, Chen Jian, 2024. Videojuego

El proyecto es como un videojuego con duración entre 5 y 15 minutos, realizado con SketchUp, Cinema 4D, Unity, Spatial. Consiste en un universo paralelo de Santa Marta que, como en un laberinto espacial y temporal, muestra el pasado, el presente y el futuro a través de un mundo virtual. El juego quiere ofrecer una vía de escape de la realidad y promover la reflexión sobre el futuro de la zona. Al generar conciencia y atención sobre Santa Marta, expresa una visión de posible mejora.

Pioggia a Santa Marta, de Xiao Qianwen, Peng Yulu, Shi Guodong, 2024. Obra interactiva

La obra retoma un hecho histórico, la explosión de una bomba en el barrio durante la Segunda Guerra Mundial. El proyecto es un homenaje a las víctimas olvidadas de la guerra que, al igual de cada gota de lluvia, merece ser recordada. La obra se divide en tres partes: la primera, excava en los conceptos de *alma* y *guerra* transcendiendo el caso específico, la segunda, activa la interacción con la máquina por medio de la voz: el espectador puede llamar en un micrófono un nombre de la lista de víctimas de la masacre y evocarla; la tercera, hace revivir el recuerdo en el *monumento* digital que con efectos de animación, reverdece y florece, como metáfora del recuerdo, para no olvidar el valor de la vida de las personas y de todos los que mueren en la guerra.

Stasis, de Claudia Bernardini, Sara Friou, 2024. Animación y Mapping

La obra consiste en una estructura cúbica abierta de madera de 60x60x60 cm, en cuyo interior se proyecta un videomapping con animaciones en *loop*. Las animaciones van acompañadas de una pista audio para una mayor inmersión. La instalación representa una vivienda, que con el caso de Santa Marta se convierte en una obra simbólica de toda una problemática más amplia y compartida relativa al habitar y a la imposibilidad de acceso a vivienda económica y popular.

Muro, de Arianna Nicoletti, Caroline Ty, 2024. Obra interactiva, soud design

La obra recrea un diálogo de escucha entre las múltiples atmósferas que las murallas de este lugar han podido absorber a lo largo de los siglos, ambientadas respectivamente en los años 1750, 1910, 1807, 2021, contrastando la presencia y la ausencia del muro medianero de Santa Marta.

Khameleon, de Erika Uri, Eva Grisi, Davide Favro, Olga Masoni, 2024. Video proyección con sonido cuadrafónico

Instalación con sonido cuadrafónico compuesta por un vídeo de lugares de Santa Marta transformados en *pinturas digitales* y animaciones, se pierde la representación de los espacios dejando puesto a unas atmósferas de colores y sonidos.

Viaggio nella laguna, de Lorenzo Galletti, Chiara Marsano, Zhenghao Yang, Jingwei Liu, 2024. Video instalación interactiva

La instalación consiste en un viaje interactivo a la memoria de un lugar, que se explora relacionándose con la obra. El movimiento del usuario es seguido por un Kinect que le permite interactuar y mover los elementos proyectados. El grupo recogió testimonios hablando con unos residentes, realizó levantamientos fotogramétricos y, con el apoyo de la inteligencia artificial, entrenada a partir de material de archivo fotográfico de Santa Marta y Venecia, creó una estética que remite a un tiempo pasado. Esta obra, además de exhibirse en la exposición *Open! Santa Marta come concept*, fue propuesta para concursar al Premio Nazionale delle Arti 2024, XVIII edizione, Comunità di saperi—Sezione Arti Visive: Arti Figurative, Digitali e Scenografiche Sottosezione Restauro, (Accademia di Belle Arti di Catania y MUR Ministero dell'università e della ricerca de Italia (18 octubre-15 diciembre de 2024) logrando el premio en la categoría de Arte electrónica/ Obras interactivas.

Più o Meno, de Zhiqiao Chen, Ying Stefania Sun, Yucheng Dai. 2024. Instalación interactiva

Un vídeo en blanco y negro rodado en Santa Marta se proyecta en *loop* en la parte posterior de una caja de cristal en la que caen gotas de tinta negra de dos goteos suspendidos del techo. Según la posición del visitante, los sonidos de Santa Marta se reproducen de forma diferente mientras el gota a gota lo compromete todo.

La obra *Santa Marta: separazione e connessione* (Figura 1) es un mapa interactivo con tres pantallas de video que explora el umbral de separación y conexión en el espacio urbano del barrio. Los espectadores mediante gestos activan las imágenes y los sonidos, evocando el contenido visual oculto bajo la superficie de un muro que revela las contradicciones espaciales y sociales: coexistencia de zonas abandonadas y nuevas infraestructuras, entrelazamiento de las identidades de estudiantes y de residentes, el conflicto entre los ecosistemas naturales y la construcción urbana, y la coexistencia de orden y desorden espacial. La narrativa interactiva quiere guiar a los espectadores a repensar los límites, invisibles y visibles, asimismo la posibilidad de inéditas conexiones dentro del entorno urbano.

Santa Marta: separazione e connessione, de Gu Tingyi, Liu Chengkai, 2025. Instalación interactiva

Dati Marea: L'Ecologia della Laguna di Venezia in Luci e Ombre, de Jiang Xuening, Tang Ning, Cong Yubo, Liu Haini, 2025. Videoinstalación en sistemas de pantallas angulares con efecto holograma.

La instalación multimedia *Dati Marea* (Figura 2a y 2b), adoptando estrategias visivas, sonoras y espaciales, transforma los datos científicos relativos a las mareas, el nivel del agua y la contaminación de la laguna de Venecia en una experiencia inmersiva de luces, sonidos e imágenes abstractas, sirviéndose de la tecnología de los drones, el diseño digital y la inteligencia artificial. El proyecto traduce los datos científicos en una «memoria medioambiental» que es capaz de estimular los sentidos de los espectadores de la obra y crear una conexión emocional.

Figura 1: Gu Tingyi, Liu Chengkai,. Santa Marta: separazione e connessione, 2025. Instalación interactiva. Laboratorio académico.
Foto: Serenella Targa.

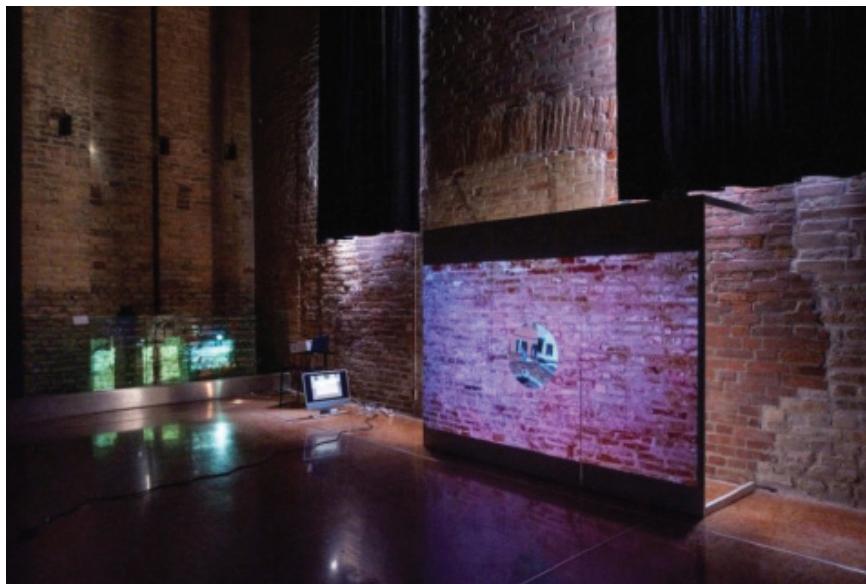


Figura 2a y 2b: Jiang Xuening, Tang Ning, Cong Yubo, Liu Hain, *Dati Marea: L'Ecologia della Laguna di Venezia in Luci e Ombre* 2025.
Videoinstalación en sistemas de pantallas angulares con efecto holograma. Laboratorio académico. Foto 2a de las autoras y
2b de Serenella Targa.



La obra es una instalación multimedia interactiva y escultórica realizada con TouchDesigner y consiste en una proyección sobre una tela blanca de elementos y edificios 3D y una escultura realizada con la técnica del crochet (Figura 3). Hilos rojos que, en la parte posterior de la pantalla, bajan desde el borde superior interfiriendo, con sus sombras, con la proyección. Los elementos y los edificios se componen y descomponen en varios fragmentos, unidos entre sí por una trama de hilos rojos, según los gestos de las manos del espectador detectados por la cámara. Al abrir las manos, el elemento se descompone, mientras que al cerrarlas se recompone. Detrás de la obra se esconde la voluntad de mostrar el Qi, es decir el flujo vital -concepto fundamental en la filosofía y tradición China- que anima y constituye también el lugar. Este Qi lineal es construido por los autores con el uso de hilos de energía rojos que se entrelazan entre sí creando una cascada de Qi.

Figura 3: Zhiqiao Chen, Stefania Ying Sun, Yucheng Dai, *Threads of Qi*, 2025. Installazione Multimediale (design interattivo e scultura). Laboratorio academico. Foto: Serenella Targa.



Threads of Qi de Zhiqiao Chen, Stefania Ying Sun, Yucheng Dai, 2025. Instalación multimedia (diseño interactivo y escultura)

Adrift de Sara Friou, 2025. Instalación interactiva

La obra presenta los espejos de agua proyectados sobre la pared que forman un paisaje compuesto de fragmentos visuales y huellas personales. El agua impulsa un movimiento oscilatorio que se altera con la presencia del visitador en la exposición: la obra misma se niega a ser vista puesto que al acercar, el espectador activa la Kinect que desenfoca la imagen. Así que la experiencia oscila entre presencia y desaparición. “La instalación reflexiona sobre la fragilidad del paisaje lagunar y la inestabilidad de la experiencia, retratando una tensión entre el deseo obsesivo de rastrear el presente y la imposibilidad de interactuar con él, en un ciclo continuo de erosión y cambio” (Friou, 2025, Documento de proyecto). Como anticipado anteriormente, el archivo vivo de la laguna de Venecia es paisaje líquido que cambia de hora en hora, las observaciones de la autora se suman a los datos meteorológicos y sus notas personales incluyen percepciones, sugerencias y referencias inspiradoras. El resultado es un mapa sensible y multidimensional de la experiencia del lugar.

2. Espacialidades y temporalidades en la obra *Viaggio nella Laguna*

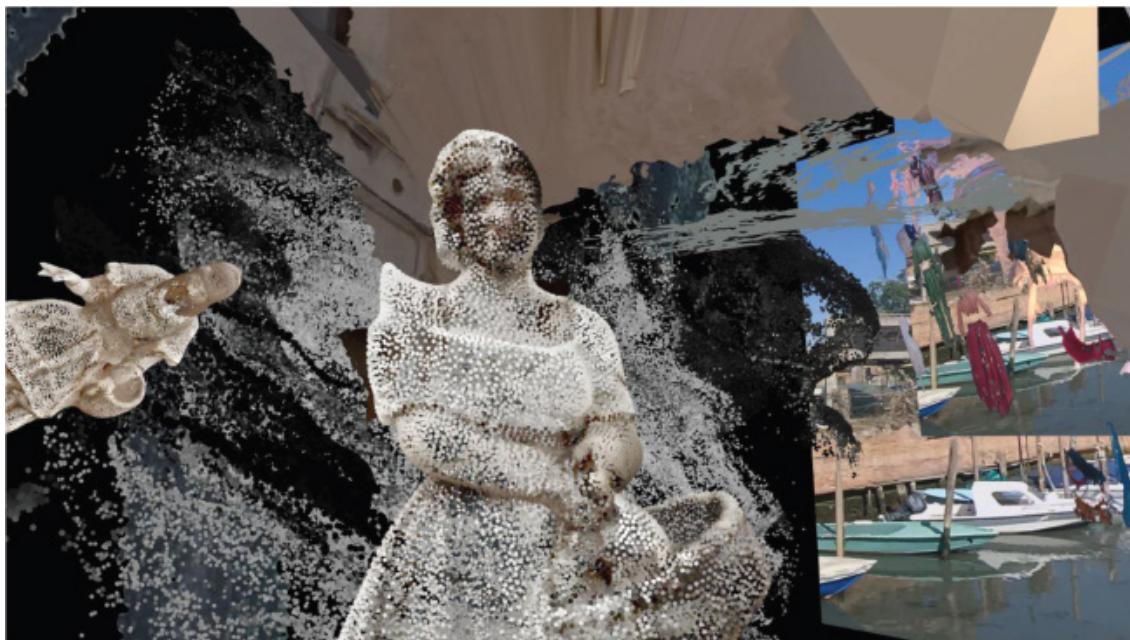
La proyección audio visiva e interactiva de *Viaggio nella Laguna* consta de un recorrido o circuito en 3D en el que, con el movimiento realizado utilizando la Kinect, se permite interactuar e intencionalmente desplazar lo que se presenta delante de los ojos. Conforman el recorrido, la fotogrametría de las calles del barrio de Santa Marta y los recuerdos de un grupo de habitantes, que se nos muestran en la obra como una opción de presencia, en la que reaparecen caminos y fantasmas. La presencia

encarnada del espectador en el espacio de la instalación irrumpen e interrumpe el recorrido, la proyección se enfoca hacia unos detalles que desvelan una otra dimensión del recuerdo: sombras, imágenes generadas con la inteligencia artificial entrenada con el uso de fotografías y relatos de Venecia del siglo pasado.

Reunidos en un *rendering* evocativo y atomizado, las casas del barrio delante de los ojos son imágenes fijas, inmutables, *mesh*, los fantasmas son lo efímero, lo interactivo que se pueden alterar con el movimiento. El método del render organiza las presencias de las cosas superpuestas y separadas, asimismo las percepciones; la AI contribuye a exasperar la traducción, el sentido y el significado del lugar. En el espacio de la instalación, el actante vive de forma individual la imposibilidad de una visión de conjunto y el desasosiego de una visión siempre parcial de la realidad.

Si desentrañáramos los elementos visuales descritos arriba en el paisaje de *Viaggio nella laguna*, reconoceríamos puntos o corpúsculos; imágenes reales captadas por la cámara; fotogrametría; collages fotográficos; campos de transición y vacíos en los espacios negros (figura 4). En cuanto a la técnica, distinguiríamos las soluciones *lowtech* asimismo de tecnologías más avanzadas como la IA. La técnica no es otra cosa que el proceso creativo y, al mismo tiempo, la construcción reflexiva y teórica de la obra misma.

Figura 4: Lorenzo Galletti, Chiara Marsano, Zhenghao Yang, Jingwei Liu, *Viaggio nella laguna*, 2024. Instalación interactiva. Captura de pantalla.



El proceso creativo se resume en: a) el componente participativo (que incluye derivas, elementos etnográficos y auto etnográficos, entrevistas, diálogos y performances); b) el componente interactivo expresado en la instalación (no es un vídeo, jaunque lo parezca en las proyecciones del registro de la obra!). En la relación espaciotemporal, la interacción se produce entre espectador/obra (en el entorno real de la instalación, el espectador produce un evento) y entre los objetos digitales de la obra, que en el entorno virtual pertenecen a un tiempo infinito; c) las transposiciones: de Códigos, Lenguajes y Remediaciones (Bolter y Grusin, 2003) y las transiciones de una técnica a otra.

3. Interterritorialidades e “interferencias”

La producción de las obras relativas a Santa Marta, entre efecto presencia y efecto significado, buscan dialogar de forma remota y virtual con otros contextos territoriales y casos de estudio comprometidos en estudiar la vida social cotidiana en los sectores urbanos más alejados de la ciudad, empleando como método de indagación las prácticas artísticas. En un breve, incipiente y sin embargo significativo experimento de co-creación, se establece entre Santa Marta y el barrio La Mariola en Lleida (ES) un diálogo poroso acogiendo en las obras realizadas (y descritas arriba) unas *interferencias*: voces, imágenes, videos y mapas mentales de esta otra realidad urbana, excluida y al margen. El experimento se concretiza con los registros digitales procedente del trabajo de campo y del taller de unos grupos de estudiantes de grado de Trabajo social de la Universidad de Lleida (dirigidos por el Prof. Daniel Gutiérrez para Universidad de Lleida y por la autora para Venecia).

La obra *Labirinto*, por ejemplo, como una herramienta educativa y de sensibilización (Figura 5a e 5b), acoge en el espacio/plataforma virtual, historias e ideas de las comunidades de la Mariola. Se busca visibilizar los problemas sociales, promoviendo un diálogo constructivo entre ambas entidades y la participación ciudadana, para accionar iniciativas concretas hacia un futuro urbano más equitativo e inclusivo, mediante la creación de un espacio de encuentro en línea con modelado 3D. En el videojuego los dos barrios, Santa Marta y La Mariola se representan como mundos opuestos, espacialmente uno el revés del otros y, sin embargo, dialogantes.

Figura 5a y 5b: Guo Xinyan, Wu Han, Chen Jian, *Labirinto* (con interferencias de La Mariola) de 2024. Captura de pantalla.



En el caso de la obra *Stasis*, el grupo elige incluir *La Infraestructura de Mariola*, un proyecto de investigación de audio del grupo de estudiantes de trabajo social de Lleida (F. Chafchaf, C-Hader, A. Chico, B. Juárez, N. Egea y D. Gil). En ambos casos se aborda la problemática de la vivienda -en Santa Marta y el barrio

de Mariola (Lleida). El grupo observa la calidad de los servicios y la vida de los residentes, desarrollando un proyecto centrado en mejorar la infraestructura del barrio. Para la comunidad que vive en la zona y para los futuros residentes *La Infraestructura de Mariola* plantea preguntas y abre nuevas investigaciones dentro del proyecto resultando sugerente también para Santa Marta: ¿Qué mejoras se pueden realizar para elevar la calidad de vida en Santa Marta? ¿Cuáles son las barreras burocráticas, sociales y políticas que limitan la vida en el barrio? Entre otras cuestiones a carácter social y urbanístico.

En el caso de *Viaggio nella laguna*, la relación con el barrio La Mariola plantea un punto de vista crítico: ¿Cómo pueden interactuar realidades tan diferentes, con problemas tan distantes? La cuestión se centra en la posibilidad (real o presumida) de diálogo entre realidades culturales diferentes. Sin embargo, en el barrio virtual - creado por fotogrametrías de calles y edificios- el tejido subyacente de las memorias y de los hábitos de los residentes, la relación entre el espectador, el lugar y los residentes, se revelan siempre en construcción, como un presente perpetuo. Al crear una subtrama de elementos que proceden esta vez del barrio La Mariola, quienes interactúan con la obra crean nuevos significados del espacio y aporta nuevas perspectivas a la experiencia inmersiva.

Conclusión

El pensamiento representativo es «sedentario», categórico y juzgador. Es el enemigo de la diferencia, del movimiento, del cambio y del surgimiento de lo nuevo.

(Maggie MacLure 2013, p. 659)

El proyecto «Santa Marta como concept» pone en el centro de la experiencia académica el diálogo entre el diseño arquitectónico de los espacios, la tecnología para el arte, la percepción del lugar por parte de los habitantes, la sensibilidad de los estudiantes y la investigación post-cualitativa. El interés de la actividad docente se centra en el proceso: se favorece la observación del contexto, se impulsan y estimulan las transposisionalidades de la investigación-creación artística. El arte posee su propia epistemología que podríamos resumir en conocimiento sensible y encarnado, pensamiento no lineal y simbólico, proceso y experimentación, conocimiento situado y subjetivo, interdisciplinariedad, contaminación y transposiciones.

La transposición ha de entenderse como un acto eminentemente creativo, que permite trasladar conceptos, ideas o materiales entre diferentes ámbitos disciplinarios, generando nuevas configuraciones y significados. Como argumenta Schwab (2018), a diferencia de la traducción, la transposición enfatiza el cambio y la transformación por ser expresión de una lógica múltiple, que opera fuera de los registros de la representación, la similitud o la mimesis. En este sentido, los investigadores artísticos pueden sumergirse inmediatamente en las transposiciones, simplemente apropiándose o inventando conceptos cuya plasticidad puede ser proporcionada por su puesta en escena artística como cosas epistémicas o como instrumentos extraños que tienen su propia forma de interrogar la realidad (Alva Noë, 2022) y superan la representación.

Los calificadores de las obras son estético-epistémicos y el estudiante es un *investigador-artista-hacedor* sentipensante (Fals Borda, 2002) que supera la dicotomía racionalidad-sentimiento. Observar, preguntar, captar, actuar modelando relaciones e interconexiones, son aspectos valiosos del proceso que apuntan hacia el arte como práctica artística responsable, que, en consonancia con una concepción moderna de

la technè, produce imágenes más allá del consumo estético, más allá de acciones exclusivamente técnicas, instrumentales o racionales, interactuando con las dimensiones ética, reflexiva, relacional, simbólica y política que de las imágenes surgen.

Referencias bibliográficas

- Bocchi, R. (2015). *La materia del vuoto*. Universalia
- Bocchi, R. (2024). Conferenza “Atmosfere Evanescenti Alcune esperienze tra architettura e arte. Una ricognizione su Santa Marta”. *Presenze ed evanescenze lagunari da Santa Marta (Venezia) e oltre IV ciclo di seminari internazionale e interdisciplinare*. Pratiche artistiche integrate e patrimonio territoriale. 2024-2025. 6 dicembre 2024. Accademia di Belle Arti di Venezia.
- Böhme, G. (2006). L'atmosfera come concetto fondamentale di una nuova estetica- *Rivista di estetica*, 33, 5-24 <http://journals.openedition.org/estetica/4319>
- Bolter J. D., y Grusin, R. (2003). *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*. Ed. Guerini e Associati.
- Chaparro, J. Bonastra, Q., y Torres, H. (2024). Las atmósferas afectivas en la geografía humana: entre las geografías no representacionales y los ciberespacios emocionales. *Geo UERJ*, 46. <https://doi.org/10.12957/geouerj.2024.87298>
- Derrida, J. (1996). *Mal d'archivio. Un'impressione freudiana* (G. Scibilla, Trad.) Filema (trabajo original publicado en 1995).
- Fals Borda, O. (2002). *Historia doble de la costa*. Universidad Nacional de Colombia: Banco de la República; El Áncora
- Foucault, M. (1999). *L'archeología del sapere* (B. Bogliolo, Trad.) Rizzoli (original publicado en 1969).
- Fracasso, L., Cabanzo, F., y Gamboa, J. (2024). Escenas de Usme-Sumapaz, Colombia: prácticas artísticas entre atmósferas afectivas involuntarias e intencionales. *Geo UERJ*, 46. <https://doi.org/10.12957/geouerj.2024.87663>
- Friou, S. (2025), *Adrift*. Documento di progetto. Corso di Progettazione Multimediale.
- Gumbrecht, H. U. (2005). *Producción de presencia: lo que el significado no puede transmitir* (A. Mazzucchelli Trad.) Universidad Iberoamericana (Trabajo original publicado en 2004)
- Hasse, J. (2006). Atmosfere e tonalità emotive. I sentimenti come mezzi di comunicazione. *Rivista di estetica*, 33. <https://doi.org/10.4000/estetica.6411>
- MacLure, M. (2013). Researching without representation? Language and materiality in post-qualitative methodology. *International Journal of Qualitative Studies in Education*, 26(6), 658–667. <https://doi.org/10.1080/09518398.2013.788755>
- Noë, A. (2022). *Strani strumenti. L'arte e la natura umana*. Piccola Biblioteca Einaudi
- Schroer, S. A., y Schmitt, S. (2018). *Exploring Atmospheres Ethnographically* (1a ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315581613>
- Schwab, M. (2018). Transpositionality and Artistic Research. In M. Schwab (Ed.), *Transpositions: Aesthetico-Epistemic Operators in Artistic Research* (pp. 191–214). Leuven University Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctv4s7k96.14>
- Tanca, M. (2018). Cose, rappresentazioni, pratiche: uno sguardo sull'ontologia ibrida della Geografia. *Bullettino della Società Geografica Italiana*, Serie 14, 1(1), 5-17 (disponible en https://ssu.elearning.uni-pd.it/pluginfile.php/1199923/mod_folder/content/0/Tanca_2018_BSGI-Cose-rappresentazioni-pratiche.pdf)



Turco, A. (2016). *Configurazioni della territorialità*. Franco Angeli.

Turco, A. (2024). Arte traiettiva e territorialità progettuale: esplorando polis. *Lectio Magistralis Inaugurazione corso di Dottorato OPENSPACE – Intersezioni multimediali fra arti visive e digitali con le produzioni imprenditoriali, le ricerche scientifiche e culturali contemporanee*. Accademia di Belle Arti di Venezia, 6 dicembre 2024, Venezia.



BIO



Liliana Fracasso es Arq. PhD Geografía, profesora en la Escuela de Nuevas Tecnologías para el Arte, curso de Diseño de multimedia y Coordinadora del programa de Doctorado Open Space - Intersecciones multimedia de las artes visuales y digitales con la producción empresarial contemporánea y la investigación científica y cultural, Academia de Bellas Artes de Venecia (IT). Miembro de la red internacional iberoamericana de artistas e investigadores HOLOSC(I)UDAD(E). liliana_fit@yahoo.it