

# Llamada de larga distancia

## DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.161.g231

El artículo cubre tres instalaciones interactivas realizadas por el artista-autor-investigador en su proyecto de investigación artístico-poética "Interurbano" (llamada a distancia) en la Universidad Federal de Pará. El objetivo es comprender el proceso de uso poético de microcontroladores con enfoque en la plataforma Arduino, analizando y comparando algunas producciones existentes que utilizan esta tecnología con tres instalaciones interactivas realizadas por el autor: un antiguo teléfono analógico verde alterado para simular cantos de pájaros, un grifo que emite el habla de la gente sobre el agua a través de un auricular conectado a él en la pared de la galería y un paraguas interactivo equipado con parlantes conectados a una alfombra electrónica, capaz de decir dónde está parado el usuario sosteniendo el paraguas para reproducir el paisaje sonoro de una ciudad específica. Los pájaros cantando en el teléfono eran especies que solían encontrarse en la ciudad de Belém en el pasado, pero que hoy es más difícil o imposible encontrar en la misma área. Las personas entrevistadas para la instalación del grifo fueron residentes de Belém que viven en diferentes barrios. Para la instalación del paraguas se grabaron tres paisajes sonoros diferentes de la ciudad: paisaje sonoro urbano, fluvial y forestal. Las instalaciones fueron financiadas por la Fundación

Cultural del Estado de Pará y se exhibieron en una exposición denominada "Interurbano" (2018) para la interacción pública en la Galería Kamara Kó. El artículo aborda las principales cuestiones que iniciaron el proceso creativo y la relación de las obras con la ciudad de Belém en la Selva Amazónica. También narra el proceso creativo del autor y la colaboración con técnicos que utilizan microcontroladores en instalaciones artísticas, así como los conceptos de interactividad, interfaz, imaginería y espacio aumentado dentro de propuestas estéticas centradas en el arte y la tecnología. La creación del trabajo se cubre desde las primeras ideas del autor, dibujos, esquemas, prototipos, cableado y codificación con Arduino hasta el montaje de instalación y la interacción pública en la galería. Todo el proceso fue grabado en video, así como mediante fotografías que muestran los matices del trabajo en curso. Se presentan varias propuestas artísticas con uso poético de microcontroladores para alterar objetos y desarrollar instalaciones con interfaces interactivas o receptivas al entorno. Todo el código realizado en el proyecto se comparte con el público, junto con los esquemas de las obras. El artículo también aborda las obras de otros artistas como Robyn Farah, Gilberto Prado, Nils Volker y Daniel Rosin, comparando diferentes usos de los microcontroladores en instalaciones de arte.