Máquina Templo. Entre instalación y performance
Matías Jauregui Lorda y Lisandro Peralta
Proyectual D (N.º 4), e036, 2026. ISSN 3008-7473
https://doi.org/10.24215/30087473e036
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d
Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata
La Plata. Buenos Aires. Argentina

Artículos

MÁQUINA TEMPLO

Entre instalación y performance

Temple Machine

Among Installation and Performance

Matías Jauregui Lorda | matias.jl@gmail.com
Lisandro Peralta | lisandroperalta@gmail.com
Afiliación: Tecnología Multimedial II, Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata, Argentina

Resumen
El presente artículo analiza el proceso de creación, puesta en funcionamiento y recepción de Máquina Templo, una instalación performática e interactiva site-specific desarrollada para la primera edición del evento de arte digital DIGIT.AR en Casa Metro —La Plata, 2026—. La obra articula visuales generativas en tiempo real, sonido inmersivo y pixel LED a través de una interfaz física central: el instrumento de percusión metálico hang. Desde una perspectiva hermenéutica basada en la antropología filosófica de Hans-Georg Gadamer, se examina cómo el dispositivo técnico-escénico diluye la distancia con el espectador mediante el juego, el símbolo y la fiesta. El análisis sistematiza la experiencia del público en tres niveles de participación —observación, interacción y transmisión pedagógica—, concluyendo con una autocrítica sobre las latencias técnicas del sistema y sus proyecciones de itinerancia futura.

Palabras clave
Instalación interactiva; dispositivo escénico; cultura electrónica

Abstract
This article analyzes the creation, performance, and reception of Temple Machine, a site-specific interactive performative installation developed for the first edition of the DIGIT.AR digital art event at Casa Metro —La Plata, 2026—. The work coordinates real-time generative visuals, immersive sound, and pixel LED through a central physical interface: the hang drum. From a hermeneutic perspective based on the philosophical anthropology of Hans-Georg Gadamer, we examine how the technical-scenic device dissolves the distance with the spectator through play, symbol, and festival. The analysis systematizes the audience's experience across three levels of participation —observation, integration, and pedagogical transmission—, concluding with a self-criticism on the system's technical latencies and its future projections.

Keywords
Interactive installation; scenic device; electronic culture

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribucion-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

Recibido: 13 de agosto de 2026
Aceptado: 25 de agosto de 2026

Máquina Templo. Entre instalación y performance
Matías Jauregui Lorda y Lisandro Peralta
Proyectual D (N.º 4), e036, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

Máquina Templo propone un espacio de pausa dentro del pulso de la noche de la primera edición DIGIT.AR, en la sala A de Casa Metro. La obra nace del encuentro entre Lisandro Peralta y Matias Jauregui Lorda, docentes de la carrera de Diseño Multimedial de la UNLP, quienes cruzan imagen en tiempo real, sonido inmersivo y pixel LED en una instalación interactiva concebida como un espacio de contemplación [Figura 1].

Se despliega un entorno audiovisual reactivo donde vibración, luz y señal configuran una experiencia de resonancia compartida. A partir del cruce entre imagen en tiempo real, espacialización sonora y sistemas lumínicos interactivos, la obra construye una arquitectura sensible que transforma la sala en un entorno perceptivo mutable, activado por la acción del espectador.

Entre instalación interactiva, ambiente contemplativo y sistema performatico. Nos encontramos con un artefacto metálico cuya vibración excede lo estrictamente musical para convertirse en flujo de datos, impulso energético y mecanismo de traducción entre distintas capas del espacio. En donde cada contacto sobre su superficie desencadena modulaciones audiovisuales en tiempo real, generando una atmósfera dinámica en permanente estado de reorganización.



Figura 1.
Lisandro Peralta & Matías Jauregui Lorda (2026), *Máquina Templo* [Instalación]. Fuente: registro propio de los artistas

Máquina Templo. Entre instalación y performance
Matías Jauregui Lorda y Lisandro Peralta
Proyectual D (N.º 4), e036, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

La premisa

La génesis de *Máquina Templo* responde a una convocatoria de la productora independiente *INTRA* y de la institución cultural Casa Metro para diseñar intervenciones individuales en el marco del evento de arte digital y cultura electrónica DIGIT.AR en mayo de 2026 en la ciudad de La Plata. Ante el desafío de ocupar la Sala A —un espacio oscuro alargado y dominado por una pantalla LED de gran formato—, tomamos la decisión metodológica de unificar esfuerzos en una única propuesta colaborativa y multidimensional.

El proyecto se estructuró bajo una doble escala *site-specific*. A nivel espacial, asimiló la planta lineal de la sala, sus propiedades acústicas y la presencia de la pantalla. A nivel geográfico y afectivo, se arraigó en el casco urbano de La Plata, aprovechando la cercanía con el circuito de estudiantes y docentes de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP).

Conceptual y filosóficamente, el proyecto dialoga con el diagnóstico de Hans-Georg Gadamer (1991) sobre la «justificación del arte» (p. 29). Al quebrarse los marcos de creencia unánimes de las sociedades tradicionales, el artista moderno se enfrenta a una «indigencia de símbolos» (p. 114) y se ve obligado a construir su propia comunidad a través de la «textualidad de su verdad» (p. 14). *Máquina Templo* asume este desafío: en lugar de apelar a códigos de representación preexistentes, instituye un espacio de correspondencia y hospitalidad donde el público es convocado a edificar una comunidad de comunicación temporal y compartida.

El dispositivo

El núcleo técnico y escénico de la instalación se organiza en torno a un *hang*, un instrumento de percusión metálico suspendido sobre un tótem central. A diferencia de opciones tradicionales como el cajón peruano —que al exigir que el intérprete se siente sobre él privatiza la acción—, el *hang* po-

Máquina Templo. Entre instalación y performance
Matías Jauregui Lorda y Lisandro Peralta
Proyectual D (N.º 4), e036, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

see una morfología que invita a una aproximación colectiva y circular. El gesto intuitivo del golpe directo democratiza el acceso a la interfaz, prescindiendo de cualquier alfabetización tecnológica previa.

La configuración del espacio se diseñó con forma de herradura, ubicando el instrumento en el centro geométrico de la sala y rodeándolo de puffs para propiciar un habitar demorado [Figura 2]. Por sugerencia de la diseñadora escénica Anabella Muñoz, nos situamos en el extremo posterior del recinto, emulando la disposición técnica del *Front of House —FoH—* de los grandes conciertos. Esta distribución estableció una clara linealidad espacial: Performers > *Hang* > Pantalla.

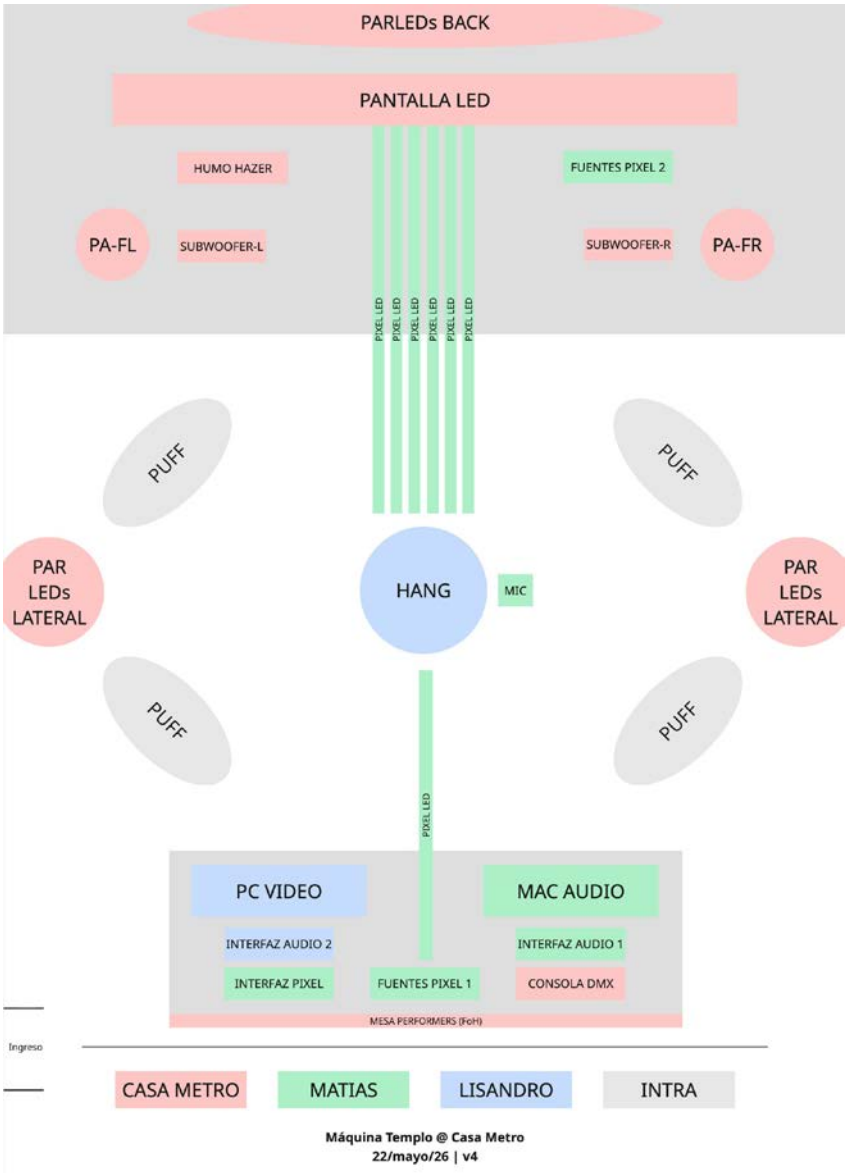


Figura 2.
Esquema de dispositivos en la sala

Máquina Templo. Entre instalación y performance
Matías Jauregui Lorda y Lisandro Peralta
Proyectual D (N.º 4), e036, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

El flujo de datos e impulsos rítmicos opera a través de un ruteo integrado [Figura 3]. En primer lugar, la experiencia se desencadena en la interfaz física cuando la vibración del metal percutido es captada por un micrófono piezoeléctrico de contacto adherido a la superficie del *hang*. A continuación, esta señal viaja hacia una interfaz de audio conectada a la computadora portátil de procesamiento sonoro —MacBook de Matías—, donde, dentro de los entornos Ableton Live y Traktor Pro, las resonancias son moduladas en tiempo real mediante retrasos (*delays)*, reverberaciones y patrones de bombo (*kick*), operados dinámicamente con los controladores MIDI Novation Launchpad Pro y Allen & Heath Xone:K2.

Luego, en una instancia determinante de sincronización, Matias envía un canal de mezcla de audio junto a una señal de sincronía rítmica (*kick*) a la placa de sonido de la computadora de video —notebook de Lisandro—. Allí, el impulso sonoro interactúa con una composición en el entorno de programación visual TouchDesigner, el cual dispara imágenes en un *software* generativo desarrollado a medida en Processing (*Java*); posteriormente, estas composiciones son mapeadas y ajustadas a la pantalla y al sistema de pixel LED mediante Resolume Arena, comunicándose todos los entornos internamente a través de los protocolos OSC (datos) y *Spout* (video).

Por último, este circuito culmina en una respuesta o *output* multisensorial que traduce la energía del golpe en tres dimensiones simultáneas: de manera lumínica, a través de un tendido físico de mangueras de pixel LED direccionables que conectan el *hang* con el puesto de control y la gran pantalla; de manera gráfica, proyectando en el fondo visuales abstractas generativos que simulan un sistema de símbolos en permanente reorganización con cada impacto; y, finalmente, de manera sonora, desplegando el pulso rítmico y la señal procesada del instrumento a través del sistema estéreo con *subwoofers* de la sala.

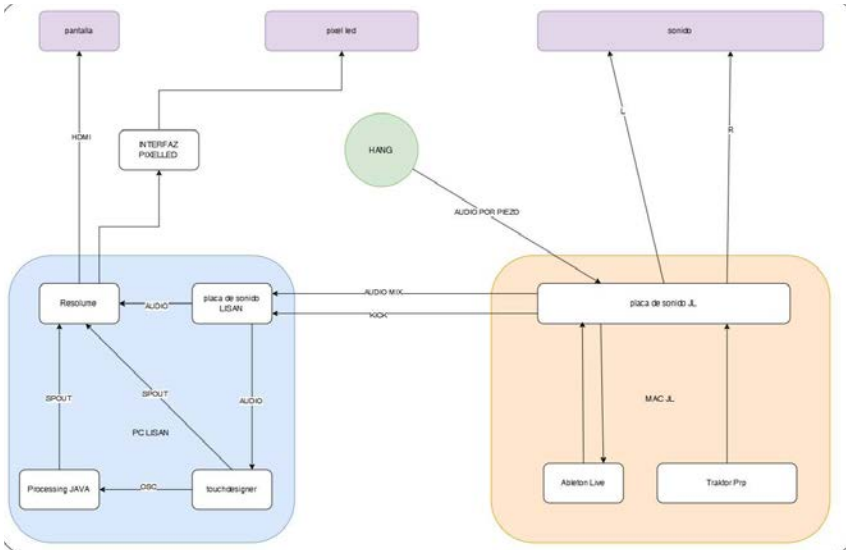


Figura 3.
Esquema de flujo de datos

Máquina Templo. Entre instalación y performance
Matías Jauregui Lorda y Lisandro Peralta
Proyectual D (N.º 4), e036, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

Esta arquitectura encarna la definición gadameriana del juego como un «automovimiento que no tiende a un final o una meta, sino al movimiento en cuanto movimiento» (Gadamer, 1991, p. 20). La interfaz física del *hang* y el tendido lumínico operan como un símbolo en su sentido etimológico de *tessera hospitalis* (p. 21): un fragmento material que promete un orden íntegro y que representa una verdadera «ganancia en ser» (p. 95) en la inmediatez de la vibración compartida.

Los performers

Nuestros perfiles artísticos confluyen de manera complementaria en la obra. Lisandro Peralta aporta su experiencia en dirección de arte digital, *video-mapping* y desarrollo de código generativo en tiempo real, mientras que Matias Jauregui Lorda se enfoca en el modelado del paisaje sonoro inmersivo, la espacialización acústica y el diseño de electrónica de control lumínico.

Una de las bases de nuestra sinergia es la labor docente que compartimos en la Facultad de Artes de la UNLP. Al dictar una asignatura orientada a la instalación interactiva y flujos de datos —cátedra del artista y docente Emiliano Causa de *Biopus*, reconocido colectivo de *media art*—, la concepción escénica de *Máquina Templo* estuvo impregnada de un fuerte espíritu metodológico. Decidimos voluntariamente abrir la *caja negra* del aparato técnico, disponiendo las computadoras, interfaces y ruteos de cableado de manera visible y al nivel del suelo de la sala.

Este posicionamiento técnico en el *FoH* resignificó nuestro rol hacia la figura de un *técnico jerarquizado* —un umbral intermedio entre el anonimato del operador técnico de cabina y la espectacularidad del performer tradicional de escenario—. Nos constituimos, de esta manera, en anfitriones de la experiencia, guiando y sosteniendo pedagógica y estéticamente el desempeño de los interactores para que sus acciones devinieran en experiencias estéticas gratificantes.

Máquina Templo. Entre instalación y performance
Matías Jauregui Lorda y Lisandro Peralta
Proyectual D (N.º 4), e036, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

La experiencia

La puesta en funcionamiento de *Máquina Templo* durante las seis horas ininterrumpidas de exhibición evidenció que la obra no se reducía a un patrón de interacción lineal. Por el contrario, el principal hallazgo estético del proyecto reside en la coexistencia de tres niveles diferenciados de implicación por parte del público.

Un sector del público habitó la Sala A desde una actitud contemplativa, sentándose o recostándose en los *puffs* que rodeaban la escena para observar las modulaciones visuales y escuchar el trance sonoro. Desde la perspectiva hermenéutica de Gadamer, esta postura no representa una recepción pasiva, sino una forma de participación interior o *participatio* (Gadamer, 1991, p. 69).

Para Gadamer, la «no-distinción estética» —la imposibilidad de separar la identidad de la obra del modo particular en que esta es experimentada e interpretada por el receptor— (Gadamer, 1991, p. 21) exige que el espectador realice una síntesis constructiva personal. En *Máquina Templo*, el público observador —que a menudo demoraba su aproximación debido a la timidez o extrañeza ante la tecnología— sintonizó activamente con el automovimiento libre de la instalación, completando y rellenando mentalmente el espacio de juego que la obra dejaba abierto.

Se activó un segundo nivel de participación cuando los espectadores atravesaron la frontera física y psicológica de la mera contemplación para aproximarse al instrumento central. El gesto de percutir la superficie del *hang* los exponía a una situación de vulnerabilidad escénica, situándolos bajo el haz de luz en medio de una sala oscura e inundada de humo [Figura 4].

A pesar de este umbral de exposición, el dispositivo se mantuvo activo de forma constante durante toda la jornada. Co-jugadores con perfiles muy diversos —desde transeúntes curiosos hasta performers profesionales— intervinieron la interfaz, introduciendo sus propias reglas temporales en el sistema. Como orquestadores de este juego libre de fines,

Máquina Templo. Entre instalación y performance
Matías Jauregui Lorda y Lisandro Peralta
Proyectual D (N.º 4), e036, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

nuestra tarea desde el puesto de control consistió en ajustar los algoritmos interactivos en tiempo real. Al amplificar de forma sutil las resonancias del *hang* o incrementar la sensibilidad de los destellos LED ante los golpes vacilantes de los interactores más tímidos, aseguramos que cada contacto deviniera en un acontecimiento estéticamente significativo.

La tercera modalidad de recepción se estructuró de manera espontánea alrededor de nuestro puesto de control técnico en la parte posterior de la sala. Al exponer deliberadamente nuestras herramientas de trabajo y la trastienda tecnológica de la obra, el espacio se convirtió en una clase abierta, un aula-taller horizontal y un foro de debate técnico-estético que congregó a estudiantes, exalumnos y colegas docentes de la UNLP.

Esta apertura desmitificó el supuesto ilusionismo del arte de nuevos medios. El diálogo horizontal permitió compartir problemas de ruteo de audio, programación generativa en Processing y mapeos de pixel LED, propiciando que músicos locales como Nahuel Piscintelli se involucraran de manera directa en el puesto de control para intervenir las señales de audio en Ableton Live. La experiencia encarnó de manera nítida la noción gadameriana de la fiesta como el espacio de congregación por excelencia donde «se rechaza todo el aislamiento de unos hacia otros» (1991, p. 99), restituyendo el carácter comunitario de una práctica artística colectiva.



Figura 4.
El público interactor.
Fuente: registro propio de los artistas

Máquina Templo. Entre instalación y performance
Matías Jauregui Lorda y Lisandro Peralta
Proyectual D (N.º 4), e036, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

Conclusiones

El contraste entre el planeamiento proyectual y el despliegue de la obra permite validar la existencia de múltiples niveles de participación como el hallazgo hermenéutico central del proyecto. Al desarticular la distancia estética entre creador, obra y público, la instalación operó propiamente como una «conformación» o *Gebilde* (Gadamer, 1991, pp. 87-88). En palabras de los propios autores en diálogo retrospectivo, *Máquina Templo* funcionó como un «Frankenstein con sentido»: un organismo que amalgamó con solidez estética las lógicas físicas de la cultura de club, el sistema interactivo inmersivo y el aula-taller pedagógica.

Este comportamiento estuvo condicionado por la cercanía afectiva de la escena de La Plata. La confianza y el lenguaje compartido entre los artistas y el público local neutralizaron la habitual distancia intelectual frente a las tecnologías digitales, permitiendo experimentar un verdadero «ir humano a casa» o *Einhausung* (Gadamer, 1991, pp. 21-22) en el reconocimiento colectivo.

A pesar de la alta receptividad de la propuesta, la lectura crítica posterior al evento reveló diversas tensiones operativas, técnicas y materiales que afectaron la inmediatez de la experiencia.

Uno de los inconvenientes radicó en la latencia temporal de aproximadamente un cuarto de segundo entre el golpe físico, el viaje lumínico progresivo por las mangueras y la respuesta visual en la pantalla. Si bien fue una decisión estética, este desfase generaba una disociación cognitiva en algunos interactores, debilitando la percepción de correspondencia causal en el sistema —un problema que se proyecta resolver mediante el *efecto rayo*, el cual reemplazará el recorrido progresivo por un encendido completo, simultáneo e instantáneo de las mangueras LED al momento de la percusión—.

Asimismo, en el plano acústico, el procesamiento de retraso (*delay*) aplicado a la señal acústica del *hang* generaba, ocasionalmente, una disociación rítmica frente a la base constante del bombo de fondo (*kick*); aunque para

Máquina Templo. Entre instalación y performance
Matías Jauregui Lorda y Lisandro Peralta
Proyectual D (N.º 4), e036, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

la audiencia general esta superposición formaba parte del trance inmersivo, para los músicos participantes representaba una inconsistencia temporal molesta que exige refinar el diseño rítmico.

Por otro lado, limitaciones logísticas y materiales —como la fatiga que causó la rotura de algunos de los palillos, sumada al escaso margen de montaje de apenas dos días— restringieron las calibraciones finas *in situ*, planteando la necesidad de diseñar baquetas de alta durabilidad y optimizar las etapas de prueba para futuras itinerancias.

Finalmente, el carácter mutante de la obra quedó sellado en su última hora de exhibición, cuando realizamos una transición desde el procesamiento interactivo del *hang* hacia un *DJ set* de música electrónica en vivo. Esta deriva transformó el espacio contemplativo en una celebración corporal inmersiva que encarna el sentido de la fiesta en la filosofía de Gadamer (1991): la suspensión del tiempo calculador del reloj para dar paso a un «tiempo lleno» y propio (p. 104) en un demorarse festivo (pp. 110-111). En su devenir, *Máquina Templo* demostró que el arte digital de nuevos medios no radica en la perfección hermética de sus algoritmos, sino en su capacidad de actuar como un fragmento sensible —un símbolo— capaz de resguardar la permanencia de un orden compartido en el devenir de lo fugitivo.

Nota metodológica

En sintonía con la premisa de *Máquina Templo* de abrir la *caja negra* y visibilizar las tramas tecnológicas que sostienen la experiencia, declaramos que para la estructuración, síntesis y redacción final de este escrito se utilizó la plataforma Gemini Notebook —impulsada por el modelo Gemini 1.5 Pro de Google—. Como creadores e investigadores que habitan de forma cotidiana las intersecciones de los nuevos medios, decidimos visibilizar la incorporación de herramientas de inteligencia artificial (IA) en nuestras dinámicas de producción artística y académica, incluyendo el proceso de escritura de este artículo sobre la creación de la obra. El uso de esta tecnología no sustituyó de ningún modo la autoría de

Máquina Templo. Entre instalación y performance
Matías Jauregui Lorda y Lisandro Peralta
Proyectual D (N.º 4), e036, 2026. ISSN 3008-7473
http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectual-d

las ideas ni la arquitectura conceptual del texto —las cuales provienen estrictamente de nuestras fuentes documentales, diálogos y estructura proyectual previa—, sino que funcionó como un dispositivo de co-diseño lingüístico para el ordenamiento, síntesis y pulido estilístico de los materiales. De este modo, la escritura de este texto asume la postura ética y estética de la propia instalación: habitar de cuerpo presente la técnica de nuestro tiempo sin prejuicios ni tecnofobias.

Referencias

Gadamer, H. -G. (1991). *La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta*. Ediciones Paidós.

Peralta, L. y Jauregui Lorda, M. (2026). *Máquina Templo* [Instalación]. Casa Metro, La Plata.