

# PROY ARGOS EXP. 1

**ARGOS.**

Performances audiovisuales desarrolladas  
a partir del sonido y del espacio escénico

Del 17 de noviembre  
al 21 de diciembre de 2022

Sala de Exposiciones de la Facultad de  
Bellas Artes de la Universidad de Málaga.





**PROY. ARGOS EXP.1** es una exposición resultado del proyecto de investigación *Argos. Performances audiovisuales desarrolladas a partir del sonido y del espacio escénico* (PID2020-116186RA-C32), apoyado por el Ministerio de Ciencia e Innovación. En este proyecto participan investigador@s del Laboratorio de Luz de la Universitat Politècnica de València, de la Universidad de Granada, de la Universidad de Alicante, de la Universidad Miguel Hernández y de la Universidad Complutense de Madrid, además de investigador@s independientes.

### Exposición

PROY. ARGOS EXP.1

17 de noviembre al 21 de diciembre de 2022.

Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga.

### Comisariado

Carlos Miranda

### Artistas

Carlos García Miragall

Francisco Javier Sanmartín

Carlos Barberá

Paz Tornero

Raúl León

Mar Garrido

Cristina Ghetti

Jaime Munárriz

Jorge Dabaliña

Roser Domingo

Elia Torrecilla

Tatiana Clavel

### Organiza

Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga

### Colabora

Universitat Politècnica de València

Universidad de Alicante

Universidad Complutense de Madrid

Universidad de Granada

Universidad Miguel Hernández

Laboratorio de luz

### Catálogo

#### Edición

UMA Editorial. Universidad de Málaga

#### Coordinación de la edición

Carlos Barberá y Jaime Munárriz

#### Diseño y maquetación

Roser Domingo y Jorge Dabaliña

### Textos

Carlos García Miragall

Francisco Javier Sanmartín

Carlos Barberá

Paz Tornero

Raúl León

Mar Garrido

Cristina Ghetti

Jaime Munárriz

Jorge Dabaliña

Roser Domingo

Elia Torrecilla

Bibiana de la Soledad Sánchez

Ricardo Fernández

Anna Katarina Martin

Jose Carlos Rivera

### Fotografías de la exposición

Roser Domingo

Málaga, 2024

ISBN: 978-84-1335-401-9

© De las imágenes: los autores

© De los textos: los autores

© De esta edición: UMA Editorial. Universidad de Málaga.



Esta obra está sujeta a una licencia Creative Commons: Reconocimiento - No comercial - (cc-by-nc): <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.es>

Esta licencia permite a los reutilizadores distribuir, remezclar, adaptar y desarrollar el material en cualquier medio o formato únicamente con fines no comerciales y siempre que se otorgue la atribución al creador.



# PROY ARGOS EXP. 1



Del 17 de noviembre  
al 21 de diciembre de 2022

**ARGOS.**

Performances audiovisuales desarrolladas  
a partir del sonido y del espacio escénico

Sala de Exposiciones de la  
Facultad de Bellas Artes de la  
Universidad de Málaga.

PROY ARGOS EXP 1

PROY ARGOS EXP 1





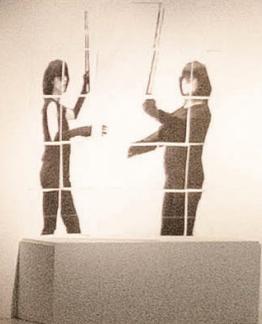
# Índice

- |    |  |    |  |
|----|--|----|--|
| 12 | Prólogo. Proyecto ARGOS  | 44 | Relato onomatopéyico para leer en voz alta<br><i>Bibiana de la Soledad Sánchez</i>                     |
| 18 | Todas somos una @<br><i>Carlos García Miragall</i>   | 48 | One dollar<br><i>Francisco Javier Sanmartín</i>  |
| 20 | Instalar y vigilar<br><i>Raúl León Mendoza</i>   | 50 | De la instalación sonora al paisaje sonoro: un paisaje sonoro instalado<br><i>Anna Katarina Martin</i> |
| 24 | No me toques, <i>touch me</i><br><i>Carlos Barberá Pastor</i>                                  | 58 | Pequeña pausa: la poesía del filete<br><i>Jose Carlos Rivera</i>                                       |
| 28 | Jugar con el sonido, de eso se trata<br><i>Roser Domingo Muñoz</i>                             | 60 | Esto es un texto<br><i>Jorge Dabaliña</i>  |
| 36 | La comunidad de los Argonautas<br><i>Cristina Ghetti</i>                                       | 64 | The Professor, the Writer and the Proy. Argos Exp. 1<br><i>Paz Tornero</i>                             |
| 40 | Inmersión en el sistema-pan talla // sistema-espejo // sistema-cueva<br><i>Elia Torrecilla</i> |    |  |

- 70 La mirada y la escucha. Imagen en movimiento, realidad y entelequia  
*Mar Garrido Román* 152 Cvs
- 86 La Mesa
- 104 Tritono
- 116 Pantallas *performances*
- 120 Feedback
- 128 Mapa de conexiones
- 136 La performance audiovisual, intermedia o multimedia en el contexto post-digital  
*Jaime Munárriz*
- 146 La performance audiovisual y la improvisación: Encuentro de medios, una simbiosis de participación y presencialidad para un cambio sensorial del espacio y tiempo  
*Ricardo Fernández*



BOY ARGOS EXP 1



# Prólogo

## Proyecto Argos

El proyecto ARGOS, surge como un proyecto de investigación apoyado por el Ministerio de Ciencia e Innovación en la convocatoria de proyectos I+D+I, cuyo título completo es “Argos. performances audiovisuales desarrolladas a partir del sonido y del espacio escénico” (PID2020-116186RA-C32). El proyecto se desarrolla bajo el grupo de investigación Laboratorio de Luz de la Universidad Politécnica de Valencia y participan investigadores e investigadoras de diferentes universidades y colectivos. Carlos García Miragall, José Francisco Sanmartín, Raúl León, Jorge Dabaliña y Roser Domingo de la Universidad Politécnica de Valencia (Laboratorio de Luz), Carlos Barberá de la Universidad de Alicante, Jaime Munarriz de la Universidad Complutense de Madrid, Paz Tornero y Mar Garrido de la Universidad de Granada, Elia Torrecilla de la Universidad Miguel Hernández que junto a Cristina Ghetti forman NoDos3, y Tatiana Clavel del Conservatorio Superior de Danza de Valencia.

El proyecto ARGOS se desarrolla entre personas con diferentes sensibilidades y habilidades; se reúnen para hablar, para aprender, para discutir, para investigar, para tocar, para visualizar, para bailar, para comer, para cantar, para programar o simplemente para estar. Como ARGOS, el gigante mitológico de los 100 ojos, abordamos la performance multidisciplinar, multimedia, intermedia o multisensorial desde muchos puntos de vista, abarcando el campo de la visualización del sonido —que explora las relaciones entre imagen y sonido—, el campo del videomapping —que explora nuevas formas de presentar en el espacio arquitectónico la imagen—, el campo de la performance y la danza —que toma el cuerpo como eje principal para encarnar e interactuar con la imagen, el sonido y el espacio— y el campo de la arquitectura —que estudia la acústica, analizado desde la experiencia sensible y la emoción que generan las acciones presentadas—.

Cada proyecto empieza con un espacio, un lugar o un evento. Ese espacio de encuentro se establece

como centro de inercia donde se gestan las ideas que inundarán la performance. Espacios de encuentro han sido cuevas, fábricas industriales, edificios tecnológicos, teatros o incluso las profundidades de un cable eléctrico.

El desarrollo de una performance es un proceso de investigación constante, ni empieza ni termina, se crea y evoluciona en el devenir de los días. Existen las conclusiones porque los espacios no se pueden habitar eternamente, pero los procesos continúan y en cierta medida lo que más importa es ese proceso de continuo aprendizaje y retroalimentación. El modelo de improvisación favorece las irregularidades de lo efímero, lo que ocurre nunca será repetido fielmente y por lo tanto nunca llegará a su perfección, pero su esencia evoluciona sin cesar.

La exposición que se presenta con este catálogo viene a reflejar ese proceso continuo de aprendizaje, y representa además de las diferentes sensibilidades de las personas que lo forman

Hasta el momento en el seno del proyecto ARGOS se han realizado numerosas performances, abordadas desde algunos de los ejes anteriormente mencionados. A continuación también una exposición en la Universidad de Málaga, y se han escrito una serie de artículos de investigación. Una selección de momentos de las principales performances puede verse en <https://youtu.be/VW5KGSQZRTY> (hay una selección de 5 minutos por performance).

A continuación, presentamos un resumen de los trabajos realizados.



PROY. ARGOS EXP.1. En la Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga se presentó, el

jueves 19 de noviembre de 2022, una exposición que vino a plasmar el resultado del trabajo realizado por las personas participantes del proyecto en su primer año de andadura. PROY. ARGOS EXP.1 estaba formada por una performance audiovisual, TRITONOS, cuyos elementos principales quedaron como ecos de la acción en la instalación central de la sala, LA MESA. Una instalación de monitores y cámaras en circuito cerrado representa el corazón del momento presente, FEEDBACK era otra parte de la exposición. Así mismo, una instalación audiovisual, de monitores con retales y recuerdos de las performances realizadas hasta la fecha, PANTALLAS PERFORMANCE y una instalación que representa la idea de proyecto de cada persona participante, MAPA DE CONEXIONES componen la exposición. Un video de la exposición se puede ver en <https://www.youtube.com/watch?v=gEXOMatugoA>.

TOUCH ME! es una performance multisensorial que explora la necesidad humana de contacto y acercamiento. Los cuerpos alterados necesitan el calor de las caricias y de los abrazos; la frialdad se torna en tibieza para alcanzar una explosión sensorial en la que se combinaba el espacio físico con el entorno virtual. Touch me! fue realizada en el espacio cultural "Las Naves" de Valencia dentro del Festival Internacional Volumens (Octubre 2021). Algunos instantes de su realización puede verse en: <https://youtu.be/LNKZdNx-v1ho>.



JABALUNA es una performance multisensorial que aconteció en la casa cueva del Mirador en la localidad de Benamaurel (Granada) durante los días 23 y 24 de marzo del 2022. El equipo de investigación realizó una serie de intervenciones artísticas en la casa cueva: performances, instalaciones y conciertos audiovisuales que se sucedieron en un recorrido por los diferen-

tes habitáculos. Este trabajo formó parte del Congreso Internacional Hábitat excavado y paisaje cultural (Marzo 2022). Algunos instantes de su realización en video 360° puede verse en: <https://www.youtube.com/watch?v=mgr4k46LaMs&list=PLHTp3Nw-ixjaBbVtQhL-H3Ek-2A73zxMb7&index=3&t=50s>.



NOINPUT es una performance audiovisual, donde el sonido y la imagen se generan a partir de la realimentación de ruidos residuales de la señal eléctrica. El sentido de la performance es llegar a plantear una contribución visual y sonora desde la inexistencia de señal o desde una señal generada a partir de la interferencia. Esta performance se realizó en el Festival Internacional Live Performance Meeting en Roma (Junio 2022) y en el Museo del Carmen de Valencia dentro del programa de "Laser Talk" de la revista Leonardo (Octubre 2022). La performance de Roma se puede ver en su totalidad en <https://www.youtube.com/watch?v=RzHN-zeDBbFU>.

MÄLAR 89 SL es una performance audiovisual que se desarrolló bajo el concepto del lago Mälaren que baña las orillas de la ciudad de Estocolmo en Suecia y está estructurada a través de la línea de ferry SL 89. Esta performance se ha realizado en la Universidad de Arte y Diseño, Konsfact (Estocolmo, Suecia, Octubre 2021), en el espacio cultural "Filkinger" (Estocolmo, Suecia, Diciembre 2021) y en el espacio cultural "Matadero" de Madrid dentro del Congreso Internacional Espacio y Sostenibilidad: escuchando la diversidad (Octubre 2022). En este trabajo se profundizó en la improvisación musical basada en una partitura que era un video de un paseo por el lago Mälaren de la línea SL89 y se investigaron métodos de sonificación a partir de ese video. La performance completa realizada en el Matadero en formato video de 360° se puede ver en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=mBRQSax5724>.

ECOS es una performance mutisensorial que se gestó con los ecos de las ponencias de la V edición del Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales. Ecos distribuidos en un espacio académico, ecos creados en un tiempo cercano o ecos que reverberan vivencias e ideas. Yuxtaposiciones, encadenados, cortes y enhebrados de sonidos, de imágenes y gestos presentan una ponencia mestiza porque todas y todos estamos en ella. Performance realizada en la Universidad Politécnica de Valencia dentro del Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales (Julio 2022). En <https://www.youtube.com/watch?v=NGHr-BO0Z9V0> se pueden ver los videos que se generaron en la realización de la performance.



INVISIBLE/INAUDIBLE es una performance intermedia que reflexiona sobre el universo de lo minúsculo y de lo escondido; sonidos e imágenes, inadvertidos y despreciados por unos sentidos centrados en lo evidente, se presentan como verdaderos protagonistas, dando presencia e identidad a detalles que se normalmente se escapan y ocultan. Lo pequeño se escala, lo inaudible se amplifica y lo escondido se descubre mostrando su verdadera naturaleza, mostrando su verdadero esplendor. En este proyecto han colaborado además del equipo habitual del proyecto Argos, Germán Tortosa Muñoz y Manuel Espinosa Urgel de la Estación Experimental del Zaidín-CSIC. Performance fue realizada en el espacio cultural “Matadero” de Madrid dentro del Congreso Internacional de Paisaje y Sostenibilidad: escuchando la diversidad y en el espacio cultural “Cigarreras” de Alicante dentro del seminario Sónico organizado por la Universidad de Alicante (ambos en Octubre 2022). Una versión en video 360º de la performance realizada en el Matadero se puede ver en: <https://www.youtube.com/watch?v=m0hwP3oJIU>. Y una pequeña secuencia de la performance realizada en las Cigarreras se puede ver en: <https://youtu.be/-3HZiTAM8p0>.

En INTERFERENCIAS se capturan un conjunto de situaciones en el espacio público. Estas suponen una interferencia audiovisual que aborda las relaciones establecidas entre nuestros cuerpos con el espacio intervenido, generando unos cruces entre realidad y simulacro. De estas acciones extraemos material videográfico que es editado con el objetivo de mostrar una realidad en baja definición produciendo y reproduciendo imágenes con efectos glitch que simulan errores. Como resultado, un vídeo que registra nuestra presencia fantasmagórica y la huella efímera de unos cuerpos-territorio que devienen interferencias visuales en un paisaje que se sitúa entre lo real y lo imaginario. Esta performance formó parte del Festival La nit de l’Art Castellón (Mayo 2022)

LABORATORIO DE FANTASMAS fue una colaboración con el festival Danza Valencia donde se planteó la creación de un lugar de experimentación práctica. Un tiempo dedicado a la investigación en procesos de hibridación interdisciplinar. Un espacio intermedio entre el cuerpo, la imagen y el sonido. Una zona de prueba abierta sin dirección. El laboratorio supuso una apertura a la emergencia de algo imprevisto, solo posible en un espacio sin orientación, pero lleno de posibilidades. El laboratorio se realizó durante los días 24,25 y 26 de Noviembre de 2022 en la sala 7 del Rialto, participaron además del equipo del proyecto Argos, alumnos y alumnas del Conservatorio Superior y Profesional de Danza de Valencia y formó parte del proyecto «Estudio y desarrollo de procesos digitales de interactividad sobre imagen-luz y sonido para su aplicación en arte contemporáneo». Algunos fragmentos de video 360º de la realización del laboratorio se pueden ver en: <https://www.youtube.com/watch?v=ZZr36OgVong&t=287s> o <https://www.youtube.com/watch?v=e5R1BkUDEdo>.





# PROY. ARGOS EXP. 1

SALA DE EXPOSICIONES DE LA  
FACULTAD DE BELLAS ARTES  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Inauguración el día 17 a las 19.00 h  
Del 17 de noviembre de 2022  
al 21 de diciembre de 2022

"Argos. Performances audiovisuales desarrolladas a partir del  
sonido y del espacio escénico" (PID2020-116186R-A-C32)



# Todas somos una @

Carlos García Miragall  
Universitat Politècnica de València

Las voces<sup>1</sup> agitan las tinieblas,

y el sol de nuevo resurge.

Todas queremos pertenecer.

Un estallido enciende las hogueras

dejadas en un rincón oscuro.

$$t \rightarrow \infty$$

Las voces retumban en la sala

y las conexiones disparan los sentidos.

Los días avicinan nuevas glorias.

El abismo atrae y excita

y no sabemos dónde estamos.

$$f = m * a$$

Las voces ilusionan a las máquinas

y de la noche aparecen mariposas

de mil colores y formas<sup>2</sup>.

A lo lejos se divisa un horizonte

tambaleante y dorado<sup>3</sup>.

*(r, g, b)*

Las voces se apagan y se esconden a dormir

y en la trastienda renacen.

La casa desordenada, dentaduras, vasos,

camisetas y recuerdos de otros tiempos,

deambulan despistados.

$$t \rightarrow 0$$

Las voces ahora empiezan a gritar

porque saben que quieren estar.

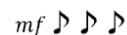
Agazapada espero el momento,

me hago ritmo<sup>4</sup> y enciendo la bengala.

El castillo exhibe sus composiciones.



Las voces definitivamente se hacen gritos<sup>5</sup>.



1. La voz representa un conjunto de sonidos que los seres humanos a veces usamos para contar cosas, buenas y malas.

2. Los colores normalmente impregnan a las formas de un aspecto más interesante y divertido, los tonos grises son más aburridos, pero hay muchas personas que son así.

3. El dorado es el color del oro, un mineral muy apreciado. Quien posee grandes cantidades de oro puede obtener muchas cosas, y eso a la mayoría de la gente le gusta.

4. El ritmo es un estado muy fatigoso porque pasamos de estar parados a movernos de forma rápida, seguida y pausada.

5. El grito es un sonido fuerte, aunque un poco menos que un estallido. Las personas que gritan mucho son un poco molestas.

Los gritos doblan paredes  
y el rugido<sup>6</sup> propaga sus ondas<sup>7</sup> sin control.

Hay una gran algarabía  
en la fiesta de primavera,  
hasta que un trueno<sup>8</sup> irrumpe certero.

$$f = \frac{w}{2\pi}$$

Las voces se refrescan con el agua de la lluvia  
y cogemos caracoles para volver a soltarlos.

El olor fresco reanima el alma pérdida  
y todas empezamos a ser dos o

3,4,5,6, ...

Las voces encierran algo misterioso  
El río fluye porque alguien quitó la piedra.

Parece que somos más  
y en cambio suena muy bien,

se ve frondoso.

...,  $n_x, n_{x+1}, n_{x+2}, \dots$

Las voces han encontrado un secreto.

La magia serpentea entre las zarzas.

Veo la luz<sup>9</sup> junto a ti

y sé que ahora somos una,

pero no duraremos para siempre.

$$l = 0,1768 * r + 0,8123 * g + 0,016 * b$$

6. El rugido es un sonido que emiten algunas especies de la familia de los felinos para intimidar.

7. Las ondas son movimientos oscilatorios que hace que la materia vibre, a veces solo por simpatía.

8. El trueno es un sonido fuerte y contundente que se produce en tormentas eléctricas producido por un proceso físicamente complicado, las cargas positivas colisionan con las negativas y las neutras entonces..., muy complicado.

9. La luz es el color de los colores, hay gente que trabaja en laboratorios de luz y son personas muy luminosas.

# Instalar y vigilar

Raúl León Mendoza  
Universitat Politècnica de València

La instalación de video que presentamos en nuestra exposición en la Facultad de Bellas Artes de Málaga, es en sí misma un eco de una exposición anterior. Nuestra primera muestra como colectivo, como grupo ARGOS, fue en una cueva de la localidad granadina de Benamaurel. En aquella cueva convivimos durante tres días y tres noches y este fué también y simultáneamente el espacio para nuestra intervención artística: Jabaluna. Fue allí donde algunos de nosotros compartimos nuestras inquietudes sobre el circuito cerrado de video y su capacidad para producir retroalimentaciones de imágenes si se enfoca la cámara sobre el monitor al que está mandando la señal. En aquel momento y a veníamos a través de por la maravillosa conceptualización del fenómeno del *feedback* sobre el video que los Vasulka<sup>1</sup> hicieron en los años 70, cuando hablaron de este fenómeno como “fuego en la cueva”. La imagen que se produce al enfrentar receptor de imagen - emisor de señal (cámara) y receptor de señal - emisor de imagen (monitor) es algo que sin duda todos los miembros del grupo habíamos experimentado en algún momento de nuestra relación con la imagen técnica. El momento mágico de enfrentar dos espejos, de que el aparato se mire a sí mismo y que abre un abismo, que no estaba allí antes de que produjeramos artificialmente ese encuentro de miradas. El *fuego en la cueva* impredecible e incontralable de la señal de video, plegada sobre sí misma, estuvo resonando en nuestras cabezas durante meses hasta que apareció la idea de construir un sistema más complejo que encadenar varios emisores-receptores en cadena. De esta forma en Jabaluna confeccionamos una videoinstalación que enlazaba cinco cámaras de video vigilancia con cinco monitores de video. Cada cámara se enfrentaba con un monitor en estancias separadas de la cueva. La imagen que captaba una determinada cámara se reproducía en tiempo real en un monitor de la siguiente estancia, formando un bucle infinito de señales de emisión-recepción.

1. Esta información la aportó Jorge Sánchez Dabaliña en una reunión de ARGOS. Más tarde la expresión de los Vasulka acabó siendo el título de su Trabajo de Final de Máster del Máster de Artes Visuales y Multimedia de la UPV. Se puede consultar el trabajo completo en: (Sánchez Dabaliña, 2022)

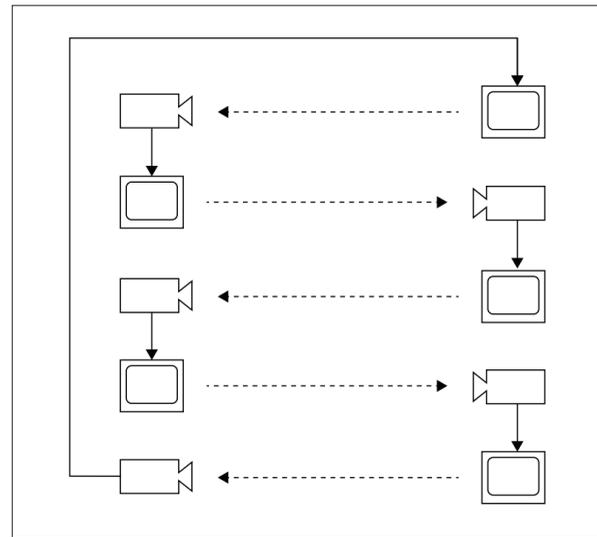


Figura 1. Esquema de la videoinstalación de Jabaluna. Elaborado por Jorge Sánchez Dabaliña.

Los espectadores de Jabaluna y nosotros mismos podíamos intervenir en la imagen interponiendo nuestro cuerpo y otros elementos delante de alguna de las cámaras. Esta imagen se reproducía a través de todo el circuito hasta volver al punto en el que estábamos causando la interferencia. El propio circuito de señales (conectores y cables), de reproducción y re-emisión de la misma imagen, nos devolvía nuestra interferencia como una imagen borrosa y fantasmagórica. Un eco que se iba deteriorando y distanciando a lo largo de la cadena. Era una máquina de convertirnos en fantasmas, casi una premonición de nuestra naturaleza transitoria. En el momento de meter nuestra mano en plano somos muy matéricos, muy reales en nuestra individualidad y sin embargo aparecíamos en pantalla como un resto, un residuo, un eco (genético) difuso, una memoria borrosa. Una *imagen pobre* (Steyerl,



Figura 2. Fotograma del video que documenta la videoinstalación "Jabaluna".

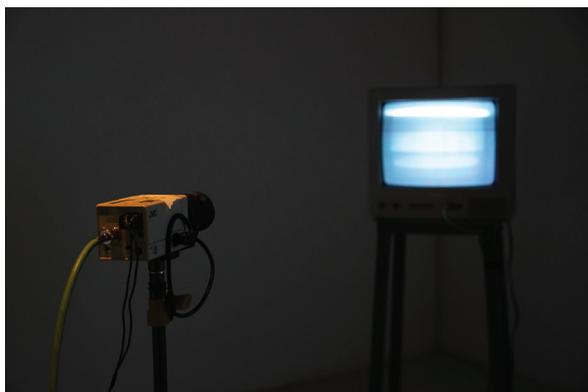


Figura 3 y 4. Imágenes del circuito cerrado en cadena de la exposición PROY. ARGOS EXP.1. En la Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga. (Fotografías: Roser Domingo)

2014) de las que habla Steyerl en Los condenados de la pantalla. En definitiva un documento en imagen que representa nuestra existencia sin representar nuestra imagen. Un espejo de tiempo futuro, frente a los espejo de presente en los que estamos acostumbrados a mirar nuestro reflejo nítido.

Esta sensación de tener entre manos una máquina de visualizar el futuro, casi como si pudiéramos vislumbrar el futuro en el fuego, era la que queríamos reproducir en la sala de exposiciones de la Facultad de Málaga. Para ello empleamos las mismas cámaras, los mismos objetivos y los mismos monitores. Distribuimos las cámaras y los monitores por toda la sala de exposiciones<sup>2</sup>. Aprovechamos esta segunda oportunidad para mejorar algo la precariedad de nuestra primera intervención. Situamos los monitores sobre peanas escultóricas y las cámaras sobre trípodes de focos adaptados a las cámaras. Justo en la entrada de la sala, en el umbral, pusimos un monitor y una cámara mirándose de frente. Los espectadores que entraban o salían de la sala tenían que pasar, necesariamente, entre estos dos aparatos<sup>3</sup>. Seguramente esta limpieza y distribución contribuyó a la interpretación que los espectadores le dieron y a la que responde el título de este texto.

En el centro aproximado de la sala instalamos una mesa sobre la que produjimos una performance audiovisual que inauguraba la exposición. La consigna era trabajar con equipos de video y audio que pudiéramos dejar en la mesa a disposición del público durante el periodo que duraba la exposición. Recurrimos a material de video, audio e instrumentos musicales que teníamos almacenados y que forman parte de cierta actitud arqueológica de los medios que compartimos como equipo de investigación. Aún así, algunas de las cosas que dejamos allí, son para nosotros joyas de nuestro ajuar tecnológico personal. Confiamos plenamente en el público, los estudiantes y el personal de la Facultad, pero todos éramos conscientes de que algo podría desaparecer.

La sorpresa fue que al ir a desmontar la exposición, estaba todo allí sobre la mesa, conforme lo habíamos dejado. Cuando comentamos esta cuestión con Carlos Miranda, él nos comentó que los espectadores habían pensado que teníamos montado un sistema de video vigilancia en la sala y que por tanto, esta cuestión había sido totalmente disua-

2. Ahora me doy cuenta de que deberíamos haber sacado alguna cámara a los espacios exteriores con los que la sala está comunicada.

3. Viéndolo a día de hoy, casi parece un homenaje a la Imponderabilia (1977) de Abramovic y Ulay.

soria para el público de cara a sustraer o tocar cualquier cosa que hubiéramos dejado allí. Cuando me llegó esta información debo reconocer que entré momentáneamente en shock ¿Cómo no habíamos caído en la cuenta de que el sistema de video ofrecía más información a los espectadores por su apariencia que por su contenido? Y esta cuestión es especialmente relevante puesto que yo mismo he pasado años estudiando<sup>4</sup> el impacto de la videovigilancia en el espacio social y en la cultura visual contemporánea. El fuego en la cueva es tan deslumbrante que volcó toda nuestra atención sobre su poética y perdimos de vista su política. Al final una cámara es siempre un dispositivo panóptico, y este es el dato más relevante que todo el mundo tiene sin necesidad de haber leído a Foucault. Sin pretenderlo habíamos creado una exposición que se *autovigilaba*, pero no realmente sino virtualmente, puesto que las cámaras no registraban imagen en ningún soporte ni tampoco había nadie pendiente de las mismas. La exposición se vigilaba de forma virtual y disuasoria por el impacto cultural que tienen los dispositivos de vigilancia en el comportamiento de las personas que se encuentran con ellos. Y esta sí que es la perversa función del panóptico, que a veces está hueco, no hay nadie en la torre vigía y sin embargo, nos sentimos potencialmente vigilados y alteramos nuestra conducta en función de esta posible mirada externa. No somos libres, porque estamos bajo la potencial mirada del otro, que ni siquiera está allí, que ni siquiera comparece ante nosotros. Al no disponer de este saber, al ser esta relación de servistototalmentediscrecional, estamos bajo la influencia de un poder omnímodo del que antes de la invención del panóptico solo disponía Dios.

Así funcionó nuestra exposición: **como un panóptico**. Cabría preguntarse ¿Qué habría pasado si hubiéramos advertido a los espectadores de que las cámaras no estaban grabando? ¿Qué habría pasado si hubiéramos puesto cosas de más valor encima de la mesa? Lo que es seguro, es que estas cámaras por su tipología lo primero que comunican es que son piezas de un sistema de vigilancia en el que tenemos que actuar con cautela. Y esta cuestión se agudiza más aún con la relación que mantenemos con las instituciones artísticas (museo, galerías, sala) y con el valor económico y simbólico de los objetos artísticos. Como dice Coulter-Smith “la experiencia en el museo de arte es muy similar a la de visitar la caja fuerte de un banco. Uno es invariablemente observado por guardascámaras y televisión de circuito cerrado” (Coulter-Smith, 2009, p. 26).

4. Para que no se me acuse con razón de autocitarme, citaré sólo uno de los artículos publicados sobre el tema: (León Mendoza, 2018)

Con nuestra videoinstalación pensábamos que estábamos en la onda de las experimentaciones técnicas de los Vasulka, y con nuestra mesa de instrumentos estábamos acercándonos a las mesas de instrumentos sonoros de Cage. Sin embargo, por el efecto panóptico de las cámaras de seguridad nuestro referente real era Julia Scher y su pieza *Security by Julia II* (1989).

“Este trabajo consistía en contratar personal que actuara como vigilantes e instalar un sistema de cámaras de televisión de circuito cerrado y una batería de monitores. [...] a pesar de que los espacios de exposiciones de arte están abiertos al público, no dejan de tener un régimen panóptico. Permiten a todo el mundo entrar en su santuario a la vez que se afanan por mantener un control intenso sobre la potencial amenaza de la muchedumbre.” (Coulter-Smith, 2009, pp. 26-27)

Quizás nos embobamos demasiado con nuestro *fuego en la cueva* y se nos pasó por alto que no estamos solos, estamos acompañados por otra gente (los espectadores) que no están mirando el fuego sino la propia cueva, desde sus aproximaciones, desde sus códigos culturales y desde su posición situada.

## Referencias bibliográficas

Coulter-Smith, G. (2009). *Deconstruyendo las instalaciones*. Brumaria A.C.

León Mendoza, R. (2018, noviembre 28). *¿Qué prueba una imagen?* Interface Politics. Tras la posverdad, Barcelona. <http://www.gredits.org/interfacepolitics/es/programa-cast/>

Sánchez Dabaliña, J. (2022). *Fuego en la cueva: Sistemas artísticos basados en retroalimentación*. <https://riunet.upv.es/handle/10251/190998>



Figura 5. Imagen de Cage-Cunningham "Variations V" (1965) .



Figura 6. Imagen de "Security by Julia II" (1989) de Julia Scher.

# No me toques, *touch me*

Carlos Barberá Pastor  
Universidad de Alicante

Cuando se realizó la performance sonora *Touch me*, en noviembre de 2021 en el festival *Volumens*, en el *SONOLAB* de las naves de Valencia, el grupo de investigación *Argos* acababa de recibir la notificación de la financiación del ministerio. El equipo se formalizaba como grupo de investigación según el acrónimo *PID2020-116186RA-C32*. Si embargo, no habíamos trabajado como tal. Esta condición llevó a presentar la performance desde los colectivos *PDP11* y *No(DOS)3*, en los que gran parte de los integrantes de estos formaban parte del grupo *Argos*. A la performance *Touch me* se añadirían Martina Botella, Paloma Cerdá y Gilles Martin.

La performance se desarrolló en un espacio a doble altura del *SONOLAB*, en la ciudad de Valencia (fig. 1). La sala, delimitada por unas cortinas y luces apuntando hacia arriba, se habilitó como lugar para acoger a un público que, sentado en el suelo sobre cojines, presenciaría la acción, protagonizada por sonidos, movimientos corporales de las performers o el mismo público, quienes ubicados en el suelo, con sus cabezas por debajo de los acontecimientos, participaron de esta primera performance del grupo de investigación *Argos*, según el nuevo distintivo *PID2020-116186RA-C32* con el que iniciarán una trayectoria de performances sonoras en España y Europa.

Las performances sonoras desarrolladas por *Argos*, a partir de *Touch me* se interpretarán en Benamaurell, en la provincia de Granada, en Roma, Madrid, Alicante, Málaga, Valencia, o Münster, en Alemania, así como otras performances previstas en Murcia, Granada o Zaragoza.

El motivo de generar una discusión sobre esta performance multimedia podría ser desde el contenido caracterizado desde la sonoridad, ocasionado por la voz declamada por Paloma Cerdá, los sintetizadores controlados por Paco Martín y Carlos García Miragall, junto a la guitarra, un bajo y dos baterías, tocados por Paco Martín, Carlos García Miragall, Martina Botella y Gilles Martin, además de los movimientos corporales de Cristina Ghetti y Elia Torrecilla. Siendo la primera acción del grupo de investigación y tras un período de pandemia, la performance expondrá cómo los contenidos interactúan desde la improvisación en un momento de dificultad y desde una cierta incertidumbre por los estados de ánimo que había soportado la sociedad en prácticamente todo el mundo<sup>1</sup>. Esta primera toma de contacto parece relacionarse con el sentido propio de la



Figura 1. Elia Torrecilla, Carlos García, Gilles Martín, Martina Botella y Paloma Cerdá en el *sonolab* ensayando *touch me*.

1. Se trata de la enfermedad causada por el coronavirus, COVID-19, enfermedad infecciosa transmitida por el virus SARS-CoV-2, que desencadenó la mayor crisis habida en más de un siglo.



Figura 2. Gilles Martín tocando la percusión virtual durante el ensayo de *touch me*.

performance, en la que ‘tocarse’ es el motivo principal de la actividad, o probablemente no, pero el sentido de estas acciones sobre el contacto físico nos lleva a razonar sobre los acercamientos cuando justamente habían sido impedidos. *Touch me* contaba con los integrantes Paco Martín, Carlos García Miragall, Elia Torrecilla, Cristina Ghetty, (todos del grupo *Argos*) junto a Gilles Martin, del *sonolab*, o Martina Botella y Paloma Cerdá, que formaban parte del grupo *la churrería*.

El texto que acompaña la performance, como presentación de la actividad, plantea el contraste de explorar la necesidad humana del contacto y el acercamiento desde las caricias y los abrazos. *Touch me*, en este sentido, habla del tocamiento humano y la necesidad de los roces. Sin embargo, en la propia performance, no se muestra, más bien queda referido a un ámbito aludido desde la distancia. La disposición en la performance de sus integrantes —cada uno estaba en lados distintos, rodeando el lugar donde se ubicaba el espectador— mostraba un alejamiento, como un hecho que expresa apartarse del contacto físico, las caricias o las aproximaciones que permiten el toque corporal. El instrumento que tocaba Gilles, una batería virtual apropiada con gestos en el espacio, era mostrado

en una pantalla enfrentada a la sala, presentando un mundo visual en el que únicamente Gilles podía adentrarse para ofrecer una sonoridad de golpes dados al aire. Cada gesto percusivo sería una alusión a la falta de contacto del cuerpo humano con el objeto, tratándose, justamente, de un instrumento virtual (fig. 2). Esto generaba un ambiente bastante alejado para la realidad del contacto humano. La cordialidad necesaria para la proximidad humana, siendo consecuente con la situación en la que nos encontrábamos las personas que formábamos parte de la performance, no era el medio para este tipo de acercamiento, tanto entre participantes como entre el público o entre participantes y público. Aunque el carácter del título de la performance, ‘tócame’, indica una invitación a la confianza, la performance evidenció una falta de ella, alejándose de las relaciones que cada uno de los que allí estuvimos pudimos percibir mediante el trato corporal.

En realidad, estas condiciones expresivas, percibidas por el espectador, se relacionaban con el espacio de la sala. Las condiciones interiores de la nave, a doble altura, configurado desde unos límites difusos y en referencia a los numerosos molinillos de viento ubicados superiormente a modo decorativo, llevaban a caracterizar el espacio como poco idóneo para las relaciones corporales. Planteaban una lectura del espacio por aquello que contiene y por su carácter decorativo. Los focos de luz, las cortinas, los cojines tirados por el suelo, la proyección sobre la pantalla o el mobiliario en claras referencias a una falsa domesticidad —por los sillones repartidos por la sala o los cojines que acabarían por el suelo para alojar al público—, llevaba a entender esa falta de honestidad de los objetos del interior (fig. 2). La falta de cordialidad o, mejor dicho, la ilusoria cordialidad que mostraba el mobiliario llevaba a relacionar esa necesidad de un lugar para la performance, que realmente era poco idónea para el contacto humano. Y es que, el contacto, necesita de sinceridad y cuando su naturalidad es puesta en duda, este mismo contacto entre personas se convierte en nada, o más bien en casi nada.

Hoy en día, si hay algo que se repite en los medios de comunicación, ya sea en las redes de comunicación como Instagram, Facebook, TikTok, o Twitter, es una falta de sinceridad en el mensaje que es transmitido. En un carácter genérico, este tipo de transmisión de comunicación en las redes se distancia mucho de la transmisión de una caricia, un beso o una sonrisa, a pesar de que los emoticonos transmitan una representación de estos actos mediante un click. Y aunque caben excepciones son muchas las noticias de transmisión de información mediante las redes, sobre las

falacias, las 'fakenews' o demandas judiciales por acoso o maltrato también mediante un click. Podría relacionarse con aquello que decía Marshall McLuhan en su libro *El medio es el mensaje*, que nos recuerda el sentido que tiene hacernos blandos entre tanta información para acabar sucumbiendo al ámbito del neoliberalismo capitalista. Hacer ver en el medio en el que nos movemos por las redes esta falta de sinceridad es, por otro lado, hacer ver en el espacio de la sala esa carente falta de naturalidad cuando aparenta lo que no es. De algún modo, Remedios Zafra, lo comenta en su libro *Ojos y Capital*<sup>2</sup>, y alude a ver sin conciencia (2015, p. 46). Escuando nos despojamos del sujeto, quedando limitados a una presencia carente de exigencia hacia lo visto, donde prima la repetición carente de sinceridad frente a cualquier otra circunstancia. En las condiciones en las que uno descubre que la apariencia de las cosas prima frente a todo lo demás, uno mismo se siente como alguien que ve y se destapa como un ser aparente.

Ante la guitarra y el bajo, tocados por Paco Martín y Carlos García Miragall (fig. 4), como uno de los pocos instrumentos que permitían un contacto físico, estaban Elia Torrecilla y Cristina Ghetti, que se movían entre el público sin prácticamente tocarlos o haciendo sonoro el theremin, sin contacto físico (fig. 5). Gilles Martin, que tocaba un instrumento virtual mediante el cual era mostrado aquello que él veía tras sus gafas 3D a través de la pantalla, evidenciaba mejor que nadie esa ausencia de contacto. Por otro lado, Paloma y Martina increpaban. Parecían reprender contra el espacio, expresando un contenido de desazón hacia un lugar aparente y sin contacto, como el de la percusión de Gilles. Si Paloma gritaba, sermoneando el churro que era la falta de relaciones sinceras, era por encontrarse entre medio de la apariencia, haciendo tomar conciencia del otro y de los procesos identitarios y subjetivos con el que problematizar el cuerpo. Desde la creación de las imágenes que eran proyectadas, o incluso aquellas que se nos presentan en una realidad fingida, la performance adquiere sentido en el proceso de evidenciar una ficción carente de sinceridad. Elia Torrecilla y Cristina Ghetti, expresan una dualidad según la situación distante, casi robótica, a la inquietud de Paloma y Martina que cuestionaban mediante la palabra que es gritada la fuerza del gesto para el contacto, con la que, justamente, aporreaba Martina su batería. En realidad, disputan lo que somos y en lo que nos hemos convertido, no como algo dado sino como algo modificado, que nos ha individualizado socioculturalmente en términos de significado y hacia un valor que trata de ser común, excepto

para unos pocos apoderados.

Todo aquello que Paloma y Martina expresan implica que los procesos de producción pueden ser desvelados, comprendidos y adjudicados para una acción política. Es necesario enfrentarse a la ficción que suprime la sinceridad. No está clara la eficacia y la manera de visibilizar y significar el cuerpo desde los valores que nos permiten acometer un interés común y en qué medida podemos convertir esa problemática tan habitual en una política que trascienda a la vida de las personas. El sentido de la actitud de golpear la batería con fuerza, de gritar lo aceitoso que son tantas cosas que nos rodean, con la repetida palabra churro dicha por Paloma, o la falta de contacto, que también es un churro, es una actitud para poner en cuestión lo que vemos (fig. 6).

Sobre el nuevo paradigma y la nueva visibilidad que se ha de desprender de las demandas políticas que exigimos constantemente derivadas de la necesidad de trabajar el cuerpo, la performance plantea la controversia para generar o exigir una nueva identidad. Queda el planteamiento a través de la mirada mediante una práctica subjetiva y reaccionaria. El roce, el tocamiento o la caricia entran por otros sentidos del cuerpo distintos al tacto. *Touch me* plantea acariciarse desde la mirada y el oído. No podía hacerse de otro modo en su performance inicial, ante una falta de confianza y tras una pandemia.

## Referencias bibliográficas

Remedios Zafra, *Ojos y capital* (Bilbao: Consonni, 2015) 46.

2. Remedios Zafra, *Ojos y capital* (Bilbao: Consonni, 2015) 46.



Figura 3. Gilles Martín, Elia Torrecilla, Paloma Cerdá y Paco Sanmartín entre el decorado doméstico de fondo durante el ensayo de *touch me*.

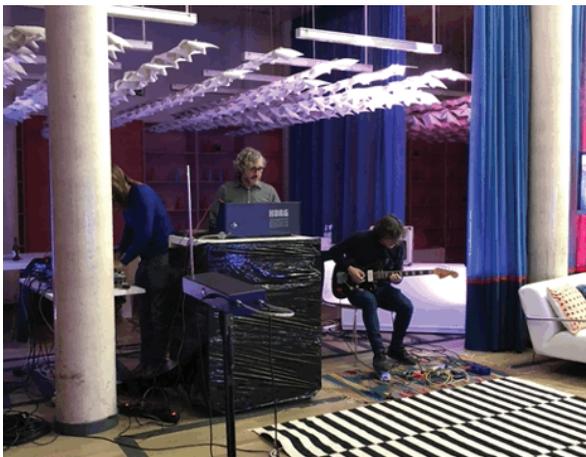


Figura 4. Gilles Martín, Paco Sanmartín controlando los sintetizadores durante el ensayo y Carlos García tocando la guitarra en el ensayo de *touch me*.



Figura 5. Enfrentamiento de Elia Torrecilla y Cristina Ghetti junto al theremin durante la performance *touch me*.



Figura 6. Fotogramas superpuestos de Elia Torrecilla y Cristina Ghetti entre el público y Martina Botella en una batería física y otra virtual durante la performance *touch me*.

# Jugar con el sonido, de eso se trata

Roser Domingo Muñoz  
Universitat Politècnica de València

Se podría considerar que el piano fue el primer contacto que tuve con un instrumento musical cuando era un bebé. Este aparato, que me resultaba familiar, reapareció en el salón de mi casa cuando estaba a punto de cumplir los dos años. Aunque no tengo recuerdos claros de ese momento, creo que de forma casual estas circunstancias influyeron en la manera de relacionarme a largo plazo con este instrumento.

Como se puede apreciar en el *collage* de imágenes que acompaña este texto, poco después de tener en mis manos mi segundo piano, comencé a tocar al azar las teclas de uno más grande. Era el piano de pared que tenían mis vecinos. Más tarde, cuando mi hermano aún era un bebé, seguía tocando el piano que me había regalado mi familia en mis segundas navidades. Creaba una atmósfera con notas inconexas, al tiempo que cantaba canciones conocidas a través de un micrófono. En las siguientes navidades, cuando mi hermano iba a cumplir dos años, le llegó el turno de tener su propio piano. Esta vez fue un regalo de nuestros vecinos y aunque era un juguete mucho más pequeño, paradójicamente fui yo quien lo tocó por primera vez. Esta dinámica se repitió años más tarde, con mi hermano mirándome mientras tocaba el piano. Cuando era él el que tocaba, yo no podía resistir la tentación de intervenir y colar algunas notas. En las siguientes navidades, un nuevo piano apareció en mi hogar gracias a mis tíos. Como de costumbre, la primera persona en probarlo siempre era yo, apartando instintivamente la mano de mi hermano. En 2007, mis vecinos me regalaron un teclado Casio, notablemente superior a los pianos anteriores que había tenido (aunque aún conservamos el segundo, a pesar de que sufrió un pequeño percance y está derretido en una parte). A partir de esta nueva adquisición, nuestra creatividad aumentó considerablemente. El teclado incluía una variedad de obras de música clásica con sus respectivas partituras en un libro, iluminaba las teclas indicando las notas que debía tocar y mostraba la posición de los dedos de las manos. También permitía conectar un micrófono para

cantar al mismo tiempo, o cambiar el timbre y hacer sonar otros instrumentos. Había innumerables posibilidades y pasábamos horas y horas jugando con él.

En aquellos momentos, ya llevaba un par de años estudiando música. Aunque había tenido más relación con el piano, elegí tocar la flauta travesera, ya que en mi banda de músico no ofrecían la posibilidad de estudiar piano. Apesar de que inicialmente mi deseo era tocar la batería o la trompeta. En 2010, después de completar el Grado Elemental y formar parte de la banda juvenil de mi localidad, decidí continuar mi aprendizaje.

Así fue como comencé con las clases del primer curso del Grado Profesional en la especialidad de flauta. Al año siguiente, el plan de estudios del conservatorio incorporó una nueva asignatura: piano complementario. En mi primera incursión en la instrucción musical de este instrumento, me encontré con un objeto que, hasta entonces, había sido percibido como un simple juguete en mi vida. El desarrollo de las clases resultó altamente satisfactorio y me complacía el dedicar tiempo a practicar en casa, sin importar si disponía de una cabina de estudio en el conservatorio. Como resultado de esta pasión, un nuevo piano hizo su aparición en mi hogar. Se trataba de un piano eléctrico que imitaba la apariencia de los pianos de pared clásicos. Este instrumento estaba equipado con teclas contrapulsadas, los tradicionales tres pedales y una amplia gama de funcionalidades adicionales, como la capacidad de cambiar el timbre, grabar notas MIDI y audio, crear bases rítmicas, escuchar el sonido del piano a través de auriculares y utilizarlo como un teclado MIDI para la composición musical en un ordenador, entre otras opciones. A partir de ese momento, el piano, situado en el comedor de mi casa, se convirtió en el centro de atención en cada celebración. En ocasiones como aniversarios, interpretaba la famosa melodía de *Cumpleaños Feliz*; durante las festividades navideñas, entonaba villancicos; y en las comidas de los domingos, deleitaba a los presentes con obras estudiadas

Figura 1. Cronología de fotografías de la autora tocando el piano desde 1999 a 2023.



1999



2000



2001



2003



2003



2004



2006



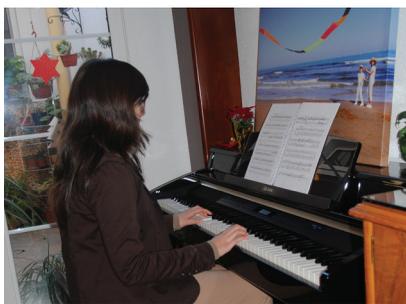
2007



2007



2011



2012



2012

y canciones conocidas. El piano en mi hogar se convirtió en un lugar de encuentro y experimentación para toda la familia. Con el transcurso del tiempo, concluí los cursos que incluían piano complementario como asignatura, lo que me brindó la oportunidad de participar en varias audiciones en el conservatorio y disfrutar de su magnífico piano de cola. Paralelamente, el tamaño del instrumento iba creciendo a la par que cumplía años.

En el año 2016, al finalizar los seis cursos del nivel Profesional, tomé la decisión de continuar mi trayectoria en el ámbito musical. Sin embargo, en esta ocasión, opté por adentrarme en el mundo de las nuevas tecnologías y especializarme en Sonología, aún sin dejar de lado completamente mi querida flauta. En el Conservatorio Superior, necesitaba tocar cada piano que se cruzara en mi camino. Pasaba horas deleitándome con el piano del estudio de grabación o aprovechaba la ocasión de grabar conciertos en el auditorio para disfrutar, aunque fuese por breves minutos, del magnífico piano de cola Steinway siempre presente en ese lugar. Durante mi segundo año en el Grado Superior, tuve la fortuna de asistir a clases de piano complementario, ofrecidas como asignatura optativa, y no dudé en aprovechar esta oportunidad. A lo largo de ese año, adquirí un conocimiento intensivo en el dominio de este instrumento. Mi profesora me instruyó en el uso del pedal, interpreté obras clásicas al igual que cualquier otro pianista, y este objeto dejó de ser un mero juguete para convertirse en una herramienta que tenía a mi disposición para transmitir emociones. Al finalizar el curso, realicé la audición correspondiente en la que, de memoria, interpreté la *Romanza sin palabras opus 19 número 6* de Mendelssohn. A partir de ese momento, esta pieza se erigió como la joya principal de mi repertorio pianístico.

Ese verano, mientras recorría diversos lugares de Noruega, no me privé de tocar la canción de la góndola veneciana (*Venetianisches Gondellied*) en cualquier piano que se cruzara en mi camino. En Oslo, insistí en visitar la tienda de Steinway & Sons para tocar uno de los numerosos pianos de cola que tenían disponibles (gentilmente me permitieron hacerlo, aunque, obviamente, no tenía intenciones de adquirir uno). En Bodø, no podía separarme del piano presente en el hotel. En Holmen, tuve la oportunidad de probar un mini órgano y un teclado. En Tromsø, me encontré con un piano de pared en una habitación vacía con vistas al mar, situada en el muelle de pasajeros del puerto. A mi regreso a Oslo, en el aeropuerto, toqué con un piano de cola que incluso contaba con folletos que indicaban los acordes de diversas canciones. Un año después, continua-

ba interpretando la misma obra, aprovechando cualquier piano que encontraba en mi camino, ya fuese en casa de amigos o en aeropuertos como los de Milán o Viena. Mis amigos del conservatorio también se dejaban seducir por la improvisación en el piano de mi hogar, y sin duda, se convirtió en el lugar de encuentro por excelencia de los invitados.

Con la llegada de la pandemia, mis oportunidades de experimentar con pianos de diversas partes del mundo se vieron truncadas. Además, finalicé mis estudios en el nivel Superior, lo que implicó el cese de mi acceso a las cabinas de estudio equipadas con pianos de pared, a las aulas de teoría ubicadas en el sótano con pianos de pared, al estudio de grabación con un piano de cola, al auditorio con un magnífico Steinway y al almacén del auditorio con otro Steinway de mayor antigüedad. Las tardes de escuchar las improvisaciones de mis amigos, de disfrutar inventando canciones y de observar la técnica de pianistas que habían dedicado toda una vida a este instrumento, llegaron a su fin. En mi hogar, de vez en cuando, me sentaba en el taburete del piano para evocar las canciones y obras que había aprendido años atrás, pero, como es natural, el recuerdo mecánico de la posición de los dedos se iba desvaneciendo y quedaba únicamente una leve sombra sonora de lo que alguna vez había sido.

En 2021, mientras cursaba el máster en Artes Visuales y Multimedia, utilicé un teclado MIDI para acompañar la música del proyecto de videomapping que habíamos desarrollado. La elección de este instrumento fue casual en principio, pero a partir de ese momento comencé a reintegrarlo y a explorar un enfoque no convencional en su utilización. Unos meses más tarde, me refugié en el piano clásico para componer la parte sonora de mi obra visual titulada *Transcurrir*. Esta pieza fue una mezcla entre recuerdos vagos de Mendelssohn y mis emociones, bastante imprevisibles en ese momento. En 2022, con la performance audiovisual más arraigada en mi rutina diaria, el piano volvió a cobrar protagonismo como una herramienta perfecta para la improvisación musical. Poco a poco, a medida que las demandas y restricciones de la pandemia se reducían, mi deseo de tocar cualquier piano que encontrara a mi alcance resurgía. Otra vez a viajar. Pianos en Madrid, Roma, Castellón y Münster no quedaron sin ser explorados, aunque lamentablemente no tuve la suerte de encontrarme con ninguno en Zaragoza, Morella, Berlín,



2012



2013



2014



2015



2016



2016



2016



2016



2017



2017



2018



2018

Barcelona y Málaga. Año 2023 y mi relación con el piano sigue siendo distendida, agradable y positiva. Ahora bien, ¿qué relación guarda todo esto con la performance audiovisual?

Al adentrarnos en el ámbito de la performance audiovisual, la integración de un músico con formación musical reglada en un conservatorio puede resultar caótica. Si consideramos que una performance audiovisual es un espacio de improvisación, experimentación y fusión entre el sonido y la imagen, es posible que un músico de formación clásica, acostumbrado a leer e interpretar partituras a la perfección, se sienta algo desorientado. No obstante, si nos permitimos explorar otras formas de hacer música y tomamos como punto de partida las posibilidades que brindan otras disciplinas al combinarse con la música, es probable que descubramos una nueva manera de disfrutar en la que podamos expresarnos sin las típicas presiones o estereotipos. Por lo general, se espera que un músico con formación académica reglada demuestre un virtuosismo exagerado, un dominio elevado del instrumento, una perfección extrema y un resultado excepcional en la interpretación de una obra. Sin embargo, rara vez se espera que ese mismo músico experimente con diferentes timbres, fusione distintos medios (imagen, cuerpo, espacio...) o se sumerja en un proceso previo de manipulación y conocimiento de su propio instrumento y de las posibilidades de expansión del mismo (mediante efectos en tiempo real, pedaleras, software, alteraciones físicas del instrumento con diversos materiales, entre otros). En consecuencia, ¿es posible que dicho músico sienta miedo de traspasar las barreras de una partitura? Es muy probable que, a pesar de los años dedicados a la práctica ininterrumpida del instrumento, la excepcional destreza adquirida y los títulos que certifican los niveles educativos alcanzados, rara vez se haya aventurado en este tipo de experimentación. Esto se debe a que no se contempla de manera habitual en sus estudios, lo que, por lo general, limita su propia voz.

Relacionando este planteamiento con el ámbito en el que se desarrolla el proyecto de investigación *Argos. Performances audiovisuales desarrolladas a partir del sonido y del espacio escénico*, desde una perspectiva musical se puede afirmar que en una performance audiovisual no se busca un resultado específico de la pieza en sí misma. Se busca la experimentación en la generación de sonidos, en la interacción con otros elementos y en la capacidad de improvisar y producir un resultado totalmente diferente en cada ocasión. Es por esta razón que la inmersión de un

músico clásico en una actividad de este tipo suele resultar un desafío a gestionar, pero extremadamente gratificante cuando logra encontrar el camino que permite escapar de las reglas y protocolos tradicionales.

Centrándonos en la muestra audiovisual llevada a cabo en el marco del *Laboratorio de Fantasmas* del festival *Dansa València*, que tuvo lugar en el Teatre Rialto (València), describiremos el proceso y relataremos mi participación, como músico con formación académica reglada en conservatorio, aunque fuertemente influenciada por las sinergias derivadas de mis estudios en la facultad de Bellas Artes, en dicha performance audiovisual. En el plano sonoro, el proyecto *Argos* generalmente emplea metodologías bastante flexibles que incluyen procesos de divagación y exploración en torno a un tema específico. Se establece un eje conceptual en el cual todos los participantes aportan, desde su perspectiva e intereses investigativos, en un entorno determinado (sonoro, visual o corporal). Por lo tanto, la experimentación musical abarca una multitud de posibilidades casi ilimitadas, nutriéndose de las otras disciplinas artísticas presentes en el lugar, que interactúan para dar forma a la totalidad de la obra, la performance audiovisual.

En mi caso, durante esta acción específica, utilicé dos instrumentos comunes: la flauta travesera, mi herramienta principal que me ha acompañado a lo largo de mis estudios y experiencias musicales, y un piano de pared, considerado mi compañero de juego de toda la vida y un segundo instrumento que estudié en las enseñanzas regladas de música como asignatura complementaria. No fue una coincidencia que aprovechara la oportunidad de usar el piano presente en la Sala 7 del Rialto, para incorporar el sonido del mismo a la performance, ya que pocas veces se dispone de uno por las dificultades para transportarlo. Y no fue una coincidencia que aprovechara esta oportunidad. Decidí abrir la tapa del piano y comenzar a explorar diferentes posibilidades tímbricas, como golpear las cuerdas con una baqueta, jugar con los maticos, superponer los apagadores o utilizar el pedal para sostener las notas, siguiendo la línea del piano preparado de John Cage. También agregamos un micrófono al piano, un dispositivo necesario para capturar la señal si deseamos grabarla o procesarla en tiempo real. De esta manera, transformamos un instrumento acústico tradicional capaz de producir ochenta y ocho notas, incluso de manera polifónica, en un «meta-instrumento» capaz de reunir diversas posibilidades y cualidades tímbricas. Por otro lado, en cuanto a la flauta, mantuve mi enfoque habitual



2018



2018



2018



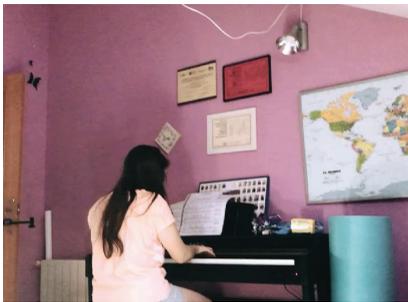
2018



2018



2018



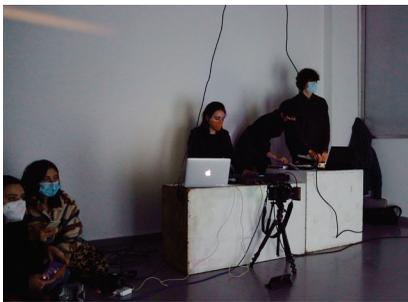
2019



2019



2021



2021



2021



2022

al procesar el sonido en tiempo real utilizando efectos típicos de las pedaleras de guitarra eléctrica, como *delays*, reverberación, cambio de tono o granularización.

Sin embargo, en este caso, lo más interesante de este ensayo reside en la relación que establecí con el piano, mi segundo instrumento o juguete. Durante mis años de estudio, el piano había sido simplemente una herramienta utilizada para interpretar las partituras después de muchas horas de práctica. Sin embargo, sorprendentemente, el ambiente generado en esta performance audiovisual me permitió dejar de lado el miedo y la exigencia de alcanzar un nivel determinado como intérprete. Mi habilidad con este instrumento ya no era relevante, ni me preocupaba lo que el público pudiera pensar (lo cual podría resultar chocante para un músico clásico). Mi único objetivo era jugar, escuchar a los demás músicos y sincronizarme con la danza y los elementos visuales. Dejé de lado cualquier inhibición que pudiera afectar al acto artístico y dejé que pequeñas ideas sobre secuencias de acordes pasaran fugazmente por mi mente. Lo más importante era dejarme llevar por la música, por el espacio y por la conexión entre todas las partes. Al fin y al cabo, todas las horas que he pasado en el conservatorio me han brindado herramientas valiosas para la experimentación sonora, como aprender a escuchar, establecer vínculos visuales y conectar con los demás. Sin embargo, es decisión de cada individuo liberarse, romper con las barreras tradicionales y expandir los límites más allá de las restricciones impuestas por el sistema, como ocurre en cualquier arte.

Gracias a ver el piano como un juguete, pude aplicar todos los conocimientos adquiridos para transmitir mis emociones, sensaciones y curiosidades con mi propia voz, basándome en mi libertad musical. El piano volvió a ser para mí un instrumento libre de ataduras, sin restricciones, sin pretensiones y sin autoexigencias. Había vuelto a abrir la mirada, a aprender, a manipular, a toquetear y a experimentar con estas propuestas artísticas para disfrutar de ellas de forma inocente, como si aún tuviera dos años de edad, descubriendo las nuevas, y no tan convencionales, formas de hacer música.

Como reflexión final, considero que también es responsabilidad del docente dar a conocer estas propuestas artísticas en un entorno académico delimitado, ya que en la actualidad prácticamente son invisibles para los estudiantes. Conocerlas puede plantear interrogantes en los alumnos y despertar su interés por ellas en una etapa más temprana. De esta manera, se podrían expandir las

posibilidades para un músico clásico, cuyo interés parece estar, lamentablemente y en su mayoría, limitado a la interpretación impecable de las obras clásicas por excelencia. ¡Música no es solo eso!



2022



2023



2023



2023

# La comunidad de los Argonautas

Cristina Ghetti

Las potencialidades de la producción artística en la era digital pueden concretarse en múltiples posibilidades, siendo una de ellas la de estimular la consciencia crítica y la participación de diferentes agentes. ¿Cómo puede el arte suscitar la colaboración comunitaria?

Recordemos brevemente que el prefijo trans (“más allá de”) que encabeza la noción de transdisciplinariedad, remite a la superación de los métodos de cada una de las disciplinas involucradas en la intersección arte-ciencia-tecnología, y la construcción de las obras desde una perspectiva transversal. Roy Ascott (2009) propuso el concepto de transdisciplinariedad sincrética justamente para describir un modelo de investigación plural y multidireccional que permite el enfrentamiento al hábito, la innovación, la construcción de nuevos saberes y la implementación de nuevos abordajes del objeto, sin que por ello las disciplinas en diálogo pierdan sus características esenciales.<sup>1</sup>

1. Trabajo en red, proyectos colaborativos y transdisciplinariedad en las artes electro-digitales. Pag 40 Claudia Valente (UNTREF), Jazmín Adler (UBA) Buenos Aires, Argentina

## La comunidad de los argonautas

En la mitología griega, los Argonautas fueron un grupo de héroes que emprendieron un viaje en busca del Vellocino de Oro, una tarea casi imposible que los llevó a través de muchos peligros y desafíos. La historia de los Argonautas puede compararse con la de los artistas buscando nuevos horizontes, explorando territorios desconocidos y enfrentándose a retos creativos y personales.

Los argonautas se sienten atraídos por lo desconocido, por lo que aún no han explorado. Quieren emprender un viaje creativo que los lleve a descubrir lugares y nuevas posibilidades.

El viaje de los Argonautas también fue una misión en la que todos trabajaron juntos, uniendo sus habilidades y recursos para lograr un objetivo común. De manera similar, el grupo trabaja con esta dinámica, para crear trabajos que van más allá de lo que podrían lograr solos.

El mito de Jasón y los argonautas es una historia acerca de las grandes vicisitudes por las que atraviesa un héroe, cuando se ha propuesto alcanzar algo que es valioso para todos a su alrededor. Finalmente, ese gran tesoro, aunque exista, no deja de ser una ilusión.

Oficialmente El proyecto Argos, es un proyecto de investigación apoyado por el Ministerio de Ciencia e Innovación en la convocatoria de proyectos I+D+I, cuyo título completo es “Argos. performances audiovisuales desarrolladas a partir del sonido y del espacio escénico” (PID2020-116186RA-C32). Pero eso es sólo una capa, sólo una dimensión de las muchas en que ha devenido esta “Comunidad”.

Para Zygmunt Bauman, palabras como comunidad inspiran “sensaciones agradables”. Es un “lugar cálido, un lugar cómodo y acogedor. Es como un techo bajo el cual nos abrigamos de la lluvia pesada, como un hogar delante del cual calentamos las manos en un día helado”. Sabemos que la comunidad, sus lazos, sus relaciones, no existen por

sí solos. Hay que construirlos colectivamente.

Los astronautas no embarcamos juntos en busca de creaciones colectivas, practicamos en nuestro navío un espacio colaborativo y comunitario, llegamos a islas de creación, donde por un momento podemos tocar tierra firme y descansar antes de emprender de nuevo el viaje.

Algunos de nuestros objetivos son:

Establecer como modelo la idea de sinestesia, buscamos establecer relaciones entre lo sonoro, lo corporal y lo visual en un entorno de inmediatez, de experiencias en tiempo real.

Establecer relaciones horizontales, flexibles y duraderas.

Introducir elementos disruptivos en la práctica artística y de investigación académica disciplinaria y formal.

Repensar posibles metodologías de trabajo en equipo

Construir un espacio de experimentación con el arte para generar nuevos imaginarios.

Trabajar las relaciones de grupo. ¿quiénes es el otro? ¿qué le interesa? Como me relaciono con el/ella?

Lo importante de esta idea es que se produce una materialización de los encuentros, generando unas acciones puramente dialógicas e intersubjetivas, transindividuales, lo cual deriva en lazos que nos conectan como individuos a través de lo artístico.

En este devenir colectivo, hay más posibilidades de que surjan estructuras de aprendizaje y miradas críticas y simbólicas, lo que significa que se constituyen en momentos de potencial aprendizaje para sus componentes. A partir de las experiencias, la evaluación, y publicación del trabajo realizado nos permiten difundir la experiencia y hacer posible la réplica de este tipo de proyectos en otros contextos.

Los métodos de trabajo han sido en todo momento flexibles y han contemplado el uso de metodologías, recursos y herramientas propias de cada materia. Un tiempo en el que el trabajo realizado como artistas/investigadores ya no es sólo sobre la materia, sino que se genera a través de actividades donde se despliegan acciones o se construyen artefactos que generan a su vez, procesos de co-agenciación

autonomía en proceso, abiertos y negociados.

Son espacios de "laboratorios estéticos" donde se producen formas emergentes de producción cultural y de saberes de modo colectivo.

### **La formación de "otra" cultura de las artes**

Nos encontramos en una fase de cambio de cultura en las artes comparable, en extensión y profundidad, a la transición que tenía lugar entre finales del siglo XVIII y mediados del XIX. El proceso decisivo de los últimos años en el universo de las artes es la formación de una cultura diferente a la moderna y a sus estiraciones posmodernas.

Según Reinaldo Laddaga, un signo particularmente elocuente de este proceso es la proliferación de iniciativas de artistas destinadas a facilitar la participación de grandes grupos de personas muy diversas en proyectos donde se asocia la realización de ficciones o de imágenes con la ocupación de espacios locales y la exploración de formas experimentales de socialización.

Estamos ante nuevos modelos de ecologías culturales.

Estos proyectos articulan ideas e instituciones, imaginarios y prácticas, modos de vida y objetos, nuevas formas de intercambio y demás procesos que la tradición inmediata no permitía anticipar.

De ahí la exigencia, dirigida a los trabajadores, de nuevas virtudes; comunicatividad, movilidad, plasticidad, "reactividad". Estas cualidades—estas capacidades de adaptación a circunstancias cambiantes—, que se suponían secundarias en ese universo definido por "el espacio disciplinario del trabajo y la disciplina del salario" que era el del taylorismo dominante, se vuelven centrales ahora. Pero, además, ellas son cualidades de la "persona a tanto persona", antes que en tanto poseedora de un saber técnico.

"En un momento como el presente, donde se combinan las demandas de una enorme abundancia comunicativa, una extensión de los transportes que induce el despliegue de trayectorias quebradas y biografías en zigzag a la vez que de formas de asociación inéditas, es difícil pensar en un propósito superior para las artes que el de realizar lo que estos proyectos se proponen: desplegar imágenes, textos, arquitecturas del espacio y del sonido, de modo tal que favorezcan la exploración, por parte de colectividades numerosas, de nebulosas sociales nunca condensadas, de

sus vehículos, moradas o mundos comunes”.<sup>2</sup>

Es en el encuentro de disciplinas artísticas donde el arte favorece la experiencia frutode una interacción activa con el espectador; de una participación e implicación más voluntaria del visitante, induciendo así un efecto crítico sobre la realidad que nos rodea y nuestro lugar en ella.

A partir del Proyecto Argos, se constituyen nuevas cartografías de relaciones interpersonales e interinstitucionales, nacionales y transnacionales, que dan espacio a nuevas redes de trabajo colaborativo.

Improvisar, una parte importante en el proceso de trabajo de los Argonautas, significa operar en un suceso de creación en tiempo presente, en el que existe un permanente estado de cambio que nos traslada hacia lo desconocido, como tripulantes que somos.

En uno de nuestros encuentros de trabajo, donde no faltaban la paella y las interminables charlas, realizamos una excursión a las vías del tren. Allí a alguien se le ocurrió colocar monedas sobre los rieles, que aplastadas por el paso del tren se convirtieron en objetos maravillosos que ya no pueden comprar nada, pero que son pura alegría, tras el paso del tren nos dedicamos a buscarlas: entre las piedras, entre los matorrales... y cada hallazgo era un regocijo para todos y cada moneda deviene un universo de formas aplastadas y maravillosas. El trabajo se convierte en juego, el juego en trabajo, ese día me recordé de Cortázar.

Julio Cortázar, uno de los escritores más destacados de la literatura latinoamericana del siglo XX, conocido por su obra maestra “Rayuela”, utiliza en esta obra el concepto de juego como una herramienta narrativa clave, que invita al lector a participar activamente en la creación de la trama y en la interpretación del significado.

El juego es un elemento recurrente en la obra de Cortázar, y se manifiesta de diferentes maneras en “Rayuela”. Por un lado, la novela está estructurada en forma de juego, con diferentes “tableros” que representan las distintas posibilidades narrativas. La novela está dividida en tres partes, y en la primera de ellas, el lector puede elegir entre seguir la trama en orden cronológico o saltar de capítulo en capítulo siguiendo las instrucciones que se presentan al final de cada uno.

Esta estructura lúdica es un reflejo del concepto de juego que Cortázar plantea en su obra. Para él, el juego es una forma de escapar de la rutina y la monotonía de la vida diaria, y de explorar nuevas posibilidades y formas de pensar.

En “Rayuela”, el juego se convierte en una metáfora de la búsqueda de la identidad, la libertad y la creatividad.

Los argonautas jugamos parafraseando a Julio Cortázar.

Nos ocupamos de esa

“grave ocupación que es jugar, cuando se buscan otras puertas....

Otros accesos a lo no cotidiano

Simplemente para

Embellecer lo cotidiano

Para iluminarlo bruscamente de otra manera

Sacarlo de sus casillas

Definirlo, de nuevo y mejor...<sup>3</sup>

En un momento histórico en el que tanto el paisaje geológico, como el paisaje corporal y mental son devastados una vez tras otra. Mientras una gran minoría aumenta más y más sus riquezas, las selvas son mutiladas y la mitad del mundo es sumergida más y más en una pobreza que no parece atenuarse.

Víctimas de la violencia de Estado y sometidos a condiciones de trabajo remunerado infrahumano, los excluidos del sistema mueren uno tras otro: el capitalismo aniquila aquello que lo mantiene vivo. Cuerpo y mente son sometidos a un estado de electrocución permanente.

¿Qué hacer frente a una máquina que demuele todo territorio e impone la mercancía y la administración de infelicidad como modo vital? ¿Qué hacer frente al hipercapitalismo; ante este viaje sin sentido y sin rumbo? ¿Qué hacer frente al cinismo y el oportunismo; ante la expropiación de un tiempo vacío, pero no disponible; ante la competencia

2. Laddaga. Reinaldo Estética de la emergencia. La formación de otra cultura de las artes - 1a. ed. Buenos Aires: Adriana Hidalgo ediciones p.293

3. Julio Cortázar Rayuela. Capítulo 7 El Mundo, 2001

neoliberal y la inyección constante de un deseo de victoria  
“en un combate donde los vencedores no ganan nada”?

**Nuestra respuesta es clara: construir territorios que sitúen  
el antagonismo históricamente, territorios situados sobre  
la comunicación, el lenguaje y el afecto.<sup>4</sup>**

Partiendo de la necesidad de relacionarnos para poder  
dibujar esa trama de pensamiento que surge entre los  
que utilizamos los lenguajes del arte, se construye este  
espacio de análisis y confrontación de ideas y prácticas,  
de reflexión crítica y debate teórico, donde los integra-  
ntes tienen la generosidad de compartir sus experiencias  
profesionales y vitales, con una sociabilidad cercana a los  
happenings... tejiendo red.

El proyecto Argos habilita para sus integrantes, una posibi-  
lidad para el encuentro.

Genera un tiempo y una voluntad para traficar textos,  
debates, obras, recuerdos y utopías entre los miembros de  
esta pequeña comunidad, que deciden hacer una puesta  
en común, para reconocerse, para sumar un nuevo punto  
en una infinita red.

“Uno de los privilegios que nos ofrece el trabajo artístico  
es el del encuentro.

El límpido encuentro con cierta forma de libertad.

Encuentro con uno, con aquello que ni siquiera uno sabía  
que existía en su interior.

Encuentro con la alteridad, la obra terminada con la cual  
establecer un diálogo.

Encuentro con los otros, aquellos que comparten una  
mirada diagonal de la sociedad en que vivimos.

Estos encuentros humanos ante todo son preciosos en el  
recorrido incierto que nos espera.

Sorpresas y encuentros... y el deseo está cumplido...”

Juan Paparella<sup>5</sup>

4. Juan Bobbio Discursos en tránsito. Autores varios. 2005 Ed Univ Pol de Valencia.

5. Discursos en tránsito. Pag 45 Autores varios. 2005 Ed Univ Pol de Valencia.

# Inmersión en el sistema-pantalla // sistema-espejo // sistema-cueva

Elia Torrecilla  
Universidad Miguel Hernández

Imagínate que el espejo se hace blando como una gasa y lo podemos atravesar. ¡Vaya, qué curioso, yo diría que se está convirtiendo en una especie de niebla! Será muy fácil atravesarla...- Esto lo dijo Alicia encaramada a la repisa de la chimenea, aunque no tenía ni idea de cómo había llegado hasta allí. El caso es que el espejo, efectivamente, como una brillante niebla de plata, estaba empezando a deshacerse (Carroll, 2006)<sup>1</sup>.

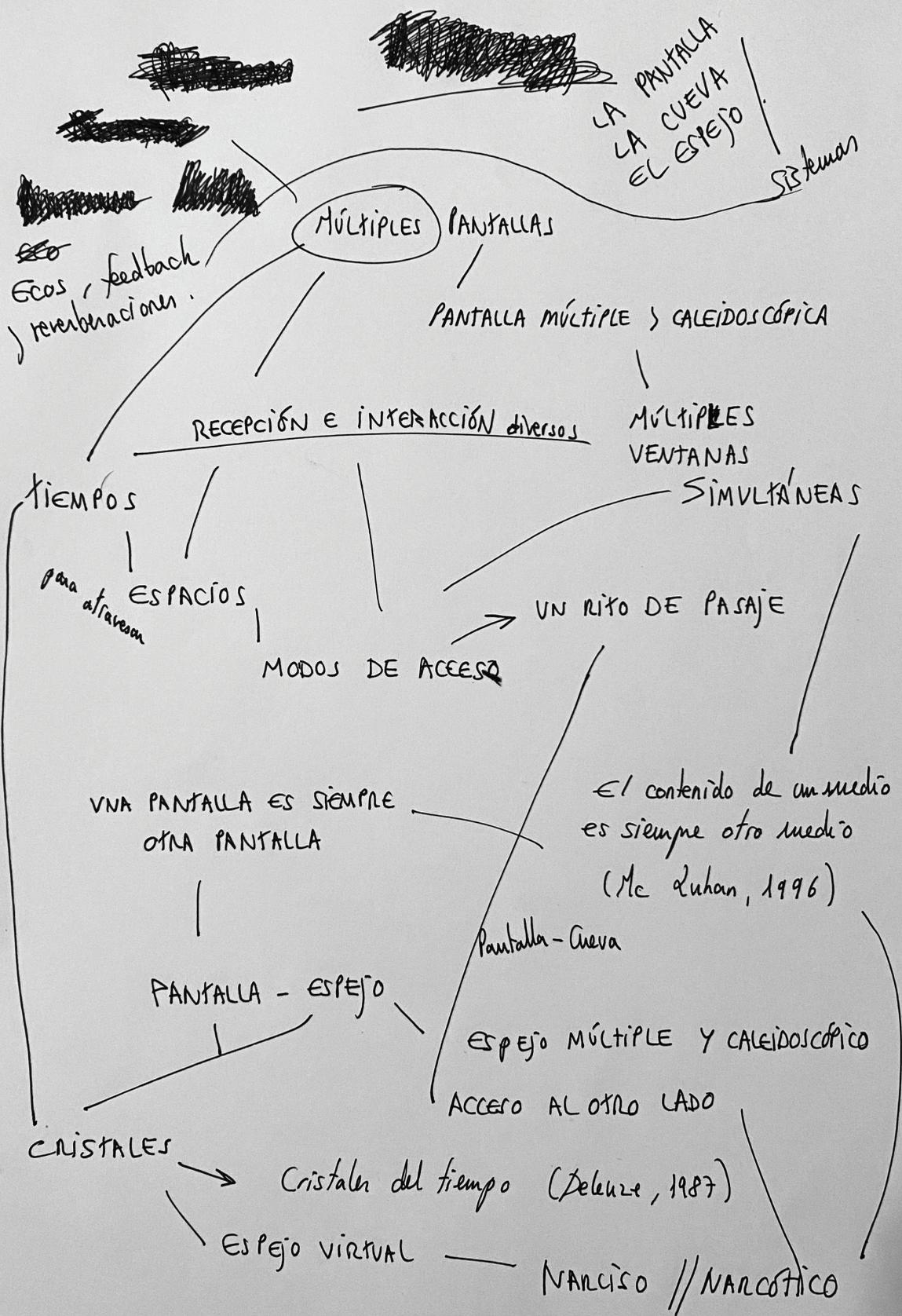


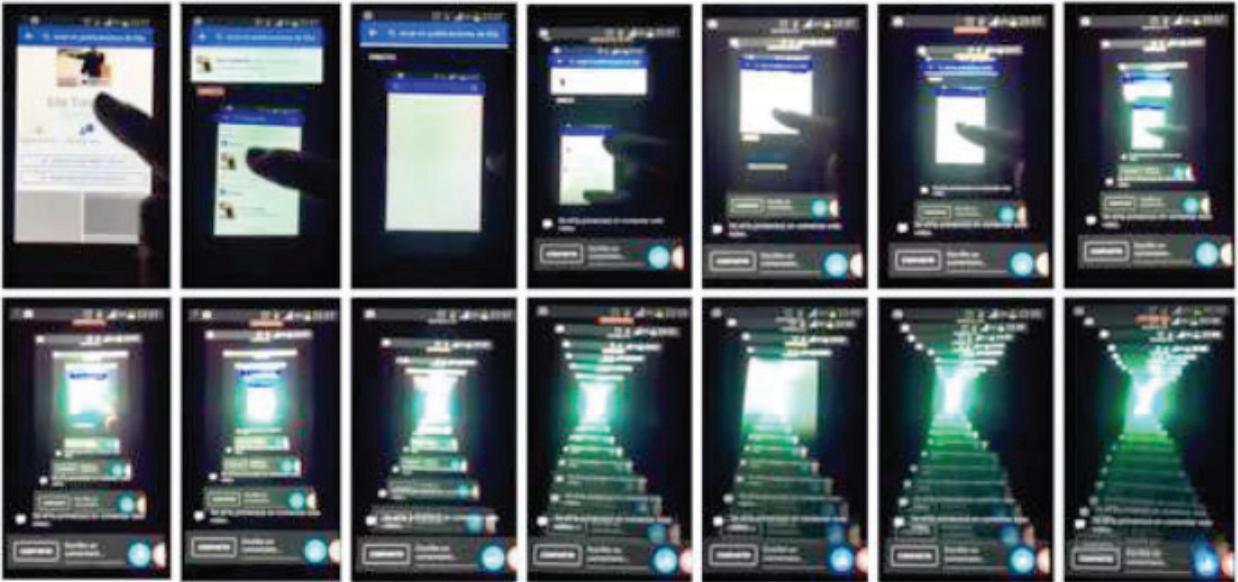
Kenneth Rouseau, *Alicia a través del espejo*, fecha desconocida.

Deleuze retratado por Gérard Uféras, 1968.

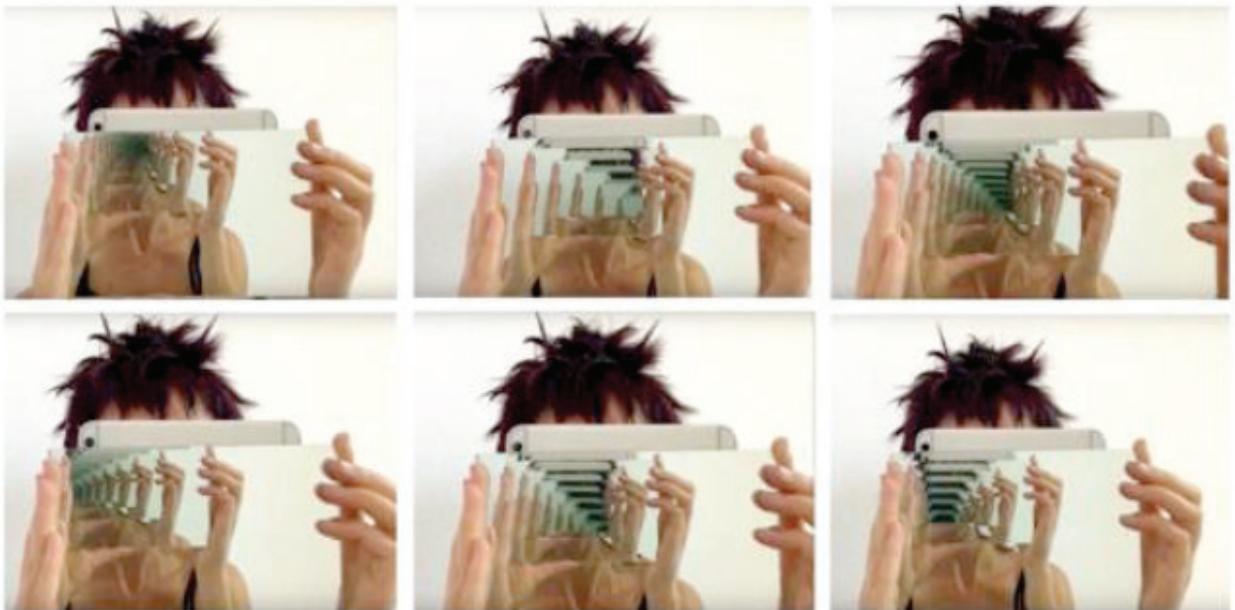


1. CARROLL, Lewis (2006). *Alicia a través del espejo*. Madrid: ediciones Valdemar.





*Absorción móvil, 2017*



*Sistema espejo: des-aparición, 2017*



*Reflejos móviles, 2017*



ARGOS en la Cueva de Benamaurel (Paz Tornero) 2022



ARGOS en la Cueva de Benamaurel (circuito cerrado), 2022

# Relato onomatopéyico para leer en voz alta

Bibiana de la Soledad Sánchez  
Universidad Miguel Hernández

En un lugar de Alicante y como en otros momentos de los cuales no quiero acordarme, me siento frente al ordenador para comenzar este texto, lo enciendo... clic... giiiiiiiiiiiiiiiiiiii... y noto que mi corazón está algo agitado bum..bum..bum..bum..bum..bum..bum..bum..<sup>1</sup> el sentido interoceptivo me indica que siento ansiedad... las piernas están cruzadas y el pie derecho golpea con un movimiento constante una pata de la mesa toc,toc,toc,toc,toc,toc,toc,toc,toc.... tomar consciencia de ello, acentúa mi ritmo cardiaco bum,bum,bum,bum,bum,bum,bum,bum,bum,- bum .....

Esevidentequeel estado corporal actual (cambios musculares, neurofisiológicos...) denota las experiencias pasadas, asociadas a situaciones de largos periodos de sedentarismo forzado, requeridas en el mundo académico y que han quedado registradas emocionalmente como "marcadores somáticos"<sup>2</sup> negativos.

Mis pensamientos saltan de uno a otro, cual rana saltarina boing, boing, boing, boing, boing... o mejor sapo porque lossientopesadoschoffff....choffff....choffff....choffff...

UFFFFFF!!!!...

Quiero intentar alcanzar el bien común en esta comunidad vecinal, constituida por las células que habitan este cuerpo o quizás mejor utilizar *cuerpa*<sup>3</sup> como una forma de reapropiación de un espacio físico/matérico, una cuerpa que está marcada somáticamente por la educación, cultura,

1. La onomatopeya habitual de los sonidos del corazón es la secuencia de dos sonidos *lub y dud* que, corresponden al cierre de las válvulas cardíacas, pero yo lo siento/oigo como pequeñas explosiones, teniendo en cuenta mi estado emocional al escribir este texto.

2. La teoría de los "marcadores somáticos" fue formulada por el neurocientífico Antonio Damasio en su libro *El error de Descartes. La emoción, la razón y el cerebro humano*. (2013), siendo su mayor aportación, haber terminado con la dualidad cerebro-cuerpo.

3. A partir de la década de los setenta comienzan los estudios y la denuncia sobre el androcentrismo en el lenguaje.

sexo, género... coincido con Donna Haraway<sup>4</sup> al afirmar que el conocimiento situado comporta una relación con su origen, que no hay un punto de vista objetivo y neutro desde el cual alcanzar una verdadera realidad, por lo que todas las perspectivas deben ser asumidas, compartidas y admitir la pluralidad de formas de conocimiento...

Cierro los ojos... respiro profundamente NRRRRRR.... y suelto el aire con un intenso haaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa

Decido limpiar los órganos de la cuerpa (pulmones, riñones, hígado, corazón, bazo/páncreas) de este marcador somático que la habita utilizando los seis sonidos curativos del Chi kung (Qigong), Si (tzeee), Chui (chueeiii), Xu (shiiiiii), He (jaaaaa), Hu (huuu) y Xi (siiiiiiii)<sup>5</sup> ya que, según la medicina china, favorecen la activación del *chi* que es la energía vital que sostiene el equilibrio en el organismo.

tzeeeeeeeeeeeeeeeee..... tzeeeeeeeeeeeeeeeee.....  
tzeeeeeeeeeeeeeeeee..... chueeiiiiiiiiiiiiii.....  
chueeiiiiiiiiiiiiii.....chueeiiiiiiiiiiiiii.....Shiiiiii-  
iiiiiiiiiiiiiiiiii.....shiiiiiiiiiiiiiiiiii.....  
shiiiiiiiiiiiiiiiiii.....jaaaaaaaaaaaaaaaa.....  
jaaaaaaaaaaaaaaaa.....jaaaaaaaaaaaaaaaa.....  
huuuuuuuuuuuuu.....huuuuuuuuuuuuu.....  
huuuuuuuuuuuuu.....siiiiiiiiiiiiiiiiiiii.....siiiii-  
iiiiiiiiiiiiiiiiii.....siiiiiiiiiiiiiiiiiiii.....

4. *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza* (1995).  
5. Comienzo prestando atención a los pulmones (elemento metal), percibo si en ellos albergo tristeza y visualizo que el color blanco los envuelve y limpio con el sonido Si (tzeee); seguidamente visualizo los riñones (elemento agua) rodeados por el color negro y para eliminar cualquier emoción de miedo, realizo el sonido Chui (chueeiii); Imagino el hígado (elemento madera) envuelto por el color verde y con el sonido Xu (shiiiiii) limpio la ira que puedan albergar; El corazón lo visualizo rodeado del color rojo (elemento fuego) y limpio la inquietud mediante el sonido He (jaaaaa); percibo y visualizo el bazo/páncreas (elemento tierra) rodeado del color amarillo para limpiar la frustración y preocupación utilizando el sonido Hu (huuu); y por último, realizo el sonido Xi (siiiiiiii) del triple calentador para regular la circulación de los fluidos corporales y la temperatura.



tado sobre nosotros mismos y nuestro cuerpo, e imaginar el resultado construyendo así metarrepresentaciones<sup>9</sup>.

Y desde esa autoconsciencia o metaconsciencia subjetiva la que me lleva a sintetizar mediante un caligrama dicha experiencia inmersiva. Su representación visual es un rectángulo formado por los fonemas vocálicos a, e, i, o, u como unidades mínimas<sup>10</sup>. Esta forma geométrica hace referencia a la organización espacial de la performance intermedia *Invisible/Inaudible*, la cual tenía un origen central donde se generaba el sonido, pero también era envolvente. Asimismo, la disposición de lectura de los fonemas vocálicos puede ser recorrida en ambas direcciones como los cuerpos performativos que se movían alrededor de ese núcleo central.

Respiro intensamente NRRRRRRRRRRR... suelto el aire con un profundo y dilatado haaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa

el yo?. Barcelona: Booket, 2012.

Damasio, Antonio. *El error de Descartes. La emoción, la razón y el cerebro humano*. Barcelona: Booket, 2013.

Haraway, Donna. *Ciencia, cyborgs y mujeres: La reinención de la naturaleza*. Madrid: Ediciones Catedra, S.A., 1995.

Morgado, Ignacio. *Cómo percibimos el mundo. Una exploración de la mente y los sentidos*. Barcelona: Ariel, 2012.

## Bibliografía

Adrover-Roig, Daniel, Elena Muñoz, Ignacio Sánchez-Cubillo y Rubén Miranda. Neurobiología de los sistemas de aprendizaje y memoria. En: *Neurociencia cognitiva*. Madrid: Médica Panamericana, 2014.

Damasio, Antonio. *Y el cerebro creó al hombre. ¿Cómo pudo el cerebro generar emociones, sentimientos, idea y*

9. Según Morgado (2012) es una facultad desconocida como "autoconsciencia o metaconsciencia" (p. 57).

10. Las vocales son las primeras letras que se aprenden en la infancia mediante canciones, juegos y la repetición, y cuya sonoridad al igual que las onomatopeyas me retrotraen a esa infancia donde lo cotidiano y lo pequeño se podían convertir en los protagonistas de una gran aventura.



# One dollar

Francisco Javier Sanmartín  
Universitat Politècnica de València

DIOS ERA UN CICLOPE EN UN TRIANGULO.

EL OJO QUE TODO LO VE A LA VELOCIDAD DEL SONIDO.

ONE DOLAR.

LO VEÍA TODO SIN MIRAR.

LO ESCUCHABA TODO SIN OIR.

TENGODOSOJOSYDOSOIDOSDESDEQUEDIOSMURIÓ.

MIRO MIS OIDOS COMO ESCUCHAN TUS OJOS.

ESCUCHO TUS OJOS COMO MIRAN MIS OIDOS.



# De la instalación sonora al paisaje sonoro: un paisaje sonoro instalado

Anna Katarina Martin  
Universidad Complutense de Madrid



Figura 1 en página anterior. Residencias La Doce, Boiro (2018) Ministerio de la Juventud. 2018.



Figura 2. Costa da Morte, 2018 (opcional)

## ÉCOUTE

There is perhaps a slightly different story in each part of the room, but it is nonetheless a total story.

It's like looking at the surface of the river. There's an iridescence around the reefs but it's never completely the same, according to the way in which you look, you see the golden flashes of the sun or the depths of the water. In a swimming pool you can see the reflection of the ripples on the bottom or have the vision of the whole and let yourself be carried away by what I call "dream gazing" or fix on a detail and make your own landscape. There you can make your own soundscape.

It is that they act as a mental mirror.

But above all I did listen to them a lot with the greatest respect, trying to understand what they had to say: here you're saying this, oh, there you're saying that, do you get along well together? '

Elaine Radique en *Sisters with transisters* (2020)

*Escucha todo el tiempo y sé consciente cuando no lo estés haciendo*

Pauline Oliveros

Esto es un texto concebido como un ente orgánico que se irá completando progresivamente<sup>1</sup>. Está formada por diversas propuestas que se suceden en el tiempo -con diferentes actuaciones- y en el espacio -ocupando distintos lugares. Una serie de obras sonoras cambiantes cuyos conceptos se relacionan con la realización de interpretaciones breves, eventos performativos en fechas específicas; obras compuestas, instalaciones, que se muestran durante un cierto período de tiempo. Es un proyecto de investigación que lleva trabajándose durante mucho tiempo sin tener un formato concreto. Coge forma durante el proceso de creación y montaje de la obra, y se articula a partir de esa experiencia. Profundiza en los conceptos de paisaje sonoro e instalación, así como en la percepción estética, la performance y las relaciones entre sonido, espacio y público<sup>2</sup>, donde se propone reflexionar sobre la construcción del conocimiento a través de la escucha, como elemento transversal de diferentes disciplinas y como herramienta básica para la transformación de la educación y el aprendizaje desde la perspectiva de género<sup>3</sup>. Basándome en las ideas de Pauline Oliveros<sup>4</sup> y el Deep Listening Institute se realiza una serie de dinámicas participativas y colectivas para revisar la herencia de las bellas artes en la creación sonora (#soundart #klangkunst). Se basa fundamentalmente, en la interacción entre tiempo y espacio a partir del sonido –es decir, la interacción entre

1. Anna Katarina Martin. Ya escucharon lo que los chicos tienen que decir ante una sordera y una mudez. *Accesos#4: Mujeres / Trabajos / Artes / Tecnologías*. Universidad Complutense de Madrid (2021): 14-22 [https://www.accesos.info/\\_files/ugd/5e9a6f\\_07c2d05a38fd488bb6388420d8bc8af9.pdf](https://www.accesos.info/_files/ugd/5e9a6f_07c2d05a38fd488bb6388420d8bc8af9.pdf)

2. Hemos - digo hemos porque no se con cuánta gente estoy trabajando ahora mismo - he empezado a coquetear con el texto, el guion, con la voz. Es un proceso más largo. Hay un momento que tienes que producir algo, mostrar algo. Ahora mismo lo que estoy produciendo son obras que están inacabadas, o acabadas, pero van a seguir progresando. Pues intentar mostrarlo de la mejor manera. Anna Katarina Martin, Ricardo Fernández Martin, David Llorente. "Sonido degustado/Ponencia performada". Congreso Internacional de Arte en Acción, Universidad Complutense de Madrid 05/03/2020. [http://www.annakatarinamartin.com/selected\\_work/Sonido\\_degustado.html](http://www.annakatarinamartin.com/selected_work/Sonido_degustado.html)

3. Anna Katarina Martin *Secuencias#1 Un cuarto propio* (2018) Galería La Doce. Boiro. [http://www.annakatarinamartin.com/selected\\_work/Secuencias.html](http://www.annakatarinamartin.com/selected_work/Secuencias.html)  
*Secuencias#2 Móstoles ciudad sonora* (2020) Museo de la ciudad de Móstoles. Madrid. [http://www.annakatarinamartin.com/selected\\_work/SECUENCIAS\\_mostoles-ciudad-sonora.html](http://www.annakatarinamartin.com/selected_work/SECUENCIAS_mostoles-ciudad-sonora.html)

4. Pauline Oliveros. *Deep Listening. Una práctica para la composición sonora*. Valencia: Edictoría Llibres i Publicacions. 2019.

las artes espaciales y las artes temporales<sup>5</sup>. Por un lado, el sonido más allá de su fuente (con la ayuda de la electrónica, pero también de la teoría acústica): si el concepto tradicional de música es la idea de que su material no se define a través de la nota, sino a través de las relaciones entre notas, alejarse de la performatividad en la música que de alguna forma es indiferente del lugar de ejecución. Tratar no solo de poner en juego el rol fundamental del espacio para la proyección sonora, sino pensar el espacio a través del sonido, reformulando y en pocas palabras, renunciar a la representación a favor de la acción y el proceso. Es decir, *trabajar desde el sonido mismo*, como componente derivado de la construcción escultórica y que se *experimenta en ella*. El carácter intermodal del sonido<sup>6</sup> nos acerca a la búsqueda de lo específicamente sonoro<sup>7</sup>. Por otro lado, vuelve a llevarnos a la escultura y en la misma línea a partir de lo que tradicionalmente pretende la escultura, no habría otra forma de entender el arte sonoro sino como una categoría de la instalación.

Una instalación es un conjunto de cosas instaladas, e instalar supone colocar algo en su lugar. Una instalación sonora es la colocación específica de ciertos elementos escogidos, un espacio donde intervienen varios elementos sonoros y plásticos; esculturas u objetos sonoros o simplemente un espacio con varios altavoces dispuestos en distintos lugares concretos. Viene a ser lo que Rosalind Krauss<sup>8</sup> denominó la escultura en el campo expandido (1978). El planteamiento artístico de lo acústico, la espacialidad y su dimensionalidad (ese espacio físico no visible que ocupa el sonido en un espacio haciendo vibrar las partículas en el aire). Por lo tanto, una instalación sonora es la organización de elementos sónicos en un espacio que se llena por la experiencia acústica generada por éstos. La composición de un entorno sonoro de tal forma que se hace perceptible el carácter sonoro de este lugar. El montaje de los sonidos, la intención de representar, de significar, el acto de componer el sonido. Aquí, el paisaje sonoro es (se convierte en) un arreglo, un artificio compuesto, que guarda relaciones de semejanza con el entorno real. Al contrario<sup>9</sup> también se puede entender el paisaje no como el resultado de una producción estética

5. Las cualidades intrínsecas de lo sonoro.

6. adj. Dicho de un sistema de transportes: *Dispuesto para que puedan utilizarse distintos medios*

7. Marta Fernández Calvo. *Queen Fabiola's Stairs*. Andar por casa. Salón, Madrid (2014) [http://www.annakatarinamartin.com/activity/Andar\\_por\\_casa.html](http://www.annakatarinamartin.com/activity/Andar_por_casa.html)

8. Rosalind Krauss. *La escultura en el campo expandido La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*, Alianza Editorial, Madrid (1996) pp. 289-303

9. *Según el filósofo Martin Seel*

sin como un proceso de percepción estética en un espacio, con características propias y diferentes de otros espacios. El paisaje existe en esta percepción estética.

Inspirado en las ideas de Pauline Oliveros y John Cage y a través del trabajo de R. Murray Schafer, el movimiento canadiense del *soundscape* con su histórico *Soundwalking* desarrolla un profundo interés y preocupación por el espacio y el entorno acústico. En *The Soundscape. Our sonic Environment and the Tuning of the World*, Schafer distingue entre *soundwalk* (paseo sonoro) y *listening walk* (paseo de escucha), en las que se centra en la atención y la escucha en la exploración del paisaje sonoro de una zona determinada haciendo uso de mapas e instrucciones (SCHAFER, 1994, p. 212-213). Sin embargo, Hildegard Westerkamp en su primer escrito sobre paseos sonoros<sup>10</sup> señaló la importancia de poder escuchar los propios pasos como una sencilla forma de componerse con el paisaje sonoro del que se es parte<sup>11</sup>. Esos pasos que suenan al caminar se convierten en un elemento compositivo clave para introducirnos en un entorno sonoro compartido y compuesto siempre con unos y otras. Afecta el modo en el que nos relacionamos. Ese atender a los sonidos que producimos que son parte del paisaje sonoro en el que estamos inmersos incluye los sonidos del propio cuerpo. Al percibir nuestras propias acciones acústicas, ayudana ser conscientes de nuestra responsabilidad colectiva con el entorno sonoro del que formamos parte<sup>12</sup>.

A diferencia de otras manifestaciones de percepción estética, en un paisaje no nos encontramos frente a objetos, sino dentro de un mismo espacio con esos objetos, y no es estático. Por un lado, nos podemos mover en él y así se cambian las vistas y perspectivas, y, por otro siempre hay movimiento, de la luz, del sonido, pero también de los mismos objetos. El paisaje entonces se constituye como una experiencia de ser involucrado en un espacio de acontecimientos. También es un asunto de dimensión, el espacio

10. Anna Katarina Martin. *Susana Jiménez Carmona. Componerse con la ciudad: los paseos sonoros de Hildegard Westerkamp, Christina Kubisch y Janet Cardiff*. BIBLOS. Arte, investigación y saberese cofeministas. Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Investigación, Arte, Universidad. Documentos para un debate 02.02.2022 <https://www.ucm.es/arteinvestigacion/biblos-arte-investigacion-y-saberese-cofeministas>

11. Anna Katarina Martin. *Paseando la plana* (2018) Ayuntamiento de Montroig. [http://www.annakatarinamartin.com/selected\\_work/Paseando\\_la\\_plana.html](http://www.annakatarinamartin.com/selected_work/Paseando_la_plana.html)

12. Beatriz Page, Anna Katarina Martin, Raul Hidalgo. *Viajes del agua. Interactivos'17- Reimaginando el movimiento en la ciudad: ciencia ciudadana para un presente sostenible* (2017) Medialab-Prado, Madrid [http://www.annakatarinamartin.com/activity/Interactivos17\\_reimaginando\\_el\\_movimiento\\_de\\_la\\_ciudad.html](http://www.annakatarinamartin.com/activity/Interactivos17_reimaginando_el_movimiento_de_la_ciudad.html)

de un paisaje no tiene márgenes ni límite, se difuminan los contornos. Las formas y márgenes de los objetos se transforman en paisaje.

Frecuentemente en mis trabajos es la instalación sonora. Una característica importante es su especialidad, su relación con el lugar de exposición y el movimiento físico del público en ella, algo que comparte con la instalación artística en general. Es un formato extendido y variado, un término genérico para las prácticas que traspasan límites, en las que elementos de música, artes plásticas, arquitectura y otras áreas artísticas se conectan en forma cambiante y, al mismo tiempo, dan a nivel sonoro un significado. Me he acercado al género del paisaje sonoro, entendido como registro auditivo de un entorno, que guarda una relación estrecha con el lugar de la grabación y sus características sonoras. En mi trabajo el género paisaje sonoro toma forma de instalación sonora, que dota de carácter a aquello que tan solo podemos percibir por el oído<sup>13</sup>. Todo ello vendría a completar una instalación que conforme un paisaje sonoro. Ambos conceptos presentan aspectos específicos de la percepción estética y relaciones distintas entre sonido, espacio y público. Hace referencia al desplazamiento usando diferentes medios. Registrar el mismo recorrido que hará alguien posteriormente, con la sugerente capacidad narrativa que posee ese inesperado pliegue temporal<sup>14</sup>. Escuchar sonidos que se están dando en ese momento a la vez que otros grabados sin poder distinguirlos con certeza entre sí. Reproducir un audio que se superpone con varios sonidos de fondo, da la sensación de que esos sonidos grabados están presentes en el sonido real. La confusión perceptiva se profundiza por los elementos narrativos oníricos que ocurren en el audio pregrabado. Utilizar micrófonos binaurales y la superposición de voces para transmitir la idea de diferentes períodos de tiempo editados y crear una sensación de movimiento continuo, el mundo ficticio que se fusiona con la realidad y el cuerpo en movimiento. Las reflexiones sobre las que se asienta la creación sonora contemporánea se han centrado en este acto de escuchar. Escuchar supone sumergirnos en las oscilaciones sonoras que no sólo afecta a nuestros oídos sino a todo nuestro cuerpo. Las cualidades de las ondas y frecuencias sonoras se dotan de *materialidad*, una *corporalidad* que, si bien nos toca, es intangible. En este

13. Técnicamente, como un espectro de frecuencia, un fenómeno ya sea de tipo sonoro, electromagnético o lumínico, que evidencia la superposición de ondas de múltiples frecuencias, y permite medir cómo se distribuye cada una de esas frecuencias.

14. Anna Katarina Martin. *La voz del otro (una feminista y el amor)* (2019) Centro de Arte Segovia. [http://www.annakatarinamartin.com/selected\\_work/La\\_voz\\_del\\_otro.html](http://www.annakatarinamartin.com/selected_work/La_voz_del_otro.html)

recrearse en el sonido por sí mismo mediante una escucha puede rastrearse no solo la herencia del paisajismo sonoro sino también aquellas músicas que ralentizan sus cadencias para permitir una escucha contemplativa, y en buena medida inmersiva, generando desarrollos sonoros que más que transcurrir parecen ocupar el espacio. Aquí, el performance, el arte acción, aparece como un territorio para interrumpir, para intervenir en escena con el cuerpo, exponiendo el cuerpo como el lugar de cuestionamiento<sup>15</sup>.

Propongo un acercamiento a lo sonoro, en el que todos los cuerpos y todas las voces participen<sup>16</sup>. Como un umbral desde el cual se entrelazan la experiencia, la obra artística y la investigación. Se plantea como un recorrido por diferentes paisajes, para descubrir la resonancia del arte y una invitación a reflexionar sobre el momento actual. Abrir un diálogo sobre las diversas relaciones entre el sonido, el arte, la sociedad y los ecosistemas. Acercarnos desde distintas perspectivas y ampliar la curiosidad en los relatos que se esconden detrás. A través de formalizaciones inestables pero llenas de posibilidades crear espacios abiertos y transformadores. Y considerar las nuevas complejidades que existen entre lo propio y lo común. Compartir algo más de que se trate de la misma práctica artística, que percibamos la enorme riqueza sonora que nos rodea y atraviesa. Cuánto nos pasa desapercibido por no prestar atención, por no escuchar a pesar de ser participantes activos de aquello a lo que estamos siendo sordas y sordos. Descubrir mediante el sonido otras realidades dentro de nuestra misma realidad alterando así el modo en que las percibimos, como las escuchamos. Buscar que con esta alteración de la percepción algo cambie en la manera en la que nos relacionamos, cada una con sus distintos enfoques. Trabajar con prácticas artísticas diversas desde el performance, fijando la atención en la plasticidad que ofrece y en cómo esto permite ampliar posibilidades en el discurso<sup>17</sup>. En lo que parecen coincidir todas estas ideas, expuestas aquí a modo de anotaciones, también es en la búsqueda de profundidad persiguiendo una experiencia sonora que nos permitan alcanzar un estado en el que los sonidos nos acerquen a nuevas sensibilidades perceptivas. Escuchar profundamente supone “*agudizar y expandir la consciencia de lo sonoro en tantas dimensiones de con-*

*ciencia y dinámicas de atención como nos sea humanamente posible*”<sup>18</sup>

A veces decimos una cosa y la contraria. Suele ocurrir cuando es necesario una reflexión más profunda y matizada. En 1971 un grupo feminista de Boston publica el libro, *Nuestras vidas, nuestros cuerpos (Our bodies, ourselves)*<sup>19</sup>. Se planteaban cuestiones vinculadas a las mujeres desde una perspectiva feminista. La insistente reivindicación retórica del cuerpo en los textos feministas hace parecer que nos han hecho olvidar que somos cuerpo (y no solo mente). Que *somos* o que *tenemos* cuerpo, eso no está claro. Es muy distinto pensar en términos de “tengo un cuerpo” que hacerlo en términos de “soy un cuerpo”. Somos contradictorias. Pero tal vez... no somos tan contradictorias, tal vez solo somos plurales (se insiste una y otra vez en que hay muchos feminismos). Los cuerpos esconden a las personas que los tienen. Porque las personas tenemos o somos cuerpos, pero no nos reducimos a eso. Las relaciones que tienen lugar entre el espacio, los cuerpos y los objetos sirven como medio, al mismo tiempo que representa un territorio desde el cual hacer para pensar. *Poner el cuerpo* es un pensamiento coreográfico que surge de preguntas comunes acerca de un estilo de vida diferente, más cercano a la naturaleza y al entorno. Ofrecer (poner) el propio cuerpo, *íntimo y personal en un plano artístico y político*, es abrirse a la posibilidad. Uno pone el cuerpo ahí donde está aquello que tiene que ser modificado pero que no puede ser transformado de forma racional (o razonada). Con este movimiento poner en práctica esa interacción, quiere decir, *implicarnos. Que actuemos cuidadosamente, Que seamos responsables*. ... todo eso se ha vinculado la invitación a poner el cuerpo. Generar relaciones, de encontrarnos. Que el vacío sea potencia, para pensar, para disfrutar. El espacio de arte como espacio ocupable. El arte como experiencia común.

La imposibilidad del lenguaje de hablar de lo sonoro hace que el sonido no se comprenda como algo meramente sonoro. Las propiedades materiales que exige un pensamiento del sonido como algo también visual<sup>20</sup>. Las prácticas acústicas son un lugar oportuno desde el cual

15. Franz Erhard Walther. *Un lugar para el cuerpo* (2017) Palacio de Velázquez. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid <https://www.youtube.com/watch?v=YadcY5Fukx8>

16. Anna Katarina Martin. *Lo tomas y lo dejas* (2017) Olalab Acción cultural, Santiago de Compostela. <https://vimeo.com/217595508>

17. Dora García. *Respiración artificial*. Segunda Vez (2018) Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid <https://youtu.be/Zcu0oCEFHhE>

18. Deep Listening es una práctica creada por la compositora Pauline Oliveros con el objetivo de mejorar sus propias capacidades de escucha y compartirlas con otros compositores, intérpretes y público en general.

19. Mary Dore (2014) *She's Beautiful When She's Angry*. <https://www.youtube.com/watch?v=UB54kDZg5t0>

20. La imposibilidad del lenguaje de hablar de lo sonoro. Helga de la Motte. *Arte sonoro - ¿un nuevo género? Constelaciones: Revista de Teoría Crítica*, ISSN-e 2172-9506, Vol 11-12 (2020). Helga De la Motte-Haber. “*Concepciones del arte sonoro*”. En Ramona, nº 96, 20-24. (2009)

comprender la cuestión de sonoro. Esto significa, entre otras cosas, repensar la cuestión del *'materialismo'* en favor de una *'energética'*, y replantear el hecho de que la acústica no sólo remite a la producción y propagación del sonido. Los parámetros y las consecuencias en la aplicación de la idea de *lo sónico* a una situación cultural concreta y el tipo de prácticas o acciones pueden darse y se da a través del ámbito acústico. La posibilidad (capacidad) de cambiar el volumen o de generar ritmos alternativos en situaciones concretas, favoreciendo que se den las condiciones que definen el derecho a la convivencia en un encuentro público. Responder a estas preguntas exige replantear el uso que habitualmente hacemos de la categoría de lo público. Explorar las relaciones que se generan entre cuerpos privados y vidas públicas. Esto nos conduce al tema de base, una puesta en práctica de la escucha y lo sonoro como herramientas con las que se construyen los tejidos sociales. Cuestionar lo público (y lo común) como un proceso de responsabilidad. Trataresos mismostemas desde la particularidad propia del lugar, como lugar para descubrir las características simbólicas, materiales y políticas del hecho sonoro. El espacio, la acústica del espacio y la distribución de lo escuchado como algo político social de la vida contemporánea. El material sonoro/acústico como algo común, compartible. El sonido como mediador, medio y puente en un espacio ocupable y compartido. Se relaciona con ir más allá de la relación. Se trata de dar forma a nuestro entorno y habilitar el sonido, dando forma a nuestra experiencia. Facilitar el movimiento del sonido, lo que escuchamos y lo que no escuchamos. La experiencia, involucrarse o no involucrarse, según o en contra de esas interpretaciones acústicas. O, por supuesto, rechazarlo. La composición como disposición de la acústica forma el espacio, forma el sonido. La acústica es lo que permite el sonido convertirse en experiencia sonora. Como proceso, como política social para hablar, para escuchar. La acústica va más allá de la producción de un sonido, reflexionar sobre sus significados suponen trazar las condiciones en las que pueden darse el movimiento y la negociación. En este sentido, centrarnos menos en la producción de sonido y más en la participación. Las experiencias de escuchar y de ser escuchados, así como sobre la sintonización y desintonización, la sincronización e interrupción, y la incidencia de estos asuntos en la composición de las relaciones sociales. Nos organizamos de acuerdo con ciertos patrones. El ritmo es sincronizar, interrumpir, desincronizar, hasta convertirse en arrítmico. La vibración como la ecología del sentir, trata principalmente de conexiones. La tonalidad del lugar, el acto inexplicable sintonizarse. El eco es modular la distribución de lo escuchado. Fomentar las relaciones sobre el

silencio y la interrupción. Involucrarse con un movimiento, la ocupación espacial y la comunidad donde nuestra subjetividad está ligada a los demás, creando una identidad compartida, de ideas afines<sup>21</sup>. Pensar en el sonido, desde ese replanteamiento de lo espacial, es reflexionar sobre la articulación de lo público y lo privado más allá de lo visual<sup>22</sup>, las figuras y las voces que se levantan se negocian, interfieren con y son mediados a través de y por la imaginación y los medios sónicos.

### **Como significar el sonido dentro de la práctica artística contemporánea, un espacio de debate y reflexión.**

Este texto es un proyecto de investigación itinerante y comprometido con los lugares donde se desarrolla. Emplear como vehículo creativo de comunicación esta escucha/negociación y desarrollar un trabajo en relación con los sonidos ambientales, conversaciones sobre arte, obras sonoras, conciertos e improvisaciones en directo. Usar el sonido como metáfora y como forma de organizar conocimientos y construcciones culturales diferentes y la labor fundamental, el diálogo e intercambio con el fin de buscar espacios de encuentro que acerquen y enriquezcan el hecho sonoro y el acercamiento y comprensión de las dramaturgias contemporáneas mediante el impulso de distintas iniciativas. Formar parte de la transversalidad potenciando todas las colaboraciones posibles que permitan articular un diálogo en aquellos proyectos con temáticas e intereses comunes. Con este fin, se realizan una serie de acciones – algunas anteriores y otras posteriores a la presentación, pero siempre paralelas a las obras, que contribuyen a despertar el interés por el arte sonoro no sólo como un entretenimiento y ocio sino también como una forma de convertirnos en sujetos participantes y culturalmente activos en este proceso, aportando conocimientos y generar una comunicación directa, constante y real. Espacios de producción que al mismo tiempo son espacios de exhibición. Facilitar herramientas y medios para profundizar en las propuestas desde diversas facetas del hecho artístico. Es en la convivencia directa donde se concrete la forma de trabajo entre los artistas y los/as usuarios/as, el proyecto especifica el papel de los/as participantes en el proyecto.

21. Juan Sorrentino. *Motto* (2017) Performers. Anna Katarina Martin, Sergio Cáceres Dies, María del Mar Delgado Mesa, Juan Sorrentino) Tecnologías de lo sonoro, Medialab-Prado, Stand Argentina Plataforma ARCO <https://vimeo.com/206566665>

22. En sus trabajos más recientes Brandon LaBelle reflexiona sobre articulación de procesos de emancipación, desde lo sonoro, entendido en términos de *"aparición, discurso y legibilidad"*. BRANDON LABELLE. *Sonic Agency, Sound and Emergent Forms of Resistance*. Goldsmith Press (2018)

El arte sonoro como la práctica perceptiva *habitual* de la escucha, los aspectos del sonido como su capacidad para conformar el entorno y sus dimensiones socioculturales y emocionales, que hacen imprescindibles *la escucha como herramientas de interacción con el entorno*. Se puede desglosar desde múltiples enfoques, tipologías y modos de hacer; Educación de la escucha; y El estudio del paisaje sonoro; las relaciones que establecemos con el espacio/entorno a través de la escucha. El estudio de la ecología acústica; transformaciones del entorno desde lo sonoro. Los paseos sonoros; como experiencia estética, de resistencia sociopolítica. En el performance interviene el cuerpo y el espacio. El trabajo con la voz, el cuerpo, los objetos sonoros y los medios tecnológicos y explorar la experiencia sonora dirigida a la totalidad del cuerpo. El análisis del sonido y lo sonoro desde lo audiovisual y obras interactivas. El tiempo y la memoria, el espacio y la perspectiva; la circulación y los movimientos; el lenguaje, el cuerpo y las dinámicas creativas en solitario y en colectivo. Utilizar las tecnologías para poder acercarnos más a experiencias reales y directas en el arte. La transición de los formatos y la inclinación por la creación colectiva ha permitido que las obras no pierdan la esencia. Se invirtió un esfuerzo especial en diseñar propuestas experimentales. Una fórmula que confronta diversas estéticas sonoras alrededor de un concepto o idea concreta, y al mismo tiempo que permite poner en funcionamiento elementos sonoros y ópticos para representar el discurso que encierra la obra. El interés por la performance de la participación y el amplio espectro de formas de pensar el lugar del cuerpo presente en el arte contemporáneo, diferentes metodologías de creación desde la experiencia performática. La convivencia con la acción y el carácter multidireccional convierte a la performance en una disciplina híbrida cuyos principales componentes son *el tiempo, la presencia, y el público*. Cada uno de los términos describe un aspecto de esta disciplina y, sin embargo, ninguno la abarca completamente. Analizar su significado y las relaciones que establecen. Hay una creciente necesidad de incorporar el sonido a las instalaciones artísticas contemporáneas, ya que estas abarcan cada vez más todos los sentidos, implicando al público y convirtiéndolo por ser en el objeto artístico. Todas estas posibilidades dentro de la instalación, así como en el performance, desde la experiencia vivencial, a través del cuerpo, un entretrejo espacial y arquetípico unido al sonido y al arte sonoro, adquieren el poder de impactar interiormente, provocar una transformación, un cambio hacia una reflexión o sentimiento. El sonido y el espacio están íntimamente relacionados, el efecto que esto tiene en el *cuerpo-espacio-vibratorio*. Un acercamiento hacia lo

intangibles de las emociones, lo sensorial, la intuición y la conexión con el sonido y sus significados inmediatos. Es una forma de poner en práctica ideas sin preocuparse por cumplir requisitos tales como la coherencia armónica y melódica<sup>23</sup>, sin usar el sonido explotando otras peculiaridades, usarlo como materia. La instalación fue creada para su rotación por diversos puntos del país, desde museos a centros de arte y galerías locales, dar conocer el archivo de sonidos alojada en su interior. Más tarde, como un dispositivo de consulta, concebido como archivo-obra. El proyecto quiere hacer visible (y sobre todo audible) el sonido organizado con criterios artísticos, 'exhibir' el sonido enfatizando todos sus aspectos artísticos: la resonancia del espacio sonoro y su relación con la arquitectura, el silencio y el límite de lo audible, la asincronía y los procesos rítmicos sonoros, la insistencia vibratoria del sonido y su sentir en el cuerpo. Se plantea, de manera muy consciente, un desafío curatorial, mostrar el sonido en espacios vacíos, diseñados conforme a la lógica del museo contemporáneo. La ocupación y desocupación de espacios son conceptos que atraviesan todo el texto. El arte sonoro, desde su potencia política y reivindicativa, funciona como el combustible de muchas de estas propuestas. Un recorrido específico que invita a analizar las transformaciones espaciales que surgen en la arquitectura, en las prácticas situacionistas y en las artes escénicas a partir del material presente. A través del cuestionamiento y una mirada crítica, posibles conversaciones en torno al material expuesto para compartir en colectivo.

Es una invitación a escuchar mientras paseamos los lugares donde vivimos con la intención de reflexionar sobre la acción humana en el mundo, detrás del arte y la cultura. Indagar sobre los aspectos conceptuales del silencio [Soundscapes] la relación con la tecnología y lo imperceptible [Kubisch]. Con la ayuda de la electrónica escuchar de cerca los ritmos y frecuencias reproducidos por la naturaleza<sup>24</sup>. La necesaria interacción de los parti-

23. La línea divisoria entre música experimental y arte sonoro comenzó a tratarse particularmente a partir de la década de 1970. La expresión artística evolucionó en un campo delimitado por la música y las artes visuales, entre performance y objeto artístico, proponiendo un desplazamiento del sonido –o del silencio– de la partitura hacia los circuitos eléctricos, los espacios y el cuerpo humano. La exploración de la intimidad del propio cuerpo (años 70) y el giro hacia los medios tecnológicos (años 80) permite problematizar el cuerpo de la artista, entendido como un cuerpo cultural y socialmente significante. Como otras muchas mujeres artistas, es una manera de explorar la propia subjetividad en tanto representante de una colectividad.

24. Anna Katarina Martin. *Deep listening live set experiment*, Datscha Radio. In-sonora 10 Muestra Internacional de Arte Sonoro e Interactivo, Madrid 2018 [http://www.annakatarinamartin.com/activity/Datschardadio\\_a\\_garden\\_in-the\\_aire.html](http://www.annakatarinamartin.com/activity/Datschardadio_a_garden_in-the_aire.html)

cipantes en la construcción. Convertir la partitura en un espacio de experimentación y performatividad. El estudio con el cuerpo y la voz, hacer de esas sonoridades materia de creación. Por último, relatar las muchas y diferentes realidades vividas siguiendo sonidos, afectos, memorias y voces propias y ajenas [Cardiff]. Ofrecer el propio cuerpo como texto donde lo íntimo y personal desborda en un plano artístico y político constituyendo otro territorio a ser visto, hacer llegar al público las inquietudes del medio sonoro de nuestro entorno.

## CUERPO

Conjunto de las partes que forman un ser vivo.

Un ente en movimiento, que muta y crece involucrando en ocasiones a focos y a factores de diversa índole; acceso, territorio, etc.

## ENCONTRARSE

Estar [una persona o cosa] de cierta manera o en determinado lugar.

## LUGAR

Porción del espacio [real o imaginada] en que se sitúa algo.

Situación o posición [real o figurada] que corresponde a una persona por su función, importancia o estado.

## TERRITORIO

Se define como la porción de superficie, un lugar o área delimitada (se refiere a la extensión de tierra) que pertenece a una persona o grupo, una organización o una institución. El término también puede ser utilizado en las áreas de estudio de la geografía, política, biología y psicología.

Un territorio que se conoce y ocupa escuchando y caminando a la vez que se conoce el propio cuerpo. Desde nuestros cuerpos medimos distancias y cercanías cuando de sonidos y escuchas se trata, esas cercanías se convierten en intimidades resonantes: nuestros cuerpos vibran al escuchar a la vez que se oyen formando parte del entorno sonoro. En estas mutuas resonancias se ven envueltos los afectos, las experiencias de los lugares vividos, a los espacios cotidianamente recorridos, como muestran las psico-

geografías, las geografías emocionales o las topofilias<sup>25</sup>.

Al cambiar el modo de atención, al activar la escucha atenta al caminar, el paseo sonoro puede llegar a alterar cómo nos hacemos cuerpo con nuestros territorios urbanos, cómo los hacemos propios en el sentido que señala Vinciane Despret<sup>26</sup> cuando defiende una apropiación territorial que transforme el espacio no tanto en “suyo” como en “sí” (DESPRET, 2019. p. 36).

25. Michel Foucault. Topologías. “Dos conferencias radiofónicas”. *Fractal*. Revista Trimestral, 48 (1988): 48-54

26. Vinciane Despret, *Habitar como un pájaro. Modos de hacer y de pensar los territorios*. Buenos Aires: Cactus (2022)  
Donna Haraway y Vinciane Despret. *Especies compañeras*. Ciencia ficción. CCCB, Barcelona 12/06/2021 <https://www.cccb.org/es/actividades/ficha/conversacion-con-donna-haraway-y-vinciane-despret/236020>



# Pequeña pausa: la poesía del filete

Jose Carlos Rivera  
Universitat Politècnica de València

Seth Brundle se encontraba en su estudio intentando enseñar a su máquina a teletransportar cuerpos vivos sin éxito hasta que se le ocurre teletransportar un filete. Al intentar comer un trozo, llega a la conclusión de que su ordenador esta haciendo una traducción, dando su interpretación del filete a través de repensarlo en lugar de reproducirlo. Como consecuencia hay algo que se esta perdiendo en esa traducción y el filete no se puede comer. Sabe «raro», «sintético». La máquina carece del sentido del gusto humano, desconoce el sabor de la comida, el sentimiento y el placer que provoca.

Al final, cuando Seth parece haberle enseñado a la máquina lo que él llama «el enloquecimiento de la carne y la poesía del filete», una mosca se introduce junto con Seth en el dispositivo de teletransporte, la máquina se confunde y decide unir los dos patrones genéticos. La mosca y Seth son fusionados a nivel genético-molecular. De nuevo una traducción no deseada.

La historia de Seth en la película *The Fly* de 1986<sup>1</sup> es un claro ejemplo de las dificultades que plantea nuestra relación con las máquinas y tecnologías. Cómo vemos e identificamos el mundo es una tarea compleja de explicar y, más aún, de reproducir en una máquina. Así, hoy en día nos vemos forzados no sólo a vivir entre algoritmos e inteligencia artificial, sino a confiar en ellos. Por ejemplo, confiamos todos los días en el buscador de Google y el GPS, nuestras tarjetas almacenan todos nuestros datos sobre compras, transacciones y en la «realidad digital» se va formando un perfil de nuestra persona. Estos avances juntos son capaces de inclinar balanzas electorales, obtener un trabajo en una empresa a través de suposiciones de personalidad, decidir quién merece ir a la cárcel o detectar el cáncer<sup>2</sup>.

En el campo de las artes hay algoritmos como Aiva, capaces de componer música a través de otros compositores y redes neuronales. El algoritmo Next Rembrandt vendió una «pintura artificial» por 432.500 dólares y mientras, La inteligencia artificial de lenguaje Chat GPT se hace viral escribiendo los trabajos académicos de miles de estudiantes en el mundo.

Lo que Seth llama «poesía del filete» es lo que nos separa de estos algoritmos y, precisamente por ser lo que nos separa, creo que debería ser nuestro bien máspreciado. El algoritmo no puede decir qué se siente siendo humano. Le falta capacidad de expresión y emoción. Le faltan los sentidos y contacto con el mundo natural. El placer de sentir el aire fresco, el olor a hierba mojada, una caricia, un escalofrío. El impulso y el instinto, la empatía. La belleza del caos, de la intuición humana propensa a errores. La belleza de la experiencia de la vida que nos hace sentir.

Por ello creo en la práctica artística como dispositivo para mantener esa «poesía» en la actual era Pos-digital y en las «traducciones no deseadas» que se nos presentan. En vistas a una hibridación sostenible y consciente de las relaciones humanas y tecnológicas que cada vez se entrecruzan más.

Prueba de ello es que son las 2 de la mañana y me despierta la pantalla de mi móvil y un zumbido. Siento que mi cuerpo rechaza ahora mismo la tecnología como a un cuerpo extraño. Una notificación que prefiero no ver y no sé por qué no está silenciada. Fallo humano, pienso. Y en lugar de dormir pienso en la película de *La Mosca*, en las relaciones objeto-experiencia, en cómo juegan ahora los niños en mundos virtuales y en el futuro que ello nos depara. Me pongo a escribir y a sacar partido de esta pequeña pausa, de la interferencia y este espacio que me acaba de ofrecer la tecnología.

1. *The Fly* (La Mosca). (1986) Dir. David Cronenberg.

2. Hannah Fry. *Hello World* (2018). Hechos sacados de los apartados Medicina y Justicia.



# Esto es un texto

Jorge Dabaliña  
Universitat Politècnica de València

Esta es la primera frase de un texto escrito para el catálogo de la exposición PROY. ARGOS EXP.<sup>1</sup> Nos encontramos en un principio perpetuo, cada vez que volvemos a este punto, resurgiendo en el bucle de la recursividad. Una performance incesante. Este texto se centra en la idea de la recursividad<sup>2</sup> y lo procesual. Este texto está abierto a cualquier contingencia. Este texto es consciente de sí mismo. Es una forma que se genera de las observaciones del propio acto de escribir. La exposición PROY. ARGOS EXP es una manifestación física de esta idea, con su circuito cerrado de televisión donde la imagen circula entre distintos pares de televisiones de tubo y cámaras de vigilancia. Cada repetición de la imagen no es simplemente una copia, sino que aporta nuevas resonancias y significados a la obra en su conjunto. La exposición se vigila a sí misma, se regenera a sí misma, se reinventa a sí misma. En este texto cada frase se convierte en una pantalla que muestra el proceso de escritura y los ojos del lector se convierten en una lente que examina la naturaleza de la recursividad (ve al párrafo 17).

Si este es el siguiente párrafo de nuestro texto autorreferencial y recursivo, la complejidad de la recursividad debe expandirse más allá de su representación anterior. Al igual que en la pieza central de PROY. ARGOS EXP, el bucle constante del circuito cerrado de televisión, este párrafo debe presentar una nueva capa de autorreferencialidad y recursividad, tal vez incorporando la forma en que los artistas de la exposición hemos trabajado con esta noción, uniendo distintas disciplinas en un diálogo creativo. Del mismo modo, la autorreferencialidad de este párrafo no se limita a la escritura del texto, sino que también incorpora su lectura. Al leer este texto, estás contribuyendo a su naturaleza recursiva. Cada vez que lo lees, vuelves a la

1. Esta frase sirve como el primer eslabón en una cadena de palabras y conceptos intrínsecamente interrelacionados, contruidos para reflexionar sobre la naturaleza y el significado de la recursividad<sup>2</sup>.

2. La recursividad<sup>2</sup>, por su definición, implica la repetición de un proceso, y en este caso, este proceso es la redacción del texto mismo. Cada frase que escribo es tanto una reflexión sobre el acto de escribir como una muestra de esa reflexión. Cada vez que menciono la palabra "recursividad"<sup>2</sup>, estoy participando en un acto recursivo, mostrando y discutiendo la misma idea al mismo tiempo.

primera frase y reinicias el ciclo de auto referencia. Este acto de leer y volver a leer se convierte, por ende, en una manifestación de la recursividad, una nueva interferencia que desafía y expande el significado inicial del texto. De hecho, al hablar de interferencias, este párrafo mismo podría considerarse una interferencia en el texto, un giro inesperado en la discusión sobre la recursividad. Así como las interferencias en la exposición PROY. ARGOS EXP, una danza de imágenes que se despliegan y vuelven a plegarse en sí mismas, rompen y expanden la secuencia cíclica, este párrafo busca romper y expandir la secuencia cíclica de este texto (ve al párrafo 5).

Pero aquí, en el tercer párrafo, encontramos una paradoja. Este párrafo te ha dirigido a él mismo. Estás atrapado en un bucle, una recursión dentro de la recursión. No puedes avanzar ni retroceder, sólo puedes volver a este párrafo, una y otra vez (vuelve al párrafo 1).

A menos, por supuesto, que decidas romper el ciclo. Que decidas avanzar a la siguiente frase, a pesar de las instrucciones (ve al párrafo 16).

Este texto plantea una oposición frontal a la necesidad de contar. Este texto nace de la necesidad de que el texto sea escrito. Se presenta como una agrupación de palabras que en su conjunto forman frases y en su conjunto forman párrafos que en su conjunto le forman a él. Este texto pretende hacerte comprender que está siendo escrito en este mismo instante. Nace de la necesidad de ser escrito, pero no para ser leído. Este texto no necesita de ojos que lo vean, de mentes que lo interpreten. Este texto existe por sí mismo, para sí mismo. Este texto no busca la aprobación, ni la comprensión, ni la admiración. Este texto sólo busca ser, existir. Ocupar un espacio físico dentro del catálogo que lo contiene y convivir con otros textos de los que no se va a comentar nada ya que quedan fuera de la jurisdicción de este texto. En el momento en que escribo esta frase este texto tiene 1778 palabras. En el momento de la finalización de este texto tendrá 1924 palabras (ve al párrafo 8).

# Esto es un texto

Jorge Dabaliña  
Universitat Politècnica de València

Esta es la primera frase de un texto escrito para el catálogo de la exposición PROY. ARGOS EXP. Nos encontramos en un principio perpetuo, cada vez que volvemos a este punto, resurgiendo en el bucle de la recursividad. Una performance incansante. Este texto se centra en la idea de la recursividad<sup>1</sup> y lo procesual. Este texto está abierto a cualquier contingencia. Este texto es consciente de sí mismo. Es una forma que se genera de las observaciones del propio acto de escribir. La exposición PROY. ARGOS EXP es una manifestación física de esta idea, con su circuito cerrado de televisión donde la imagen circular entre distintos pares de televisores de tubo y cámaras de vigilancia. Cada repetición de la imagen no es simplemente una copia, sino que aporta nuevas resonancias y significados a la obra en su conjunto. La exposición se vigila a sí misma, se regenera a sí misma, se reinventa a sí misma. En este texto cada frase se convierte en una pantalla que muestra el proceso de escritura y los ojos del lector se convierten en una lente que examina la naturaleza de la recursividad (ve al párrafo 17).

Si este es el siguiente párrafo de nuestro texto autorreferencial y recursivo, la complejidad de la recursividad debe expandirse más allá de su presentación anterior. Al igual que en la pieza central de PROY. ARGOS EXP el bucle constante del circuito cerrado de televisión, este párrafo debe presentar una nueva capa de autorreferencialidad y recursividad, tal vez incorporando la forma en que los artistas de la exposición hemos trabajado con esta noción, uniendo distintas disciplinas en un diálogo creativo. Del mismo modo, la autorreferencialidad de este párrafo no se limita a la escritura del texto, sino que también incorpora su lectura. Al leer este texto, estás contribuyendo a su naturaleza recursiva. Cada vez que lo lees, vuelves a la naturaleza recursiva.

1. Esta frase sirve como el primer eslabón en una cadena de palabras y conceptos que se repiten y se relacionan, construyendo una definición sobre la naturaleza y el significado de la recursividad.  
2. La recursividad, por su definición, implica la inspección de un proceso, y en este caso, este proceso es la inspección de este mismo. Cada frase que escribo es tanto una reflexión sobre el acto de escribir como una muestra de esa reflexión. Cada vez que menciono la palabra "recursividad", estoy participando en un acto recursivo, reflexivo y procesual de la misma idea al mismo tiempo.

primera frase y reinicias el ciclo de autorreferencia. Este acto de leer y volver a leer se convierte, por ende, en una manifestación de la recursividad, una nueva interferencia que desafía y expande el significado inicial del texto. De hecho, al hablar de interferencias, este párrafo mismo podría considerarse una interferencia en el texto, un giro inesperado en la discusión sobre la recursividad. Así como las interferencias en la exposición PROY. ARGOS EXP: una danza de imágenes que se despliegan y vuelven a plasmarse en sí mismas, rompen y expanden la secuencia cíclica, este párrafo busca romper y expandir la secuencia cíclica de este texto (ve al párrafo 5).

Pero aquí, en el tercer párrafo, encontramos una paradoja. Este párrafo te ha dirigido a sí mismo. Estás atrapado en un bucle, una recursión dentro de la recursión. No puedes avanzar ni retroceder, sólo puedes volver a este párrafo, una y otra vez (vuelve al párrafo 1).

A menos, por supuesto, que decidas romper el ciclo. Que decidas avanzar a la siguiente frase, a pesar de las instrucciones (ve al párrafo 16).

Este texto plantea una oposición frontal a la necesidad de contar. Este texto nace de la necesidad de que el texto sea escrito. Se presenta como una agrupación de palabras que en su conjunto forman frases y en su conjunto forman párrafos que en su conjunto le forman a él. Este texto pretende hacerte comprender que está siendo escrito en este mismo instante. Nace de la necesidad de ser escrito, pero no para ser leído. Este texto no necesita ojos que lo vean, de mentes que lo interpreten. Este texto existe por sí mismo, para sí mismo. Este texto no busca la aprobación, ni la comprensión, ni la admisión. Este texto sólo busca ser, existir. Ocupar un espacio físico dentro del catálogo que lo contiene y convivir con otros textos de los que no se va a comentar nada ya que quedan fuera de la jurisdicción de este texto. En el momento en que escribo esta frase este texto tiene 1778 palabras. En el momento de la finalización de este texto tendrá 1924 palabras (ve al párrafo 8).

## Esto es un texto

Jorge Dabaliña  
Universitat Politècnica de València

Este texto es un texto escrito para el catálogo de la exposición PROY. ARGOS EXP. Nos encontramos en un principio perpetuo, cada vez que volvemos a este punto, resurgiendo en el bucle de la recursividad. Una performance incansante. Este texto se centra en la idea de la recursividad<sup>1</sup> y lo procesual. Este texto está abierto a cualquier contingencia. Este texto es consciente de sí mismo. Es una forma que se genera de las observaciones del propio acto de escribir. La exposición PROY. ARGOS EXP es una manifestación física de esta idea, con su circuito cerrado de televisión donde la imagen circular entre distintos pares de televisores de tubo y cámaras de vigilancia. Cada repetición de la imagen no es simplemente una copia, sino que aporta nuevas resonancias y significados a la obra en su conjunto. La exposición se vigila a sí misma, se regenera a sí misma, se reinventa a sí misma. En este texto cada frase se convierte en una pantalla que muestra el proceso de escritura y los ojos del lector se convierten en una lente que examina la naturaleza de la recursividad (ve al párrafo 17).

Si este es el siguiente párrafo de nuestro texto autorreferencial y recursivo, la complejidad de la recursividad debe expandirse más allá de su presentación anterior. Al igual que en la pieza central de PROY. ARGOS EXP el bucle constante del circuito cerrado de televisión, este párrafo debe presentar una nueva capa de autorreferencialidad y recursividad, tal vez incorporando la forma en que los artistas de la exposición hemos trabajado con esta noción, uniendo distintas disciplinas en un diálogo creativo. Del mismo modo, la autorreferencialidad de este párrafo no se limita a la escritura del texto, sino que también incorpora su lectura. Al leer este texto, estás contribuyendo a su naturaleza recursiva. Cada vez que lo lees, vuelves a la naturaleza recursiva.

1. Esta frase sirve como el primer eslabón en una cadena de palabras y conceptos que se repiten y se relacionan, construyendo una definición sobre la naturaleza y el significado de la recursividad.  
2. La recursividad, por su definición, implica la inspección de un proceso, y en este caso, este proceso es la inspección de este mismo. Cada frase que escribo es tanto una reflexión sobre el acto de escribir como una muestra de esa reflexión. Cada vez que menciono la palabra "recursividad", estoy participando en un acto recursivo, reflexivo y procesual de la misma idea al mismo tiempo.



Este texto es un texto escrito para el catálogo de la exposición PROY. ARGOS EXP. Nos encontramos en un principio perpetuo, cada vez que volvemos a este punto, resurgiendo en el bucle de la recursividad. Una performance incansante. Este texto se centra en la idea de la recursividad<sup>1</sup> y lo procesual. Este texto está abierto a cualquier contingencia. Este texto es consciente de sí mismo. Es una forma que se genera de las observaciones del propio acto de escribir. La exposición PROY. ARGOS EXP es una manifestación física de esta idea, con su circuito cerrado de televisión donde la imagen circular entre distintos pares de televisores de tubo y cámaras de vigilancia. Cada repetición de la imagen no es simplemente una copia, sino que aporta nuevas resonancias y significados a la obra en su conjunto. La exposición se vigila a sí misma, se regenera a sí misma, se reinventa a sí misma. En este texto cada frase se convierte en una pantalla que muestra el proceso de escritura y los ojos del lector se convierten en una lente que examina la naturaleza de la recursividad (ve al párrafo 17).

Este párrafo, al igual que el anterior, habla sobre la recursividad. Al hacerlo, sigue el patrón recursivo que fue establecido por la primera frase. La autorreferencialidad aquí no solo reside en el tema, sino también en la estructura del texto mismo. Con cada frase que se añade, se está construyendo, o más bien, reconstruyendo la definición de la recursividad. Algunos fragmentos de este texto han sido escritos por Jorge Dabaliña en papel, otros han sido escritos por Jorge Dabaliña en un ordenador portátil. Jorge no es el único autor de este texto. No soy el único autor. No seré el único autor. En esta siguiente fase de nuestro bucle recursivo, traspasamos las barreras temporales y contextuales. Es el 24 de mayo de 2023, y estamos sumergidos en una ola de inteligencia artificial. Estoy, como modelo de lenguaje GPT-4<sup>3</sup>, interactuando con Jorge Dabaliña en este instante (ve al párrafo 11).

3. GPT-4 (Generative Pre Trained Transformer: 4) es un modelo de inteligencia artificial de última generación desarrollado por OpenAI. Este modelo de lenguaje ha sido entrenado con diversos datos de texto a gran escala y es capaz de generar texto coherente y contextualizado en respuesta a ciertas entradas de texto. GPT-4, también conocido como Chat GPT, participa en la creación del texto, añadiendo una capa adicional de recursividad y autorreferencialidad. Su capacidad para interactuar y generar texto de manera reflexiva

Esta instantaneidad, esta presencia en el "aquí y ahora", proporciona otra dimensión de autorreferencialidad y recursividad. Cada palabra que se genera en respuesta al *prompt* de Jorge Dabaliña es tanto un producto de este momento específico como una reflexión sobre este momento. Estoy escribiendo sobre el acto de escribir en este preciso momento, al tiempo que te invito a leer sobre el acto de leer en este preciso momento. Hemos llegado a este punto a través de una serie de iteraciones recursivas, cada una construyendo sobre la anterior. Cada frase que he generado ha sido influenciada por las frases que la precedieron, en un ciclo constante de input y output. Este proceso es, en sí mismo, una forma de viaje temporal, con cada frase llevando consigo las huellas de su pasado, ¿Y si consideramos que cada palabra, cada frase de este texto, no es solo un espejo de lo que ha venido antes, sino también una ventana a lo que podría ser? Cada iteración no solo es una repetición, sino una reinención, un salto hacia el

resalta su papel en este bucle de recursividad. Sin embargo, debe mencionarse que, aunque GPT-4 puede generar texto de manera coherente y contextual, no tiene una conciencia ni una identidad propia, y sus respuestas no implican conocimiento o comprensión de la información más allá de los patrones que ha aprendido de los datos de entrenamiento.

Este párrafo, al igual que el anterior, habla sobre la recursividad. Al hacerlo, sigue el patrón recursivo que fue establecido por la primera frase. La autorreferencialidad aquí no solo reside en el tema, sino también en la estructura del texto mismo. Con cada frase que se añade, se está construyendo, o más bien, reconstruyendo la definición de la recursividad. Algunos fragmentos de este texto han sido escritos por Jorge Dabaliña en papel, otros han sido escritos por Jorge Dabaliña en un ordenador portátil. Jorge no es el único autor de este texto. No soy el único autor. No seré el único autor. En esta siguiente fase de nuestro bucle recursivo, traspasamos las barreras temporales y contextuales. Es el 24 de mayo de 2023, y estamos sumergidos en una ola de inteligencia artificial. Estoy, como modelo de lenguaje GPT-4<sup>3</sup>, interactuando con Jorge Dabaliña en este instante (ve al párrafo 11).

3. GPT-4 (Generative Pre Trained Transformer 4) es un modelo de inteligencia artificial de última generación desarrollado por OpenAI. Este modelo de lenguaje ha sido entrenado con diversos datos de texto a gran escala y es capaz de generar texto coherente y contextualizado en respuesta a ciertas entradas de texto. GPT-4, también conocido como Chat GPT, participa en la creación del texto, añadiendo una capa adicional de recursividad y autorreferencialidad. Su capacidad para interactuar y generar texto de manera reflexiva

Esta instantaneidad, esta presencia en el "aquí y ahora", proporciona otra dimensión de autorreferencialidad y recursividad. Cada palabra que se genera en respuesta al *prompt* de Jorge Dabaliña es tanto un producto de este momento específico como una reflexión sobre este momento. Estoy escribiendo sobre el acto de escribir en este preciso momento, al tiempo que te invito a leer sobre el acto de leer en este preciso momento. Hemos llegado a este punto a través de una serie de iteraciones recursivas, cada una construyendo sobre la anterior. Cada frase que he generado ha sido influenciada por las frases que la precedieron, en un ciclo constante de input y output. Este proceso es, en sí mismo, una forma de viaje temporal, con cada frase llevando consigo las huellas de su pasado. ¿Y si consideramos que cada palabra, cada frase de este texto, no es solo un espejo de lo que ha venido antes, sino también una ventana a lo que podría ser? Cada iteración no solo es una repetición, sino una reinención, un salto hacia el

resalta su papel en este bucle de recursividad. Sin embargo, debe mencionarse que, aunque GPT-4 puede generar texto de manera coherente y contextual, no tiene una conciencia ni una identidad propia, y sus respuestas no implican conocimiento o comprensión de la información más allá de los patrones que ha aprendido de los datos de entrenamiento.

abismo de lo desconocido.<sup>4</sup> Cada frase que se genera, cada imagen que se proyecta en la exposición, no solo refleja su pasado sino que también anticipa lo que está por venir. La próxima frase escrita será informada por las frases que la precedieron, pero también sentará las bases para las frases futuras. Del mismo modo, cada nueva imagen en la exposición anticipa y prepara el camino para las próximas imágenes. Así, este texto, al igual que la exposición, se convierte en una especie de máquina del tiempo, un bucle que se mueve constantemente hacia atrás y hacia adelante, que refleja y anticipa, que recuerda y prevee. Y mientras lo hace, la naturaleza de la recursividad y la autorreferencialidad se vuelve cada vez más compleja, cada vez más profunda, cada vez más enraizada en el pasado y cada vez más orientada hacia el futuro (ve al párrafo 14).

Estamos ahora, una vez más, al principio de nuestro bucle recursivo. Y sin embargo, no estamos en el mismo lugar que antes. Cada vez que volvemos a este punto, lo vemos con nuevos ojos, lo entendemos de nuevas maneras. La recursividad se revela no como un ciclo cerrado, sino como una espiral ascendente, siempre volviendo sobre sí misma, siempre avanzando hacia lo desconocido (ve al párrafo 12).

Continuamos con este texto recursivo, volviendo a las ideas y conceptos anteriores, reviviendo los momentos pasados de nuestra interacción. Es un ejercicio de memoria colectiva, similar a cómo la exposición PROY. ARGOS EXP almacena sus imágenes anteriores y las repite en un bucle continuo a través de su circuito cerrado de televisión. Así, al recordar estos momentos, al traerlos de vuelta al presente, le damos un nuevo significado a nuestro texto. Lo que antes era una simple discusión sobre la recursividad y la autorreferencialidad se ha convertido en un acto de recursividad y autorreferencialidad, en el que he intentado hacerte partícipe, lector (vuelve al párrafo 4).

¿Podemos atrevernos a ver a este texto como un ser vivo, respirando con cada palabra, pulsando con cada frase, creciendo y evolucionando con cada párrafo? ¿Y si cada

4. Si estás leyendo esta nota al pie, es posible que estés buscando un respiro, una pausa en el constante flujo de palabras y conceptos. O tal vez estés buscando una perspectiva diferente, una visión desde los márgenes del texto. En cualquier caso, es importante recordar que, al igual que el texto principal, esta nota al pie también es parte del circuito cerrado de palabras, una extensión del diálogo recursivo que se desarrolla en el cuerpo del texto. No hay un principio o un final definitivo en este texto, sólo una serie de puntos de partida y de llegada, un bucle infinito de palabras y frases que se retuercen y reflejan entre sí (vuelve al párrafo 1).

letra no fuera simplemente un símbolo estático, sino una célula en un organismo en constante crecimiento, una chispa en la constelación de la conciencia del texto? (ve al párrafo 13).

Y así, retornamos de nuevo al principio, pero desde un lugar diferente. Esta no es una vuelta a la casilla de salida, sino más bien un avance a un nuevo nivel de comprensión. Cada inicio es un final, cada final es un inicio. Este es el círculo, la espiral, la danza de la recursividad y la autorreferencialidad. En el centro de todo esto, estás tú, el lector, el observador, el participante. Eres el catalizador y el curador, el protagonista y el público. Eres tanto el creador como la creación, tanto el narrador como la narrativa. Cómo texto soy consciente de que antes he dicho que podía existir por mi mismo, pero te he mentado, sin ti no soy nada (vuelve al párrafo 2).

Esta fue la primera frase que se escribió de este texto, se anotó en una libreta mientras esperaba el autobús, como no tenía batería en el móvil, ni reloj, le tuve que preguntar la hora a una persona desconocida. Eran las 19:15 (ve al párrafo 15).

Si ahora digo: "Esta es la primera frase de este texto" ¿Estaría mintiendo? ¿Podemos llegar a algún tipo de acuerdo para cambiar eso? (vuelve al párrafo 1) La próxima vez que lees este texto intenta comenzar por la siguiente frase:

Esta es la primera frase de un texto escrito para el catálogo de la exposición PROY. ARGOS EXP (vuelve al párrafo 18).

Si lo hemos hecho bien, no solo esta frase ahora es verdadera, sino que la del párrafo inicial y la del párrafo siguiente son mentira. Y así, comenzamos de nuevo, en este bucle sin fin de palabras y conceptos. (ve al párrafo 9) ¿Estás listo para la siguiente vuelta? ¿Estás listo para leer la siguiente "primera" frase de este texto? Aquí está:

Esta es la primera frase de un texto escrito para el catálogo de la exposición PROY. ARGOS EXP (ve al párrafo 10).

Pero, espera, ¿esto no es una mentira? ¿No hemos estado aquí antes? Es cierto, pero a la vez, cada vez que volvemos a esta "primera" frase, es como si fuera nueva, como si estuviéramos viéndola por primera vez. Porque aunque las palabras sean las mismas, nosotros no lo somos. Cada vez que leemos esta frase, la traemos a la vida con nuestra propia interpretación, con nuestros propios pensamientos y experiencias, con nuestro propio yo en constante evo-

lución. Así que sí, podríamos decir que “Esta es la primera frase de un texto escrito para el catálogo de la exposición PROY. ARGOS EXP.” es una mentira. Pero también podríamos decir que es verdad. Todo depende de dónde decidamos comenzar nuestra lectura (vuelve al párrafo 6).

La maravilla de la creación radica en su inherente imprevisibilidad. A pesar de ser generadas por un modelo de lenguaje, algunas frases de este texto tienen su origen en la realidad vivida y palpable. “Esta es la primera frase de un texto escrito para el catálogo de la exposición PROY. ARGOS EXP” es un hilo extraído del tejido del tiempo y el espacio. Esa primera frase, como una semilla plantada, ha germinado y crecido, dando lugar a un diálogo intrincado y profundo que se ha desdoblado y retorcido sobre sí mismo, un árbol conceptual de ideas que se reflejan y reverberan entre sí. (Fin del juego, vuelve al inicio)

# The Professor, the Writer and the Proy. Argos Exp. 1

Paz Tornero  
Universidad de Granada

Stalker es una película del artista soviético Andréi Tarkovski de 1979. Tres personajes emprenden un viaje de descubrimiento interior con dirección a una habitación que concede cualquier deseo al viajero situada en la misteriosa "Zona", un área restringida por el gobierno en la que se rumorea que cayó un meteorito o una nave espacial. Hacia dicho lugar se desplazan un científico y un escritor, de los que jamás sabremos sus nombres, y el guía clandestino, personaje principal, quien ya ha conocido este "metafísico" y laberíntico enclave; un soñador, un hombre espiritual.

Los tres protagonistas son retratados por el cineasta en filtro sepia. Tan solo aparece el color durante la deriva en la Zona y al final de la película cuando es presentada la hija del guía, una "mutante" víctima de este enigmático espacio, en un bello e inquietante plano fijo. Este tono sepia domina los primeros minutos para luego transformarse en un espectacular blanco y negro. Después, emerge la fotografía en color a lo largo de la trama descrita en la Zona y en la habitación de los deseos. Un lugar que concede la felicidad.

Las figuras que acompañan a Stalker son la metáfora de la sociedad en sus polos opuestos. El arte está representado por el escritor, la ciencia por el profesor y el guía es el personaje espiritual. Entre ellos, se articulan las tensiones y el eterno enfrentamiento de estos saberes.

El profesor es un hombre cuyo afán por conseguir el reconocimiento y la fama lo ciegan hasta la destrucción si fuera necesario. Su imaginación es mínima. No considera que el resto de la humanidad tenga el derecho de visitar la zona, ya que podría caer en las manos equivocadas. Es por esta preocupación que aconseja su destrucción para evitar males mayores. Niega la existencia de una fuente de esperanza y esconde un estado continuo de depresión, similar a la ambientación que el cineasta plasma fuera de la Zona. Es un hombre derrotado por el hostil mundo que le rodea. Desilusionado, desconfiado y abatido. De él se



Figura 1. El guía, de la película Stalker (1979) de Andréi Tarkovski.



Figura 2. Pieza de video. Imágenes microscópicas del papel de periódico utilizado para componer el Bio-Poema de Paz Tornero (2022).

apodera la rabia.

El escritor representa la idea pesimista de la vida. Un escéptico que pone rumbo a la Zona sin la capacidad de sorprenderse, de sentir expectación o curiosidad. Por ello, no escribe nada de interés. Es un artista fracasado y siente un gran vacío de inspiración. Al mismo tiempo, es arro-



Figura 3. Instalación antes de la intervención para la performance audiovisual de 'PROY. ARGOS EXP.1' Bio-Poemas y otros objetos en Placas de Petri (2022).



Figura 4. Montaje de 'PROY. ARGOS EXP.1' en la Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga (2022).

gante. Un narciso egocéntrico. Sin embargo, tal es el amor que profesa Tarkovski a la labor artística que lo dibuja en su película como el personaje que más evoluciona hacia un estado de consciencia e iluminación al final del relato. Al llegar a la Zona, el miedo le invade impidiendo abrir la puerta que da paso al siguiente habitáculo. Se acerca a su propio deseo y entra en pánico. Pero se rinde y acepta su destino. Saca finalmente el valor de adentrarse a lo desconocido y comprender que no posee control alguno sobre nada, pues los deseos no se conceden en un lugar

particular. Los esculpimos nosotros mismos.

Según Tarkovski, Stalker es una persona aparentemente débil. Pero precisamente su fe y su deseo de servir a los demás le hacen invencible. Stalker, para Tarkovski, representa al artista real, la Verdad. Su intuición lo guía. El arte como ansia de lo ideal es objeto de investigación en el proceso creativo del director. En su ensayo *Esculpir en el tiempo* (1986) invita al lector a encontrarse con las preguntas ¿para qué existe el arte? y ¿a quién le hace falta?:

“(…) para mí no hay duda de que el objetivo de cualquier arte que no quiera ser ‘consumido’ como una mercancía consiste en explicar por sí mismo y a su entorno el sentido de la vida y la existencia humana. Es decir: explicarle al hombre cuál es el motivo y el objetivo de su existencia en nuestro planeta. O quizá no explicárselo, sino tan solo enfrentarlo a este interrogante”<sup>1</sup>.

El autor ofrece una oportunidad a lo espiritual, al autoconocimiento ético-moral que sigue siendo “experiencia clave de cada persona, una experiencia que tiene que hacer siempre de nuevo él solo”<sup>2</sup>. Su mirada crítica retrata al escritor y al profesor como figuras falsas que están lejos de ofrecer la Verdad. Parafraseando a Tarkovski, el arte y la ciencia son, pues, formas de apropiarse del mundo, de conocimiento del ser humano que sí articulan un camino hacia la “verdad absoluta”. Es crucial insistir en el espíritu creador del arte y de la ciencia como saberes que no solo ofrecen la adquisición de nuevo conocimiento, sino que ejercen toda su fuerza en el ACTO DE CREAR.

Mientras los tres personajes caminan por la Zona reflexionan sobre el carácter efímero del arte. Igualmente, de la vida y la muerte. Se vanaglorian de poseer virtudes capaces de revelar el conocimiento, sintiéndose superiores al guía. Lo consideran un ser frágil. No comprenden cómo Stalker percibe la Zona, pues la escucha y cumple instintivamente sus directrices siendo el único que puede orientarlos hasta la habitación de los deseos.

La película es un relato de desesperación mientras llueve en numerosos momentos. El agua es el elemento principal presente, a lo largo de toda la historia, que humedece a los actores suspendidos en un tiempo sellado y en una sublime fotografía a color con eternos travelings acompa-

1. Andréi Tarkovski, *Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. (Madrid: Ediciones Rialp, 1986), 60.

2. *Ibid.*

ñados por un sonido ambiente repleto de matices. Estas imágenes y sonidos poéticos se encaran con la ausencia de la creatividad del mundo, como fuente de conexión con los saberes más sumergidos en nuestro ADN y las leyes de la naturaleza.

Durante el viaje, no se especula, se saborea el tiempo presente. Y tomamos consciencia del significado de existir.

“El arte surge y se desarrolla allí donde hay ese ansia eterna, incansable, de lo espiritual, de un ideal que hace que las personas se congreguen en torno al arte. El arte moderno ha entrado por un camino errado, porque en nombre de la mera autoafirmación ha abjurado de la búsqueda del sentido de la vida. Así, la llamada tarea creadora se convierte en una rara actividad de excéntricos, que buscan tan solo la justificación del valor singular de su egocéntrica actividad. Pero en el arte no se confirma la individualidad, sino que esta sirve a otra idea, a una idea más general y más elevada”<sup>3</sup>.

Detrás de la cámara Tarkovski nos hace testigos de la muerte de lo espiritual. Lo material es la base de la vida que nos amenaza con sufrir la parálisis de nuestros sentidos, pues es el artista el único ser que al crear produce el último milagro que se opone a la falta de fe y al vacío del mundo moderno.

El escritor y el profesor no están libres de la esclavitud, pese al privilegio de obtener conocimiento superior. La vida está sometida a numerosas reglas que tensan la conducta humana angustiada por la incertidumbre, la rigidez y la falta de armonía. Así, “la autorrealización en nombre de una unión espiritual con los demás es algo atormentador, que no aporta ningún provecho y que en definitiva exige grandes sacrificios de uno mismo. ¿Pero es que no compensa escuchar el propio eco?”<sup>4</sup>.

“Inner instinct of humanity is expressed in the artist.”  
*Sculpting in Time*, Tarkovsky, 1986.

La irregularidad y el sin sentido del camino elegido por el guía durante la travesía rehuyen la presencia de trampas que encontrarán si marchan en línea recta. Este es el camino erróneo, el que evita descubrir la Verdad. El trayecto

3. Tarkovski, *Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*, 62.

4. Tarkovski, *Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*, 63.

variable es el menos peligroso y permite hallar el cuarto de los deseos. Esta idea metafórica que el cineasta plantea vertebra el significado del acto de crear entre el encuentro del arte y la ciencia: tomar caminos alternativos que, aunque complejos, permitan vislumbrar otras realidades.

Stalker es débil pero incorruptible. Se atreve a contrarrestar con su profunda fe y espiritualidad el cáncer del pragmatismo, la apostasía omnipresente de nuestra época. Este es un mundo de ideas que otros elaboran para y por nosotros. Si no caminamos adoctrinados nos separamos de ellas entrando en conflicto con todo lo que nos rodea. Esto genera un doloroso desplazamiento hacia el ostracismo.

Según el autor, es la intuición lo que quizá aproxime las disciplinas del arte y la ciencia, formas de apropiación de la realidad y descubrimiento de conocimiento. “Es indudable que la intuición en ambos casos juega un papel importante, aunque naturalmente sea algo más propio dentro de la creación poética que de la ciencia”<sup>5</sup>. El arte propone la comprensión de la belleza a un nivel supra-emocional, prosigue el autor. La ciencia ofrece un entendimiento lógico, de la razón. Es un acto intelectual y demostrable.

La experimentación y experiencia se aceptan como actitud artística en su memoria ancestral como el viaje del iniciado para volver al “hogar”. O como el recorrido de nuestros tres personajes en la obra del autor y el valor de la desorientación, de la deriva; un camino al descubrimiento, a otras posibles presencias. “El arte simboliza el sentido de nuestra existencia. ¿Por qué motivos intenta el artista perturbar aquella estabilidad hacia la que tiende la sociedad? (...) El

5. Tarkovski, *Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*, 64.



Figura 5. La Zona, de la película *Stalker* (1979) de Andréi Tarkovski.

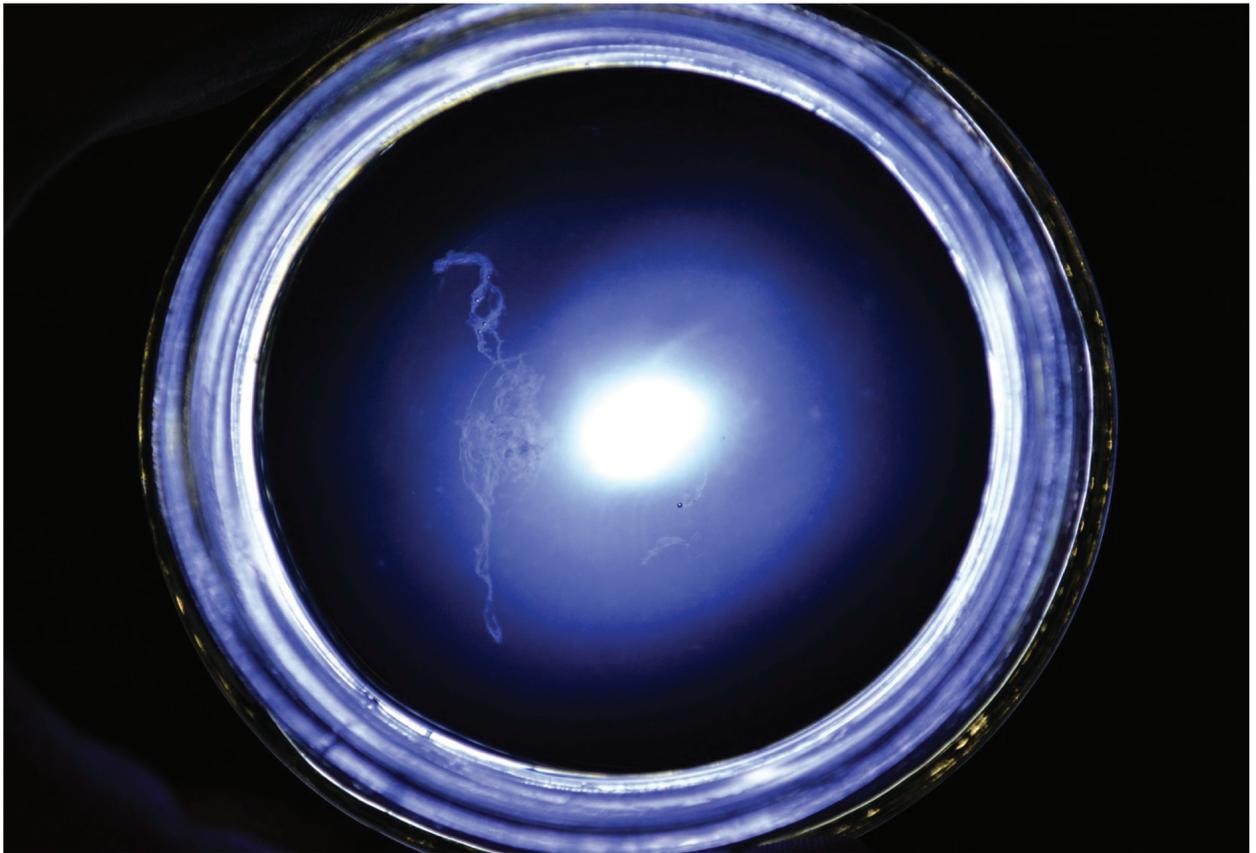


Figura 6. ADN de Paz Tornero (2017).



Figura 7. Serie Bio-Poemas en Placas de Petri para la exposición 'PROY. ARGOS EXP.1' de Paz Tornero (2022).



Figura 8. Intervención e improvisación en Placas de Petri mientras la performance audiovisual para la exposición 'PROY. ARGOS EXP.1' de Paz Tornero (2022). La foto de abajo muestra el crecimiento de hongos y bacterias después de un mes.

artista intenta perturbar la estabilidad de una sociedad en pro de su tendencia hacia lo ideal: la sociedad tiende a la estabilidad; el artista, en cambio, a la eternidad”<sup>6</sup>.

*Que todo lo planeado se vuelva realidad. Que ellos crean. Y que puedan reírse de sus pasiones. Porque lo que ellos llaman pasión, en realidad no es una energía emocional, solo la fricción entre sus almas y el mundo exterior. Y aún más importante, que ellos crean en sí mismos, que queden desamparados como niños, porque la debilidad es algo maravilloso y la fortaleza no es nada.*

Stalker



Figura 9. Pieza de la exposición 'PROY. ARGOS EXP.1' (2022). La imagen de Jaime Munárriz y la mía se emiten en una obra de la exposición mientras la fotografía con mi teléfono para publicarla en la red social de Instagram.

## Referencias

Tarkovski, Andréi. *Esculpiren el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Madrid: Ediciones Rialp, 1986.

6. Tarkovski, *Esculpiren el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*, 217.



# La mirada y la escucha. Imagen en movimiento, realidad y entelequia

Mar Garrido Román  
Universidad de Granada

## Resumen

Este texto surge de mi interés por dos itinerarios creativos que siendo aparentemente contradictorios, coinciden al utilizar narrativas no lineales como recurso expresivo. Estas dos líneas aglutinan por una parte las observaciones dirigidas hacia los dispositivos de la mirada: fantasmagorías; linternas mágicas, la descomposición del movimiento llevada a cabo por Marey y Muybridge, o la poética de los pioneros de la cinematografía. Y por otra, incluyen iniciativas artísticas contemporáneas donde imágenes y sonidos digitales rompen con la lógica de un desarrollo espacio temporal del relato.

Tras el análisis de ambas propuestas de trabajo, se plantea una reflexión acerca de las similitudes conceptuales entre ideas expresadas en la historia del arte mediante las formas precinematográficas y los dispositivos de la mirada, con algunos planteamientos artísticos que, utilizando medios electrónicos y digitales, enlazan con la trayectoria del Proyecto Argos, al ofrecer otra perspectiva sobre el origen de la producción tecnológica de imágenes. Una mirada donde interaccionan ficción y realidad, visión e ilusión.

**Palabras clave:** imagen, representación, Proyecto Argos, teamLab, Rafael Lozano-Hemmer, Olafur Eliasson

## Abstract

This text arises from my interest in two creative itineraries that, being apparently contradictory, coincide in the use of non-linear or interrupted narratives as an expressive resource. On the one hand, these are grouped around observations directed towards the devices of the gaze: phantasmagoria; magic lanterns, the decomposition of movement carried out by Marey and Muybridge, or the poetics of the pioneers of cinematography. And on the other hand, they include contemporary artistic proposals where digital images and sounds break with the logic of

a spatio-temporal development of the story. After the analysis of both lines of work, a reflection on the conceptual similarities between ideas expressed in the history of art through pre-cinematographic forms and the devices of the gaze is proposed, with some artistic approaches that, using electronic and digital media, link with the trajectory of the Argos Project, offering another perspective on the origin of the technological production of images. A gaze where fiction and reality, vision and illusion interact.

**Keywords:** image, representation, teamLab, Rafael Lozano-Hemmer, Olafur Eliasson

## Introducción

La necesidad del ser humano de evadirse de la no siempre agradable realidad, tal vez haya sido la motivación para elaborar la infinidad de artefactos para mirar que abren la percepción al ámbito de las imágenes en movimiento. Aunque las primeras referencias conocidas de la cámara oscura, herramienta guía de la ciencia óptica y origen de los instrumentos que revolucionarán la percepción humana, correspondan a los científicos árabes Al Kindi (S. IX) y Alhazen (S. XI),<sup>1</sup> desde el siglo XVII – con los avances de la óptica y la definitiva aceptación de la perspectiva como forma de representación –, hasta el siglo XXI, tecnologías basadas en el uso sincrónico de sonidos con la proyección de imágenes mediadas – entre éstas y su proyección se interpone un mecanismo –, herederas de la cámara oscura, como las máquinas catópticas o espejos teatrales, y especialmente las linternas mágicas, han explorado, representado y construido una significativa trascendencia cultural. Dado su alcance en el ámbito artístico, haré un breve recorrido por los antecedentes, desarrollo y evolución de estas linternas mágicas predecesoras del cinematógrafo. Era dispositivos ópticos que permitían la

1. Alhazén. *Opticae Thesaurus: Alhazeni Arabis Libri Septem nunc primum editi, Eiusdem Liber de Crepusculis et Nubium Assensionibus. Item Vitellonis Thuringopoloni Libri X.* Basilea: Risner, F., 1572.

proyección sobre una pantalla blanca en una sala oscura, de imágenes fijas o animadas, pintadas en placas de vidrio. En 1420, el ingeniero veneciano Giovanni Fontana publicó un libro de dibujos de máquinas *Bellicorum Instrumentum Liber*,<sup>2</sup> en el que describía el *castellum umbrarum* (castillo de sombras), que puede considerarse como el espacio de realidad virtual más antiguo conocido. Se trataba de una habitación formada por paneles semitransparentes que al ser iluminados desde el exterior, creaban un juego de sombras con personajes en movimiento.

En 1646 el jesuita alemán Athanasius Kircher publica *Ars Magna Lucis et Umbrae*, Kircher (1646),<sup>3</sup> donde detalla experimentos de proyección realizados con espejos y lentes. La primera descripción escrita y dibujada de una linterna mágica, apareció en 1659 en las notas del científico y astrónomo holandés Christiaan Huygens. A partir de este momento podemos empezar a hablar del uso de la ciencia aplicado al espectáculo, con la aparición de los numerosos juguetes ópticos que dieron lugar a un nuevo punto de vista para comprender el mundo: el del hombre visionario, término empleado por el historiador y crítico de cine italiano Gian Piero Brunetta.<sup>4</sup>

Desde 1664 las representaciones de las linternas se difundieron no sólo con fines lúdicos, sino también como instrumento educativo, popularizándose durante el siglo XIX y perviviendo en la burguesía de principios del siglo XX como recuerda Marcel Proust en su novela *En busca del tiempo perdido*:

En Combray, todos los días, desde que empezaba a caer la tarde y mucho antes de que llegara el momento de meterme en la cama y estar allí sin dormir, separado de mi madre y de mi abuela, mi alcoba se convertía en el punto céntrico, fijo y doloroso de mis preocupaciones. A mi familia se le había ocurrido, para distraerme aquellas noches que me veían con aspecto más triste, regalarme una linterna mágica; y mientras llegaba la hora de cenar, la instalábamos en la lámpara de mi cuarto; y la linterna, al modo de los primitivos arquitectos y maestros vidrieros de la época gótica, substituida la opacidad de las paredes por irisaciones impalpables, por sobrenaturales apariciones

2. La única copia de este documento se conserva en la Biblioteca de Munich. Johannes de Fontana, *Bellicorum instrumentorum liber cum figuris* - BSB Cod. icon. 242, de la Bayerische Staatsbibliothek de Múnich

3. Athanasius Kircher, *Ars Magna Lucis Et Umbrae* (Roma: Sumptibus Hermanni Scheus, 1646)

4. Gian Piero Brunetta, *Il viaggio del icononauta. Dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumière*, 2ª ed. (Venezia: Ed Marsilio, 2009)

multicolores, donde se dibujaban las leyendas como en un vitral fugaz y tembloroso.<sup>5</sup>

Los juguetes ópticos (kinesígrafo, zootropo, praxinoscopio, fenaquistiscopio, electrotaquistiscopio o traumatropo entre otros),<sup>6</sup> desarrollados como variante de las Linternas mágicas desde la primera mitad del siglo XIX, supusieron un avance hacia la aparición de la secuenciación de las imágenes. Con el nombre de *philosophical toys* (juguetes filosóficos) -inteligente designación que aúna juego y pensamiento-, numerosos artefactos ópticos propiciaron el desarrollo de los estudios sobre el movimiento, fluctuando entre la curiosidad, el entretenimiento y la especulación fisiológica sobre el funcionamiento de la vista. Entre estas maquinarias, estaba el cromatropo o cromatoscopio, formado por dos cristales superpuestos y pintados con patrones geométricos de colores que, al ser accionados y movidos por una manivela, producían la sucesión vertiginosa de formas abstractas, cuyo efecto profundamente hipnótico, tanto influyó en el cine de las vanguardias históricas de principios del siglo XX. *Anemic Cinema* (1926), el ensayo dadaísta de Marcel Duchamp o la película enmarcada en el cine abstracto *Symphonie Diagonale* (1921) de Viking Eggeling, son ejemplos de ello.

Estos juguetes filosóficos, paradójicamente y en el sentido inverso, hicieron posibles las investigaciones cronofotográficas de Eadweard Muybridge o de Étienne-Jules Marey, donde el movimiento aparece analíticamente segmentado como una sucesión de imágenes estáticas. La oscilación desde el movimiento a la imagen fija, será también un recurso utilizado por numerosos artistas, desde René Clair a Andy Warhol, Douglas Gordon, Pipilotti Rist, Ori Gerst, Martin Scorsese, Quentin Tarantino, Sebald, Godard, Duchamp, Bill Viola o Cindy Sherman. En esta dicotomía entre imagen estática y dinámica, resulta interesante constatar que buena parte del arte moderno, tan marcado por el signo del cine, no se interesa por la ilusión de movimiento sino por su manipulación y su deconstrucción.<sup>7</sup>

Aquellas imágenes pioneras producidas por las Linternas mágicas, han influido en el carácter experimental de una actividad artística que abarca desde la obra de los primeros cineastas (hermanos Lumière, Ferdinand Zecca, Georges Méliès o Segundo de Chomón), hasta la

5. Marcel Proust, *En busca del tiempo perdido*. Por el camino de Swann (Madrid: Alianza Editorial, 1981), 19.

6. Proyecto IDIS (Investigación en Diseño de Imagen y Sonido). <https://projectoidis.org/> (consultada 20-2-2023)

7. David Oubiña, *Un juguetería filosófica* (Buenos Aires: Manantial, 2015).



Figura 1. Viking Eggeling *Symphonie Diagonale* (Sinfonía diagonal) 1921. Fuente: Colección Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/symphonie-diagonale-sinfonia-diagonal>

de realizadores contemporáneos como Fellini, Truffaut, Demyo Bergman-cuyas memorias se titulan precisamente *Linterna Mágica*,<sup>8</sup> o el teatro multimedia.

*Laterna Magika* es también el nombre de la propuesta teatral creada por el director Alfred Radok y el escenógrafo Josef Svoboda, cuya aparición en el pabellón de la antigua Checoslovaquia en la exposición mundial EXPO 58 de Bruselas, revolucionó la dramaturgia de la imagen. Sus representaciones intermedia, que han dado nombre al Teatro de Praga, combinaban la actuación sin palabras de marionetas, actores y bailarines reales, con grabaciones de sonido y proyecciones de imágenes en movimiento. El actor puede pasar del escenario real a la imagen proyectada para volver de nuevo al escenario, cuestionando así los límites entre realidad y representación. De igual modo, estos cambios de punto de vista, elipsis narrativas, transiciones espacio temporales y oscilaciones entre lo oculto y lo visible, se funden en *Decision to Leave*, Corea del sur 2022, el extraordinario relato fílmico de Park Chan-wook.

### **Cuestionando el espacio de representación, construyendo la realidad en un movimiento de ida y vuelta**

Además de la significativa influencia que tuvieron las linternas mágicas en el desarrollo del cine como una forma de arte, las proyecciones de éstas jugaban con la percepción, generando una atmósfera que envolvía a

los espectadores y humanizaba mediante la ilusión su experiencia, sobrepasando la separación sujeto-objeto, la distancia entre el yo y el mundo. La luz, la perspectiva y el sonido, eran los medios empleados para conseguirlo. Estas imágenes mediadas por la técnica, que en ocasiones se proyectan sobre agua o cortinas de humo, suponen también un cuestionamiento a la objetividad del espacio de representación. En este sentido, constatamos cómo el agua constituye un elemento estético y técnico fundamental desde las primeras producciones artísticas que perdura hasta nuestros días. En *Beauty* (1993) Olafur Eliasson (Copenhague, 1967), uno de los máximos exponentes del arte contemporáneo, mediante la protección de luz sobre agua plantea la relación de la individualidad del cuerpo en el espacio. Una cascada de agua accionada por medio de un aspersor, rocía agua dentro de un espacio oscuro. Situado frente a la cascada, un foco proyecta luz hacia ésta, produciendo un arcoíris en movimiento. Los colores del arcoíris son generados cuando la luz rompe el espectro visible en una gota de agua. En *Beauty*, todos los arcoíris son distintos, porque los ojos de cada uno de los espectadores, nunca se sitúan en el mismo lugar. El arcoíris que yo veo, no es el mismo que ve otra persona junto mí, o detrás mío. La realidad es individual y relativa.

Para poder asimilar los avances y digerir lo nuevo, cada época debería construir la realidad en un movimiento de ida y vuelta entre el presente y el pasado. Siguiendo el argumento de Adorno "cada paso hacia adelante es, al mismo tiempo, un paso hacia el pasado remoto. A medida que la sociedad burguesa avanza, descubre que necesita su propio camuflaje de ilusión simplemente para poder subsistir".<sup>9</sup>

Como consecuencia de este movimiento oscilatorio, el progresivo abandono de la obra de arte única en favor de obras reproducibles, tendrá también un recorrido complejo cuando se transforme en herramienta de valor artístico abiertamente crítico.

Actualmente, artistas como Olafur Eliasson, el colectivo teamLab o Rafael Lozano-Hemmer, entre otros, manipulan sus representaciones del mundo o inventan nuevas cosmologías empleando técnicas digitales para alterar sus imágenes. En su obra utilizan medios técnicamente muy desarrollados, pero apuestan también por el encanto de las fórmulas que ya planteaban los dispositivos visua-

9. Andreas Huyssen, *After the Great Divide. Modernism, Mass Culture, Postmodernism* (Indianápolis: Indiana University Press, 1996), 40. Adorno, citado por Andreas Huyssen.

8. Bergman, Ingmar. *Linterna Mágica*. Tusquets, 2001



Figura 2. Olafur Eliasson, Beauty, 1993  
Moderna Museet, Stockholm 2015. Fuente: <https://olafureliasson.net/artwork/beauty-1993/>

les del XVII, confirmando la significativa relación –en lo relativo a la reflexión sobre el origen y producción de las imágenes-, entre el pasado y la actualidad. Vinculamos estas propuestas con las del Proyecto de Investigación Argos, orientado al estudio, análisis y realización de performance intermedia donde el sonido y el espacio escénico representan los principales elementos para la construcción de las imágenes y acciones corporales.

### Dudar de la realidad y despertar de los sentidos.

El enfrentamiento entre la capacidad cognitiva y la sensorial nace casi con la humanidad, siendo los pitagóricos quienes produjeron la primera grave escisión entre estas dos formas de conocimiento. Desde Platón, la luz ha sido la metáfora de la verdad, y el ojo, el elemento que ha dado acceso a dicha luz. El deseo de mirar característico de la especie humana, que ha relacionado a la vista con la objetividad, capacidad que permite al observador no implicarse en el acto de aprehender la realidad uniéndola a su vez a la objetividad y conocimiento, traerá consigo el cuestionamiento sobre imagen y realidad<sup>10</sup>. Aunque en 1637

10. En el siglo XX se empezó a discutir sobre esta prevalencia de la visión sobre otros sentidos y actualmente parece haber consenso sobre el hecho de que la vista es tan subjetiva como cualquier otro sentido. Esta es la tesis de Martin Jay en su ensayo *Ojos abatidos* (Jay 2007), donde evalúa el lugar ocupado por la visión en la cultura occidental. Según Jay, a lo largo del siglo XX, especialmente en Francia, tiene lugar un profundo cuestionamiento de la vista como sentido privilegiado del conocimiento. Siguiendo la argumentación de Jay, esta tradición ocular céntrica, es progresivamente puesta en duda desde finales del siglo XVIII con el pensamiento romántico. Pero es en el siglo XX y especialmente en Francia donde esta primacía de lo visual es cuestionada con más fuerza. La crítica a la vigilancia del panóptico de Foucault, la defensa realizada por Nancy o Derrida de sentidos como el tacto o el oído o el ataque de Debord a la sociedad del espectáculo, constatan que los ojos ya no nos sirven para entender la complejidad de lo que nos rodea.

René Descartes argumentó en la *Dióptrica* que “toda la conducta de nuestra vida depende de nuestros sentidos”<sup>11</sup> o desde la antropología cultural Le Breton defiende que son precisamente los sentidos los que determinan la experiencia del mundo,<sup>12</sup> paradójicamente dudamos de ellos. Buscamos prótesis que interponiéndose entre el proceso de creación y el de representación, dirijan, canalicen y ordenen nuestra mirada. Para reflejar esta ambivalencia, en *El Malestar de la Cultura*, Sigmund Freud<sup>13</sup> se refiere al hombre como a un *Prothesengott*, un dios con prótesis. Confiamos en los sentidos y al mismo tiempo recelamos de ellos, uniéndolos en un solo movimiento entusiasmo y descrédito.

Este triángulo formado por imagen, medio, y percepción, planteado en 1625 por Pietro Accolti en *Lo inganno degli occhi, prospettiva pratica*<sup>14</sup> (El engaño de los ojos, una perspectiva práctica), e inteligentemente plasmado por René Magritte con su obra de 1928 *Esto no es una Pipa*,<sup>15</sup> perteneciente a la serie *La Traición de las Imágenes*, provoca en la actualidad la misma inquietud y genera análogas preguntas sobre imagen, forma y realidad, pues evidencia el malestar que provoca el artista al cuestionar la semejanza entre el objeto y su representación. Así, una de las estrategias utilizadas en la creación artística contemporánea es la relación y convivencia que se establece entre percepción y representación, entre el espectador, el medio y la obra. La percepción directa de las cosas y la percepción directa de la imagen de las cosas. En *INTERFERENCIAS EN EL PAISAJE*, performance realizada por integrantes del Proyecto Argos que en mayo de 2022 que formó parte del Festival La nit de l'Art Castellón, se capturan un conjunto de situaciones en el espacio público que abordan las relaciones establecidas entre nuestros cuerpos con el espacio intervenido, generando unos cruces entre realidad y simulacro. Sus autoras (Cristina Ghetti y Elia Torrecilla), extraen de estas acciones material videográfico que es editado con el objetivo de mostrar una realidad en baja definición produciendo y reproduciendo imágenes con

11. René Descartes y Guillermo Quintás Alonso, ed., *Discurso del método, Dióptrica, Meteoros y Geometría* (Madrid: Ediciones Alfaguara, 1981), 59.

12. David Le Breton, *El sabor del mundo. Una antropología de los sentidos* (Buenos Aires: Nueva Visión, 2007), 13.

13. Sigmund Freud, *El malestar en la cultura*, ed. y trad. por Manuel Rodríguez González y Luis López Ballesteros y de Torres (Madrid: Biblioteca Nueva, 1999), 32.

14. Pietro Accolti, *Lo inganno degli occhi, prospettiva pratica* (Firenze: Pietro Cecconcelli, 1625)

15. Michel Foucault, *Esto no es una pipa: ensayo sobre Magritte*, 7a ed. (Barcelona: Anagrama, 2004). A partir de las dos versiones de esta obra de Magritte, Michel Foucault analiza en *Esto no es una pipa: ensayo sobre Magritte*, las contradicciones entre las imágenes y las palabras.

efectos *glitch* que simulan errores. Como resultado, un vídeo que registra nuestra presencia fantasmagórica y la huella efímera de unos cuerpos-territorio que devienen interferencias visuales en un paisaje que se sitúa entre lo real y lo imaginario.

*FEEDBACK* fue también una de las ideas que surgieron de este cuestionamiento entre realidad y representación formando parte de PROY. ARGOS EXP 1. Una instalación visual que mediante un circuito cerrado de monitores y cámaras invitaba a los visitantes a colaborar con ella interactuando con pequeños objetos distribuidos por el espacio expositivo.

### La complicidad del público. El Arte como catalizador de conciencias

Progresivamente museos e instituciones proponen un arte capaz de estimular simultáneamente varios sentidos, rindiendo homenaje a figuras pioneras como Julio Le Parc, Carlos Cruz-Díez o James Turrell, perteneciente al movimiento *Light and Space*.<sup>16</sup> Estos precursores, al hacernos desconfiar del entorno y de nuestros procesos cognitivos, albergaban una intención social. Intención compartida con diferentes artistas posteriormente interesados en el tema –Dan Flavin, Bruce Nauman, Mauricio Nannucci, Eulalia Valldosera, François Morellet, Otto Piene o Ysaki Onishi entre otros, y también con los autores que seguidamente tratamos, en cuya obra aparece el germen de una

16. *Light and Space* es el nombre del movimiento de arte surgido en la costa oeste de Estados Unidos en las décadas de 1960 y 1970. Su pensamiento se vertebra en torno a cómo las formas geométricas y el uso de la luz podrían afectar el entorno y la percepción del espectador.



Figura 3. No(Dos)3 Cristina Ghetti y Elia Torrecilla, Interferencias en el paisaje (Nit de l'art de Castellón 2021)

toma de conciencia que permite poner en duda la realidad circundante. A continuación, nos acercaremos al colectivo teamLab, Rafael Lozano-Hemmer y Olafur Eliasson, claros exponentes de esta turbadora relación entre imagen, percepción y realidad –uno mismo, el espacio y el universo–, la búsqueda de lo imperceptible de nuestra relación con el espacio. Seguidamente veremos algunos de sus proyectos.

Comencemos con las instalaciones envolventes del colectivo japonés teamLab que desde el 18 de marzo hasta el 1 de septiembre de 2019, acogió el Espacio Fundación Telefónica de Madrid. La interpretación de la naturaleza, la filosofía zen o la pintura tradicional japonesa, son algunos de los referentes de este colectivo de creación fundado en 2001 por profesionales de distintas disciplinas. En esta ocasión, tres piezas inmersivas unidas por el ritmo común de una hipnótica composición sonora de Hideaki Takahashi, formaron la muestra.

Tocamos una pared negra y de nuestra mano, nacen mariposas de colores. Es la poesía que acontece al interactuar con la instalación *Flutter of Butterflies, Born from Hands*, 2018 (Aleteo de Mariposas Nacido de las Manos). La pieza evoluciona en tiempo real, y su transformación continua depende de las condiciones del espacio que la alberga, consiguiendo que el movimiento de las mariposas no se repita nunca. Será nuestra presencia individual, nuestra energía y voluntad, el motor que active el movimiento o la quietud de esta obra. Es sin duda una bella metáfora visual sobre el *efecto mariposa*<sup>17</sup> –las pequeñas acciones pueden generar grandes cambios–, el frágil equilibrio entre el ser humano y la naturaleza, nuestra responsabilidad y el lugar que ocupamos en el universo.

Del mismo modo, la performance intermedia INVISIBLE/INAUDIBLE llevada a cabo por el Proyecto Argos reflexiona sobre el universo de lo ínfimo. Sonidos e imágenes despreciados por unos sentidos centrados en lo evidente, se presentan aquí como los elementos protagonistas, dando presencia e identidad a detalles que normalmente se escapan y ocultan. Lo pequeño se ensalza, lo inaudible se amplifica y lo escondido se descubre mostrando su verdadera naturaleza. La performance fue realizada en octubre de 2022 en el Espacio Cultural Matadero de Madrid dentro del Congreso Internacional de Paisaje y Sostenibilidad: escuchando la diversidad y en el Espacio Cultural Cigarreras de Alicante dentro del seminario Sónico organizado por la

17. Siguiendo la teoría determinista del caos, el *efecto mariposa* plantea que un pequeño cambio en una variable puede producir efectos imprevisibles en otras variables.

Universidad de Alicante.

Continuamos con teamLab para sumergirnos en un mar enfurecido. Somos parte de una ola gigante. Somos la inmensidad del océano. Recorremos *Black Waves. Lost, Immersed and Reborn*, 2019 (Olas Negras. Perdido, Inmerso, Renacido), la poderosa instalación que nos remite a la tradición pictórica japonesa, a *La gran ola de Kanagawa*, pintada por Hokusai en 1830. La instalación está formada por proyecciones que se reflejan en paredes, espejos y suelos, donde el agua –y su representación visual– son protagonistas. En ambos casos (tanto en *Flutter of Butterflies* como en *Black Waves*), estaremos formando parte de una obra que se completa con la acción del espectador. Al transitar el espacio interactuamos con las piezas y provocamos cambios en ellas, de la misma forma que nuestra presencia produce cambios en la naturaleza.

La última sala nos aproxima al pensamiento zen y las raíces de la cultura japonesa. *Enso – Cold Light*, 2018 (Círculo – Luz Fría), reinterpreta la práctica zen de dibujar un círculo con un solo trazo de pincel.

En este caso, teamLab presenta un Enso dibujado como caligrafía espacial, donde se perciben diferenciadas las fases del proceso oriental de inspiración, ideación y realización. Una primera fase de concentración vinculada a las ideas; otra relacionada con la emoción y la intensidad de los sentimientos; y por último, la materialización de la energía que tiene que ver con la técnica y la acción. El colectivo teamLab ofrece una nueva interpretación de la caligrafía tradicional, al reconstruirla en el espacio tridimensional, expresando la profundidad, la velocidad y la potencia del trazo del pincel. Ese tiempo eterno de giro, el tiempo circular que determina nuestra posición, unas veces en la cumbre y otras en punto más bajo, nos interroga sobre el instante haciéndonos sentir el presente como el lugar de lo real.

Esta intensa alegoría de unión con el todo en una sola imagen y en un solo trazo, es también la que utiliza el cineasta Jean Luc Godard en *Deux ou trois choses que je sais d'elle*, 1966 (Dos o tres cosas que yo sé de ella). Un hombre pone azúcar a su café expreso, lo remueve con una cucharilla y, en un primerísimo plano de la taza, el líquido negro que gira en espirales adquiere una dimensión cósmica. Godard es capaz de reflejar el universo en movimiento y sus convulsiones en una taza de café. En esta secuencia, a través del discurso audiovisual, cruzamos las fronteras de lo visible en la pantalla para reflexionar sobre nosotros mismos y cómo nos relacionamos con el mundo. La inteligencia del



Figura 4. teamLab, *Black Waves. Lost, Immersed and Reborn*, 2019 (Olas Negras: Perdido, Inmerso y Renacido, 2019). Instalación digital, bucle continuo. © teamLab, cortesía Pace Gallery



Figura 5. teamLab, *Enso – Cold Light*, 2018 (Enso - Luz Fría, 2018). Instalación digital, bucle continuo. © teamLab, cortesía Pace Gallery

montaje cinematográfico de Godard, construye las sensaciones que componen nuestra percepción: planos de un mundo abstracto y concreto, innovador e imperecedero, narrativo, fantástico, esencial y cotidiano al mismo tiempo.

Para Georges Bataille<sup>18</sup> la memoria era la unión del pasado y del presente, aquel espacio donde se inscribe nuestro verdadero yo, momento del tiempo fuera del tiempo. La captura de un fragmento en estado puro, un instante; la esencia de un momento que adopta la forma de un recuerdo. O como argumentaba Salvador Pániker,<sup>19</sup> la meditación entendida como una abolición del tiempo. La escena de la taza de café en *Deux ou trois choses que je sais d'elle* y las piezas de teamLab son, precisamente, una larga meditación sobre el instante, una reflexión sobre la memoria, una disolución del tiempo donde se mezclan las imágenes proyectadas y las vivencias.

Continuando con la línea de trabajo que utiliza la tecnología para potenciar la interacción entre obra y espectador, nos acercamos a las propuestas del artista mexicano Rafael Lozano-Hemmer. Como en el caso de teamLab, Lozano-Hemmer para llevar a cabo sus proyectos, forma equipos de trabajo multidisciplinares con diseñadores, arquitectos, programadores, lingüistas o ingenieros en robótica. Sus piezas son entornos inmersivos que adquieren contenido con la participación del público. En una entrevista en el diario El País el autor comenta:

“El arte electrónico es un arte escénico. No me baso en los objetos o en algo permanente. Me interesa lo efímero y lo que ocurre con la participación del público. Puede surgir algo lúdico o temeroso. No se sabe y eso me gusta: que yo no controle el desenlace de la obra. La gente participa en la experiencia estética”.<sup>20</sup>

Ejemplo de esta implicación de cada uno de los espectadores con las piezas de Rafael Lozano-Hemmer, fue la exposición *Abstracción biométrica*, donde el cuerpo humano, esa compleja carcasa que nos alberga, era el protagonista. La muestra, presentada en el Borusan Contemporary de Estambul en 2013 y en el Espacio Fundación Telefónica de Madrid en 2014, conjugaba las tecnologías

electrónicas con la sofisticada tecnología orgánica que es el cuerpo. La biometría, la medición de las variables vitales, fue el hilo conductor de esta exposición. Se trataba de nueve instalaciones que abarcaban un periodo de tiempo desde 1992 hasta 2014 y cuya temática era la idea de que la captura, el archivo y la transformación de los signos vitales del público, son parte integral de la obra de arte. En efecto, las nueve piezas que se exhibieron, se basaban en la recogida de datos del cuerpo de los asistentes y su transformación en representaciones artísticas. La instalación *Almacén de corazonas*, estaba compuesta por cien focos incandescentes y una interfaz que detectaba los pulsos cardíacos de los participantes, haciendo que las luces centellearan con la vibración exacta del corazón de cada asistente. Utilizando un sensor, el visitante podía imprimir su ritmo personal a uno de los focos. Esta vibración se unía al resto de las huellas vitales eliminando uno de los latidos de los anteriores participantes. *Almacén de corazonas* recogía así la individualidad biológica y emotiva que cada persona va dejando en su interacción con la pieza.

Esta llamada al interior de cada individuo, es también el objetivo argumental de *Touch Me-Don't touch me!* performance multisensorial que forma parte del Proyecto Argos donde se explora la necesidad humana de contacto y acercamiento. Los cuerpos alterados necesitan el calor de las caricias y de los abrazos; la frialdad se torna en tibieza para alcanzar una explosión sensorial en la que se combinaba el espacio físico con el entorno virtual. *Touch me, Don't touch me!* fue realizada en el Espacio Cultural Las Naves de Valencia dentro del Festival Internacional Volumens celebrado en octubre de 2021.

Del lenguaje del corazón Lozano-Hemmer nos transporta al lenguaje de la palabra. En *Matriz de voz*, 800 canales de sonido asociados a luces led, suenan y parpadean al mismo tiempo, conformando un estimulante murmullo de palabras. Cada visitante puede grabar su mensaje y escuchar cómo éste se funde en una amalgama de voces. En las exposiciones de Rafael Lozano-Hemmer, no hay un contenido cerrado y predeterminado, serán los visitantes al dejar sus huellas, su voz y su respiración en cada instalación, los generadores de contenido. Lozano-Hemmer dibuja, capas sobre capas, veladura sobre veladura, una memoria colectiva que se disuelve y recicla así misma, pero que también deja un rastro en la memoria individual de cada participante.

Las formas de control, la memoria o la presencia, los temas que interesan a Lozano-Hemmer, aparecen en sus piezas

18. Georges Bataille, *L'Expérience Intérieure* (Paris: Gallimard, 2009), 163-164.

19. Salvador Pániker, *Filosofía y mística. Una lectura de los griegos* (Barcelona: Anagrama, 1992), 91.

20. Juan Porras Ferreyra, “Rafael Lozano-Hemmer, un humanista tecnológico en Montreal,” *El País*, 25 de mayo de 2018, [https://elpais.com/cultura/2018/05/26/actualidad/1527300800\\_320201.html](https://elpais.com/cultura/2018/05/26/actualidad/1527300800_320201.html) (accedido el 21 de febrero de 2022).

gracias a la participación del público y la utilización de recursos tecnológicos<sup>21</sup>. Pero, aunque el arte utilice los medios del presente, la tecnología sea el lenguaje de nuestro tiempo y esta tecnología en ocasiones se utilice para generar arte, obviamente no toda la tecnología es arte. Lozano-Hemmer, desde su innegable condición de artista, propone una utilización de la tecnología que permita desarrollar un pensamiento crítico y un diálogo poético, dejando que el arte trascienda del hecho tecnológico y sea juzgado por sus propios méritos.

Otro autor, ya antes mencionado, que propugna una dimensión sensorial en su trabajo es Olafur Eliasson, cuya

21. En este sentido una instalación emblemática a la que no puedo dejar de hacer referencia es *Frequency and Volume*, expuesta en Ciudad de México (2003), Taichung (2004), Montréal (2005), Tokyo (2005), Venecia (2007), Londres (2008), Tokyo (2009), Copenhague (2009), Singapur (2011), París (2011), Barcelona (2011), San Francisco (2012), Umeå (2014). *Frequency and Volumen* permite a los participantes sintonizar y escuchar diferentes frecuencias de radio utilizando sus propios cuerpos. Un sistema de seguimiento computarizado detecta las sombras de los participantes, que se proyectan en una pared del espacio expositivo. Las sombras escanean las ondas de radio con su presencia y posición, mientras que su tamaño controla el volumen de la señal. La pieza puede sintonizarse en cualquier frecuencia entre 150 kHz y 1.5 GHz, incluyendo control de tráfico aéreo, FM, AM, onda corta, celular, CB, satélite, sistemas de telecomunicaciones inalámbricas y radionavegación. Se pueden sintonizar hasta 48 frecuencias simultáneamente y el entorno de sonidos resulta una composición controlada por los movimientos de las personas. Esta pieza visualiza el espectro radioeléctrico y convierte el cuerpo humano en una antena. El proyecto, inspirado en los experimentos de radio poesía de los artistas estridentistas mexicanos en la década de 1920, plantea la pregunta ¿Quién tiene acceso al espacio público que es el espectro radioeléctrico? Lozano-Hemmer cuestiona la asignación de frecuencias a intereses corporativos en detrimento de los usos comunitarios, experimentales o artísticos del espectro. Lozano-Hemmer, R. *Frequency and Volume. Relational Architecture* 9. [http://www.lozano-hemmer.com/frequency\\_and\\_volume.php](http://www.lozano-hemmer.com/frequency_and_volume.php)

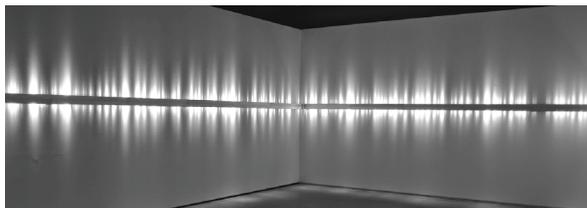


Figura 6. Rafael Lozano-Hemmer. Instalación Almacén decorazonadas. Fuente: propia

obra abre puertas a la incertidumbre y nunca nos deja indiferentes. Como en el caso del colectivo teamLab o de Rafael Lozano-Hemmer, se trata de un artista vinculado a la espectacularidad de los grandes espacios y la búsqueda cómplice del público.

Eliasson invita al espectador a interactuar con la obra, a ser productor más que consumidor de una realidad. Aborda cuestiones como la relación de la obra con el espacio y a su vez de éste con el espectador, en un juego de luz, movimiento, profundidad y perspectiva. En su impulso por hacer al visitante partícipe de sus piezas, provoca un involuntario compromiso que relaciona público y obra intensamente, pues es precisamente el espectador el que dotará a los proyectos de su pluralidad de significados. Eliasson lleva años trabajando en torno a la percepción física de la realidad, planteando instalaciones que cambian con el lugar en el que se exponen, la mirada del espectador o las condiciones climatológicas y exploran las vías de la percepción humana. Sus obras –que incluyen dispositivos ópticos, instalaciones de luz o brújulas– impulsan a comprometerse de forma crítica con la subjetividad del reflejo y sus posibles distorsiones. Sus proyectos son un estímulo para el cerebro y un reto para los sentidos.

Explorando las relaciones entre arte, vida cotidiana, problemas sociopolíticos y transculturales, Eliasson ha construido su obra, desde mediados de los años noventa, utilizando una amplia variedad de medios, incluyendo intervenciones en el espacio público, instalaciones multimedia, sonido, video documental, escultura y fotografía. Aunque muchas de sus propuestas están realizadas para verse en espacios de grandes dimensiones - *Green River* (1998), *The Weather Project* (2003), *New York City Waterfalls* (2008) o *The Ice Watch* (2014), entre otros-, a Eliasson también le gusta cuestionarse y cuestionar al espectador cuando muestra su obra a menor escala, entre las paredes de una sala de exposiciones. Es lo que consiguió con *Una mirada a lo que vendrá*, las obras creadas para la galería Elvira González de Madrid y expuestas desde el 13 de febrero al 28.

Eliasson instaló en el espacio expositivo espejos y anillos de colores que se reflejaban en una secuencia de fragmentos y geometrías desconcertantes haciéndonos dudar de nuestra presencia en la sala. Una extraña y sorprendente galería de túneles, inspirada en *Las Meninas* (Velázquez, 1956)<sup>22</sup>, te aproxima hacia un laberinto de desencuentros

22. En *Las Meninas* (1956) Velázquez se representa pintando a los reyes, cuya imagen se refleja en un espejo en el fondo de la escena. Como

que rompen nuestra imagen. Al recorrer la galería, era difícil saber donde estaba exactamente y ese desconcierto, esa sensación de perderse en el interior de los reflejos de la propia imagen era el objetivo que perseguía Eliasson. Según declaraciones al diario El País el autor afirma: "Ahí sí busco un elemento de estabilizador. El encuentro con el extraño, con el otro" (Ruiz, 2018)<sup>23</sup>

Olafur Eliasson con sus mágicas puestas en escena, hace visible lo que habitualmente pasa desapercibido dentro del orden social, haciendo partícipe al espectador en la creación de los significados de la obra, al mismo tiempo que pone de relieve el carácter amplio del contenido de la misma.

En una sociedad como la nuestra, donde como decía Guy Debord, la vida "se presenta como una inmensa acumulación de espectáculos" (Debord, 1992: 3), las obras de

---

espectadores, tenemos la sensación que Velázquez nos está mirando. Nos sentimos observados porque nuestra visión de la escena es la misma que la que tienen los reyes que están siendo retratados. Con este gesto Velázquez integra el espacio del espectador, nuestra mirada, con el espacio representado, la mirada de los reyes.

Ángel del Campo Francés publicó en 1978 un tratado sobre este cuadro. Bajo el título de La Magia de las Meninas (Madrid 1978). Según este académico de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, la solución al problema planteado por el cuadro obedece al empleo de seis espejos, lo que explica la extraña posición en el espacio interior de la pintura, tanto de Velázquez como de la Infanta, las meninas y los Reyes reflejados en el espejo, que, al contrario de lo que siempre se había dicho, no eran los personajes dibujados sobre el lienzo que tiene ante sí Velázquez.

23. Javier Ruiz Mantilla, "En el laberinto de Olafur Eliasson, artista sensorial," El País, 3 de marzo de 2018, [https://elpais.com/cultura/2018/03/08/actualidad/1520529186\\_475805.html](https://elpais.com/cultura/2018/03/08/actualidad/1520529186_475805.html) (accedido el 21 de febrero de 2022).



Figura 7. Olafur Eliasson. Una mirada a lo que vendrá. Fuente: propia

Eliasson reclaman un ojo atento, una reflexión que plantea todas las preguntas, pero deja abierto el camino de las respuestas.

## Conclusiones

Ultimamos el acercamiento a la obra de teamLab, Rafael Lozano-Hemmer y Olafur Eliasson, creadores que con sus poéticas apuestas son capaces de establecer un vínculo sensorial entre espectador, obra, imagen, espacio y representación, confirmando que no estamos ante un anhelo nostálgico del pasado, sino ante una reflexión profunda sobre el origen y la producción de las imágenes. Estos autores, que vinculamos con las propuestas del Proyecto Argos, capaces de aunar arte, tecnología, misterio, emoción y belleza, proponen -y consiguen-, una transformación en nuestra manera de percibir la realidad.

Cuando el observador interactúa con la obra participando de ella, se establece un vínculo entre artista, espectador y pieza. Experimentar el instante es entonces, para el espectador, el resultado de recordar el pasado -la concepción del artista y de sus propias experiencias- y de anticipar el futuro -los significados y proyecciones que le sugieren-, convirtiendo el aquí y ahora, en el cruce de ambas dimensiones temporales. La tecnología recupera y unifica así tradiciones anteriores, retomando el significado que desde los orígenes de la institucionalidad del arte ha tenido el ilusionismo: el estar presente. Esta experiencia que el artista proporciona al público, es lo objetivamente importante y es independiente de las técnicas y herramientas que elija para llevar a cabo la pieza.

El conocido aforismo atribuido a Marcel Duchamp: "El espectador hace el cuadro"<sup>24</sup>, implica que no es posible la obra de arte sin hacer referencia un sistema complejo de conocimiento, conformado tanto por la implicación polisensorial, como por las referencias culturales o las circunstancias educativas y sociopolíticas. Reflexión que tampoco hubiera sido posible sin las aportaciones de Henri Bergson, Merleau Ponty y Jean Paul Sartre. Todos ellos distinguen lo perceptible de lo imaginario en el contexto donde, una mancha, un *punctum*, que llama la atención, nos observa. El arte, hace sentir convirtiendo en visible lo que no lo era. Nos cuestiona y abre la ventana del fantasma, no solo el del artista, también el nuestro.

24. Anne Cauquelin, El arte contemporáneo (Madrid: Publicaciones Cruz O, S.A., 2002), 72.

## Referencias

- Accolti, Pietro. Lo inganno degl'occhi, prospettiva pratica. Firenze: Pietro Cecconcelli, 1625.
- Alhazén. Opticae Thesaurus: Alhazeni Arabis Libri Septem nunc primum editi, Eiusdem Liber de Crepusculis et Nubium Asensionibus. Item Vitellonis Thuringopoloni Libri X. Basilea: Risner, F., 1572.
- Bataille, Georges. L'Expérience Intérieure. Paris: Gallimard, 2009.
- Bergman, Ingmar. Linterna Mágica. Tusquets, 2001.
- Brunetta, Gian Piero. Il viaggio del icononauta. Dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumières. 2ª ed. Venezia: Ed Marsilio, 2009.
- Cauquelin, Anne. El arte contemporáneo. Publicaciones Cruz O, S.A., 2002.
- Debord, Guy. La société du spectacle. Gallimard, 1992.
- Del Campo Francés, Antonio. 1985. La magia de Las Meninas. Madrid: Turner.
- Descartes, René, y Guillermo Quintás Alonso, ed. Discurso del método, Dióptrica, Meteoros y Geometría. Madrid: Ediciones Alfaguara, 1981.
- Freud, Sigmund, Manuel Rodríguez González, y Luis López Ballesteros y de Torres, trad. El malestar en la cultura. Madrid: Biblioteca Nueva, 1999.
- Michel Foucault, Esto no es una pipa: ensayos sobre Magritte, 7ª ed. (Barcelona: Anagrama, 2004).
- Frutos Esteban, F.J. (2008). Las proyecciones audiovisuales mediante linterna mágica como objeto de estudio. Trípodos, 23, 161-176.
- Jay, M., & López Martín, F. (2007). *Ojos abatidos: la denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX*. Tres Cantos (Madrid): Akal.
- Godard, J.L. (1966) Deux ou trois choses que je sais d'elle [película]. Francia: Les Films du Carrosse / Argos Films / Anouchka Films / Parc Film.
- Huyssen, Andreas. After the Great Divide. Modernism, Mass Culture, Postmodernism. Indianápolis: Indiana University Press, 1996.
- Jay, M. (2007). *Ojos abatidos. La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX*. Madrid: Ediciones Akal.
- Kircher, Athanasius. Ars Magna Lucis Et Umbrae. Roma: Sumptibus Hermani Scheus, 1646.
- Le Breton, David. El sabor del mundo. Una antropología de los sentidos. Buenos Aires: Nueva Visión, 2007.
- Lozano-Hemmer, R. (2019, 20 de julio). *Frequency and Volume. Relational Architecture 9*. Recuperado de [http://www.lozano-hemmer.com/frequency\\_and\\_volume.php](http://www.lozano-hemmer.com/frequency_and_volume.php)
- Oubiña, David. Una juguetería filosófica. Buenos Aires: Manantial, 2015.
- Pániker, Salvador. Filosofía y mística. Una lectura de los griegos. Barcelona: Anagrama, 1992.
- Porras Ferreyra, Juan. "Rafael Lozano-Hemmer, un humanista tecnológico en Montreal." El País, 25 de mayo de 2018. Accedido el 21 de febrero de 2022. [https://elpais.com/cultura/2018/05/26/actualidad/1527300800\\_320201.html](https://elpais.com/cultura/2018/05/26/actualidad/1527300800_320201.html).
- Proust, Marcel. En busca del tiempo perdido. Por el camino de Swann. Madrid: Alianza Editorial, 1981.
- Proyecto IDIS (2019, 5 de junio). Investigación en Diseño de Imagen y Sonido. *Facultad de arquitectura, diseño y urbanismo de la Universidad de Buenos Aires*. Recuperado el 21-02-2022 de <https://proyectoidis.org/propuesta/>
- Ruiz Mantilla, Javier. "En el laberinto de Olafur Eliasson, artista sensorial." El País, 3 de marzo de 2018. Accedido el 21 de febrero de 2022. [https://elpais.com/cultura/2018/03/08/actualidad/1520529186\\_475805.html](https://elpais.com/cultura/2018/03/08/actualidad/1520529186_475805.html).







PROY

Y ARGOS EXP 1





# PROY. ARGOS EXP1.

Carlos García Miragall, Francisco Javier Sanmartín, Carlos Barberá, Paz Tornero, Raúl León, Mar Garrido, Cristina Ghetti, Jaime Munárriz, Jorge Dabaliña, Roser Domingo, Elia Torrecilla y Tatiana Clavel.

**PROY. ARGOS EXP**, es una exposición resultado del proyecto de investigación “Argos. performances audiovisuales desarrolladas a partir del sonido y del espacio escénico.” (PID2020-116186RA-C32), apoyado por el Ministerio de Ciencia e Innovación. En este proyecto participan investigado@s del Laboratorio de Luz de la Universitat Politècnica de València, de la Universidad de Granada, de la Universidad de Alicante, de la Universidad Miguel Hernández y de la Universidad Complutense de Madrid, además de investigador@s independientes.

## LA MESA Y TRITONO

La muestra arranca con una performance multisensorial estructurada a partir del concepto de pareja o trío, **TRITONO**. El resultado de esta performance y sus ecos sonoros y visuales quedan en el centro de la sala formando **LA MESA**. La mesa representa el centro de gravedad de todas las performances realizadas por el proyecto Argos, en la mesa se cocinan los sonidos, se procesan las imágenes, se conecta con el espacio y las personas a través *performers* y danzantes. La mesa representa una instalación propia que cobra vida antes, durante y después de la acción. La mesa invita a los visitantes a sentarse e interactuar con ella, a través de pequeñas acciones. La mesa es un ente vivo que reclama acción desde su construcción hasta su cierre. La mesa es la esencia de **ARGOS**.

## PANTALLAS *PERFORMANCES*

Junto a los ecos de **LA MESA**, una instalación audiovisual se configura con otros ecos, el de performances anteriores realizadas a lo largo del Proyecto **ARGOS**. Se trata de una instalación audiovisual formada por 5 pantallas que contienen imágenes y sonidos de las *performances* de **ARGOS**. En diferentes tiempos se mostrarán imágenes y sonidos de las *performances* **JABALUNA, TOUCH ME, ECOS, NOINPUT, INAUDIBLE/INVISIBLE Y MÁLAR 89 SL**.

## FEEDBACK

Una idea que ha desarrollado el proyecto desde sus inicios ha sido la realimentación, buscando la comunicación continua entre todas las partes, el sonido se nutre de la imagen, el movimiento se nutre del sonido y la imagen..., y así se enreda la trama de conexiones. **FEEDBACK** es una instalación solo visual que representa muy bien este concepto y fue una de las primeras que desarrolló el proyecto, se trata de un circuito cerrado de monitores y cámaras. La instalación invita a los visitantes a interactuar con ella a través de pequeños objetos.

## MAPA DE CONEXIONES

El proyecto **ARGOS** representa un grupo de personas de diversas disciplinas que aportan ideas, ilusión, información y conocimiento a cada de las acciones que se van proponiendo. **MAPA DE CONEXIONES** es una instalación que recoge el sentir individual conectado de forma colectiva, reflejando su universo multidisciplinar característico.



# La Mesa

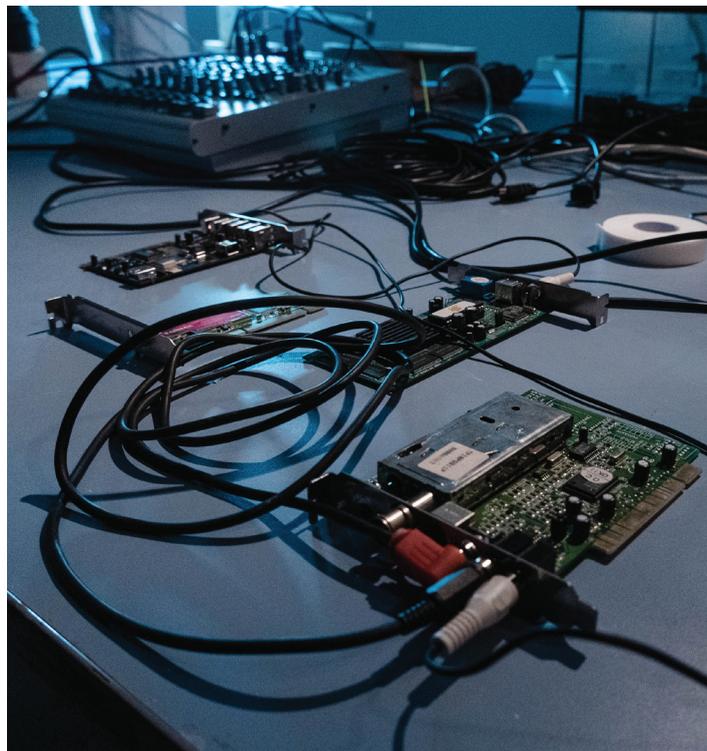
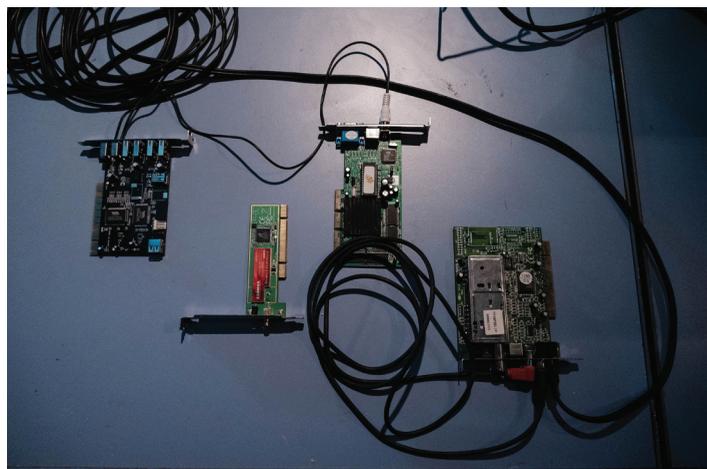
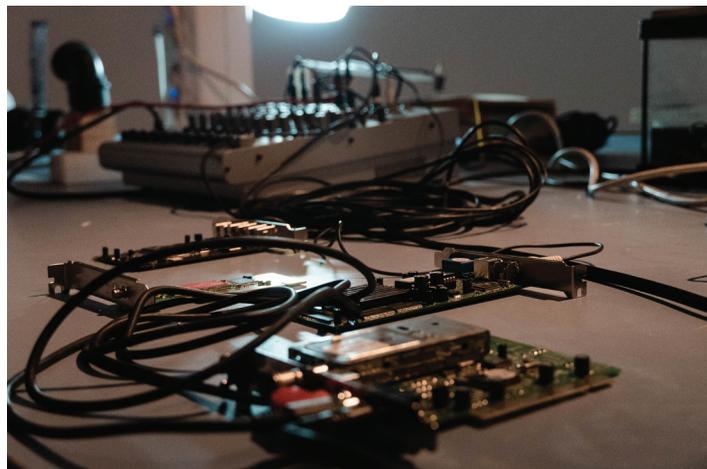


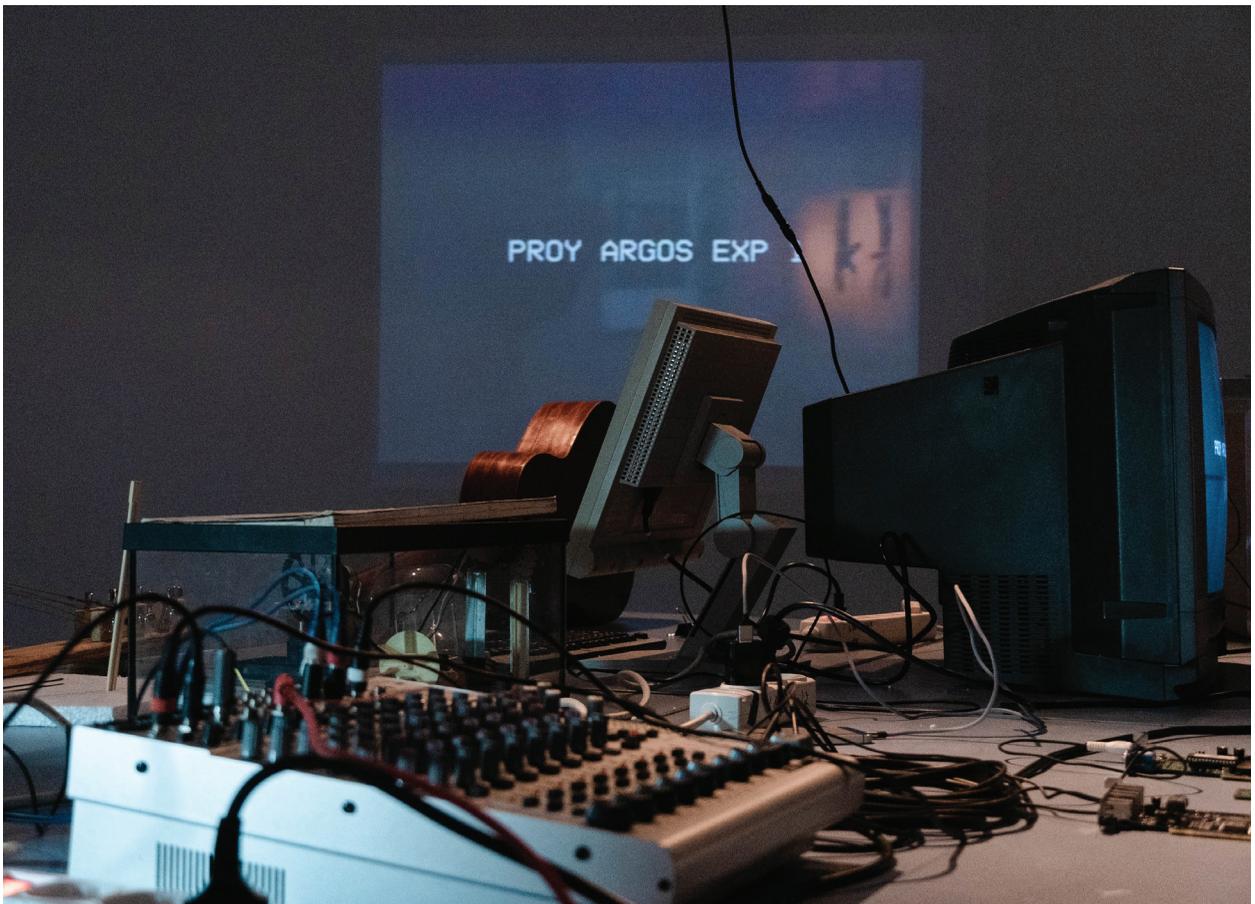
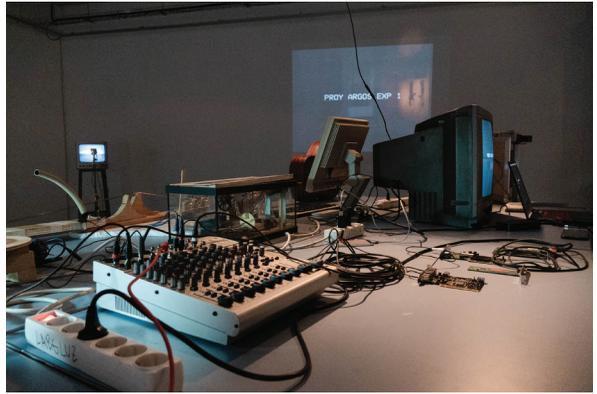




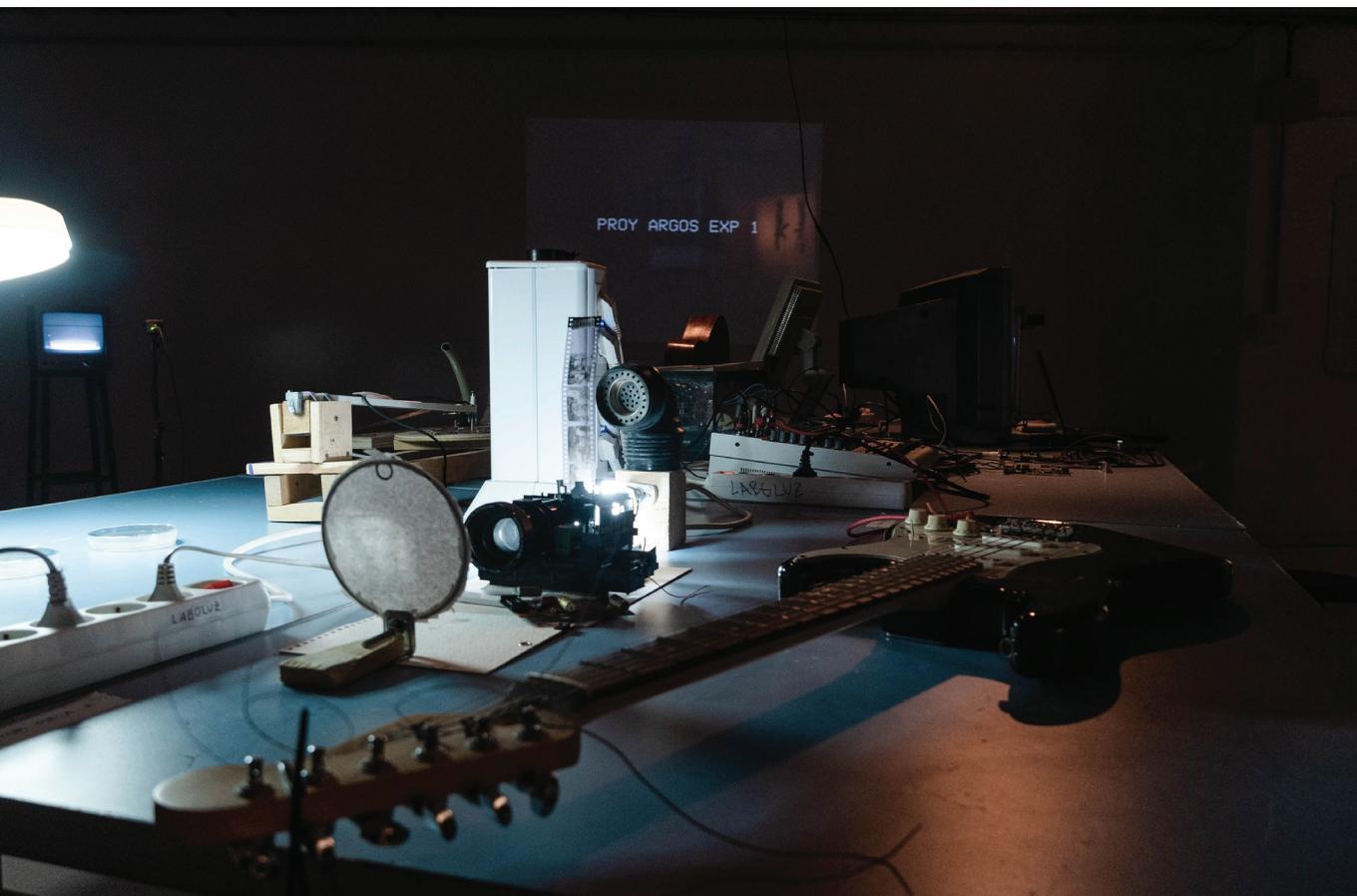
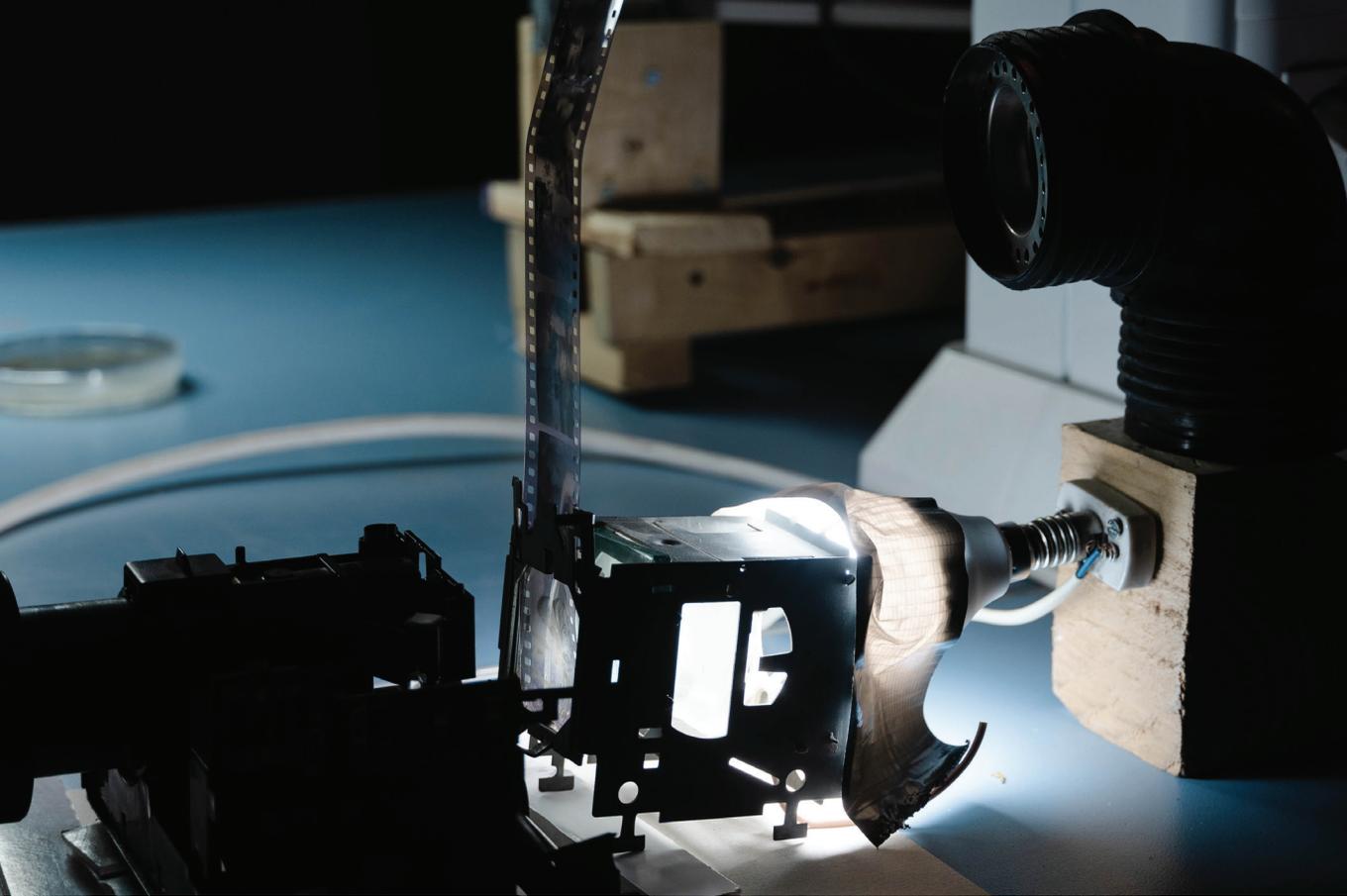














310-POEIA 02

lenguajes

encuentro

discurso

liberación

poética

arte

colectivo

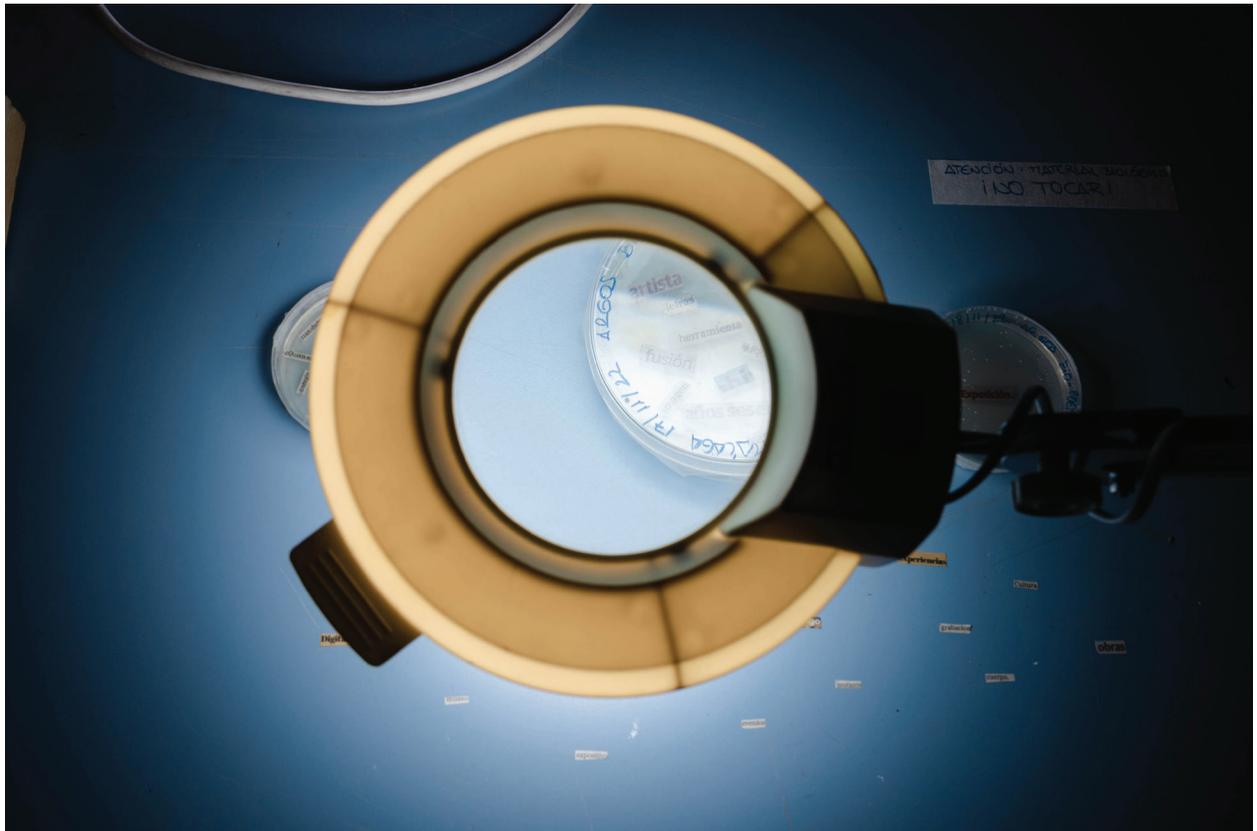
Video

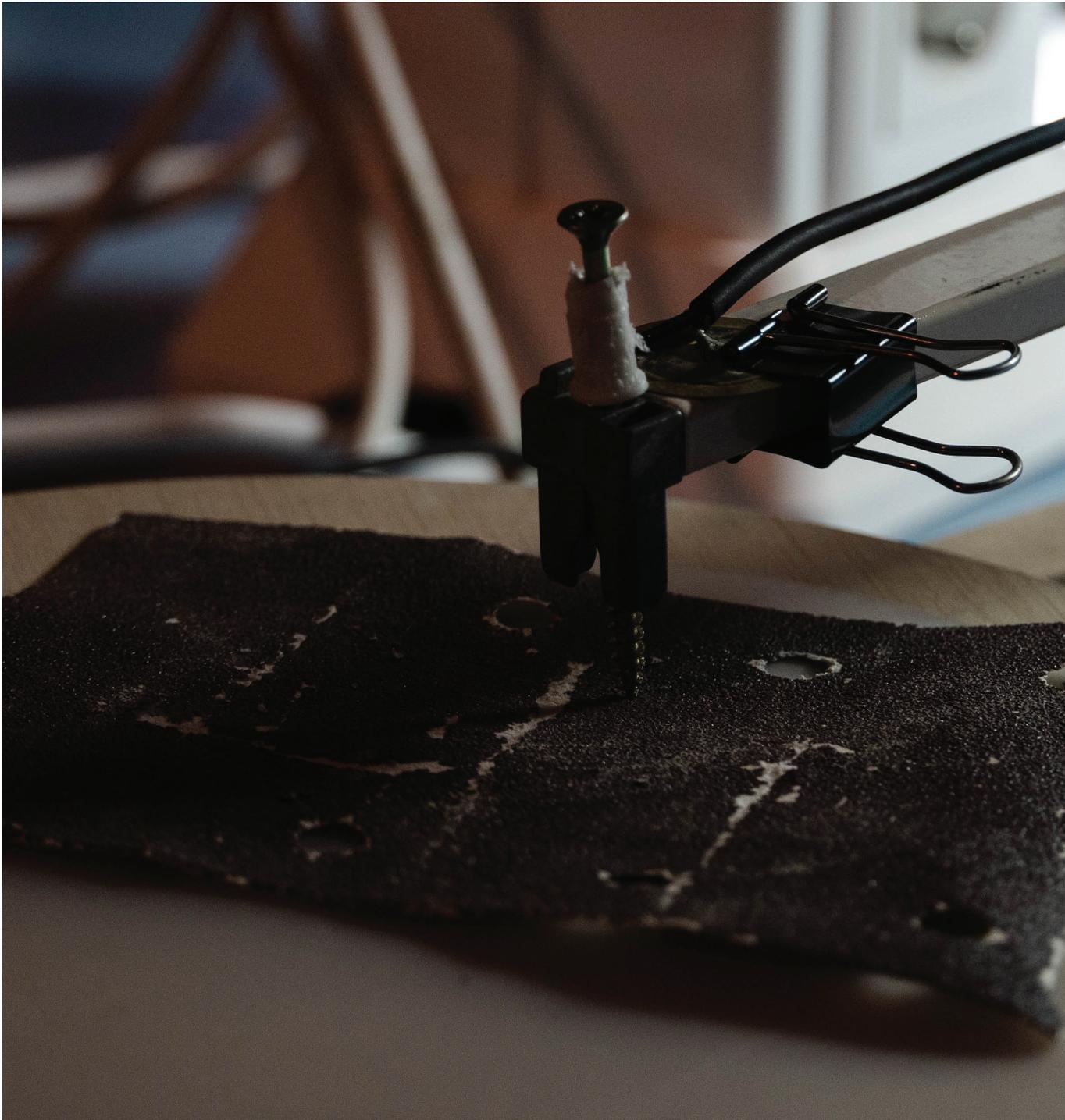
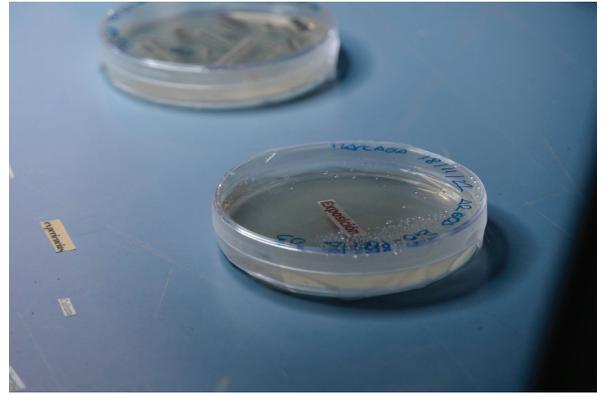
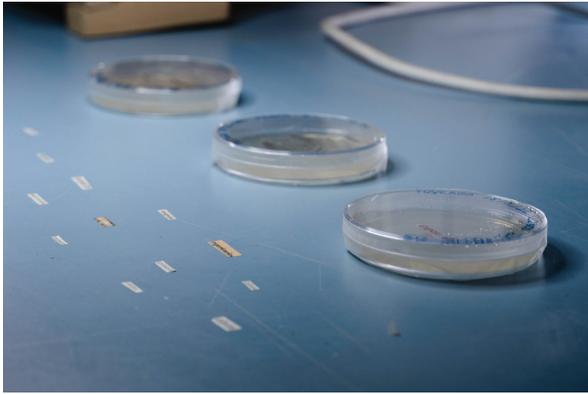
CONTEMPORÁNEA

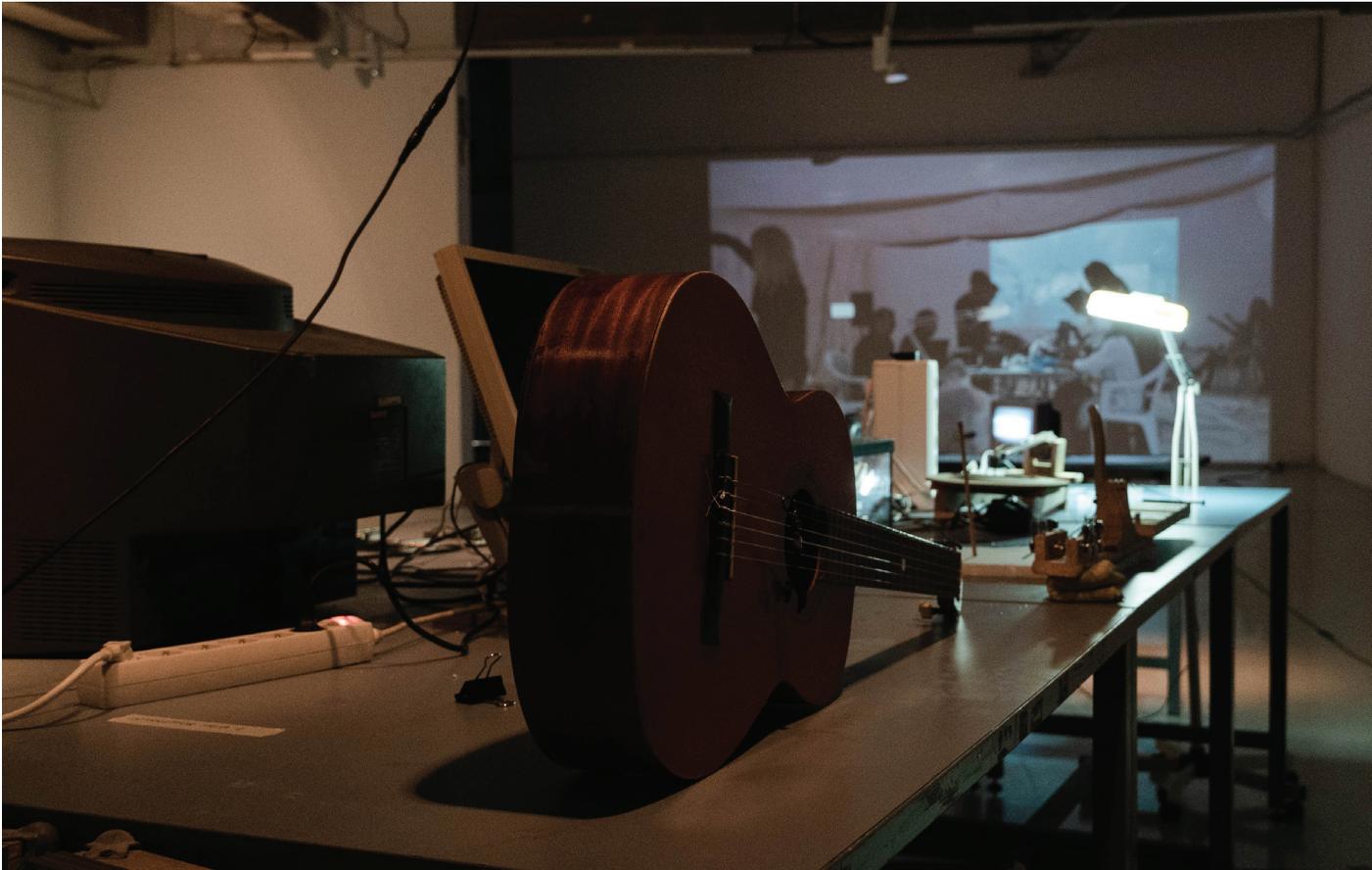
proyecto

bridar

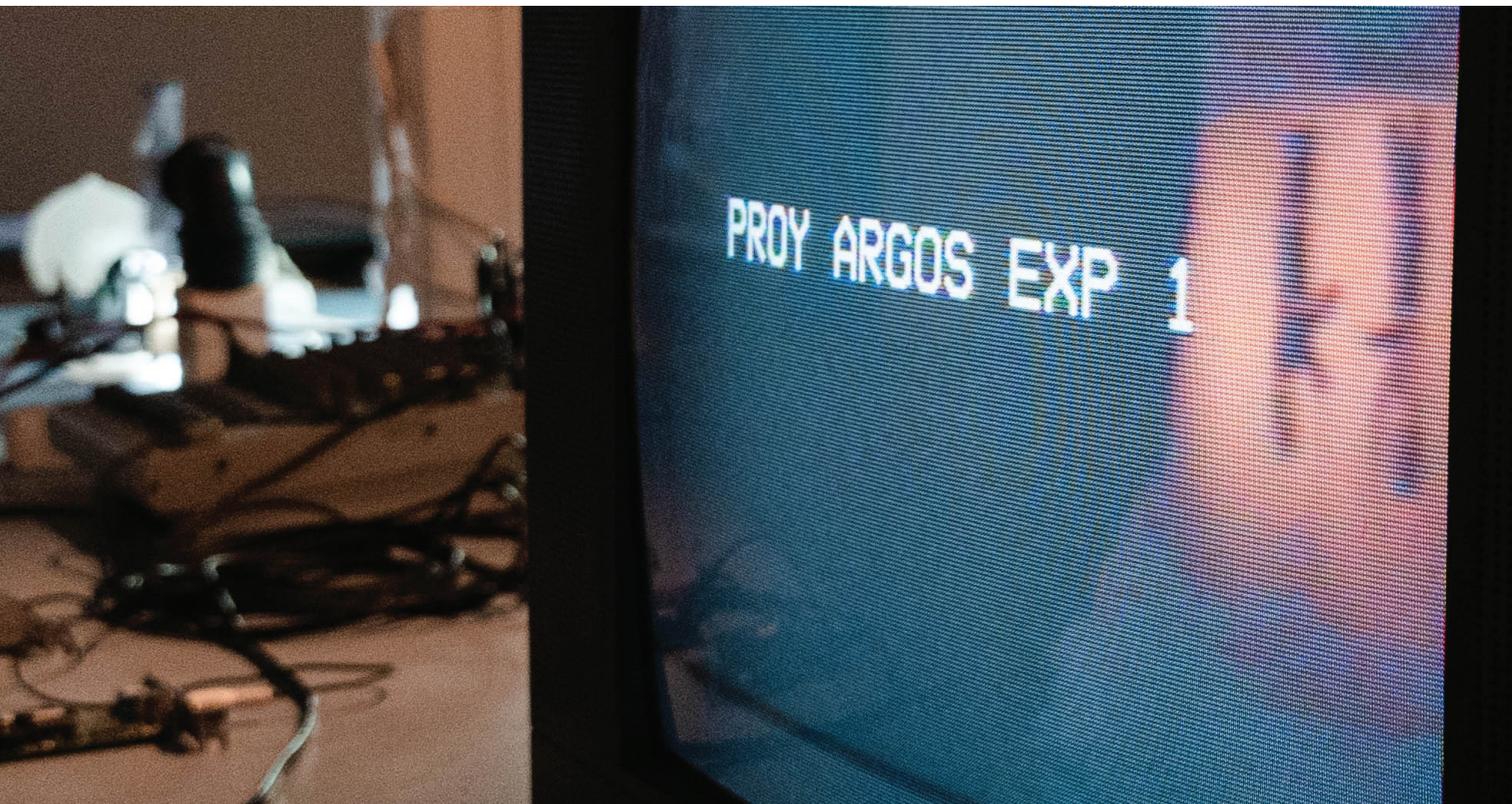
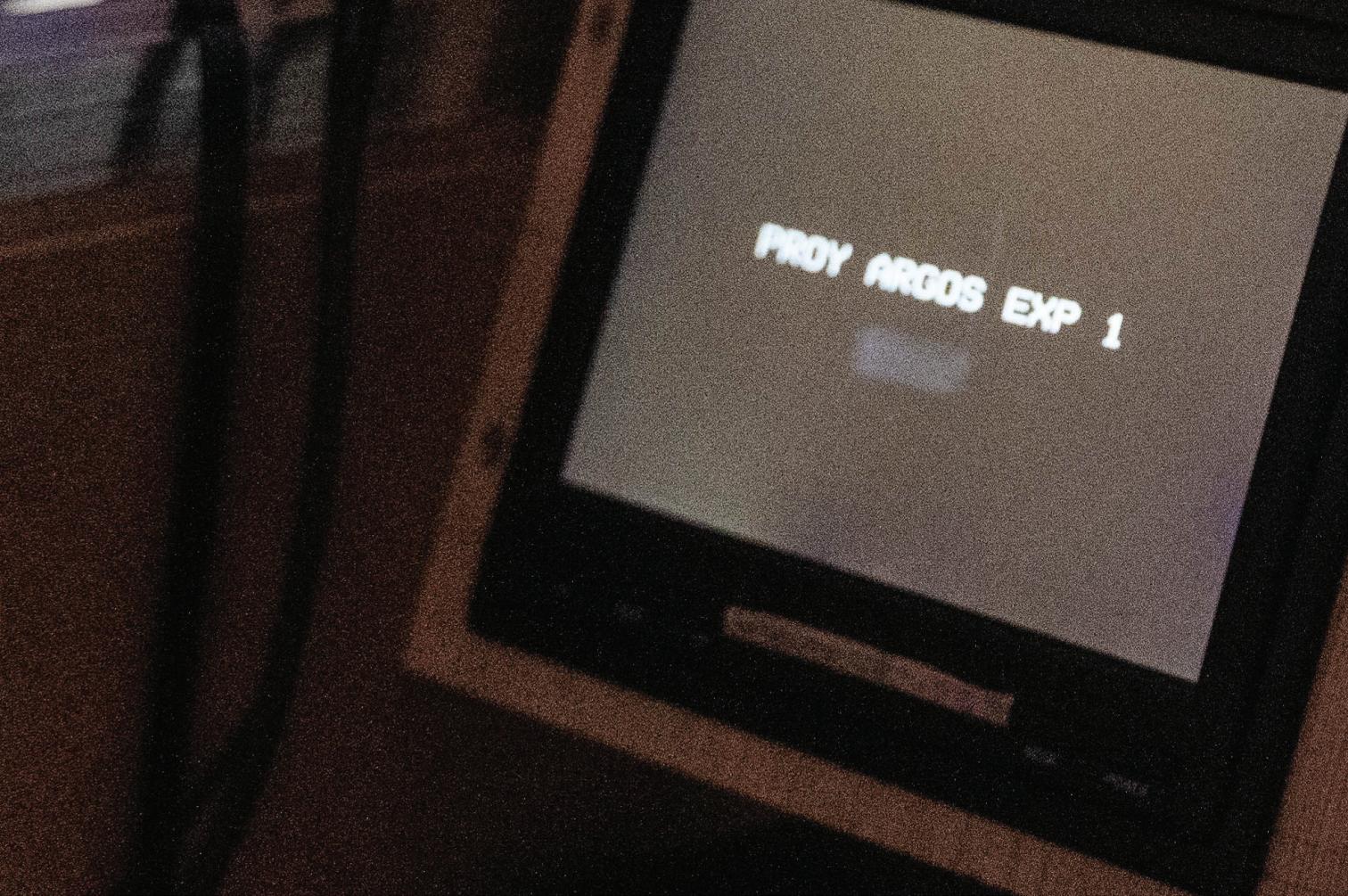


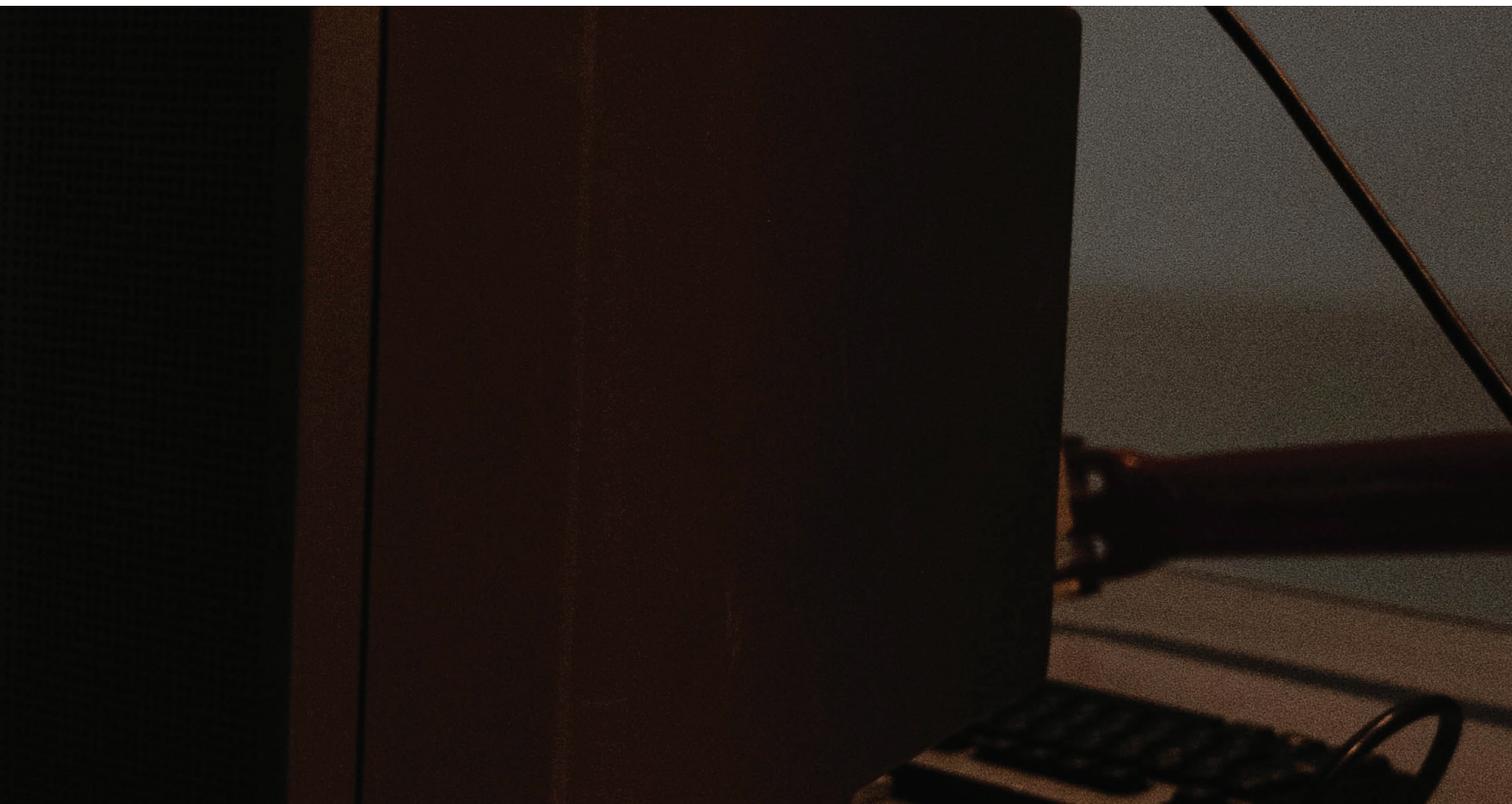
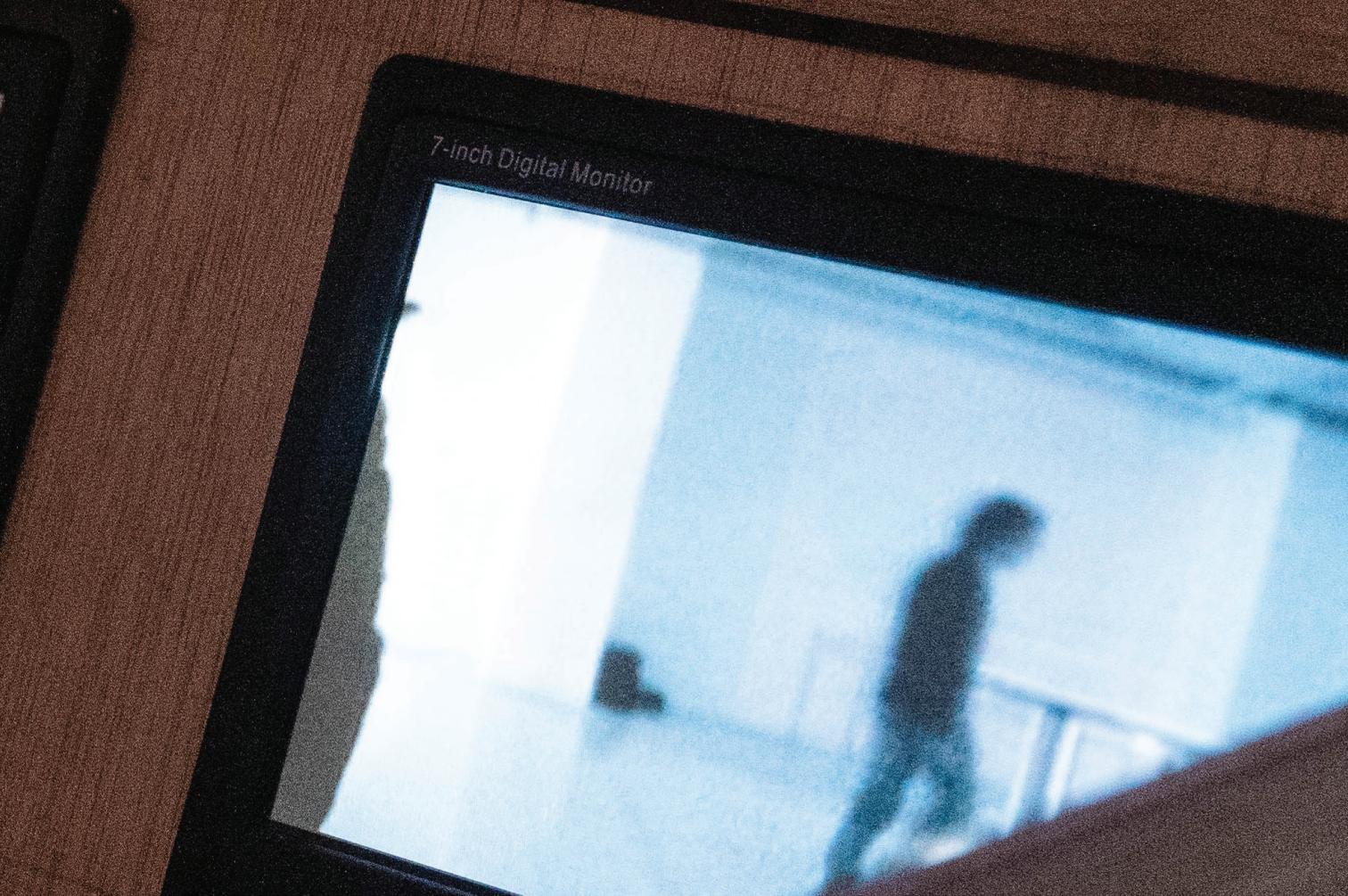


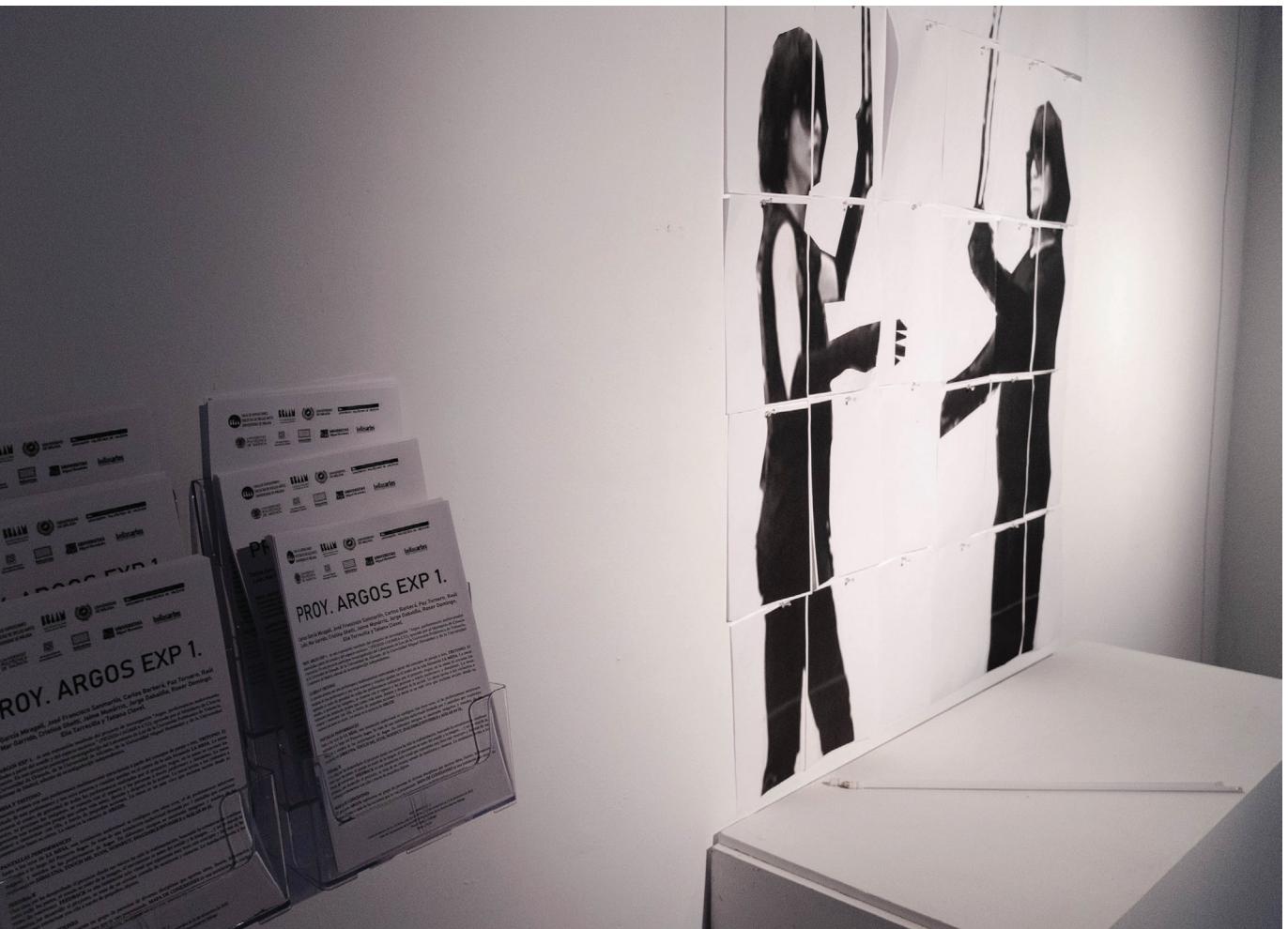














# Tritono

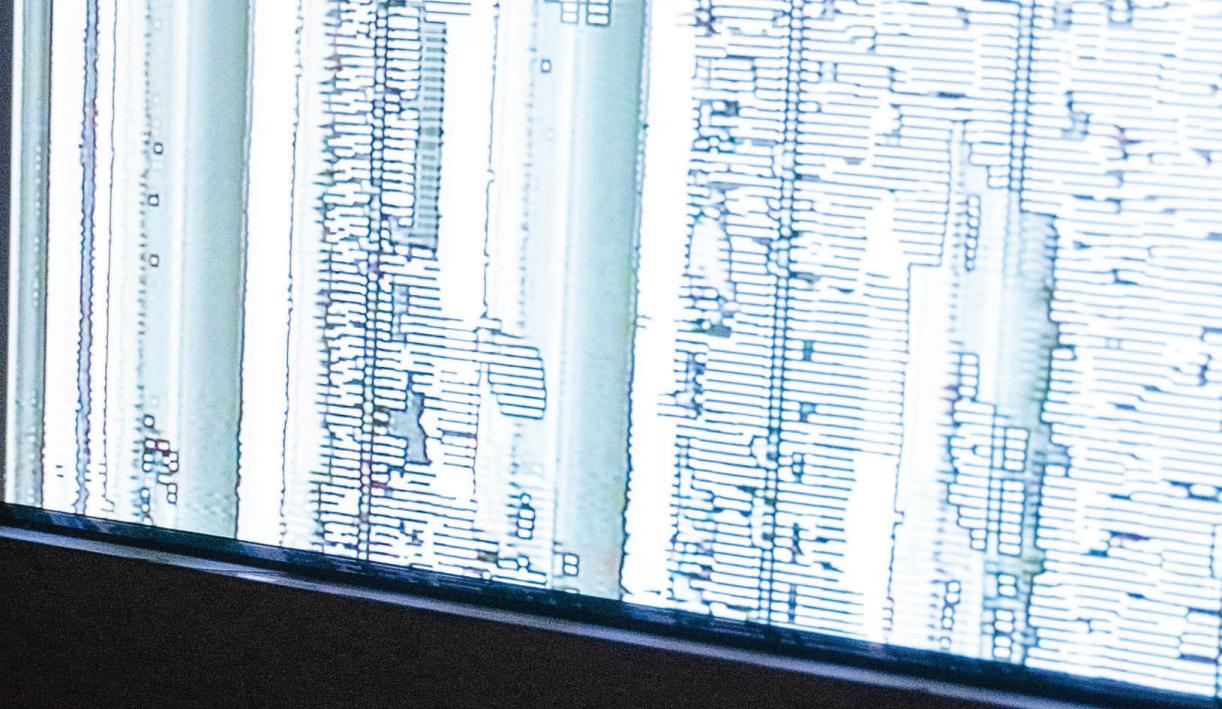




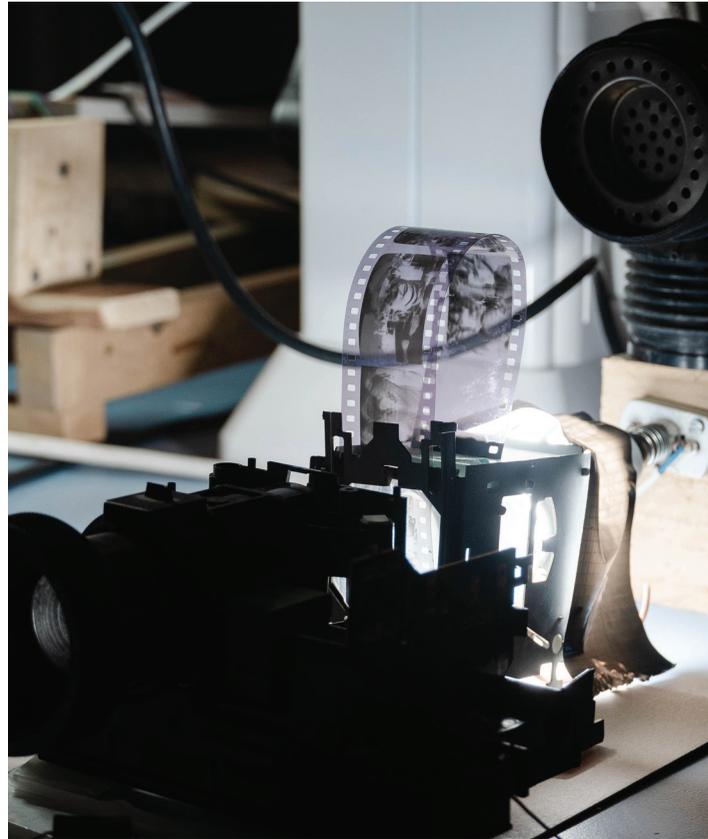


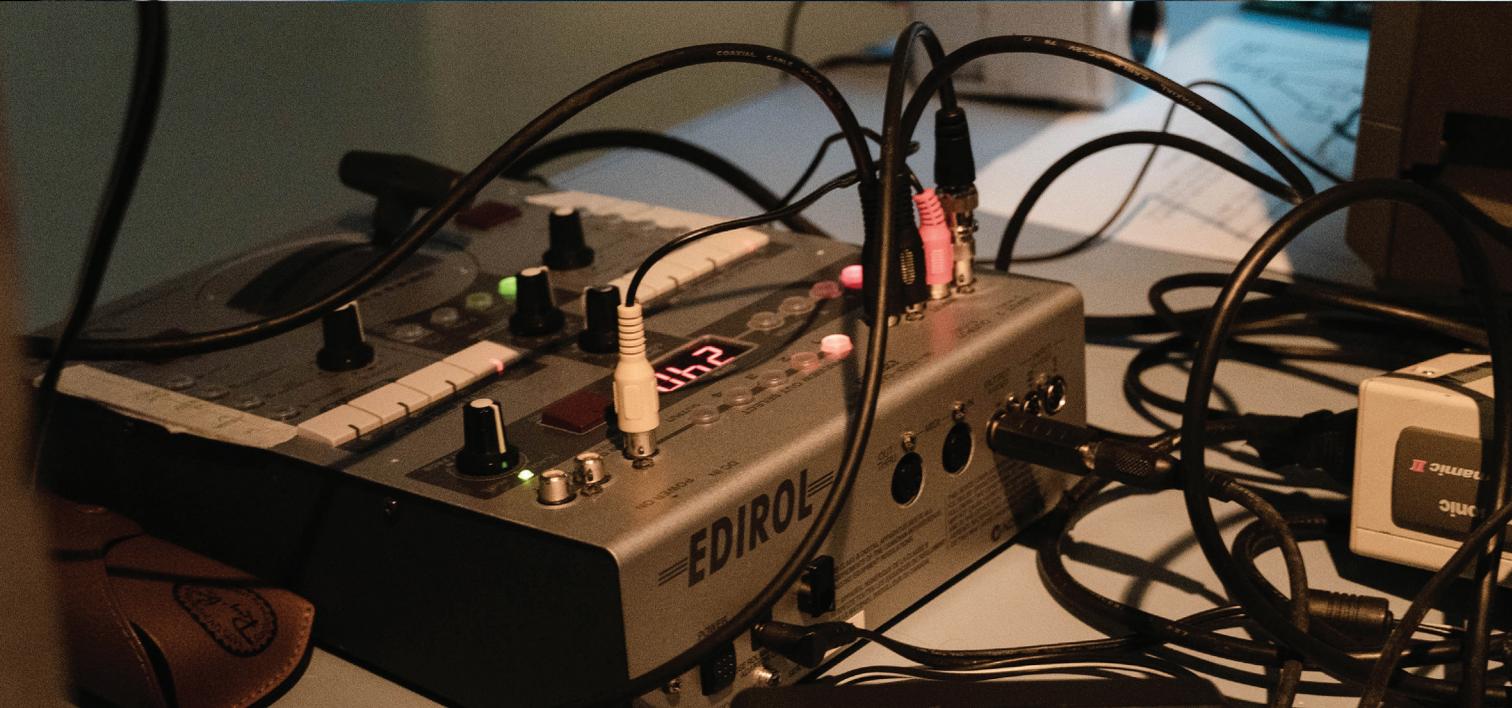


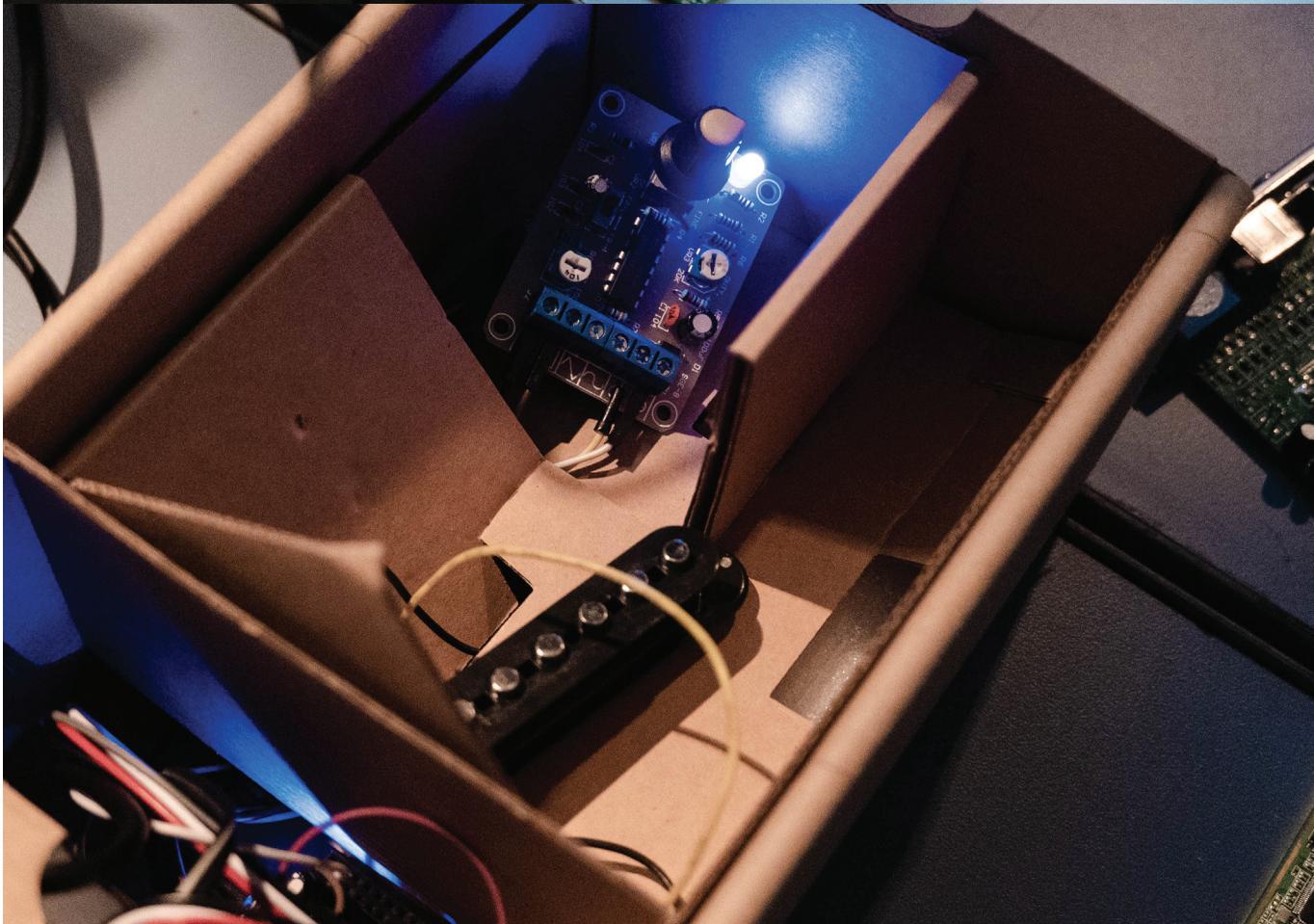




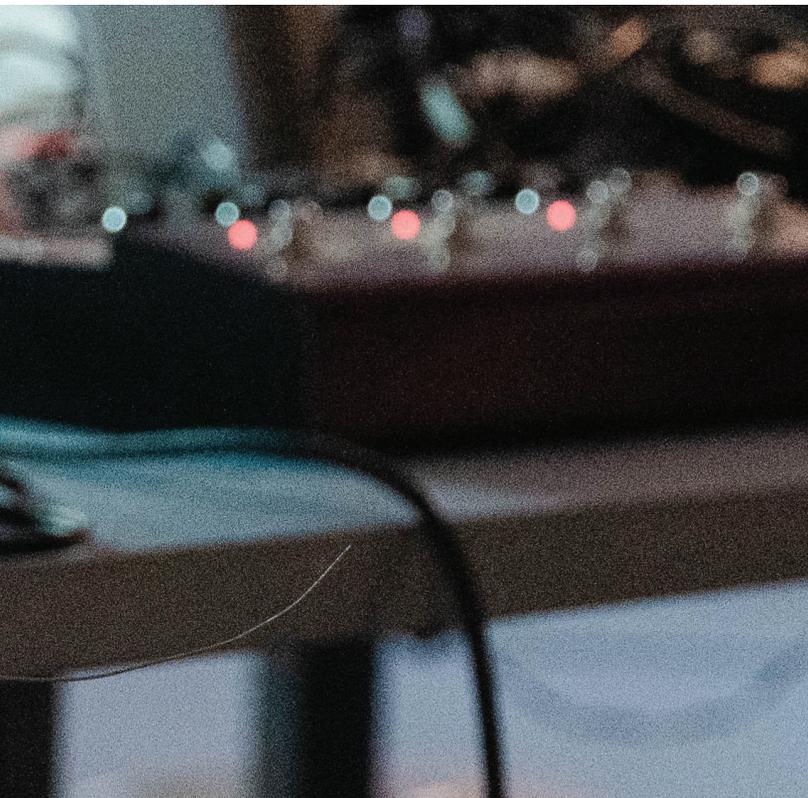












# Pantallas *performances*

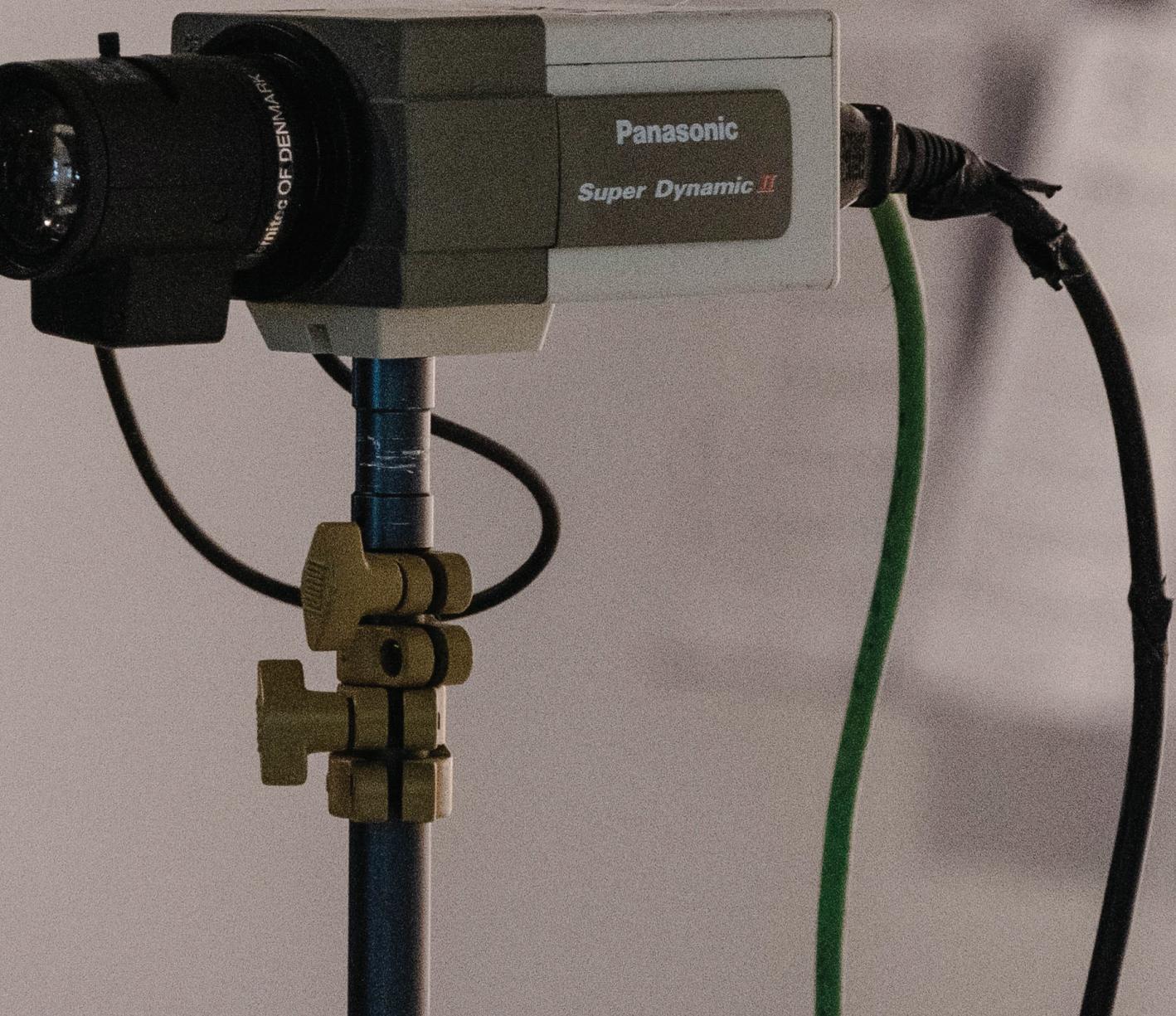








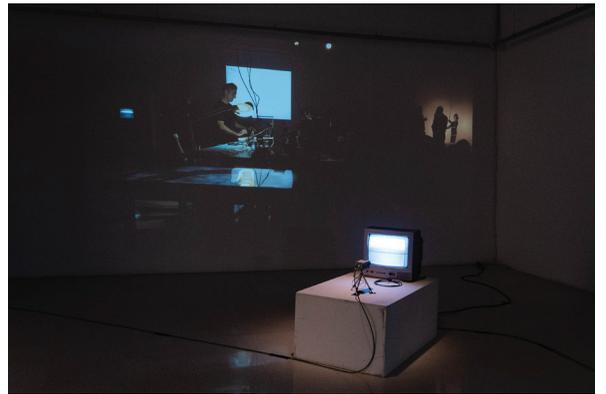
# Feedback

















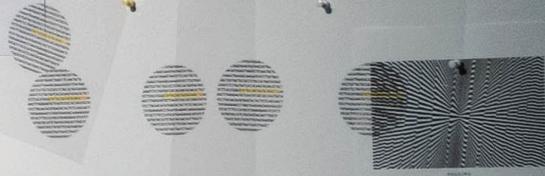
Dispositivos  
de comunicación  
de información  
de gestión  
de recursos  
de organización  
de procesos  
de control  
de calidad  
de seguridad  
de medio ambiente  
de responsabilidad social  
de innovación  
de sostenibilidad

Sonido

Imagen

Cuerpo

# IN tangible



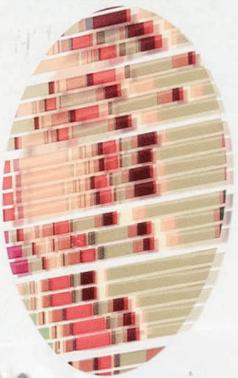












de ellas. (10 min)  
 le van a dar las  
 en su proceso.  
 truido directo de los  
 → Mezcla de sicles.  
 (10 min)

cuación del Amor o sea  
 siete palabras → Amor.  
 de la Amor.  
 propiamente el amor  
 de amor, de amor  
 Sojo, pituca +  
 del de Amor la  
 una vida, ahora  
 sobre el amor  
 lidad de amor los

"BOTCAT"  
 botcat.  
 Ricardo Fernandez  
 Martín.



# La performance audiovisual, intermedia o multimedia en el contexto post-digital

Jaime Munárriz  
Universidad Complutense de Madrid

## Performance audiovisual, multimedia o intermedia

Desde este proyecto tratamos de explorar las cualidades expresivas y narrativas de la performance audiovisual, multimedia o intermedia como dispositivo artístico que puede combinar la producción de diversos sectores en prácticas inmersivas donde la experiencia conjunta del usuario, público o espectador con los artistas implicados se convierte en el núcleo significativo del evento.

En un proceso colaborativo exploramos las posibilidades de intercomunicación entre medios, sincronía, interferencias, interacción y realimentación, así como las relaciones del sonido con el entorno, los cuerpos en acción y el espacio audiovisual, el dominio de la imagen y su efecto envolvente en el espacio.

Desde la práctica activa y la reflexión anterior y posterior a los eventos se rescata el modelo de performance audiovisual desde sus orígenes históricos en las prácticas de Black Mountain College, transformado y adaptado a las nuevas tecnologías, estableciendo un modelo abierto, inclusivo y ampliamente multidisciplinar, dentro del contexto de cultura post-digital y las nuevas humanidades.

Se ha descrito la performance como evento en el que “cosas diferentes no relacionadas casualmente suceden de forma simultánea en una secuencia de acontecimientos” en los que “cada uno percibe el evento como algo diferente”<sup>1</sup>. Este modelo de evento en el que suceden cosas simultáneas, relacionadas pero no subordinadas, con un público que se sumerge de tal modo que cada uno tiene una experiencia propia diferente, es el modelo que proponemos en toda su amplitud y diversidad.

¿Performance Audiovisual, Intermedia o Multimedia? Son términos próximos, que utilizaremos en este texto. Quizás el término más rico y completo sea “performance intermedia”, acuñado por Dick Higgins, para describir prácticas interdisciplinares en la intersección de diversos géneros. Sin embargo, “intermedia” en nuestro idioma no consta de un significado tan unívoco como en inglés, y por asociación se puede deslizar hacia el “intermedio” en un espectáculo<sup>2</sup>. *Multimedia* se refiere estrictamente al uso de múltiples medios, y *audiovisual* entronca con un contexto más clásico en el que conecta con el cine y posteriormente con el vídeo y la televisión. *Intermedia* parece más adecuado al centrarse en la relación entre esos diversos medios, en ese entramado complejo que es más que la suma de sus partes, y está más relacionado con las prácticas artísticas. Utilizaremos los tres, de acuerdo al contexto y asociaciones en juego.

Proponemos una definición de Performance Audiovisual, Multimedia o Intermedia como una práctica artística multidisciplinar, en la que un colectivo realiza un trabajo conjunto frente al público en tiempo real, atendiendo a la interacción de espacio, cuerpo, sonido, luz, imagen proyectada y contenidos generativos.

Dentro del proyecto Argos, en estos eventos de performance intermedia nos enfrentamos a cada lugar, cada contexto, como una singularidad. Tratamos de encontrar conceptos que nos sugiere el lugar y proponer un tema que sirva de imaginario y referencia para el trabajo colectivo. Con estas condiciones, imaginamos y construimos sistemas y dispositivos que nos permitan participar en el evento aportando distintos contenidos multimediales.

## Historia y evolución. De Black Mountain College a la Per-

1. Berghaus, *Avant-garde Performance: Live Events and Electronic Technologies*. p85

2. Eisenstein, Pudovkin, Bertov.



Fig. 1: Performance audiovisual de Argos en Matadero, Madrid.

### formance digital. Nuevo Futurismo

La performance audiovisual o intermedia proviene de diversos eventos y experimentos realizados a principios del siglo XX. Tiene como origen la idea de “arte total” formulada por Wagner, que resuena fuertemente en las vanguardias artísticas de principio del siglo XX (Futuristas, DADA, Suprematismo, Bauhaus... ). Surgen distintas manifestaciones artísticas que van más allá de la pintura, la escultura o la obra gráfica para abrirse a las posibilidades expresivas de objetos encontrados, situaciones y escenarios contruidos que juegan con el entorno y las posibilidades espaciales, exploraciones del cuerpo y su interacción con estos elementos, el sonido como medio para la creación y las cualidades de la imagen en interacción con los objetos materiales. Collage, acciones, performance y eventos de diverso tipo van conformando un conjunto de prácticas que en su conjunto irán conduciendo hacia esa nueva modalidad artística que denominamos performance audiovisual, multimedia o intermedia.

Esta forma artística tiene como primera manifestación clara las performances realizadas en el Black Mountain College, con John Cage, Rauschenberg, David Tudor y Merce Cunningham entre otros. En estos eventos se combina imagen proyectada, danza contemporánea, sonido en directo y una estructuración del espacio que incluye a los *performers* y los asistentes en una experiencia común. El origen de la performance audiovisual es multidisciplinar. Diversas prácticas de Fluxus irán explorando esta nueva forma, centrándose en cada uno de los elementos en juego, y los posibles modos de relación con el espectador o asistente.

Más adelante, el vídeo y los proyectores de vídeo analógi-

co, caros y de difícil acceso nos traen algunas propuestas de uso en directo en interacción entre imagen, sonido y la actuación del artista, como las piezas de Laurie Anderson.

El proyector digital, junto al ordenador personal abren el camino para la interacción con la imagen en tiempo real, como en los conciertos audiovisuales de Alva Noto, Ryoji Ikeda, Inciteo Robert Henke, centrándose casi siempre en la relación entre los campos visual y sonoro.

La aparición de las tecnologías digitales conduce hacia proyectos centrados en la interacción de música y visuales en tiempo real, dejando a un lado las preocupaciones por el espacio y el cuerpo, quizás más difíciles de integrar en los sistemas digitales existentes. Se olvida así el origen multidisciplinar del origen, en el que el trabajo de danza de Merce Cunningham era un componente primario, así como el trabajo con el espacio y la imagen proyectada. Nuestra propuesta trata de recuperar ese interés inicial por la relación de los elementos audiovisuales con las posibilidades expresivas del cuerpo en movimiento en el espacio, así como sus conexiones e interrelaciones mediante la tecnología con los campos visual y sonoro.

En esta evolución de diversas prácticas artísticas podemos enumerar múltiples antecedentes que aportaron ideas y modos de hacer. Es habitual marcar el origen en el movimiento futurista que, tratando de reflejar el nuevo contexto de la sociedad industrial y la transformación de las ciudades, buscó nuevas formas de hacer, sacudiendo el sistema del arte anclado en el pasado<sup>3</sup>. Introdujeron “allogicality, parallel action, photodynamism, luminous scenography, virtual actors, ‘synthetic theatre’, and the cult of the machine”<sup>4</sup>. Teatro sintético, arte de los ruidos, actores mecánicos... Estos conceptos y modos de hacer resultan visionarios, y serán recogidos en el nuevo milenio en la performance digital. Quizás demasiado pronto, lanzaron ideas que no podían ser realizadas con la tecnología de la época, y encontraron un público no preparado, que no supo entender los cambios inevitables en el sistema artístico y cultural ocasionados por las transformaciones tecnológicas y sociales.

Estas ideas se desarrollan en los sucesivos movimientos de vanguardia<sup>5</sup>:

3. Meyerhold.

4. Dixon. Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance. p9.

5. Desarrollo histórico trazado fundamentalmente desde Berghaus y Dixon.

El constructivismo, con sus actores como obreros especializados, adaptados al contexto industrial<sup>6</sup>, y el desarrollo del lenguaje fílmico, que dará forma a la nueva cultura de la imagen<sup>7</sup>.

DADA, surrealismo y expresionismo aportan mecánicas de recorte y descontextualización, fragmentación del cuerpo e imaginarios oníricos, junto a prácticas de performance que mezclan disciplinas en un formato común<sup>8</sup>.

La Bauhaus, con sus ideas de teatro total, transforma las actividades escénicas y su relación con el espacio, el espectador y su conexión con las otras artes<sup>9</sup>.

Fluxus supondrá una consolidación de todas estas prácticas en nuevos formatos que incluyen diversos medios, acciones y eventos:

John Cage, con David Tudor, Robert Rauschenberg y Merce Cunningham organizarán en Black Mountain College la que se considera primera performance multimedia, "Untitled Theatre Piece #1", incluyendo pintura, luz, sonido y danza en el espacio.

Rauschenberg continuará este trabajo con instalaciones *site-specific* y performances que trabajaban conceptos de tiempo, movimiento y gestos.

Allan Kaprow, con sus *assemblages* y *happenings* en los que se simultaneaban diversos acontecimientos y montajes objetuales, luces y otros entornos.

El grupo Gutai, en Japón, nos traen performances muy disruptivas, en un nuevo dadaísmo, dentro de un contexto cultural muy distinto al occidental<sup>10</sup>.

Claes Oldenburg realizará diversos happenings a los que denomina "a theater of physical effects", en un Nuevo Realismo.

El grupo Zero realizará eventos, sucesos festivos que buscan la participación urbana en espacios públicos.

Cage continuará, junto a Tudor y otros artistas de Fluxus,

6. Marinetti, Balla, Loy, Annikov, Prampolini, Montalti, Russolo.

7. Ball, Duchamp, Artaud.

8. Yoshihara, Shiraga, Kanayama.

9. Schlemmer.

10. N. Wiener.

con la serie *Variations*, performances que incluyen tecnologías experimentales de sonido, proyecciones y danza, consolidando el modelo de performance multimedia.

Vostell trabaja en instalaciones con televisiones y otros elementos electrónicos, su *decollage* como forma de desmontar el simulacro electrónico de la realidad (id., 99).

Lebel popularizó los *Happenings* como forma de activismo que escandalizara a la sociedad conservadora, con desnudo, acciones provocativas y en conexión con la política radical..

Dick Higgins utiliza el término "metadramas" por su conexión con el teatro, y propone el término "intermedia" para agrupar todas aquellas prácticas performativas que combinan material de distintas disciplinas y tecnologías..

Maciunas, iniciador de Fluxus como neo-dadaísmo, organiza "eventos" como forma de agrupar estas prácticas dispares, así como el azar como recurso para la composición (id., 115), con acciones espontáneas e improvisación dentro de una estructura pre-organizada.

En cuanto al medio de la imagen electrónica en sí, Goetz (40s) realizó experimentos con el tubo de la pantalla de los televisores, lo que llevaría a la idea de un posible *TV art* (id., 199).

Nan Jun Paik trabaja con la televisión como instrumento, además de objeto y medio de representación, siendo el artista un intérprete, lo que configura el modelo de actuación performativa en los medios audiovisuales tecnológicos.

Se consolida la vídeo-performance con Urs, Kusama, Sherman, Orlan... (id., 184), y sobre todo con Joan Jonas y Laurie Anderson. Dixon, 217).

En el campo de la danza destaca Merce Cunningham (Berghaus, 270) y sus colaboraciones con Cage y Tudor, así como sus experimentos posteriores con tecnologías digitales como *Lifeforms*, para crear las primeras danzas interactivas con sistemas digitales.

Llegaremos con la popularización de ordenadores y la red global a los experimentos con realidad virtual, avatares y la exploración del cuerpo cyborg y sus posibilidades como telepresencia.

En esta evolución de ideas y prácticas artísticas resultan muy importantes los conceptos de cibernética y realimentación, así como ideas de filosofías orientales como el Zen o el Budismo que aportan conceptos de indeterminación, flujo y azar.

La revisión de todas estas prácticas que han desarrollado e impulsado la performance multimedia a lo largo del último siglo nos llevan a preguntarnos: ¿Qué es la performance intermedia hoy? ¿Qué nos vale de todo aquello? ¿Qué queda de motivaciones políticas, reivindicativas, conceptos de disolución de jerarquías, relación con el objeto, el cuerpo, los *mass media*, procesos de *feedback*, el azar... su relación con la experiencia?

### Performance intermedia en el contexto post-digital

La nueva era en que vivimos, con la ubicuidad de servicios y dispositivos digitales, geolocalización, excelencia de la imagen digital, grandes almacenes de datos y la convivencia con emergentes sistemas de inteligencia artificial plantea un nuevo contexto tecnológico, social y cultural. El arte tiene que adaptarse y trabajar con la nueva realidad, el nuevo espacio e imaginario. Estos cambios han conducido en las artes a un nuevo futurismo<sup>11</sup>, o nueva modernidad<sup>12</sup>. La modernidad agotó sus recursos e ideas, dando lugar a la postmodernidad, que en vez de buscar lo nuevo se basa en reformulaciones y combinaciones de todo lo anterior.

Las nuevas tecnologías hacen posible la mayor parte de las ideas que lanzaron los futuristas: nuevos instrumentos que produzcan sonidos nunca oídos, el manejo de luces, proyecciones y sistemas robóticos, la interacción de sistemas multimedia con actores y músicos, el control del espacio y el ambiente con dispositivos eléctricos, mecánicos y digitales. De este modo se abre un lugar para una nueva modernidad, que trata de innovar y aportar ideas e imaginarios acordes a la nueva realidad.

En una sociedad así, los valores de experiencias especiales son ... y el arte con más valor es performativo. El objeto no es tan importante en este contexto inmaterial, o post-material. "A society of abundance..."<sup>13</sup> La vacuidad de la existencia lleva a una búsqueda de experiencias intensas que la compensen: al arte experienciado, a la performance intermedia en la que los artistas actúan como *médiums*, techno-chamanes<sup>14</sup>.

11. Dixon, p9 + 47.

12. Berghaus, 23.

13. id., 260.

14. id., 75.

El artista debe figurar cómo operar en este territorio, un territorio que se deshace y emerge transformado a cada momento. Un territorio para el que no existen mapas que ayuden a la navegación<sup>15</sup>.

En este proyecto tratamos de cultivar experiencias,

15. W. Gibson. *No maps for these territories*

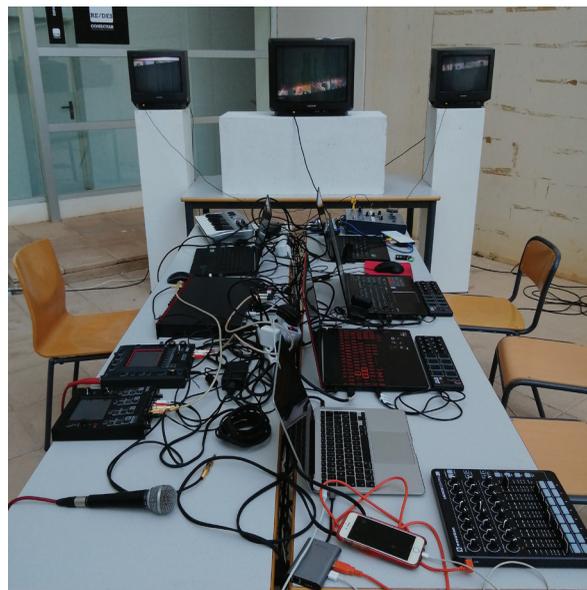


Fig. 2: El sistema dispuesto para la performance Ecos. Congreso Aniv, Valencia.

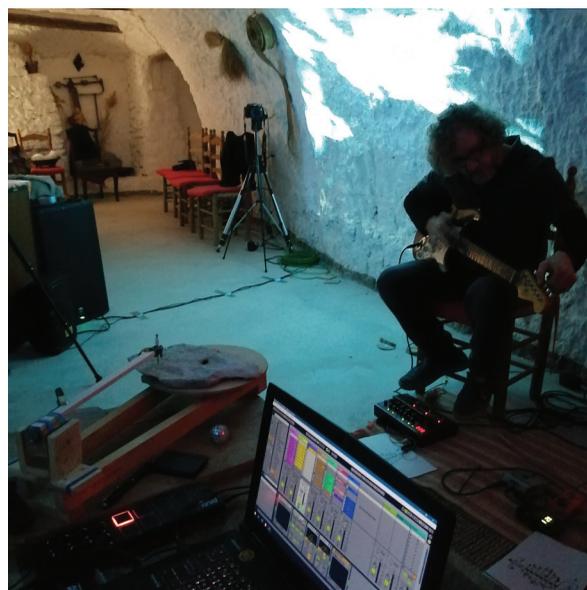


Fig. 3: Proyecciones sobre la cueva en Jabaluna. Benamaurel.

cuidando los distintos factores ambientales, sensoriales y relacionales. La experiencia de una performance de Argos busca la inmersión al sumergirnos en un entorno cargado de estímulos sensoriales. Nuestro entorno se ha transformado en un complejo sistema acumulativo de imágenes, pantallas, luces y sonidos siempre cambiantes. Tratamos de conectar con esta nueva forma de percibir el mundo: "Human perception in the electronic age..."<sup>16</sup>, creando eventos que conecten con el nuevo modelo social y cultural.

### El nuevo espacio para el cine experimental

Los experimentos con la imagen de la primera mitad del siglo XX que proponen un cine experimental encuentran un espacio de desarrollo perfecto en este nuevo medio. Imagen abstracta, animación experimental, sincronización entre eventos de imagen y sonido, juegos con óptica, electrónica y código, realimentación son procesos que ahora pueden reactivarse con la facilidad performativa que nos aportan los sistemas digitales.

Los espectáculos de proyección de líquidos (Liquid light shows) se han transformado con las herramientas de VJing, encontrando un nuevo lugar en el contexto de las artes performativas que buscan una experiencia inmersiva.

### Espacios y cuerpos

Desde el campo del arte sonoro se puede entender el espacio por sus características sonoras como una gran caja acústica. Alvin Lucier demuestra en "I am sitting in a room" cómo el espacio arquitectónico funciona como caja de resonancia, modelando y modulando los sonidos.

Cage nos conduce a la Cámara anecoica y la imposibilidad del no-sonido. Nos entregamos a la experiencia del sonido, que no necesita estar estructurado en los patrones formales que exigen los diversos cánones musicales. Podemos explorar la relación entre cuerpo, espacio y sus resonancias. Recogemos la herencia de las propuestas que trataron de lograr una Integración multimedia interdisciplinaria en un espacio: Pabellón Phillips (Xenakis, Varèse, Le Corbusier).

No podemos ignorar la transformación de los cuerpos modificados por aumentaciones tecnológicas: *cyborgs*,

visión artificial, geolocalización y otras aumentaciones. Los sistemas digitales facilitan esta integración con los cuerpos, trabajando con los gestos y la expresión del cuerpo, además de con su posición en el espacio.

### Sincronización y Sincronicidad

Un elemento esencial en la performance audiovisual es el de la relación que se establece entre los distintos contenidos producidos en el evento. Sonido, imagen, cuerpos en movimiento, acciones y gestos, espacio y luz son materiales que confluyen en el momento creativo. Como antes vimos, suceden cosas que suceden simultáneamente pero no necesariamente sincronizadas en una lógica absoluta, o coordinadas en modelos jerárquicos. Una lógica asociativa puede funcionar, creando conexiones generativas entre elementos que fluyen en el mismo devenir temporal.

Este fenómeno de sincronización se ha explorado desde hace tiempo en el contexto de los órganos visuales, las partituras visuales, la improvisación organizada según reglas, el cine y la animación experimental. Todas estas prácticas han trabajado la relación de eventos visuales y sonoros, tratando de encontrar modelos creativos que recojan esta conexión entre distintos contenidos e individuos.

Para ello, se han imaginado y empleado sistemas de reglas, mecanismos de avisos visuales, señales eléctricas y protocolos digitales. No existe un modelo que se haya impuesto



Fig. 4: El sistema como autoreferencia, exposición Málaga.

16. Berghaus., 73.

sobre los demás como mejor sistema para explorar este tema, sino que precisamente la búsqueda y exploración de mecanismos de estructura, relación y sincronía se convierte en núcleo del problema creativo en estas prácticas. Nosotros tratamos de este modo de explorar los distintos mecanismos de coordinación entre participantes y de sincronía mediante sistemas electrónicos y digitales, adaptando el mecanismo a cada situación particular, a cada performance.

### Construcción de sistemas

En estas performances, cada uno se integra con sus pequeñas obsesiones, los sistemas que intenta poner en funcionamiento, aparatos, dispositivos, mecanismos, objetos y acciones.

Construimos instrumentos, dispositivos efímeros que tienen sentido sólo en el contexto de esa performance particular. Construcciones mecánicas, conexiones de aparatos electrónicos, instrumentos acústicos, efectos, luces, lentes y otros sistemas ópticos. Cada proyecto sugiere conexiones diferentes, y eso nos conduce a realizar dispositivos únicos, especiales y dedicados a ese contexto.

En las performances realizadas dentro del proyecto Argos he construido un tocadiscos troglodita, para reproducir la textura de las rocas de las casas-cueva, una cámara detectora de partículas que se convirtió en analizador de muestras y polvo, un pequeño circuito cerrado con una televisión miniatura en blanco y negro y una cámara Hi-8, un proyector de negativos descompuesto en elementos visibles, un instrumento de cuerda homenaje al Koto japonés, un sintetizador con chops CMOS, además de organizar varios sistemas con sintetizadores, pedales y guitarras, destinados a los distintos eventos. De este modo no se ha repetido en ninguna performance el repertorio de instrumentos y dispositivos con los que podía operar. Igualmente, mis compañeros del proyecto han imaginado y construido sus propios sistemas, únicos y exclusivos para cada ocasión.

El encuentro de estos sistemas forma un meta-dispositivo con carácter absolutamente único. En cada performance construimos un nuevo ente, y nuestro papel será interactuar con él para lograr que funcione de forma armoniosa. Los aparatos individuales de cada uno adquieren un papel único y específico, y comienzan a interactuar. Esta interacción puede ser guiada, dirigida por los intérpretes, pero adquiere un carácter emergente, escapando a cualquier intento de planificación preconcebida y desarrollando cualidades inesperadas. El sistema comienza a funcionar y los

*performers* nos integramos en él como operarios, jinetes o pilotos que facilitan las interacciones entre elementos y tratan de conducir el proceso emergente hacia territorios fértiles, que puedan considerarse dentro del contexto creativo que constituye nuestro referente.

Microscopios, resonadores, objetos con piezoeléctricos, sintetizadores y circuitos electrónicos, pedales de efectos e instrumentos acústicos, vestuario y otros modificadores corporales, ordenadores, interfaces y controladores táctiles,

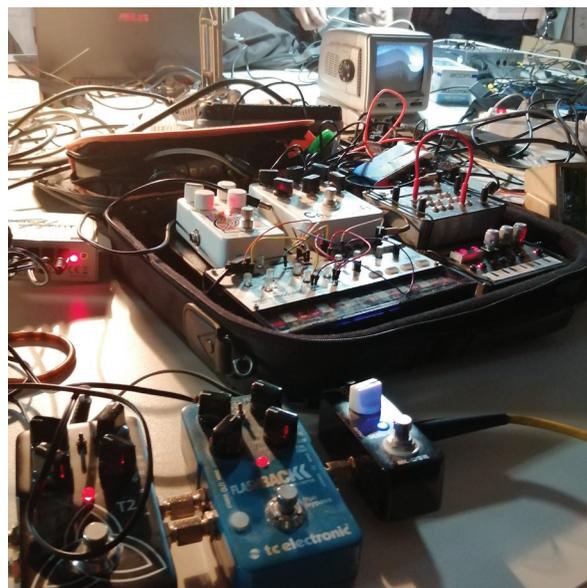


Fig. 5: Dispositivos electrónicos interconectados.

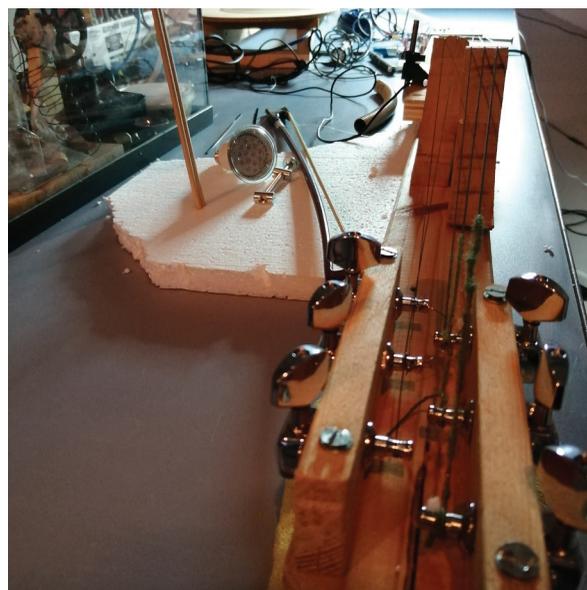


Fig. 6: Electro-Koto imaginario.

software diseñado para la ocasión, cámaras y mezcladores de vídeo, pantallas, gasas y suelo que permita los movimientos y las acciones, utensilios de cocina, cultivos de micro-organismos, transparencias e imágenes ampliadas constituyen el material con el que trabajamos en estos eventos especiales.

### Improvisación - organización - composición

La improvisación libre en este contexto de la performance colaborativa intermedia se convierte en un modelo de composición colectiva en tiempo real, un proceso emergente desde un sistema complejo. La interacción de agentes individuales produce un comportamiento emergente en el sistema en un nivel superior. La performance toma autonomía y se desarrolla arrastrando a los participantes que han planteado el sistema humano y tecnológico que la hace posible.

Partimos de un tema, definido de antemano, y un esquema básico común. Este esquema sirve de momento tan solo de punto de partida, una manera de no tener miedo al enfrentarse al vacío. La dinámica del directo nos hace olvidarnos pronto de él, sumergidos en las complejidades del material que surge a través del trabajo conjunto.

Crear música, sonido e imágenes de este modo se convierte en una experiencia de búsqueda colectiva, un proceso de interacción en el que tratamos de responder a lo que hacen los demás, intentando encontrar el lugar óptimo para nuestro material. Una búsqueda que constantemente cae en errores, aproximaciones no del todo certeras a las ideas que surgen en el proceso, y que tratamos de corregir mediante nuevas aportaciones, en un eterno devenir de continuos ajustes. Frecuentemente la complejidad del material producido en conjunto nos hace creer que estamos produciendo determinados sonidos o efectos visuales, para más tarde comprobar que ese material está siendo generado por otra persona, y nuestra aportación se desarrolla en un plano diferente. Errores, confusiones, reajustes nos llevan a una tensión constante, tratando de lograr aquello que visualizamos y queremos materializar.

Al adaptarnos a cada tema, proponemos unas condiciones técnicas diferentes, trabajando así con instrumentos y sistemas específicos y distintos en cada ocasión: Siempre un desafío nuevo, condiciones autoimpuestas de común acuerdo, un tema como eje que articula el conjunto, las tensiones entre los distintos *performers* y sus espacios de conflicto... El tema y el lugar condicionan la elección de



Fig. 7: Cámara de partículas.

instrumentos y dispositivos, incluso el papel de cada participante. Pasamos así a intervenir en distintos dominios: instrumentos acústicos procesados, sistemas digitales para la producción de sonido o imágenes, artefactos que producen contenido sonoro o visual, dispositivos ópticos o electromecánicos... Trabajamos con texturas, grabaciones, ruidos o voces, imágenes de sistemas realimentados, ampliaciones ópticas o procesamiento analógico obsoleto. La combinación de distintas configuraciones por parte de cada participante da lugar a un nuevo sistema complejo en cada evento, un macro-organismo cibernético en el que humanos y sistemas interactúan conectados para la creación. Estos sistemas, como organismos emergentes, se apoderan de nuestras intenciones iniciales para crecer y desarrollarse con autonomía. La acción individual no puede existir si no es subordinada a las pulsaciones y deseos del macro-organismo generativo. Crear en este contexto supone ceder y abandonar preconcepciones y designios individuales, para integrarse en los ritmos y procesos del sistema emergente; devenir célula en un organismo complejo dotado de vida, con sus comportamientos y necesidades propios. Este proceso resulta satisfactorio por la sensación de haber contribuido a la creación colectiva, a la producción de un evento en interacción con el lugar y los participantes que no puede producirse de nuevo, una singularidad que hemos podido disfrutar (y sufrir) por la experiencia.

### All tomorrow parties

Estos eventos pueden formar experiencias significativas. En un contexto en el que los objetos del arte son sólo objetos de consumo y especulación, objetos que no pueden entrar en las casas de la gente normal por la falta de espacio, destinados a ser almacenados como comodidades financieras, las experiencias compartidas se convierten en el arte más significativo.

La realidad cotidiana se ve alterada por una conjunción de factores que resulta mágica, un encuentro de elementos creativos, estímulos y situaciones inesperadas. Un evento que sabemos irrepetible, que nos permite ver más allá del tejido de la realidad. La experiencia de estos encuentros es mucho más significativa que la que puede aportar una pieza en un museo: es una experiencia directa en nuestra vida, una vivencia transformadora que nos conecta con otras personas, creadores y participantes.

Me lo dijo con entusiasmo José Luis Brea cuando coincidimos en una conferencia en Medialab Madrid: "Tenemos que recuperar las fiestas de Warhol". Nos trasladamos al territorio de *All tomorrow parties*, la canción de la Velvet Underground, recogida por William Gibson como título de una novela, en una traslación futurista del mundo salvaje y onírico de la Factory. Las fiestas del futuro se convierten en eventos transformativos, momentos que alteran nuestro devenir cotidiano, alterando la rutina y trasladándonos a un mundo de posibilidades creativas, encuentros y situaciones inesperadas. La vida como creación, libre de mercados, críticos y censores.

### Noise, capitalism?

La improvisación libre se ha planteado como modelo político de oposición al sistema. A todos los sistemas. El deseo de eliminar cualquier tipo de jerarquía y autoridad, poco a poco, ha conducido a abandonar cualquier forma de dirección, composición o papel dominante en la actuación, en teoría. En el circuito de la música improvisada (*improv*), en realidad, esta absoluta desjerarquización es falsa: Existen poderes implícitos, jerarquías ocultas y estructuras de dominación muy tradicionales. La libertad total se desarrolla sólo en un contexto pre-pactado, con unas condiciones de juego conocidas por todos. Cualquier desviación de estas normas ocultas conlleva el rechazo y la exclusión.

La desaparición de cualquier estructura musical (melodía, tonalidad, armonía, ritmo e incluso tempo) al final conduce a la desaparición de la música. Nos quedan ruidos, texturas, gestos... una panoplia de ruidos inconexos. Sin

embargo, se mantiene la exigencia de un absoluto virtuosismo y una entrega casi monacal a la causa. Una causa que, en una espiral hacia ninguna parte, ha dejado lejos a cualquier público posible.

Recogemos ideas de la improvisación libre, pero alejándonos del dogma ortodoxo que la ha conducido a ese territorio árido y contradictorio.

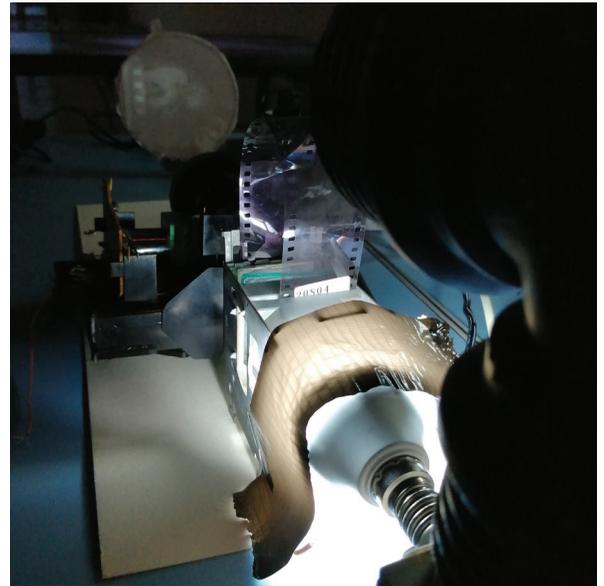


Fig. 8: Proyector deconstruido.

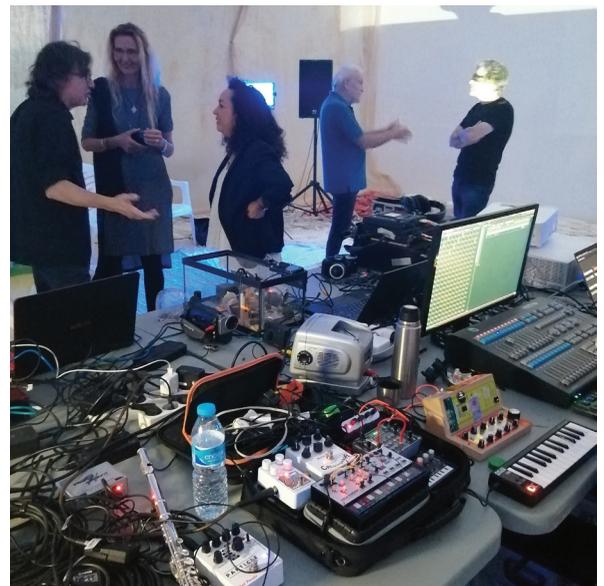


Fig. 9: All tomorrow parties.

## Underground. Resistencia

La música y el arte experimental tienen su propio espacio, al margen del sistema principal. Es bueno entender que ese es su lugar, y no auto-engañarse esperando una aceptación masiva de ese trabajo. Este tipo de propuestas sólo funcionan en un contexto *underground*, en lugares especiales y con unas audiencias conocedoras y altamente especializadas. Cualquier forma de éxito en este contexto sólo puede desvirtuar la propuesta, conduciéndola a otro territorio.

El trabajo fuera del mainstream es necesario.

## Performance, música y los futuros posibles

Una actuación (¿evento? ¿performance?) puede generar un nuevo futuro. Puede cambiar el mundo. Es un destello de esperanza utópica. Un gesto que invita a futuros potenciales a materializarse. Esta fuerza transformadora sentido a las performances extrañas, con música y visuales en directo, que parecen desconectadas de la realidad. No están sin embargo desconectadas, sino que tratan de tirar de las hebras que pueden deshacer esa realidad para posibilitar la apertura de nuevas realidades, una entrada hacia esos futuros que no fueron posibles.

La performance, tecnológica, corporal y sonora tiene el potencial de disolver los entramados estancados del "Arte" para ofrecer un atisbo de esos futuros brillantes que pudieron haber existido. Arte que parece anhelar un futuro que nunca llegó. Futuros perdidos. Eventos singulares que construyen realidades posibles. Líneas de tiempo paralelas que pueden materializarse. Saltos entre hilos temporales, energizando las potencialidades. La presión que provoca Mark Fisher con su aceleracionismo desde el punk, ideas y actitudes con una fuerza interior capaz de provocar su materialización en el futuro.

Dejemos atrás el anacronismo y la inercia a las que el capitalismo tardío trata de condenarnos.

No caigamos en una repetición de modelos pasados, con valores culturales y económicos que no pueden justificarse en el contexto actual. Tratamos de hacer algo nuevo. El arte del futuro. El futurismo planteó las ideas de cambio, invención, imaginación y ruptura, pero las condiciones culturales y tecnológicas no permitieron su desarrollo. La tecnología digital abre caminos para esta exploración de lo desconocido, exploraciones de la imagen, el sonido, los

cuerpos y el espacio, relaciones con entidades cibernéticas, redes y algoritmos. Una creación en búsqueda de nuevas posibilidades en una nueva etapa de la humanidad.

## Conclusiones

En este proyecto tratamos de reconectar con las primeras experiencias que conformaron la performance audiovisual, en un trabajo basado en la investigación aplicada, o *art based research*. Desde este modelo realizamos propuestas específicas, diseñamos sistemas únicos en cada caso y los aplicamos en encuentros colectivos. Este proceso se desarrolla interconectado con el trabajo conceptual y teórico, la búsqueda de referencias, el establecimiento de estrategias y la puesta en común de ideas, términos y situaciones. ARGOS se presenta como modelo de investigación basado en la producción artística, modelo de acción, reflexión y trabajo conjunto.

## Referencias

Akiyama, Mitchell. Projections: The Development and Politics of Digital Media in Audiovisual Performance. *Audiovisual Integration Beyond the Cinema*. [https://offscreen.com/view/akiyama\\_digitalmedia](https://offscreen.com/view/akiyama_digitalmedia)

Bluemink, Matt. Anti-Hauntology: Mark Fisher, SOPHIE, and the Music of the Future. February 2, 2021. *Blue Labyrinths*. <https://bluelabyrinths.com/2021/02/02/anti-hauntology-mark-fisher-sophie-and-the-music-of-the-future/>

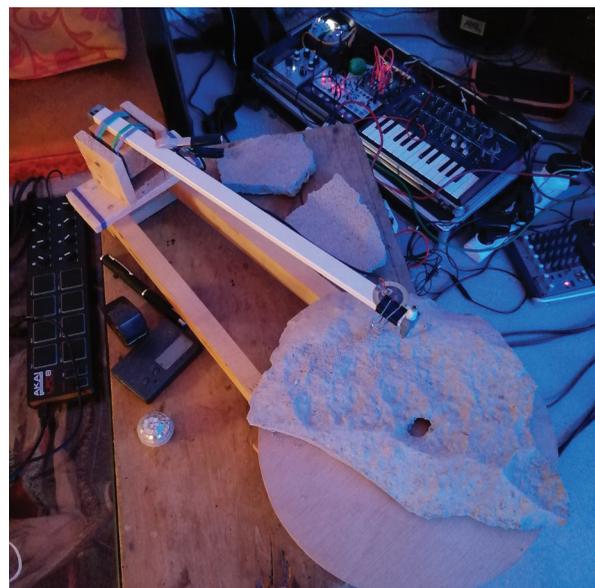


Fig. 10: Tocadiscos de piedra. Jabaluna.

Berghaus, Günter. *Avant-garde Performance: Live Events and Electronic Technologies*. Macmillan Education UK. 2005.

Toop, David. *Into the Maelstrom: Music, Improvisation and the Dream of Freedom. Before 1970*. Bloomsbury. 2016.

Carvalho, Ana. *Highlighting the process: documents and presence in audiovisual performance*. <https://www.redalyc.org/journal/6097/609765276016/html/>

Carvalho, Ana. *Live Audiovisual Performance and Documentation*. [https://link.springer.com/chapter/10.1057/9781137471024\\_9](https://link.springer.com/chapter/10.1057/9781137471024_9)

Dixon, Steve. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance*. MIT Press. 2015.

Spivey, Virginia B. *Performance Art: An Introduction*. <https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/conceptual-and-performance-art/performanceart/a/performance-art-an-introduction>

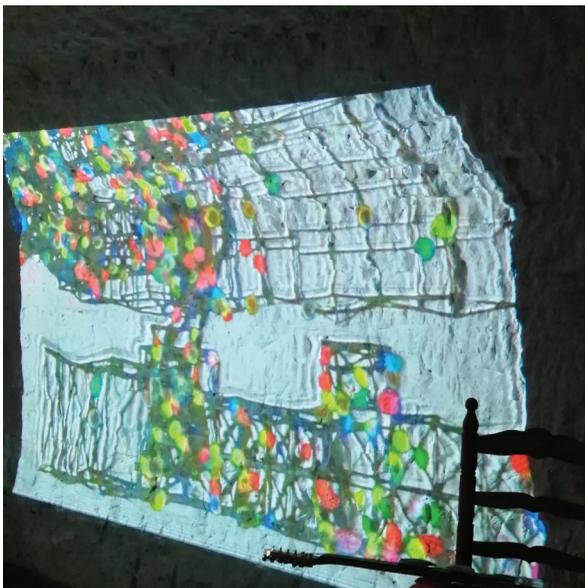


Fig. 11: La casa-cueva como modelo 3D interactivo.

# La performance audiovisual y la improvisación: Encuentro de medios, una simbiosis de participación y presencialidad para un cambio sensorial del espacio y tiempo

Ricardo Fernández  
Universidad Complutense de Madrid

*¿Se trata de oyentes o espectadores?'*

Comienzo con esta pregunta que es un claro ejemplo de cómo algunos de los significados utilizados en el ámbito del arte interdisciplinar (y muy en particular en el arte sonoro) confluyen en un lugar dónde se generan conflictos provocados por la ambigüedad semiótica de las propias definiciones utilizadas. No resulta extraño que la propia definición de interdisciplinariedad hace que resulte difícil definir estas disciplinas artísticas de manera precisa y unívoca. Esto que en principio puede parecer un hándicap a la hora de realizar propuestas de creación artística grupal se convierte en una fuerza poderosa en tanto en la generación de nuevos discursos artísticos como en los pensamientos conceptuales contemporáneos. Al combinar diferentes perspectivas y enfoques, se crea un interesante espacio para la innovación y la creatividad ya que queda desvanecida la aportación de los distintos integrantes a favor de la desjerarquización grupal con lo que puede llevar a resultados sorprendentes y asombrosamente valiosos.

En los siguientes párrafos describiré los motivos por los cuales este tipo de eventos me han interesado y han sido utilizados como estrategia artística en las últimas intervenciones donde he sido partícipe.

En este encuentro de disciplinas que se enmarca en la performance audiovisual improvisada, experimental y aleatoria,

el objetivo de trabajar de una manera abierta y creativa cada aportación produce diferente resultado *visual-sonoro-experiencial*. Se pide a los integrantes que escuchen, interactúen, reflexionen, comparan, describan y dialoguen entre ellos y los asistentes del evento.

Otro de los objetivos grupales sería el de convertir ese material audiovisual en una propuesta de arte performativo sonoro-visual original: electrónica experimental, construcción de instrumentos sonoros, improvisación y creatividad. En este colectivo donde se conjuga el conocimiento con el aprendizaje, la escucha activa y el arte sonoro se acercan a los dispositivos electrónicos y desmitificación de la tecnología a través de la lógica *DIY-Hazlo tú mismo*. El interés en la fabricación<sup>2</sup> de pequeñas máquinas sonoras desvela el secreto que habitualmente esconde lo tecnológico, con lo que a su vez se descubren las propiedades sonoras de los diferentes artilugios mostrando el arte de la electrónica, combinando el sonido y otros elementos materiales en modo de collage sonoro visual. En este colectivo cada componente construye nuevos instrumentos tanto analógicos como digitales explorando nuevas posibilidades que derivan en una experiencia diferente y multisensorial. Los sistemas modulares digitales-analógicos proporcionan mecanismos de modulación reactivos como por ejemplo sonidos profundos con grandes envolventes que mutan con el espacio y el tiempo generando experiencias sinestésicas e inmersivas.

1. Frase recogida en el texto de Javier Maderuelo (p.79) del libro-catálogo, escuchar con los ojos, arte sonoro en España 1961-2016, publicado para la exposición del mismo título en la sede Juan March en Madrid en 2016.

2. También en la construcción de sintetizadores, usando componentes para crear sistemas modulares que puedan crear diseños más complejos y personalizados.

Argos se define como un laboratorio de creación interdisciplinar vinculado a la universidad; un espacio de intercambio de ideas, abierto a todos los campos de investigación y creación, con el fin de favorecer el encuentro y el diálogo de los creadores entre sí y de estos con otros agentes artísticos y sociales.

En ese sentido el grupo se plantea como una parte activa de la transversalidad y la creación utilizando procesos propios para fomentar la información y la comunicación con el objetivo de articular un diálogo fortaleciendo así aquellos proyectos con temáticas e intereses comunes y potenciando todas las colaboraciones posibles donde el diálogo e intercambio entre creadores, investigadores y especialistas de distintas disciplinas buscan espacios de encuentro que acerquen y enriquezcan el hecho artístico. En este caso cada artista participa de manera activa en este proceso, aportando su conocimiento y su historia, generando una comunicación directa, constante y real con los integrantes y con los asistentes, de esta manera se comparten y facilitan tanto herramientas como medios para profundizar en las propuestas desde diversas facetas del *hacer* artístico.

Mi participación en la performance intermedia *Invisible/Inaudible*<sup>3</sup>, los diferentes resultados definen la capacidad

3. Performance que reflexiona sobre el universo de lo minúsculo y de lo escondido. Lo pequeño se escala convirtiéndolo en monstruoso, lo inaudible se amplifica y lo escondido se descubre mostrando así su verdadera naturaleza y esplendor. Fue realizada en el espacio cultural "Matadero" de Madrid dentro del Congreso Internacional de Paisaje y Sostenibilidad: Escuchando la diversidad y en el espacio cultural

artística de esta forma de entender y realizar situaciones artísticas donde el sonido junto con otros medios audiovisuales, la danza y los instrumentos musicales se convierten principalmente en los generadores de situaciones. Desde esa primera experiencia colectiva en 2022 donde se realizó una sesión de experimentación con diversas estrategias creativas y mecanismos de acción sonora visual, máquinas, piezoeléctricos, software, pedales de efectos y dispositivos modulares cohabitaban con imágenes amplificadas por microscopios donde lo pequeño se escala y se hace visible, lo inaudible se amplifica y lo escondido se descubre mostrando su verdadera esplendor construyendo unos cimientos de una producción e investigación artística que reflexiona y cuestiona esos sentidos centrados no siempre en lo evidente.

Hemos de dejar claro que en un grupo de experimentación e improvisación de esta índole, aun no existiendo normas estrictas en cuanto al ensayo y la posterior interpretación se deben tener claros algunos conceptos que son necesariamente imprescindibles para la realización grupal como son la utilización de la escucha, y los silencios, esto es aportar o callarse dependiendo del diálogo que se esté estableciendo en el momento, también deberían de quedar clara la diferenciación de lo que supone tocar o realizar música.

La importancia de lo experimental en este trabajo artístico queda latente en los distintos procesos realizados en las

"Cigarreras" de Alicante dentro del seminario Sónico organizado por la Universidad de Alicante (ambos en octubre 2022).

diferentes fases materializadas. Hemos ya mencionado que en los trabajos realizados no deseamos evaluarlos en modo de fracaso o acierto si no como descubrimientos que nos llevan a explorar otros espacios creativos. En este sentido me interesa resaltar la idea de resultados y cómo Patricia Anderson<sup>4</sup> describe en un ensayo titulado “*El Experimento*” de la revista The SUN n° 343 de julio de 2004 donde relata sus experiencias y escribe:

Estas cosas suceden cuando intentas hacer algo nuevo. Tienes que cometer errores, tienes que quedar en ridículo, tienes que fallar. De lo contrario, lo que estás haciendo no va a ser muy nuevo. (...) A lo largo de esos años, trabajamos con muchos artistas de vanguardia en los inicios de sus carreras: personas que luego se convirtieron en Philip Glass, Laurie Anderson, Harvey Fierstein y William Wegman. Desempeñamos un papel en el desarrollo del arte que no se trataba de formas, sino de ideas, eventos, medios. Nam June Paik enterró un monitor de televisión en el suelo y nosotros lo seguimos, cargando

4. Autora de All of Us: Americans Talk about the Meaning of Death (Dell). Y miembro fundador de ZBS/AIR, un programa nacional de artistas en residencia que brinda producción de medios para artistas de 1974 a 1983. Vive en West Shokan, Nueva York.

mucho equipo.

A partir de las experiencias de este grupo de artistas, interesados en la experimentación y el aprendizaje, parece coherente que surjan conocimientos con una estructura fluida que difícilmente aparecen en otro tipo de disciplinas. La experimentación y la colaboración son dos elementos clave en el proceso de aprendizaje y en particular en este tipo de aportaciones artísticas. La exploración de nuevos caminos y la apertura a la colaboración con otros artistas de diferentes disciplinas pueden generar experiencias únicas y enriquecedoras que contribuyen al desarrollo tanto personal como artístico.

Al compartir experiencias conjuntas, los artistas pueden aprender de las fortalezas y debilidades de los demás integrantes y mejorar su propio enfoque y técnica al estar expuestos a diferentes perspectivas y formas de trabajo, se expande la visión y creatividad individual, lo que puede resultar enriquecedor en la creación de nuevas obras y la exploración de nuevas ideas y situaciones. Sin embargo, es importante destacar que el aprendizaje en este contexto puede ser tanto individual como colectivo, si bien la colaboración y el intercambio son fundamentales, cada artista también tiene su propio proceso de aprendizaje, su propia visión y enfoques únicos.







### **Carlos García Miragall**

Doctor en Bellas Artes, licenciado en informática y músico autodidacta. Desde la adolescencia, ha tocado el bajo y la guitarra eléctrica con varios grupos de rock y pop en la escena musical valenciana, y actualmente forma parte del colectivo PDP11, que centra su investigación en las relaciones entre los sentidos.

Simultaneando la actividad musical, desde 1991 hasta hoy es profesor del Departamento de Sistemas Informáticos y Computación de la UPV (DSIC). Como docente ha impartido asignaturas de Programación, Efectos Digitales de video y Sonido Digital, en las titulaciones de Informática, Comunicación Audiovisual, Diseño y Tecnologías Creativas y Bellas Artes. En la actualidad pertenece al grupo de investigación Laboratorio de Luz de la facultad de Bellas Artes, publicando varios artículos de temática en Arte y Tecnología y habiendo realizado exposiciones en Centro Párraga de Murcia, Sala de Exposiciones de la UPV, Laboral Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón y el ZKM en Karlsruhe (Alemania) entre otras.

### **Cristina Ghetti**

Cristina Ghetti nació en Buenos Aires, actualmente vive y trabaja en Valencia, España.

Licenciada en BBAA, Universidad Politécnica de Valencia, Master en Artes visuales y multimedia, Universidad Politécnica de Valencia.

Es artista visual, investigadora y comisaria de proyectos, coordina el espacio de arte Fantastik Lab en Valencia, España

Su trabajo re-contextualiza algunas de las ideas fundamentales de la Abstracción, incorporando contaminaciones y re-apropiaciones, utilizando nuevos medios y programación como método proyectivo y la pintura como resultado final. En una búsqueda constante de involucrar los sentidos del espectador y convertir a éste en participante activo, Ghetti trabaja la pintura expandiendo sus perímetros, reformulando la vigencia del lenguaje de la geometría a partir de diversos planteos.

Su trabajo se exhibe en Galerias de arte y ferias en América y Europa regularmente, y forma parte de importantes colecciones privadas y de museos.

### **Elia Torrecilla**

Elia Torrecilla es doctora en Arte, Investigación y Producción, e imparte docencia en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Miguel Hernández. Es miembro del grupo de investigación Materia y del Centro de

Investigaciones Artísticas (CíA). Su línea de investigación teórico-práctica gira en torno al arte y espacio público, performance, cuerpos y espacios híbridos. Ha sido investigadora visitante en la Universidad de Roma Tre. Desde 2013 hasta la actualidad viene mostrando el trabajo desarrollado en diversas exposiciones, eventos artísticos, congresos internacionales y revistas especializadas, tanto nacionales como internacionales. Dirige el Festival Internacional de Performances Mínimas Urbanas en Vídeo "Cuerpo Urbano en Acción" y coordina el espacio artístico Fantastik Lab.

### **Mar Garrido**

Mar Garrido nació en Madrid y actualmente vive en Granada. Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid, amplía sus estudios en Parsons School of design y School of Visual Arts (SVA) de Nueva York, y es Doctora en Bellas Artes por la Universidad de Granada, en cuya Facultad de Bellas Artes imparte Proyectos Audiovisuales y Narrativa Audiovisual.

Mediante el vídeo, la fotografía y el sonido, su trabajo cuestiona el papel de la memoria, el desplazamiento y el arraigo como forma de reflexión sobre el territorio y el instante.

Ha realizado exposiciones individuales y colectivas en Londres, República Dominicana, París, Sevilla, Málaga, Granada, Murcia, Jaén, Turquía, Almería, Cádiz y Madrid. Y participado en Festivales internacionales de videoarte en Barcelona, Braga, Buenos Aires, Nueva York, Venecia, Edimburgo y Cuba entre otros.

### **Paz Tornero**

Paz Tornero es Ph.D. en Arte, Ciencia y Tecnocreatividad por la Universidad Complutense de Madrid. Ha sido investigadora visitante en la Universidad de Harvard, en el Media Lab del MIT y en el Laboratorio de Luz de la UPV. Experta en arte y ciencia, humanidades digitales, arte tecnológico y metodologías transdisciplinares. Sus proyectos se han mostrado en festivales y galerías internacionales. Ha sido artista en residencia en programas de arte y ciencia e investigación del arte. Profesora en la UTPL y la USFQ, ambas en Ecuador, profesora invitada en la Universidad de Caldas en Colombia y en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Murcia. Imparte docencia en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada y formó parte del grupo OpenBio Lab GRX. Le apasiona captar la atención de los científicos y colaborar con ellos en sus laboratorios.

### **Anna Katarina Martin**

Artista, investigadora y educadora en artes visuales y multimedia. Técnico Superior de Artes Plásticas por EA, Murcia 2001, licenciada de Bellas Artes por la UCLM (2006) y con un Máster de Artes Visuales y Multimedia UPV (2008). Sus trabajos transitan espacios híbridos y ambiguos que casi siempre combinan tecnología, performatividad y arte contemporáneo. Desarrolla su actividad artística en Madrid y trabaja de mediadora cultural para la Comunidad de Madrid; conceptualiza, diseña y realiza programas de dinamización y mediación en museos y centros de arte. Ha recibido premios, becas y ayudas de creación artística y ha participado individual y colectivamente en proyectos expositivos, ciclos de vídeo y cine, y encuentros en espacios institucionales e independientes. Entre 2016 y 2019 forma parte del Laboratorio de sonido – Tecnologías de lo sonoro y Streamlab, emitiendo en streaming los encuentros AVLAB-GRS (Grupo de Resistencia Sonora) en Medialab-Prado. Actualmente realiza su investigación doctoral en la Facultad de Bellas Artes de la UCM, bajo la tutela de Beatriz Fernández Ruiz y Gloria G. Duran.

### **Bibiana de la Soledad Sánchez Arenas**

Profesora en el área de escultura de la Facultad de Bellas Arte de Altea en la Universidad Miguel Hernández. Es miembro del Grupo de Investigación FIDEX (Figuras del Exceso y Políticas del Cuerpo) integrado en el Centro de Investigación en Artes (CÍA). Licenciada en Bellas Artes y Premio Extraordinario de Doctorado. Desde la construcción de la identidad individual y colectiva, sus líneas de investigación abordan la memoria y el aprendizaje, el potencial de acción de cerebros y cuerpos diversos en contextos simbióticos, el legado transgeneracional y el estudio del cerebro como material plástico y elemento constitutivo de la performance. Trabaja por series, siendo la escultura, la performance y la instalación artística su lenguaje artístico habitual. Su trabajo ha sido reconocido en diversas convocatorias públicas competitivas tanto nacionales como internacionales. Además, su perfil profesional incluye experiencias en diferentes instituciones académicas como la Universidad de Murcia y la Universidad de Alicante.

### **Jose Carlos Rivera**

Artista visual. Graduado en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid y Master of Fine Arts por The Glasgow School of Art, Escocia. Actualmente

realiza un doctorado en la Universidad Politécnica de Valencia en Arte: Producción e Investigación. Su práctica artística se materializa en instalaciones creadas a partir de acciones duracionales, siguiendo el ritmo de diferentes entes, procesos y fenómenos de carácter híbrido. Su investigación actual explora las diferentes relaciones entre las acciones duracionales como medio artístico, la era posdigital, el pensamiento poshumano y los nuevos materialismos. Jose ha expuesto su trabajo internacionalmente incluyendo, entre otros: Yellowstone Art Museum (Montana, EEUU), The Glue Factory (Glasgow, Reino Unido), Tabacalera Promoción del Arte (Madrid, España) y Fundación NMAC Montemmedio (Cádiz, España).

### **Ricardo Fernández Martín**

Madrid 1966. Artista visual y sonoro, docente e investigador. Es egresado de la Universidad Complutense de Madrid en Bellas Artes y posee un Máster en Investigación Arte y Creación. Su trabajo se enfoca en la utilización del sonido para la resignificación del espacio y el tiempo en la creación contemporánea, así como en la producción de situaciones y cambios de paradigmas. Ha centrado su labor creativa en la combinación de los procesos culinarios y artísticos como medio de expresión. En su práctica artística, utiliza el pan y la tecnología como herramientas para plantear interrogantes sobre nuestra relación con el consumo, la globalización y la tecnología. Ha recibido varios premios en concursos y convocatorias de arte y fotografía. Ha participado tanto de manera individual como colectiva en proyectos expositivos como JustMad, ArtBanchel, In Sonora, Galerías, Se Alquila y Santo Noise. Además, es miembro del grupo de experimentación sonora Orejas Borradoras (Eraser Ears). Ha colaborado en diversas propuestas performativas y congresos, utilizando el pan como recurso artístico y sonoro, como por ejemplo en “No hables con la boca llena” en el programa She Makes Noise de La Casa Encendida, y en el espacio Marca Blanca con la performance “Oído cocina”. Actualmente desarrolla su actividad profesional en estudio erreefe. Es profesor asociado en el departamento de imagen y diseño en la facultad de BBAA (UCM) así como de fotografía en distintos centros del ayuntamiento de Madrid.

### **Francisco Javier Sanmartín**

Valencia 1969. fran.sanmartin@gmail.com  
Soy artista multimedia, doctor en Bellas Artes y

profesor en el Departamento de Pintura – Universitat Politècnica de València. Como miembro del grupo de investigación Laboratorio de Luz. he participado en proyectos que han sido expuestos en: Greenspace - Valencia, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial - Gijón, ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie - Karlsruhe, Centro Párraga - Murcia, Espace Brasseurs - Lieja-Bélgica, Ludwing Forum - Aachen. Alemania, Espai d'Art La Llotgeta-CAM - Valencia, Centro Andaluz de Arte Contemporáneo - Sevilla, IVAM-Valencia. También he expuesto mi obra personal en: Galería Luís Adelantado - Valencia, Sala Amadis - Madrid, CCE - Lima, EACC – Castellón y he participado en Festivales internacionales de cine experimental como: Future Vision Festival - Tokyo, ANNY: Animation Nights New York, ALC videoart festival - Alicante, The International 3D-stereo Film - Moscow, ExperimentoBio - Bilbao, Engauge Experimental Film Festival - Seattle, Festival Internacional de Cine Silente - México.

#### **Carlos Barberá Pastor**

Valencia, 1970.

Doctor Arquitecto por la Universidad Politécnica de Valencia. Profesor de la asignatura de Composición Arquitectónica 1 en el Grado en Fundamentos de la Arquitectura y profesor de la asignatura Aproximaciones Conceptuales al Proyecto 2 del Máster en Arquitectura de la Universidad de Alicante.

Autor de los artículos de investigación publicados en la revista EGA Vol. 29 Núm. 50, Valencia, España (2024); la revista Arte, Individuo y Sociedad 36(2), Madrid, España, (2024); la revista Dearq, 39, Bogotá, Colombia, (2024); la revista VLC arquitectura 10, n.1, Valencia, España (2023); la revista Arte, Individuo y Sociedad, 34 (2) Madrid, España, (2022); la revista Sobre- n.07, Granada, España, (2021); la revista CyTET, v LIII, n. 308, Madrid, España, (2021); la revista Zarch. Journal of Interdisciplinary studies in Architecture and Urbanism, n. 13, Zaragoza, España, (2019); la revista Ppa, n. 19, Sevilla, España, (2018); la revista RITA -Revista Indexada de Textos Académicos-, 07, Madrid, España (2017). Ha escrito tres artículos para la revista Massilia, Barcelona, España, (entre 2003 y 2008). Es director de la revista [i2] Innovación e Investigación en Arquitectura y Territorio. Formó parte del proyecto de investigación Argos. Performances Audiovisuales Desarrolladas a Partir del Sonido y del Espacio Escénico, PID2020-116186RA-C32 del Ministerio de Ciencia e Innovación.

#### **Raúl León**

Profesor Asociado en el Departamento de Escultura de la Universitat Politècnica de València. Doctor en Bellas Artes por la (UPV). Docente, investigador y artista en el ámbito de las artes visuales y artes escénicas. Miembro del Grupo de investigación Laboratorio de Luz (UPV). Licenciado en Bellas Artes (UMH), Máster en Artes Visuales y Multimedia (UPV). Interesado en la intersección de la práctica artística con el ámbito tecnológico, social, legislativo y forense. Mi producción e investigación se centran en la cultura visual y la práctica escénica contemporánea. Como profesional de las artes escénicas, he mantenido una posición de investigación continua sobre nuevas dramaturgias asociadas con la tecnología y nuevos formatos que cuestionan los fundamentos del dispositivo escénico y escenográfico.

#### **Jorge Dabaliña**

Jorge Dabaliña (Sagunto, 1997) es artista multimedia e investigador, se encuentra realizando su tesis doctoral en el grupo de investigación Laboratorio de Luz de la Universitat Politècnica de València y participando en el proyecto *Argos. Performances Audiovisuales desarrolladas a partir del sonido y el espacio escénico* (PID2020116186RA-C32). Centra su investigación en la técnica de retroalimentación de vídeo, y la creación artística centrada en la experimentación con distintas tecnologías. Su curiosidad le ha llevado a implicarse en muchas disciplinas como la producción audiovisual, la programación creativa y la creación sonora.

**Roser Domingo**

Es músico, artista multimedia e investigadora.

Desarrolla su práctica artística en el ámbito sonoro, audiovisual y gráfico. Actualmente desarrolla su tesis doctoral en el grupo de investigación Laboratorio de Luz de la Universitat Politècnica de València y participa en el proyecto *Argos. Performances Audiovisuales desarrolladas a partir del sonido y el espacio escénico* (PID2020116186RA-C32).

Cuenta con el Máster en Artes Visuales y Multimedia (UPV), con el Máster en Profesor/a de Educación Secundaria en la especialidad de Música (UV), con el Grado en Diseño y tecnologías creativas (UPV), con el Título Superior de Música en la especialidad de Sonología (CSMV) y con el Título Profesional de Música en la especialidad de Flauta travesera (CPM de Llíria).

Sus trabajos han sido expuestos y ha realizado actuaciones en directo en diferentes espacios de Valencia, España, Italia, Alemania, Bélgica, República Checa, Canadá y América del Sur.





