



FALTA DE DISTANCIA

CLAUDIA MÜLLER
DANIEL CRUZ
ENRIQUE ZAMUDIO
FILIP CARRASCO
LaMe
MARIO Z
MÓNICA BATE
NICOLÁS FRANCO
RAINER KRAUSE

ORGANIZA



100+100
CENTENARIO

Museo Nacional de Bellas Artes

PATROCINA



FUNDACION DE
BELLAS ARTES

Ley de Donaciones Culturales

Falta de Distancia

En una exposición de arte estamos acostumbrados a hacer uso de nuestros ojos. A través del acto de observar nos apropiamos del objeto expuesto. Mantenemos una cierta distancia; los objetos de arte no se tocan. Depende de si queremos apreciar el objeto en su totalidad o inspeccionar un detalle. Aquella marca una diferencia entre nosotros los sujetos observantes, y el objeto observado. Esta mirada del sujeto al objeto es una condición importante de cualquier pensamiento científico-técnico que se basa en la "objetividad".

¿Pero cuál es la distancia adecuada a un objeto que emite sonido? Pregunta que se hace más problemática si hay varios objetos en una misma sala y se superponen los sonidos. En esta muestra 9 artistas (cinco en Santiago y cuatro en Concepción) han instalados objetos o conjuntos de objetos que además de ser observables se deben escuchar. El sonido de cada uno no solamente envuelve el objeto mismo con una esfera de sonidos, sino también nos envuelve a nosotros los espectadores oyentes. Estamos juntos en una sonósfera, donde están presentes los sonidos de todos los objetos instalados.

Mientras podemos separar visualmente estos objetos no hay problemas, aunque estemos en una posición donde un objeto tapa al otro –hay distancias entre ellos-, los sonidos se mezclan entre sí, además se mezclan con los sonidos del Mall y del público. Nos podemos mover en esta sonósfera, acercarnos a uno u otro objeto para escucharlos mejor – pero no podemos silenciar a los demás. No hay una distancia espacial entre los sonidos, no hay distancias entre los sujetos oyentes y los objetos oídos.

Por esta razón, la escucha es más bien subjetiva, menos apta para el análisis crítico e invita menos a la abstracción y a la conceptualización que la mirada. Estamos involucrados en una misma situación perceptiva con los objetos sonoros: los sonidos nos tocan. Hay falta de distancia.

PRESENTACIÓN

Patricio M. Zárate

Falta de distancia contiene una solicitud, pero ese reclamo al menos admite un equívoco, de hecho podría aparecer como un contrasentido en una cultura global que reclama para sí mayor proximidad. Nunca antes esa cercanía se había valorado tanto, incluso a costa de la frivolidad bulliciosa del espectáculo. Pero la dimensión espacial del sonido implica otro tipo de medición excediendo los límites de las reglamentaciones y prohibiciones; vivimos como señala Rainer Krause en la sonósfera, en un ambiente donde los distintos sonidos se interponen unos sobre otros obligándonos a seleccionar, distinguir dentro de nuestro propio rango auditivo. Ese parámetro puede adquirir la sutileza de los detalles o la intromisión invasiva del ruido, señal inequívoca de redundancia y fatiga.

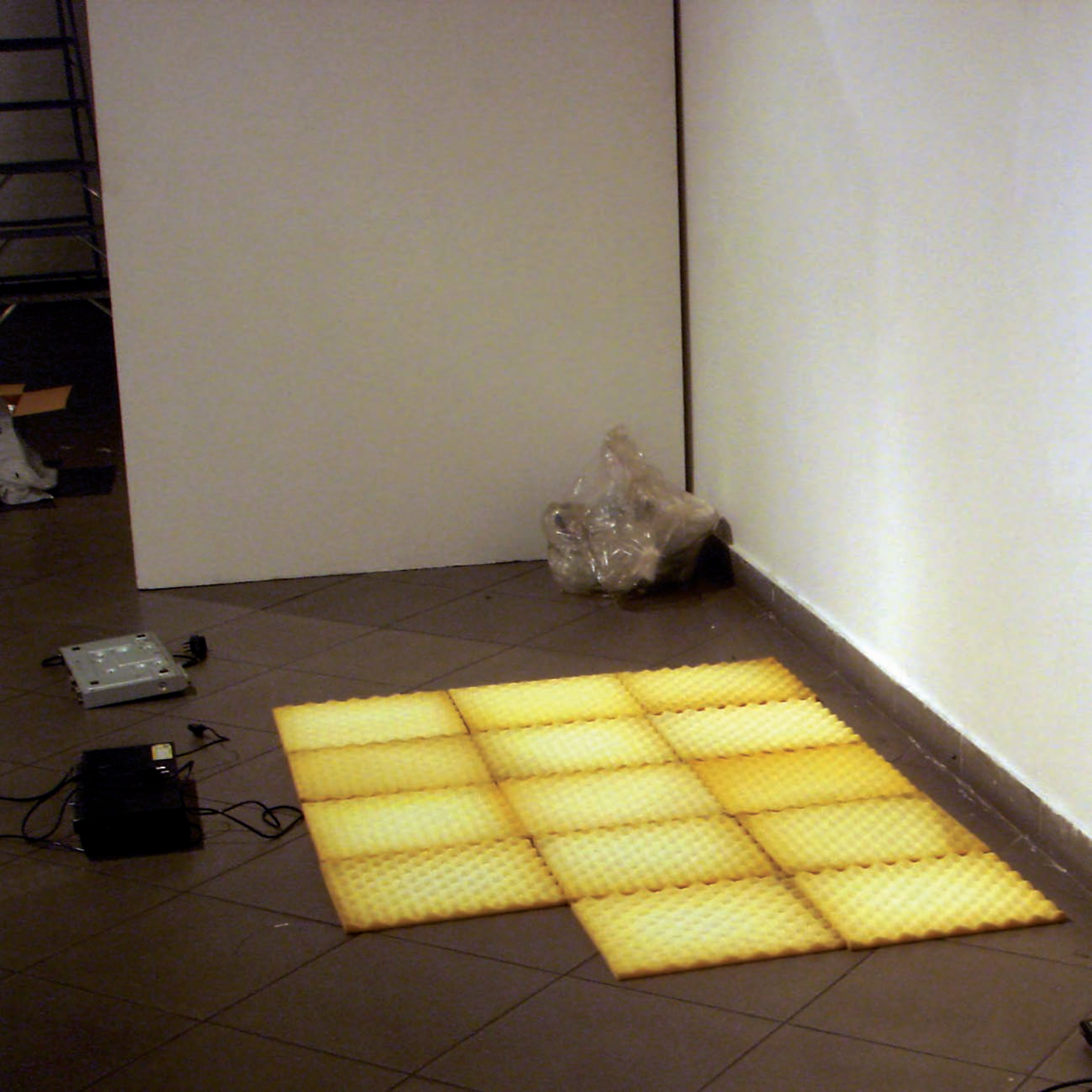
Este mayor requerimiento de fidelidad exige la capacidad adecuada para diferenciar, encontrar la distancia aconsejable donde los sonidos puedan ser percibidos de manera clara. En medio del ajetreo comercial la sala de arte es un lugar propicio, de bajo ruido ambiental, favoreciendo el silencio: el dentro del museo es equidistante del fuera, intervalo indispensable respecto de su propio entorno acústico contaminado. A su vez, el proyecto Museo sin Muros considera el desvío señalando lo otro, la excepción al curso habitual, de forma discreta sin alteración de la lógica interna de las áreas comerciales ni del recorrido de los visitantes.

Entonces cuál sería la distancia adecuada para establecer el encuentro entre público y obra sonora, la respuesta en esta muestra es obvia: múltiples y variadas, utilizando diversas modalidades: ruidos, interferencias, registro directos, armonías, incluyendo también el silencio, que no se refiere exclusivamente al intervalo o la interrupción si no al descanso, la ausencia de sonido. El trabajo del artista sonoro permite hurgar en prácticas hasta hace poco tiempo inadvertidas, merodeando en zonas clausuradas, destacando el uso de dispositivos electrónicos, la utiliza-

ción de software y programación digital, del que no están ajenos la instalación y la realización de eventos en vivo. La incorporación de grabaciones directas permiten además reconocer datos de la realidad, conformando un paisaje sonoro de gran amplitud, donde también es significativo el énfasis en los procesos de interacción e intervención del público propiciando reciprocidad y una respuesta inmediata.

El mérito de esta curatoría además del propio enunciado de la muestra, es disminuir la distancia entre experiencia visual y sonora; ampliar las posibilidades de relación con el público, pero también del propio artista, obligándolo a abandonar su acostumbrado monólogo, como esta ocasión lo demuestra, los espacios masivos son una buena oportunidad para establecer un diálogo directo alejado del conformismo de la erudición y la academia. El sonido ambiental o el paisaje sonoro de los centros comerciales es equivalente a otros replicados en el ajetreo diario de la gran ciudad, en ese sentido es un escenario de acciones y rutinas semejantes. En la actualidad el arte sonoro podría ampliar estas experiencias indagando en zonas como el medio ambiente y el urbanismo, la conservación y preservación cultural sonora, llegando incluso al activismo social, situaciones proclives a establecer relaciones insospechadas entre los ciudadanos, el espacio urbano y su entorno natural.

Patricio M. Zárate
Curador / Administrador
Proyecto Museo sin Muros
Museo Nacional de Bellas Artes



Rainer Krause

1957, Hoyerhagen, Alemania.

Desde 1987 vive y trabaja en Santiago de Chile.

Artista plástico y sonoro. Magister en Artes Visuales, Universidad de Chile. Académico de la Universidad de Chile. Docente de Artes Visuales y Arte Sonoro en las Universidades UNIACC y Diego Portales.

Desde 1985 participa en exposiciones individuales en Alemania, Chile, España y Canadá. Participa en exposiciones colectivas en Europa y América Latina. Desde 2005 desarrolla curatorias de exposiciones, eventos y proyectos de arte sonoro.

www.rkrause.cl

FALTA DE DISTANCIA

Rainer Krause

“El sonido no tiene lados ocultos, está totalmente delante y detrás, fuera y dentro, debajo y encima, en todas partes”.¹

Jean-Luc Nancy

En una exposición de arte estamos acostumbrados a hacer uso de nuestros ojos. A través del acto de observar nos apropiamos del objeto expuesto. Mantenemos una cierta distancia frente a él: los objetos de arte no se tocan. Esta distancia depende de si queremos apreciar el objeto en su totalidad o inspeccionar un detalle. Esta distancia entre el sujeto observador y el objeto observado es una condición importante en el pensamiento científico-técnico que se basa en la “objetividad”. Y mediante esa mirada podemos evaluar este objeto según determinados criterios de calidad.

¿Pero cuál es la distancia adecuada en relación con un objeto que emite sonido? Esta pregunta se hace más problemática si hay varios objetos en una misma sala y los sonidos se superponen.

En esta muestra, nueve artistas (cinco en Santiago y cuatro en Concepción) han instalado objetos o conjuntos de objetos que, además de ser observables, se deben escuchar. El sonido de cada una de las obras no solamente envuelve al objeto mismo en una esfera de sonidos, sino que también nos envuelve a nosotros, los espectadores/oyentes. Estamos juntos en una *sonósfera*, donde están presentes los sonidos de todos los objetos instalados.

Mientras podemos separar visualmente estos objetos sin problemas, aunque estemos en una posición donde un objeto oculta al otro -hay distancias entre ellos-, los sonidos se mezclan entre sí y además se escuchan los sonidos del mall y de los visitantes de la exposición. Nos podemos mover en esta *sonósfera*, acercarnos a uno u otro objeto para escucharlos mejor, pero no podemos silenciar a los demás. No hay una distancia espacial entre los sonidos, no hay distancias entre los sujetos oyentes y los objetos oídos. Estamos involucrados en una misma situación per-

ceptiva con los objetos sonantes: los sonidos nos tocan. Hay falta de distancia.

En “Falta de distancia” se pregunta por la distancia entre público y obra y se problematizan algunos conceptos mediales, de lenguaje y de género que de una u otra manera están tematizados en las obras expuestas y que constituyen diferentes formas de reducción o abolición de la distancia (en el arte).

>>> El paisaje

Un paisaje se puede definir como un objeto de percepción estética con el cual compartimos el mismo espacio. Estamos en un entorno natural o urbano que miramos estéticamente. No establecemos una distancia con el paisaje que permite la separación entre sujeto contemplador y objeto contemplado, pues nuestro punto de vista (*Blickpunkt*) define el horizonte y nuestra posición (*Standpunkt*) el centro, donde el paisaje nos toca: estamos involucrados en él. Tomando en cuenta esta argumentación, el trabajo de **Daniel Cruz** parece contradictorio.

Cruz define su trabajo como paisaje sonoro. Lo paisajístico de *Imagen sonora de un paisaje expandido*, entonces, no son las tres bocinas en la pared, aunque por su ordenamiento aluden al horizonte, área que siempre queda a distancia inalcanzable al espectador, la región perceptual en que no es posible construir una estructura nítida y detallada del entorno. Si el trabajo de Cruz es un paisaje sonoro, este horizonte debe estar presente en el sonido, o mejor dicho, en una posible escucha de borrosidad, indefinibilidad y lejanía.

No obstante, Cruz hace alusión a un tipo de paisaje sin horizonte: las fotografías satelitales de *Google Earth*. Estas fotografías muestran el terreno en forma de mapa, donde podemos navegar sin involucrarnos. El punto de vista siempre es distante, estamos fuera de un objeto de observación que se encierra en sí mismo sin principio ni fin. La noción de “paisaje extendido” se refiere a un “más allá” de los límites perceptivos del hombre, solamente alcanzable por un montaje de distintos puntos de vista técnicos y simultáneos.

Nótese la ambigüedad del término paisaje: indica tanto un

objeto de percepción (el paisaje natural) como un objeto estético (un cuadro, un relato o una fotografía). Habitualmente son esos objetos estéticos los que nos han proporcionado el concepto del paisaje como forma específica de relacionarnos con el entorno. Ahora son aparatos técnicos los que nos obligan a repensar la noción de paisaje.

En *Imagen sonora de un paisaje expandido* la lejanía y el centro que nos toca no se presentan como elementos constitutivos del paisaje y la referencia ya no es el sujeto clásico con su punto de vista o punto de escucha singular. No obstante, la lejanía se hace presente en contraste con la cercanía y la distancia media. A cada uno de estos “planos” se le ha designado una bocina. En una de ellas suena el murmullo y el discurso de una manifestación de pobladores en el centro de Santiago, protestando por la mala política habitacional del gobierno (anterior). Aquí estamos cerca, dentro de una situación en desarrollo. El canto de pájaro de la otra bocina ya no está tan cerca y las olas del mar de la tercera bocina remiten a un campo de percepción que alcanza un horizonte en todo su ancho. Cruz escucha con su grabadora, en distintos tiempos y lugares. La reproducción de los sonidos en un mismo lugar y al mismo tiempo tematiza la pregunta por la validez de estos conceptos tradicionales como paisaje, individuo y sobre todo horizonte en su sentido metafórico: la posibilidad de mirar (y escuchar) a lo lejos.

A primera vista, **Enrique Zamudio** parece tener todavía confianza en el paisaje y su horizonte. En *San Diego con Franklin* sitúa al público en el centro de un cruce de dos calles claramente localizables. Igual que un espectador que contempla un paisaje natural, no hay otra forma de relacionarse con la obra de Zamudio que no sea desde el centro. El paisaje de la obra de Zamudio envuelve al público, tanto en su aspecto visual como sonoro, no hay posibilidad de guardar distancia con este objeto de arte, no hay espacio para dar un paso atrás para observar una posible totalidad.

Con una cámara estereoscópica, Zamudio fotografió el cruce de las calles San Diego con Franklin en el sur de Santiago desde su punto central, de tal forma que pudo montar una vista panorámica de esta intersección. Este panorama rodea al espectador casi por completo gracias al uso de un lente 3D que provoca la ilusión de profundi-

dad del paisaje visual.

Paralelamente con la fotografía, Zamudio grabó los sonidos de este lugar en cuatro puntos alrededor del cruce. Los elementos técnicos visuales tienen su equivalencia en el sonido multipista: la emisión de cuatro canales de audio independientes en cuatro posiciones alrededor del visitante. Pero mientras las operaciones visuales (superposición de dos tomas en una sola fotografía y separación de las tomas en los lentes) quedan “a la vista”, están presentadas abiertamente al público, las operaciones sonoras no se presentan en forma tan evidente.

La reproducción del sonido a través de cuatro parlantes alrededor del observador instala una ilusión acústica de mayor semejanza a la situación representada que la fotografía en el ámbito visual. La fotografía es estática y -aunque con una profundidad 3D que niega lo bidimensional de su soporte, construyendo un espacio paisajístico con elementos cercanos y lejanos- solamente es capaz de indicar el lugar representado, no lo reproduce. No nos va a chocar ningún auto en este cruce: la ilusión de profundidad no se transforma en simulación de una situación.

El sonido 3D, o sea, espacializado, puede reproducir la sonoridad del lugar en forma mucho más convincente, nos envuelve de una manera muy similar a como lo harían los sonidos originales del cruce de calles. Queda en evidencia la certeza de la afirmación (que en un primer momento parece contrario al sentido común) de que es imposible “retroceder de o acercarse a un objeto sonoro, al contrario respecto de un objeto visual, o la imposibilidad de una vista [sic] general, tan pronto como el objeto sonoro tiene una cierta duración”³. La reproducción técnica de sonido permite reproducir dos parámetros importantes de la simulación: la direccionalidad del sonido y su desarrollo prolongado en el tiempo. No obstante, como la simulación requiere la apariencia para todos los sentidos involucrados, la espacialización sonora se percibe como signo estético que entra en disonancia con lo estático de la fotografía y en consonancia con su profundidad y la circularidad de su montaje.

“Es necesario distinguir la apariencia estética del caso de una apariencia fáctica, por la cual algo aparece distinto de como es, y cuya percepción es, si se descubre, una ilusión,

y si no se descubre, un error”⁴. Seel afirma que “en la percepción estética la revelación de una ilusión perceptual no conlleva necesariamente una corrección de la percepción: la apariencia, engañosa en otras circunstancias, puede guiar en este caso una percepción que es evaluada positivamente”⁵.

Y aunque Zamudio mantiene la noción de paisaje, como concepto de relación con el entorno y como objeto estético, cuestiona su validez en la operación de representación. No es tanto el objeto paisaje el tema del trabajo, sino su percepción “asistida” con artefactos técnicos, o sea, nuestra relación actual con ello. Nuestra percepción del paisaje siempre es una percepción mediatizada.

Al contrario, una nube no nos toca: solamente se puede percibir como tal desde una distancia relativamente grande. Desde cerca ya no tiene forma definida y se transforma en un ente atmosférico, en neblina. Esa característica constituye al objeto como antítesis del paisaje (donde los objetos pierden su definición en la lejanía). La siempre distante nube, acercada con el teleobjetivo, fijada y separada de su entorno a través del marco, evoca el silencio como condición de escucha, no como característica inherente y obvia de un objeto artístico (la fotografía). El sonido está suspendido temporalmente, mientras observamos la foto.

Este silencio en la obra *Suspensión* de **Claudia Müller** se mantiene a pesar de los sonidos de los demás exponentes de la exposición. Aún más: se constituye en contraste con ellos. Y se hace incluso espeso con la presencia del pequeño “armonizador” que acompaña la fotografía en la parte inferior derecha. Como instrumento musical debe ser tocado, invita a la interacción, para interrumpir el vacío sonoro que separa *Suspensión* de los demás trabajos sonoros.

Este instrumento produce a través de una interacción *minimal* (un suave golpe de palillo de madera contra una barrita metálica) un sonido *minimal*: un tono de diapason de 3700 Hz, que después de un brusco ataque desaparece gradualmente en pocos instantes. El sonido afilado penetra la nube suspendida en el tiempo, la atraviesa parcialmente y termina tragado por ella. Lo efímero se hace perceptible en su calidad atmosférica en el sentido como Seel la entiende. “Las atmósferas [...] son el aparecer de

una situación, un aparecer compuesto de temperaturas y de olores, de sonidos y de transparencias, de gestos y de símbolos que tocan y afectan de un modo u otro a quienes están inmersos en esa situación.”⁶

La percepción compuesta -visual, sonora, táctil, kinesiológica- produce una sensación atmosférica que se expande por toda la sala y aun más allá de la observación de la fotografía y del accionar del armonizador. Una atmósfera compuesta por silencio y su leve interrupción, inmovilidad y austera acción, transparencia visual y sonora, amplio espacio y cercanía de interacción. *Suspensión* es un paisaje estético que no se constituye a través del orden de sus elementos sino de las relaciones entre ellos y el público.

>>> El espectáculo

Si entendemos el espectáculo como una “forma de poder, recuperación y absorción, una capacidad de asimilar y neutralizar actos de resistencia al convertirlos en objetos o imágenes de consumo”⁷, entonces es una manera de anular la distancia crítica. Guy Debord ubica el inicio de la sociedad del espectáculo en el fin de la década de 1920, años marcados por la llegada del cine sonoro: “Al especificar aquí lo del sonido, evidentemente se sugiere que el poder del espectáculo no puede reducirse a un modelo óptico, y es inseparable de una organización más amplia del consumo conceptual. (...) La plena coincidencia entre sonido e imagen, entre voz y figura, no era sólo una nueva y crucial manera de organizar el espacio, el tiempo y la narrativa, sino que instituyó una mayor autoridad sobre el observador, exigiéndole un nuevo tipo de atención.”⁸ La sincronización entre imagen fílmica y banda sonora significa un grado de redundancia entre la percepción visual y auditiva, que provoca una “estandarización de la percepción, o lo que podríamos llamar un efecto de espectáculo”.⁹

Mario Z explora la distancia entre imagen y sonido en el cine, especialmente en el cine de acción. En el Museo Solomon R. Guggenheim en Nueva York sucede una balacera entre buenos y malos, y entremedio de varias famosas obras de video arte. El edificio da un excepcional escenario para la caída de cuerpos de diferentes alturas, observación de impactos de balas a paredes cercanas y lejanas y de persecuciones en galerías curvadas. La elec-

ción de esta escena y de esta película - *The International*, de Tom Tykwer, del año 2009- no es casual. Desde hace tiempo Mario Z tematiza las imágenes mediáticas de las instituciones culturales y artísticas, tanto en el ámbito visual como sonoro.

Habitualmente en este tipo de películas la sonoridad está al servicio de dar "veracidad" a la sucesión de las imágenes, para que los diferentes planos visuales se armen como una narración lineal en el tiempo. Los sonidos explosivos de los tiros de armas de fuego y sus impactos en objetos y cuerpos son excelentes "punto de sincronización"¹⁰: aquí convergen imagen y sonido de tal precisión que no dejan duda de que estamos frente a una escena que así ha sucedido. El clásico engaño del espectáculo que nos invade con avalanchas de estímulos sensoriales redundantes, sin dejarnos tiempo ni capacidad de distanciamiento para una mirada / escucha crítica y reflexiva respecto de lo que vemos y oímos.

Pues si vemos una balacera sin su respectivo sonido, como en *Soft SONORA Soft DEFECTO*, de Mario Z, las imágenes se separan uno del otro. Tenemos una escena después de otra, sin que se arme una secuencia narrativa: muertos sin razón, destrozos sin causa. La velocidad de las acciones en películas como *The International* sobrepasa la capacidad de observación del ojo. Ya no vemos los detalles de los movimientos de los actores, todo se transforma en una salsa turbia de desplazamientos yuxtapuestos y superpuestos, cortes y cambios de perspectivas. La falta de los puntos de sincronización -que nos ayudan a estructurar secuencias visualmente complejas- deja en evidencia que el oído es más rápido que el ojo. "Abandonado a sí mismo [sin sonido], la imagen ultrabreve [...] no se fija en la memoria, queda como perdida, mientras que un sonido ultrabreve pero bien definido tiene el privilegio de fijar directamente su forma y su timbre en la conciencia, en la que se repite como eco".¹¹

Sin sonido los cuerpos y objetos en las imágenes de la película tampoco tienen materialidad. Los malhechores que se caen -supuestamente por impactos de balas, pues se ve una mancha oscura en su ropa - son livianitos, huecos. El gran vidrio en el centro del Museo revienta y los pedazos rebotan como pedazos de goma, sin bordes filudos y cortantes. Nada nos toca, todo queda fantasmalmente a

distancia. No hay peligro de nada. Z además acentúa este efecto, proyectando las imágenes encima de pedazos de esponja de tipo embalaje para objetos delicados. Este tipo de esponja además recuerda al aislamiento sonoro que se usa en los estudios de grabación. Los posibles sonidos que pueden evocar las imágenes de acción quedan instantáneamente tragados por la esponja.

Sin embargo, no estamos frente a un objeto de cine mudo. A una cómoda distancia de la esponja de proyección está colgado un par de audífonos, también empaquetados con esponja aislante, que reproduce la banda sonora del video de Z (no de la película de Tykwer). Se escucha una entrevista con un técnico de efectos especiales sonoros, donde explica los métodos de maestro chasquilla con que se produce el sonido de disparos en antiguas películas chilenas. La pérdida de distancia crítica que experimentamos frente a la proyección de películas de acción hollywoodenses es re-instaurada con la separación entre imagen y sonido, operación frecuente en el cine experimental. En un segundo paso Z disminuye la distancia de nuevo: la escucha por audífonos aísla el espectador oyente de su entorno y posibles co-oyentes, circunstancia radicalmente distinta a la situación habitual en la sala de cine, con su sonido envolvente y sus butacas lejos del lienzo de proyección. El oyente ahora es parte de una situación donde comparte con la imagen un mismo espacio; su decisión de ponerse los audífonos lo hace parte de la video-instalación y cuestiona de esa manera la distancia sujeto-objeto.

De manera similar, la operación de segregación entre imagen fílmica y sonido en *Disco* de **Nicolás Franco** consiste en dos pasos. No solamente estamos frente a una desincronización entre ambos, sino en la abolición total de la imagen en movimiento en su realización material. Por un lado, Franco usa una imagen fotográfica, estática, para acercarse al aspecto sonoro de una película. Por otro lado, a la evocación de la música del disco se "pega" a la imaginación de la película.

La fotografía muestra el lado B del disco vinilo *La Naranja Mecánica* de Walter Carlos. Esta banda sonora es tan conocida como la película del mismo nombre de Stanley Kubrick, por el uso de un sintetizador Moog en reemplazo de una orquesta sinfónica en la interpretación de obras de Ludwig van Beethoven, Gioacchino Rossini y Henry Purcell.

En el primer paso, Franco invierte el funcionamiento habitual de una imagen auditiva (por ejemplo, en un trabajo radiofónico), donde un sonido evoca una imagen visual.¹² Un disco (vinilo) siempre evoca al sonido o la música como medio de trabajo estético en general. Si se conoce la música indicada en la etiqueta del disco fotografiado, la imagen fotográfica evoca la forma singular de las piezas musicales. Si incluso se conoce la película de Kubrick, la fotografía estática del disco de la banda sonora puede evocar no solamente la película como medio, sino también imágenes singulares del momento en que se escucha los temas musicales del disco.

Esta evocación es particularmente significativa en el caso del fragmento de la Novena Sinfonía de Beethoven, que en la película se emplea como música de fondo en el momento del *Tratamiento Ludovico*¹³, cuando se muestran imágenes del fascismo alemán. En esa escena, al protagonista Alex DeLarge no solamente las imágenes violentas le provocan náusea y malestar, sino también esa sinfonía. Franco muestra en su fotografía el disco con un aspecto usado y violentamente rayado, indicando así la compleja relación entre belleza cultivada (la 9a Sinfonía de Beethoven es patrimonio de la humanidad), utilidad política (la 9a Sinfonía de Beethoven es himno oficial de la Unión Europea) y métodos violentos (la 9a Sinfonía de Beethoven fue una de las piezas musicales favoritas de Adolfo Hitler¹⁴).

También **Mónica Bate** se relaciona con el medio fílmico a través de la misma película. Su "cuadro sonoro" *Zapping* es un trabajo que hace referencia al ya mencionado *Tratamiento Ludovico*, recibido por el protagonista de la película. Irónicamente *Zapping* traspasa esta situación al campo auditivo (las orejas no tienen párpados y tampoco sirve girar la cabeza si uno no quiere escuchar), a través de reproducciones de múltiples y diversas fuentes sonoras que vuelven la experiencia auditiva un murmullo confuso y de singularidades sonoras difíciles de identificar. Según Bate, "la operación realizada fue entonces pensar un objeto de diseño «kubrickiano» que utilizara tanto el espacio sonoro como visual (la excesiva cantidad de parlantes) para hacer alusión a la enorme cantidad de imágenes y sonidos a la que, para bien o para mal, estamos expuestos día a día"¹⁵.

Mientras el *Tratamiento Ludovico* usa la tecnología avanzada del momento (años sesenta) para lograr un efecto,

Bate emplea *low-tec* en su objeto (años 2000), cuestionando desde otro punto de vista -o mejor dicho: punto de escucha- la fe en las soluciones técnicas. Mientras en la película esta solución fracasa por razones políticas, Bate deja fracasar la tecnología por su propia estructura de construcción, más compleja, más vulnerable y susceptible de fallar. La cinta del casete chino que se mueve por la superficie de *Zapping* está tan expuesta a la manipulación indebida del público, que en la exposición había que instalar una barra de distancia para proteger su funcionamiento de la curiosidad del público.

Mientras los trabajos de Z, Franco e incluso Bate tematizan películas singulares, con escenas y bandas sonoras específicas, **LaMe** evoca imágenes cinematográficas de ciencia ficción más generales, especialmente de filmes distópicos como *Blade Runner*, de Ridley Scott. Los cables colgantes y la maquinaria desnuda que utiliza en su muestra recuerdan fuertemente a *Brazil*, de Terry Gilliam.

Según LaMe, "la obra *LaMe.2H* propone un uso crítico «disfuncional» de la tecnología mediante una operación artística que fusiona tecnologías de punta (*high-tech*) con una arqueología de medios que rescata tecnologías de punta de la década del 50 (*low-tech*). Es una crítica al uso piro-técnico de la tecnología con un aparente uso artístico y fines reales de consumo. *LaMe.2H* pretende generar una obra medial con claro sello regional (sudamericano), contraponiendo su maquinaria «pesada» a la creación artística estilizada postmoderna y global"¹⁶.

Aunque los autores definen *LaMe.2H* como una escultura electrónica, la relación espacial del espectador con la obra es más bien propia de una instalación: el espectador está invitado sentarse en una silla de playa que no guarda una cómoda distancia de contemplación con la obra. Sentado en la silla el aparato cuelga peligrosamente encima de su cuerpo.

Este artefacto mismo "consiste en dos hemisferios espejo dispuestos uno junto al otro. Cada hemisferio está formado por dos osciladores a tubos y graficados cada uno por un osciloscopio y ambos en un solo vectorscopio central. La estructura cuelga de un único cable de acero sobre una silla de playa desde donde el usuario/espectador podrá interactuar con el dispositivo secuenciado electró-

nicamente. La amplificación y dispositivos de secuencia se encuentran colgados a aproximadamente dos metros del dispositivo central formando una trama de cableado «anti-eficiente» de aproximadamente 200 m de cable negro¹⁷.

>>> La voz

La voz humana es un fenómeno de umbral, porque siempre es ambos: sensorial y con sentido, discursivo e icónico, físico y psíquico, índice y símbolo, individual y social, acción del hablante y pasión del oyente¹⁸. En la mayoría de los casos no tenemos distancia respecto de nuestra propia voz. “Es el primer movimiento autorreferencial o autorreflexivo, pero como pura y más cercana autoafección – una autoafección que no es re-flexión, [...] pues es pura inmediatez, sin una pantalla que la refleje, en el sentido de que en el propio interior uno es emisor y receptor”¹⁹. La voz nos llega a los oídos a través del cuerpo que actúa como un filtro que modifica su sonar de una manera que solamente nosotros mismos la escuchamos así como se nos aparece. Recién cuando establecemos una distancia artificial, con artificios técnicos, percibimos nuestra propia voz como distinta a nosotros y establecemos diferencias entre “nuestra” voz y la voz de nuestro cuerpo.

En mi trabajo *Cambiar la pronunciación del propio nombre...*, el oyente debe ubicarse en medio de dos parlantes muy cercano a la pared. Desde un parlante se escucha la pronunciación del nombre “**Rainer Krause**” e inmediatamente después en el otro parlante una voz distinta pronuncia el mismo nombre. Sin pausa se escucha de nuevo desde el primer parlante la pronunciación “Rainer Krause” de la misma persona, pero evidentemente en una grabación distinta. Lo mismo pasa con el nombre escuchado desde el otro parlante. Después de dos repeticiones el autor de la pronunciación del primer parlante cambia, otra persona empieza a pronunciar “Rainer Krause”, pero el autor del segundo parlante se mantuvo. Rápidamente el oyente se da cuenta de que el segundo autor –yo mismo– imita las voces de los emisores del primer parlante (que son las voces de amigos y familiares): la altura, la entonación, la dinámica y el acento.

El propio nombre, aparentemente símbolo de una identidad invariable, existe en esta condición apenas en forma

escrita, como un conjunto de letras en un orden definido. En el momento de la “realización”, de la pronunciación del nombre, éste pierde su claridad de definición. La repetición constante hace evidente la diferencia entre fonemas y sonidos. Mientras el “nombre” se repite y sigue siendo el nombre del mismo objeto indicado, el sonido de su pronunciación cambia, no solamente de una persona a otra, sino también en las diferentes pronunciaciones de una misma persona. Aquí queda claro que el nombre propio no es de uno, sino al contrario, es de los demás. Cómo uno “se llama realmente” (o sea, cómo los otros “te llaman”) depende de cómo y con quién uno se relaciona.

Por otro lado, la acción de repetir me pone en la posición de un eco: ya no estoy comunicando algo, no estoy dialogando con la primera voz. Si lo dicho una vez tiene sentido (indicar una persona con su nombre propio), en su repetición idéntica pierde ese sentido²⁰. Ya no es comunicacional, sino corporal, cultural. La voz no indica a otra persona en su función de individuo nombrado, sino a un cuerpo emisor y miembro de una cultura. La repetición evidencia las diferencias en las pronunciaciones, indica edades, sexos, orígenes culturales, lenguas maternas. La voz entonces no está dirigida a la distancia del otro (del oyente), sino indica la cercanía del cuerpo físico singular y social.

No obstante, hoy es posible sintetizar voces a través de software computacional, programando sexo, edad y acento del supuesto orador a gusto y conveniencia. Así no hay certeza de que atrás de la voz hay un cuerpo. Ya no se puede confiar en los indicios paralingüísticos –no significan nada–, queda como certeza el rol de la voz como articulador de sentido exclusivamente a través de las reglas sintácticas del lenguaje. Evidenciando esta mutilación tecnológica, **Filip Carrasco**, entre todos los participantes de “Falta de distancia”, parece el único que confía plenamente en la necesidad de mantener la separación entre sujeto y objeto artístico.

Con su trabajo *Instrucción áurea* Carrasco presenta un plinto que muestra en su parte horizontal superior un loop de video en el cual se observa la imagen de un casete reproduciendo su cinta magnética. Mientras el plinto emite el sonido del mecanismo del casete, su supuesto contenido grabado se escucha a través de audífonos: “el sonido de un emulador de voz con acento radiofónico español,

narra distintos enunciados de reconocidos artistas contemporáneos, tomando como modelo de estructura sintáctica para dichas narraciones, las lecciones de un casete de pronunciación de idiomas o dictado. [...] El emulador de voz procede a dar instrucciones para que el espectador repita frase por frase, hasta completar la oración”²¹. Entonces, Carrasco también trabaja con el principio de la repetición, el principio del eco, aprovechando su efecto mecánico. El oyente se enfrenta a una situación de enseñanza programada, una mnemotécnica que justamente no invita a la reflexión como toma de distancia crítica.

Por otro lado, el interés de Carrasco en otro aspecto del lenguaje es evidente en uno de los enunciados de la cinta, una frase de Josef Kosuth: “Si el artista dice que una obra de arte es arte, entonces es arte. Así que el arte es una afirmación a priori”. La frase se basa en el poder performativo del lenguaje, como ha formulado John L. Austin en su teoría de los Actos de Habla: “Habitualmente la pronunciación de las palabras es un acontecimiento determinante o incluso el acontecimiento determinante en la realización de la acción de la cual se trata la declaración”²². Lo que Kosuth postula desde el lado del productor, consecuentemente se debe postular también desde el lado del receptor. Cuando el público acepta un objeto o acontecimiento como obra de arte, lo percibe como tal, recién entonces es para él una obra arte. Así cualquier obra no es objeto de arte por sí mismo o por la declaración del artista, sino siempre también desde el punto de vista y punto de escucha del receptor.

La superposición de dos aspectos lingüísticos (por un lado, el contenido de los enunciados de los artistas y su aspecto de construcción de realidad y, por otro, el ordenamiento sintáctico-formal de una clase de idiomas y la repetición mecánica con que estos enunciados se deben enfrentar, junto con el sonido del funcionamiento mecánico de un casete de audio), construye una situación perceptual para el oyente, que apela tanto a la reflexión sobre su condición frente al arte como a la percepción sensible de estímulos estéticos. La obra, entonces, es producto de un acto performativo, del cual el receptor forma parte íntegra, junto con el artista y el objeto estético propiamente tal.

1. NANCY, Jean-Luc. *Zum Gehör*. Zürich, Berlin (Diaphanes), 2010. p.22.

2. CRUZ, Daniel. Ficha técnica.

3. Michel Chion, cit. en: NANCY, Jean-Luc. *Op. cit.*, p. 23, n.p.

4. SEEL, Martin. *Estética del aparecer*. Buenos Aires, Madrid (Katz), 2010. p. 99.

5. *Ibíd.*, p. 98.

6. *Ibíd.*, p. 144.

7. CRARY, Jonathan. *Espectáculo, atención, contramemoria*. [Fotocopia inédita] Santiago de Chile, s/a. Trad. Adriana Valdés, p.4.

8. *Ibíd.*, p. 6.

9. *Ibíd.*, p. 7.

10. CHION, Michel. *La audiovisión*. Introducción a un análisis de la imagen y el sonido. Buenos Aires: Paidós, 2008. p. 61.

11. *Ibíd.* p. 63.

12. “[...], junto al acto de percibir, en la radio se impone también el acto de imaginar. La imaginación es un sentido interno que nos permite evocar y reproducir las impresiones sensoriales y perceptivas en ausencia de sus objetos: conserva los datos suministrados por los sentidos externos, así como las percepciones, y los reproduce en ausencia del estímulo excitante; su acto es la imagen. La imaginación [...] será, pues, ese sentido interno que, con los datos suministrados por las sensaciones auditivas y el conocimiento que de la realidad referencial tiene el radioyente por su capacidad de percepción multisensorial, construye una imagen a partir del objeto sonoro percibido: la imagen auditiva”. BALSEBRE, Armand. *El lenguaje radiofónico*. Madrid, Cátedra, 2004. P. 198.

13. Consiste en parear un estímulo incondicionado (una droga que produce vómitos) con un estímulo condicionado (imágenes sexuales y de ultraviolencia) con el propósito de que a través de la repetición de dicho pareo (presentación simultánea de la droga con las imágenes) el individuo termine respondiendo a las imágenes de la misma forma en la que responde a la droga (con malestar físico). Finalmente, la presentación del estímulo condicionado, las imágenes, y lamentablemente la música asociada a ellas, provoca la respuesta condicionada de malestar físico. En línea: http://es.wikipedia.org/wiki/La_naranja_mecánica. Consulta: 15-06-11.

14. Cfr. el video en Youtube de una presentación del director de orquesta Wilhelm Furtwängler con ocasión del cumpleaños de Hitler. http://www.youtube.com/watch?v=SBT7W7uJ3ds&feature=player_embedded. Consulta: 15-06-11.

15. BATE, Mónica. Ficha técnica.

16. LAME. Ficha técnica.

17. *Ibíd.*

18. KOLSCH, Doris & KRÄMER, Sybille. “Simmen im Konzert de Disziplinen”. En: KOLSCH, Doris & KRÄMER, Sybille (Eds.). *Stimme*. Frankfurt/M. (Suhrkamp), 2006. p. 12.

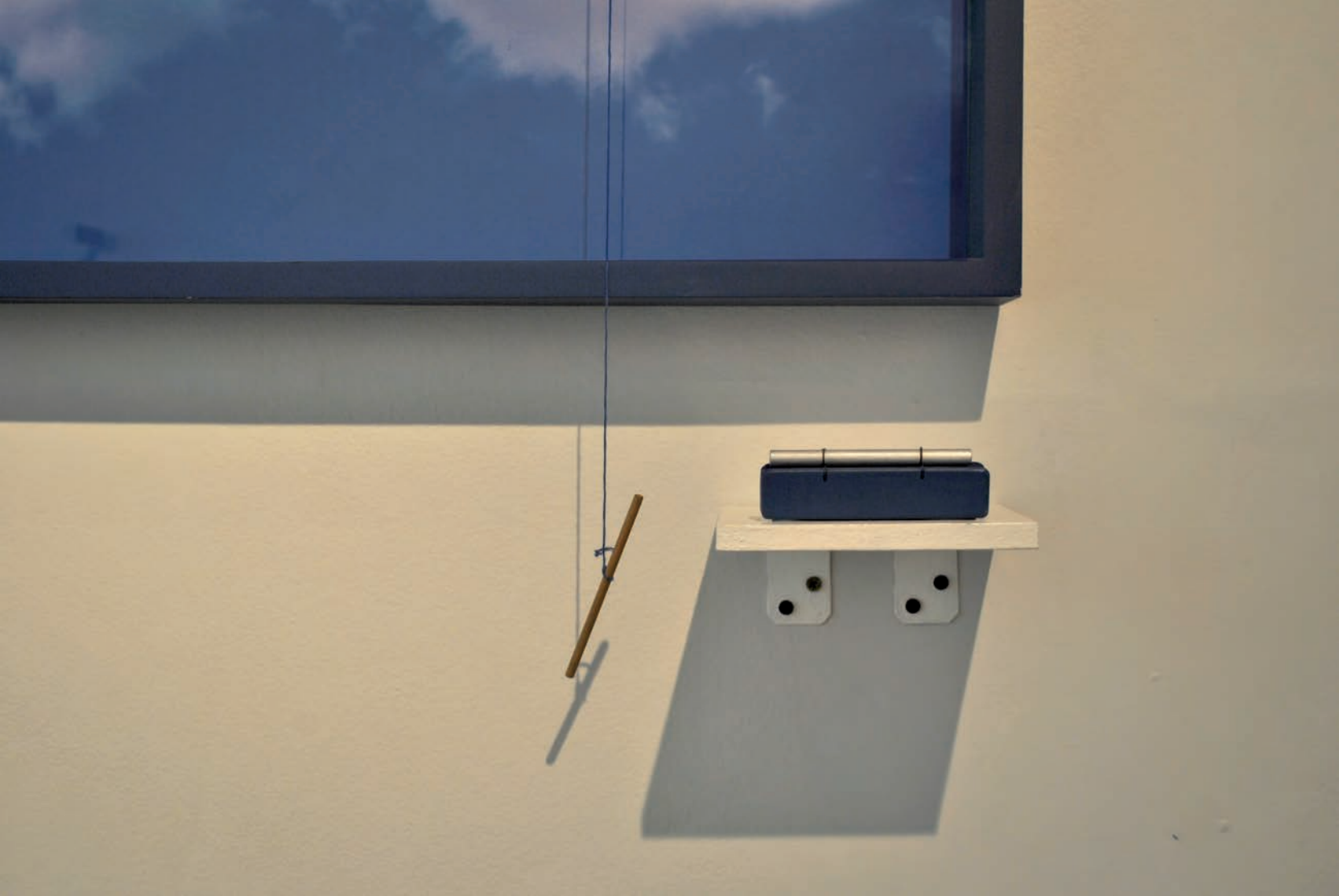
19. DOLAR, Mladen. “Das Objekt Stimme” En: KITTLER, Friedrich, MACHO, Thomas, WEIGEL, Sigrid (Eds.). *Zwischen Rauschen und Offenbarung*. Zur Kultur- und Mediengeschichte der Stimme. Berlin (Akademie), 2008. p. 240.

20. GÉHRING, Petra. „Die Wiederholungs-Stimme. Über die Strafe der Echo.“ En: KOLESCH, Doris & KRÄMER, Sybille. *Ibíd.* p. 93.

21. CARRASCO, Filip. Ficha técnica.

22. AUSTIN, John Langshaw. *Zur Theorie der Sprechakte (How to do things with Words)*. Stuttgart (Alemania), Reclam, 2002. p. 31.

CLAUDIA MÜLLER



Suspensión, es un trabajo de arte sonoro, que relaciona dos elementos efímeros, que se asocian y se activan entre sí.

La fotografía de una nube suspendida en la atmósfera, la que inevitablemente, se dispersará en el manto celeste; tensionada por un pequeño instrumento musical, que emite la suspensión de un sutil sonido, que lentamente se desvanece.

Éste debe ser activado por el espectador, al tocar el instrumento.

Suspensión, 2007.
Fotografía enmarcada con instrumento musical
1.00 x70cm.

Claudia Müller

1983, Santiago de Chile.

Artista visual, Licenciada en Artes, Universidad Finis Terrae, Magister en Artes Visuales, Facultad de Artes, Universidad de Chile.

Su trabajo opera desde el uso de imágenes, fotografías y materialidades, que dialogan entre formas y opuestos, entre visibilidades e invisibilidades; para dar paso a un resultado desestabilizador del espacio, tensionando conceptos como vacío-lleño.

La utilización de la imagen fotográfica, como recurso operacional, ya sea antesala de producción o posterior a ésta, es utilizada como unificadora del lenguaje estético, capaz de traducir la reflexión que origina la producción artística. Con una obra clasificada dentro del campo -en expansión- de la instalación; lo efímero y lo temporal se presentan como una constante.

Últimas exposiciones: Galería Temporal, Santiago, Chile, 2011-12; Transcripción_local, Sala de Arte Collahuasi, Iquique, Chile, 2011; En tres tiempos, Galería Machina, U. Católica, Santiago de Chile, 2011; Zíper, Sala de Arte CCU, Santiago de Chile, 2010; Binario, Galería Animal, Santiago de Chile, 2009; Oscilación: pensar el // trabajar con // sonido en espacios intermedios, Sala Egenau, Santiago de Chile, 2008; Multiplicity, Sala de Exposiciones UFT, Santiago de Chile, 2008; Ensayo, Casa Abarzúa, Santiago de Chile, 2007; En su Laberinto sobran tres líneas, Centro de Artes Visuales, Santiago de Chile, 2005. Artista invitada en Feria Ch.aco, Arte Contemporáneo, 2009-2010.







DANIEL CRUZ



Daniel Cruz

Artista Visual, Magíster en Artes de la Universidad de Chile. Certificate de Harvestworks, Digital Media Arts Center, New York U.S.A..

Académico asistente de la Universidad de Chile. Desarrolla docencia, investigación y creación artística a partir de proyectos individuales y colectivos. Socio fundador de Duplo.cl, arte y tecnologías interactivas, proyecto que promueve la vinculación entre arte y tecnologías contemporáneas.

Para el desarrollo de sus proyectos e investigaciones en el área de Arte y Nuevas Tecnologías, ha recibido la Beca de Investigación y Creación Artística DI, Universidad de Chile 2006-2007 y Beca de Creación DAV, Universidad de Chile 2008, a lo que se suma el apoyo del Fondo de Fomento de las Artes, Consejo de la Cultura y las Artes del Gobierno de Chile en siete oportunidades. Desde 1999 participa en exposiciones individuales y colectivas en Galerías, Museos, Instituciones Culturales y espacio público de Chile y del extranjero.

El paisaje sonoro se ha definido como el entorno acústico concreto de un lugar real dado. Se aborda inconcientemente desde la definición más clásica de lugar que es dada por un territorio de dimensiones métricamente medibles y cuantificables. Esto es una paradoja para la comprensión del paisaje, ya que en cierta forma, comienza cuando la métrica se desborda y el cuerpo pierde la capacidad de distinguir la dimensión relacional con la naturaleza.

“Imagen sonora de un paisaje expandido” propone un paisaje más cercano a la visión de Google Earth, en tanto que cada fuente de registro dista de la otra temporal y espacialmente, con lo cual la comprensión del paisaje se expande y retrae arbitrariamente.

Polifonía de 3 bocinas que reproducen al unísono tres registros acústicos de entornos disímiles.

1. Trinar: Canto de un pájaro
2. Proclama: Última protesta durante el período del mandato de la presidenta Michelle Bachelet, en la cual los pobladores de Peñalolén denotan la ausencia de respuestas a sus necesidades básicas de hogar propio. Protesta que coincide con el ingreso de Chile a la OCDE.
3. Resaca: Retirada del mar de las orillas de la playa.



Imagen sonora de un paisaje expandido , 2010
3 Bocinas, Amplificación DVD 5.1, DVD
Dimensiones Variables



A 3D anaglyph photograph of a street scene. In the foreground, a woman with long brown hair is blindfolded with a white cloth and has her right arm raised. The background shows a busy street with a man standing next to a small dog, a traffic light, and several other pedestrians. The image has a red and cyan color scheme for 3D viewing.

ENRIQUE ZAMUDIO

Enrique Zamudio

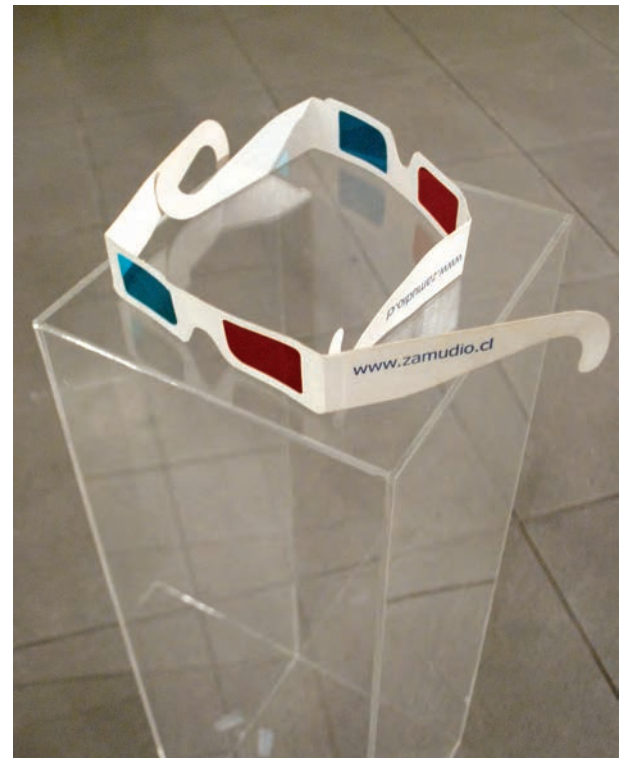
Artista Visual. Vive y trabaja en Santiago de Chile, expone desde 1975, desde 1980 es profesor de la Universidad de Chile.

Su trabajo de Arte y Académico se establece en la Fotografía y el uso de las posibilidades tecnográficas del medio. Ha expuesto individualmente en dieciocho ocasiones, y participado en más de ochenta muestras colectivas e integrado treinta selecciones de Bienales internacionales, Concursos y Salones; obteniendo nueve primeros premios y cinco premios de reconocimiento.

Tiene trabajos de emplazamiento urbano é integra colecciones de arte públicas y privadas. Ha obtenido becas y financiamientos en proyectos de creación artística é investigación técnica y su trabajo está reseñado en importante bibliografía de los últimos veinte años de arte en Chile. En la actualidad desarrolla investigación artística en torno a imagen digital y estereocópica 3D y arte sonoro.



San Diego con Franklin. Este trabajo que bien podría clasificarse dentro del género documental de paisaje urbano, contiene algunos elementos que lo desplazan hacia otros territorios audiovisuales, en primer lugar el carácter panorámico de 360° que captura totalmente el entorno y obliga a un ojo móvil, el montaje circular que recompone el espacio topológico rodeando al observador, la profundidad 3D que le otorga características perceptuales de inmersión y finalmente el sonido, documental y espacializado hacen que esta obra se pregunte acerca de la representación como suplantación de la realidad y del valor de la realidad en la representación de arte.

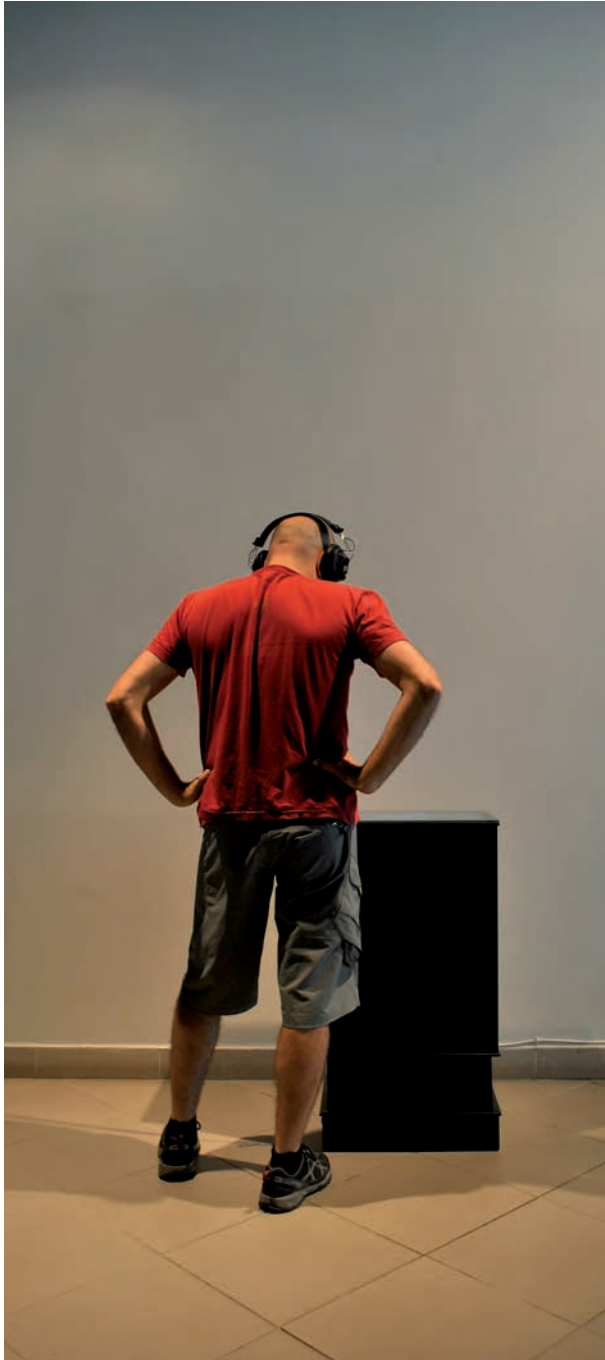


San Diego con Franklin, 2002
Fotografía estereoscópica, sonido multicanal 5.1
PVC ink jet, gafas 3D
1.50 x 10.00 mts.





FILIP CARRASCO



Instrucción áurea es un objeto audiovisual que presenta diferentes hipótesis, creencias, opiniones, suposiciones y teorías en torno a las artes visuales ocupando como modelo de estructura sintáctica un casete de pronunciación de idiomas o de dictado.

Es así, como estas ideas, donde el locutor interactúa impersonalmente con el oyente, adoptan un sentido de fórmulas o recetas.

Instrucción áurea, 2010

Video objeto: computador, parlante, amplificador, monitor, auricular, video monocal, masisa laminado.
90 x 40 x 60 cm, 15 min

Filip Carrasco Haman

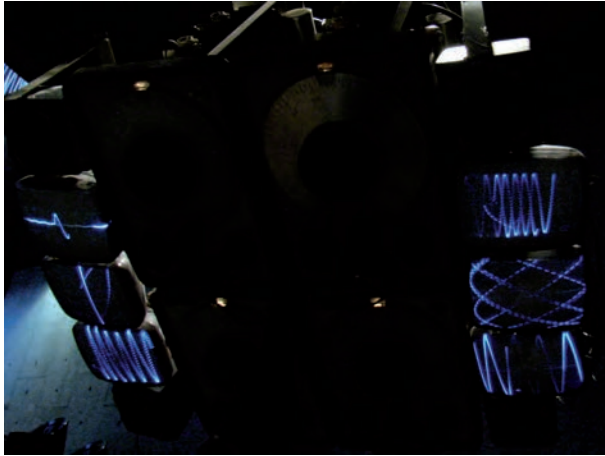
Praga, 1982

Artista visual especializado en video y fotografía. Ha expuesto colectiva e individualmente desde 2004 en diferentes espacios públicos, galerías y museos, entre estas se destaca "En memoria de Lidice", Pasaje Lidice, Santiago de Chile, 2009; "Lecciones Sonoras", video instalación, Galería Concreta - Centro Cultural Matucana 100, 2008; "Malos", video instalación, Fondart, Galería Cal y Canto - Metro de Santiago, 2006; "Tiempos", video, Estación Bellas Artes - Metro de Santiago, 2005; "Capas", video instalación, Galería Normal, Santiago, 2005; "Pausa", video, Metro de Santiago y Canal 13, Santiago, 2004; "Autorretrato", video, Arte y Poesía Joven, Valparaiso, 2004; "Tapati", video, Isla de Pascua, 2004.



LaMe





LaMe.2H

LaMe. Acrónimo de Laboratorio Medial, es un espacio abierto para la experimentación abierta en el campo del arte sonoro, máquinas escultóricas, hardware hacking, circuit bending, land art y web art.

LaMe es una plataforma colectiva para la divergencia abierta a la comunidad en la cual la contribución individual se dispone para crear trabajos artísticos dinámicos. LaMe propone que la emergencia colectiva no se contradice con la individualidad poética, por el contrario, se potencia esta divergencia en un sistema auto-poético.

LaMe como plataforma de trabajo demuestra que el desarrollo de las TICs (tecnologías de la información y la comunicación) están consolidadas por nodos interdisciplinarios creados entre personas vinculadas al arte, ciencia, tecnología, educación, gestión y el conocimiento a través de la experiencia.

LaMe es una matriz autogenerativa que opera como antítesis a los laboratorios mediales dedicados a desarrollar soluciones tecnológicas enfocadas a negocios y productos comerciales.

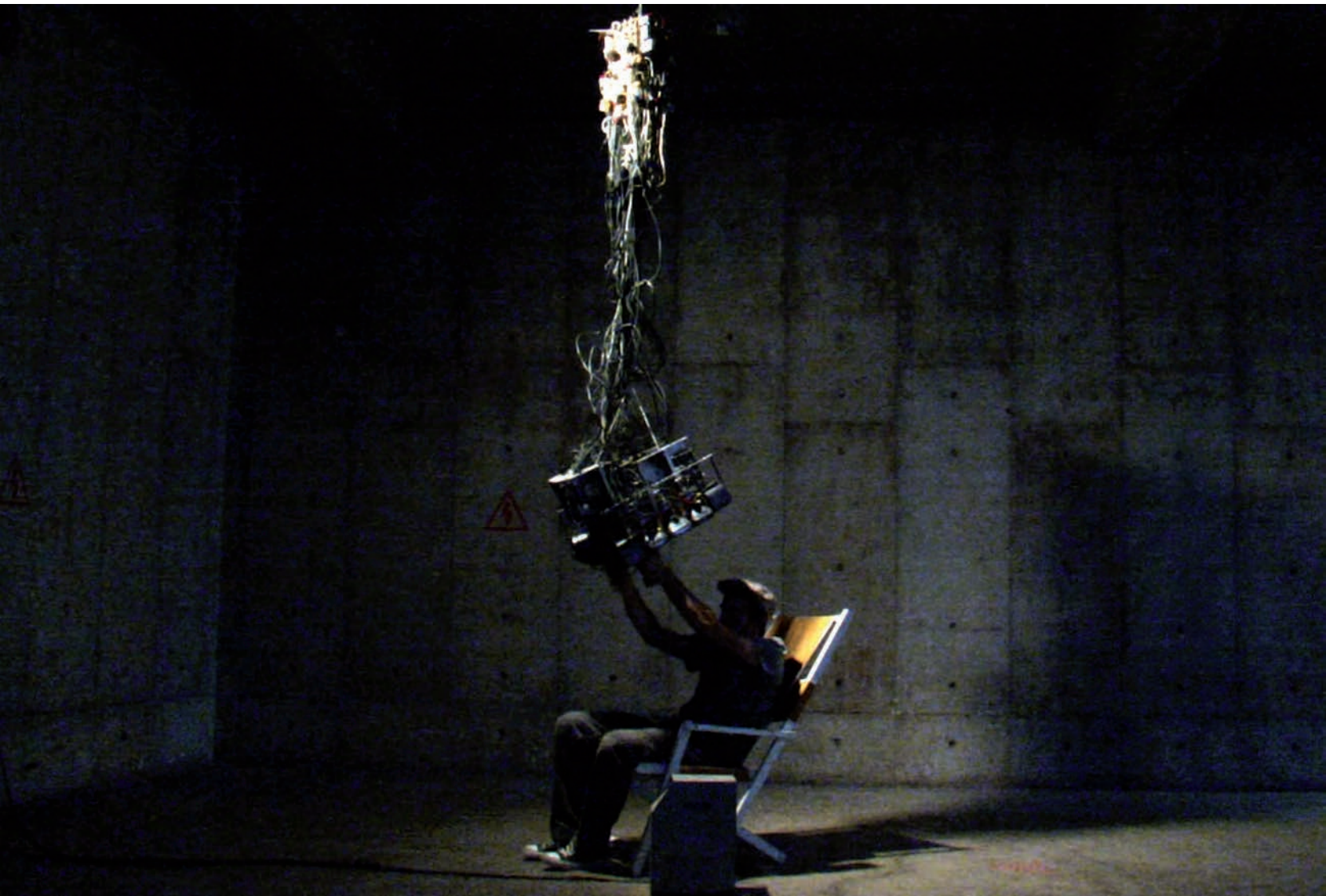
LaMe cuestiona el utilitarismo de la tecnología y el abuso torpe de los "nuevos medios" y transforma esta crítica en operaciones artísticas.

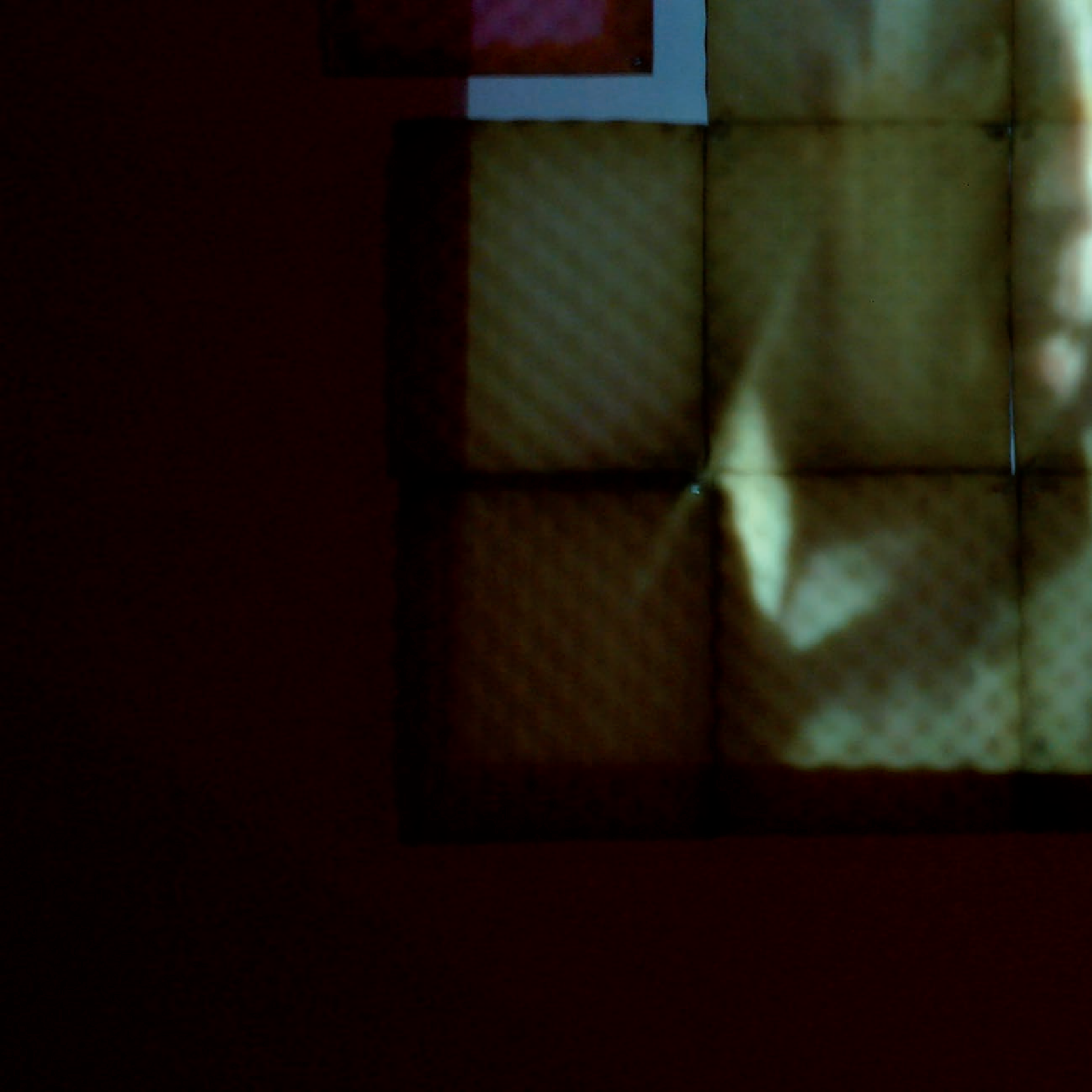
LaMe es un espacio para la convergencia divergente de artistas, científicos, ingenieros, curadores y educadores (Viviana Alvarez, Mónica Araus, Jorge Budrovich, Gabriel Cáceres, Nicolás Gravel, Ignacio Nieto, Nicolás Spencer, Francisco Oltra, Manuel Orellana, Christian Oyarzún, Alejandra Pérez, Mirko Petrovic y contando...).

Actualmente LaMe hace su residencia en Centro Cultural Matucana 100 con el proyecto LaMe.M100 formando parte del programa de arte, ciencia y tecnología. En este lugar están desarrollando situaciones de encuentro con la comunidad, a través de proyectos en el campo del software libre, redes colaborativas y el uso de dispositivos tecnológicos para usos no comerciales, entre otros.

LaMe.2H es una escultura electrónica que consiste en dos hemisferios espejo dispuestos uno junta al otro. Cada hemisferio está formado por dos osciladores a tubos y graficados cada uno por un osciloscopio y ambos en un solo vectorscopio central. La estructura cuelga de un único cable de acero sobre una silla de playa desde donde el usuario-espectador podrá interactuar con el dispositivo secuenciado electrónicamente. La amplificación y dispositivos de secuencia se encuentran colgados a aproximadamente dos metros del dispositivo central formando una trama de cableado "anti-eficiente" de aproximadamente 200m. de cable negro.

La obra **LaMe.2H** propone un uso crítico "disfuncional" de la tecnología mediante una operación artística que fusiona tecnologías de punta (High-Tech) con una arqueología de medios que rescata tecnologías de punta de la década del 50 (Low-Tech). Es una crítica al uso pirotécnico de la tecnología con un aparente uso artístico y fines reales de consumo. **LaMe.2H** pretende generar una obra medial con claro sello regional (sudamericano), contraponiendo su maquinaria "pesada" a la creación artística estilizada postmoderna y global.





MARIO Z



Mario Z

Artista visual y sonoro. Vive y trabaja en Santiago de Chile. Estudió percusión en el Conservatorio de Música y es Licenciado en Bellas Artes, mención pintura en la Universidad Arcis. Su trabajo se ha desarrollado desde la pintura hasta el sonido y la música, combinando estos soportes de manera irónica y crítica. Ha expuesto en importantes espacios dentro del país como el Museo de Arte Contemporáneo, Galería Gabriela Mistral y Galería Animal. Su última muestra del año 2010 es el montaje para el Iberia Center for Contemporary Art en Beijing, China.



Soft SONORA Soft DEFECTO. Este proyecto es el resultado de la apropiación, uso, manipulación y mezcla de dos fuentes de información. La primera de soporte audio visual ("The International", film de acción e intriga internacional holywoodense, dirigido por Tom Tykwer, 2009). Y la segunda en soporte audio (entrevista realizada en Noviembre del presente año, por el propio Mario Z a Adolfo Biekner. Realizador escenográfico y asistente de efectos sonoros en variadas producciones fílmicas nacionales desde 1966 a 1980 aproximadamente. Algunos de estas cintas son: "Ayudeme Ud. Compadre", "Valpariso mi amor" y "Julio comienza en Julio").

Formalmente, se recorta desde la película de acción una escena realizada en el Solomon R. Guggenheim Museum de New York, en la que sucede una balasera donde el edificio, construido por Frank Lloyd Wright, es casi destruido por dentro, junto a las obras de arte contemporáneo ahí expuestas y más de algún visitante del Museo.

Luego, desde la entrevista realizada a A.B., (asistente de efectos sonoros a la fuerza, ya que en esa época no existían profesionales en ese ámbito en Chile, por lo tanto la creatividad estaba a la orden del día) se contruye una banda sonora o de efectos sonoros, manipulando, recortando, acelerando y afectando por medio de filtros las palabras de Sr. Biekner. El término de esta operación es la unión y mezcla de estas dos fuentes de información. Este producto u obra fricciona lo imposible y grandilocuente de la imagen en movimiento actual con lo mínimo, simple y creativo de la palabra.

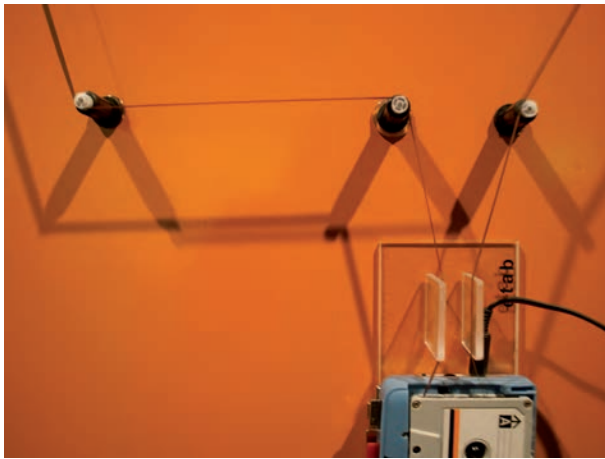


Soft SONORA Soft DEFECTO, 2010
Video instalación
Medidas variables, duración 11 minutos





MÓNICA BATE



Zapping es un trabajo pensado originalmente para la exposición "Tratamiento Ludovico" que hacía referencia a la terapia recibida por Alex DeLarge en la película La Naranja Mecánica del director Stanley Kubrick. Este tratamiento consiste en mostrar la mayor cantidad de imágenes y videos desagradables a este personaje del mal, para sacarlo del círculo de la delincuencia por medio de la saturación audiovisual.

Zapping trabaja entonces sobre la idea de un dispositivo de reproducción de múltiples y diversas fuentes sonoras que vuelven la experiencia auditiva un murmullo confuso y de singularidades sonoras difíciles de identificar.

La operación realizada fue entonces pensar un objeto de diseño "kubrickiano" que utilizara tanto el espacio sonoro como visual para hacer alusión a la enorme cantidad de imágenes y sonidos a la que, para bien o para mal, estamos expuestos día a día.



Zapping

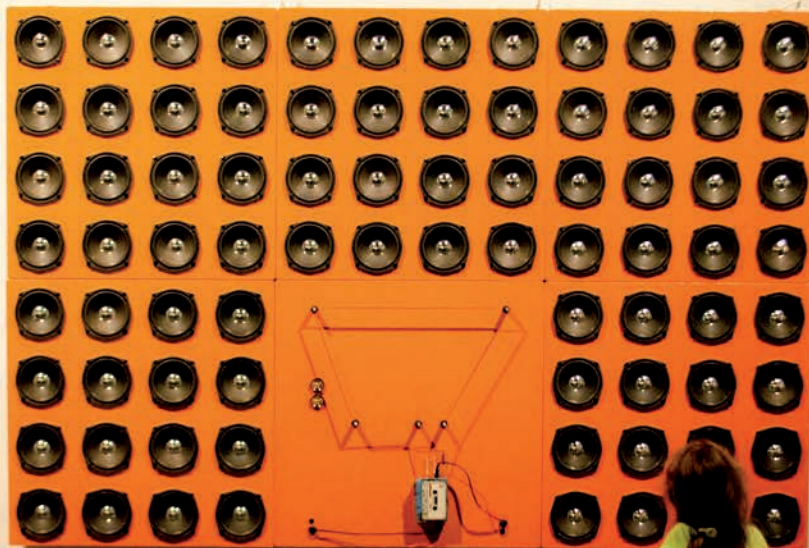
Grabación de diversas fuentes sonoras en cintas de cassette, reproducción en loop, 80 parlantes, cassetteras, madera.
210 x 140 x 7,3 cms

Mónica Bate

Tapping

Exposición de Mónica Bate en el Museo de Arte Contemporáneo de Santiago, Chile. El arte interactivo contemporáneo.
2004. 200 x 1,5 m.

Trabaja con una colección de 100 bocinas conectadas por una red de cables. El arte interactivo contemporáneo.
El arte interactivo contemporáneo es un arte que utiliza la tecnología para crear obras que cambian y se desarrollan a lo largo del tiempo. Este tipo de arte se basa en la interacción entre el espectador y la obra, lo que genera una experiencia única y personalizada. El arte interactivo contemporáneo puede ser utilizado para explorar temas como la identidad, la memoria y la comunicación. Este tipo de arte también puede ser utilizado para crear experiencias educativas y de entretenimiento. El arte interactivo contemporáneo es un campo en constante evolución y se espera que siga creciendo en los próximos años.



Mónica Bate Vidal

Santiago, 1978

Artista sonora y visual egresada de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile. Postítulo en Arte y Nuevas Tecnologías con mención en multimedios interactivos, Universidad de Chile. Estudios superiores de MAX/MSP Jitter Certificate Program, Harvestworks, EE.UU. y Interactive Telecommunications Program - ITP, New York University, EE.UU.

Última exposición: "Continuum: el cuerpo como territorio de prácticas mediales", Exposición multimedial colectiva, Sala Punto de Encuentro del Ministerio de Educación y Cultura de Uruguay, Montevideo, 2010. Creación track sonoro ðMalopaí en colaboración con el neurobiólogo Tomás Vega, 2011.

Becas: Fundación Amigos del Arte, 2006; FONDART, 2009; Beca Chile-Conicyt para estudios de Magister en el extranjero, 2011.



© 1974
S.M.

33 1/3 R.P.M.

La Balsa Blanca
A LA UNICA...
...
...
...
...

NICOLÁS FRANCO



© 1975
CBS INC.
SIPC-40016 B
STEREO
35 5000



Disco, 2010
Impresiones lambda enmarcadas
120 x 120 cm.

Nicolas Franco Guzman

1973, Santiago de Chile

Licenciatura en Artes Visuales, Universidad Complutense de Madrid, España. Postgrado en Artes Visuales, Escuela DeAteliers, Amsterdam, Países Bajos.

Últimas exposiciones: Galería D21, Santiago, 2010; "El Terremoto de Chile", Museo de Arte Contemporáneo, Santiago, 2009; "Informes de Campo / Der Zorn Gottes", CAV, Museo del Barro, Asunción, Paraguay, 2008; "Informes de Campo / Maracanazo", Museum of Fine Arts J.M. Blanes, Montevideo, 2008; "Informes de Campo", CEC, Rosario, Argentina, 2008; "Estructuras Psicóticas", Galería Gabriela Mistral, Santiago, 2008; "Psychobuildings", Galería DF Arte Contemporánea, España, Galería Gabriela Mistral, Santiago, 2005-08; "Rapports", Centro Cultural de España, Santiago, De Ateliers, Amsterdam, "2002-04.

<http://www.nicolasfranco.com>



Nicolás Franco Guzmán:

Disco, 2010

Impresión lámbda enmarcada
120 x 120 cm.

La fotografía del disco de la banda sonora de la película *El Abrazo Mecánico* alude a la música, lo más importante: en la composición de los visuales dentro del disco también como el sonido que las películas durante años. De esta manera, directa o indirectamente, la música, la





RAINER KRAUSE





Rainer Krause

1957, Hoyerhagen, Alemania.

Desde 1987 vive y trabaja en Santiago de Chile.

Artista plástico y sonoro. Magister en Artes Visuales, Universidad de Chile. Académico de la Universidad de Chile. Docente de Artes Visuales y Arte Sonoro en las Universidades UNIACC y Diego Portales.

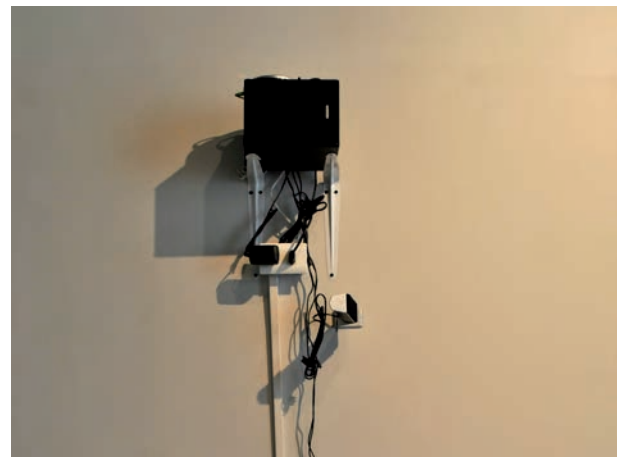
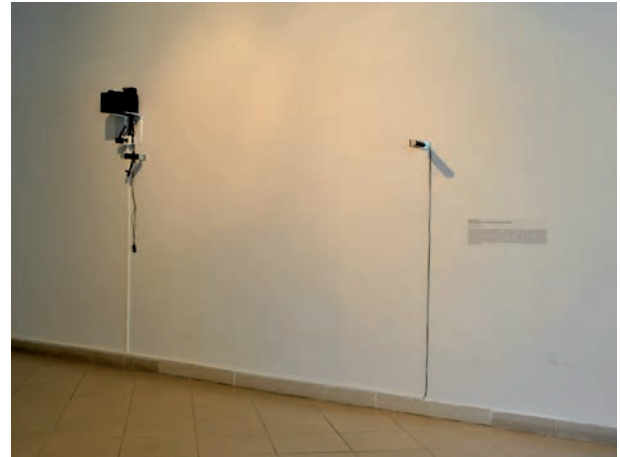
Desde 1985 participa en exposiciones individuales en Alemania, Chile, España y Canadá. Participa en exposiciones colectivas en Europa y América Latina. Desde 2005 desarrolla curatorias de exposiciones, eventos y proyectos de arte sonoro.

www.rkrause.cl

“Debemos imaginarnos una red de relaciones interpersonales, un campo de relaciones intersubjetivas. Los hilos de esta red debemos verlos como canales, en los cuales fluyen informaciones como conceptos, emociones, intenciones o conocimientos.

Estos hilos se anudan provisoriamente y forman eso que llamamos ‘sujeto humano’. La totalidad de los hilos constituyen el entorno concreto, y los nudos adentro son extrapolaciones abstractas. El ‘yo’ es un punto imaginado y abstracto, envuelto por relaciones concretas. “Yo” es eso de lo cual se dice ‘tú’.

Vilém Flusser: “Die Stadt als Wellental in der Bilderflut”



Sergio Rojas

Prolífico filósofo chileno. Ha escrito un sinnúmero de libros, artículos y textos para catálogos de artistas visuales. Su obra se ha centrado fundamentalmente en temáticas y problemas en su mayor parte propios de la filosofía y el arte moderno.

Filósofo que mantiene una activa participación en la presentación de seminarios y conferencias públicas universitarias, incentivando instancias de debate y reflexión en torno a grandes temas de la filosofía y del arte contemporáneo, en sus diversas manifestaciones, pero preferentemente visuales.

El pensamiento reflexivo y crítico de Rojas ha constituido un eslabón fundamental en el fortalecimiento de una cada vez más cercana aproximación a la comprensión moderna de las problemáticas filosóficas y artísticas visuales. Sus obras más relevantes han sido La Obra y sus Relatos, Materiales para una historia de la subjetividad, Sobre el problema de la historia en la filosofía crítica kantiana, Nunca se han formado mundos en mi presencia: la filosofía de Hume, etc.

Audición y Visualidad: una distancia alojada en el arte sonoro

Sergio Rojas

"Aún no he escuchado sonidos que no disfrute,
excepto cuando se vuelven musicales"

John Cage

"Falta de Distancia" se nos aparece como un nombre adecuado para una exposición de arte sonoro, en que el visitante es "abordado" por los objetos incluso antes de dirigirse conscientemente hacia cada uno de ellos. En efecto, el sonido demanda la atención del sujeto al modo de una "pura presencia" que espera ser determinada por el ejercicio de comprensión del sujeto. En consecuencia, la inmediatez del objeto sonoro en su "llamada de atención" pre reflexiva es algo que aquí reconocemos, en contraste con la distancia que en las artes visuales parece ser la condición *a priori* de toda relación con las obras, tanto en el ejercicio de contemplación como de interpretación.

Sin embargo, una dimensión del arte sonoro viene a complicar esta distinción -hasta aquí demasiado nítida- entre *distancia visual* y *falta de distancia* auditiva. Me refiero al hecho de que en el arte sonoro estamos siempre ante una materialidad que *vemos* (artefactos, fotografías, paisajes o incluso el lugar que la obra propone para situar nuestro cuerpo), y la "relación" entre la visualidad y la audición del objeto en el arte sonoro opera en la *recepción* del sujeto como una tarea que éste debe resolver. Es decir, la "falta de distancia" en la inmediatez del estímulo sonoro resulta ser el ingreso en la *distancia* entre visualidad y audición, una distancia reservada en la misma obra para el espectador-auditor. En esa distancia, el destinatario de las obras no puede sino llevar a cabo un ejercicio de interpretación, sin el cual la recepción se resolvería en una simple interacción lúdica. El espectador-auditor ejerce, pues, una "toma de distancia", respondiendo con ello a una exigencia que radica en la compleja materialidad que es propia de una obra de arte sonoro.

La estética idealista definía la vista y el oído como "órganos de la distancia", debido a que en ellos el mundo se ofrece a la actividad *subjetiva* del individuo. Éste genera representaciones, evocaciones, asociaciones, etc., a partir de percepciones cuya dimensión de *sentido* se produce precisamente a partir del hecho de que el sujeto no es "tocado" por aquello que de esa manera se da a ver o a escuchar. Órganos, pues, de la subjetividad.

No habitamos el mundo en la sola materialidad y actualidad de nuestras percepciones, sino a partir de las *representaciones* que nos hacemos cuando somos exigidos por aquellas. Ensayamos resolver "qué es eso" que escuchamos en lo que vemos. Cabe pensar entonces que la "falta de distancia" en que el sonido demanda nuestra atención desde las obras, opera a la vez como una restitución de la subjetividad en su "taller de representaciones", recuperando aquella una *sensibilidad reflexiva* que el cotidiano sopor, producido por un exceso de estimulación, ha anestesiado. Entre los espacios de la tardo-modernidad, el *Mall* es especialmente significativo como circuito de sobre estimulación e indiferencia perceptual. Por el contrario, en el contexto del arte, los estímulos perceptuales generan una *expectativa* que necesariamente implica una producción de sentido por parte del mismo espectador, aunque sea sólo la extrañeza de disponernos a *escuchar lo que oímos*.

No obstante lo anterior, es necesario hacer todavía una distinción fundamental entre lo acústico y lo auditivo. La visión nos exige habitualmente ejercer la diferencia entre "figura y fondo", de modo que atendemos visualmente hacia un *objetivo a la vez*. Situados en un punto del espacio, podemos trazar un recorrido con la vista, en que los distintos objetos van sucesivamente destacándose y retornando al fondo de mi campo de visibilidad. En cambio, en el caso de lo acústico varios sonidos demandan *simultáneamente* nuestra atención (Marshall McLuhan desarrolló la diferencia entre espacio visual y espacio acústico en los términos de "espacio occidental" y "espacio oriental"). En el caso de la exposición "Falta de Distancia", esta simultaneidad de estímulos sonoros llega a ser un momento esencial a la curatoría, pues el montaje mismo de las obras ha dispuesto para el visitante una circunstancia perceptual que intensifica su condición de destinatario para aquello que en la sala, haciéndose desde ya oír, espera ser escuchado.



THRESHOLD

Daniel Cruz

“...el sonido como algo que tampoco hace distinción alguna entre lo cultural y lo informal, entre tú y yo, entre lo interior y lo exterior: el sonido es un lugar sin jerarquía, anárquico y ambiguo...”.

Brandon Labelle

En la exhibición “Falta de Distancia” se reúne una serie de autores locales que han instalado preguntas sobre los territorios borrosos y definiciones del Arte Sonoro.

En esta exhibición encontramos una serie de proyectos y obras que buscan congeniar diversos medios y mecanismos para complementar el sonido o directamente el ruido como materia expresiva, ya que buscan generar diálogos entre visualidad y sonido para generar experiencias sonoro-visuales o imágenes sonoras. Esto hace que nos acerquemos desde un aspecto dual, con lo cual la expresión plástica-auditiva cuestiona la falta de distancia entre medios, señales y soportes que conjugan. En algunos casos se utiliza la visualidad para acotar el sonido, en otros, el sonido corrobora y remarca aspectos visuales.

Lo que acontece en la exhibición “Falta de Distancia” es una maniobra amplia que remite a diversos mecanismos de comprensión y producción de contenidos -ejercicios de umbral- que surgen de la experiencia del y con el sonido, y de cómo éste se expande a diversos lugares, construyendo modalidades que remiten al diseño, a la fotografía, a la cinematografía, a las artes visuales o a la música para provocar un constructo modal que se basa en las opciones transdisciplinares como efecto rotular.

Quizás una manera de ingresar a estos proyectos sea por medio del umbral que acontece en la relación sonoro-imagen, relación que propone una serie de estrategias constructivas que remarcan lo transdisciplinario como modelo experimental generando estímulos y experiencias bidireccionales entre imagen y sonido, provocando estructuras de producción de sentido que escapan a los abordajes convencionales.

Daniel Cruz

Artista visual, Magíster en Artes Universidad de Chile, Certificate de Harvestworks, Digital Media Arts Center, New York U.S.A..

Es académico de la Universidad de Chile. Desarrolla docencia, investigación y creación artística a partir de proyectos que se construyen de manera individual y/o colectiva. Proyectos que se emplazan en diversos espacios; galerías, museos, espacio público e internet. Estos involucran tecnologías de registro, reproducción y sampleo, explorando las distancias y límites existentes entre acción, cuerpo, paisaje, juego y arte.

Co-Fundador de Duplo.cl, espacio que promueve la difusión y generación de contenidos en Arte y Tecnologías Interactivas.

Desde 1999 participa en exposiciones individuales y colectivas en Galerías, Museos, Instituciones Culturales y espacio público de Chile y del extranjero.

www.masivo.cl

De alguna manera, las obras de Arte Sonoro surgen en los umbrales, en las zonas del “entre” disciplinas para construir modalidades muy diversas, como instalaciones, esculturas y obras site-specific entre otras.

Estos modelos también definen nuevas maneras de recepción que permiten acortar el umbral de la experiencia. Asunto que acontece por el aspecto físico del sonido. El sonido recae directamente en el espacio real para establecer una experiencia tangible desde/en/sobre nuestro cuerpo.

Entonces el umbral como metáfora permite comprender diversos fenómenos transdisciplinares.

El sonido como recurso expresivo propone un acercamiento más primigenio, que utiliza y expande todas las estrategias de configuración, para complementar un lenguaje más directo. El sonido tanto cultural como informalmente nos reúne bajo un código universal.

Realicemos una extensión de esto hacia el ruido, específicamente hacia el ruido generado por un golpe sobre una mesa de madera.

El ruido que surge por la acción al golpear la mesa y la distancia que recorre desde el puño hacia el receptor de este sonido no hace más que, inicialmente, establecer una correlación del viaje de la onda sonora por un espacio determinado sin características que sugieran una pertenencia o cualidad significativa, ya que el espacio podría determinar un segundo territorio de análisis. Esta distancia nuevamente propone un umbral que podría ser materia de la acústica o la psicoacústica, dependiendo la vereda que se desee seguir. A la par de esto, el sonido que aconteció por el golpe de puño, permite también generar una relación afectiva o quizás generar una reacción o moción de orden. Entonces el ruido también es materia simbólica, en consecuencia expresiva.

Quizás la comprensión de éste sentido, el expresivo, sea lo más complejo de experimentar, dado que el ruido nos acompaña al igual que una banda sonora de una película para darnos soporte estable en el día a día.

El ruido del golpe sobre la mesa nos remitirá a nuestra ex-

periencia, es decir construimos el sentido desde nuestra propia vivencia acortando las distancias de él o los significados. El ruido no segrega, más bien unifica la experiencia hacia un orden común cuyas referencias se hacen pertinentes entre tú/yo/nosotros para blindar el contexto cultural e informal.

El sonido es una experiencia unívoca que convoca a diversos actores desde un sentido de pertenencia, lo cual remarca la idea de que el sonido colabora para acortar el umbral de la decodificación de una “obra”.

El sonido es una forma de relacionarnos sin jerarquía. El sonido ubica y contextualiza la experiencia en un sentido más provocador de interrelaciones y correlaciones para todo constructo de imagen/sonido, al que acudimos de manera directa sin filtros ni restricciones.





Copyright © 2012

Museo Nacional de Bellas Artes
Proyecto Museo sin Muros
Sala de Arte Mall Plaza Vespucio
Sala de Arte Mall Plaza El Trébol
Diciembre 2010-Enero 2011

Créditos

Textos: Patricio M. Zárate, Rainer Krause, Sergio Rojas, Daniel Cruz & Autores de las obras.
Fotografía: Rainer Krause, Daniel Cruz, Óscar Concha & Autores de las obras.
Diseño: Duplo.cl

ISBN:
Registro de Propiedad Intelectual N°
Santiago de Chile, Junio del 2012