

Obj

Obj / Objeto Tecnológico en el Arte Contemporáneo / 2015

Equipo Obj

Daniel Cruz / Director Proyecto
Rainer Krause
Mónica Bate
Felipe Fierro
Alejandra Rivera
Sebastián Valenzuela

Invitados

Lukas Kühne
Natacha Cabellos
Kester Bull
Francisco Navarrete
Ángela Cura
Tatiana Núñez
Alberto Dentice
Carlos Bertín

Diseño: Obj.cl

ISBN : 978-956-19-0944-1

© Textos y Fotografías, sus autores.
Se prohíbe su reproducción sin previa autorización de éstos.

Imagen de portada: Propagación de ondas, Felipe Fierro Dietz, 2015.

Facultad de Artes
Departamento de Artes Visuales
Universidad de Chile
Las Encinas #3370, Ñuñoa, Santiago de Chile.

Obj/
Objeto Tecnológico en el Arte Contemporáneo / Lenguajes Combinados y Procesos Creativos
Proyecto de Innovación e Investigación Disciplinaria
Iniciativa Bicentenario Juan Gómez Millas
[Universidad de Chile 2014~2015]

Diciembre 2015.

Índice

<i>Plug & Play</i>	15
Daniel Cruz	
<i>Objeto Sonoro</i>	21
Rainer Krause	
<i>Objeto Editorial</i>	35
Sebastián Valenzuela	
<i>Objeto Comunicante</i>	47
Felipe Fierro	
<i>Fotografía y Redes</i>	57
Daniel Cruz	
<i>Virus</i>	63
Alejandra Rivera	
<i>Entrevistas</i>	79
Kester Bull + Mónica Bate + Felipe Fierro	
<i>Proyecto n</i>	93
Rainer Krause + RadioRuido2	
<i>Lo Vivo, el Cuerpo y la Máquina</i>	99
Mónica Bate	
<i>Océano de 1cm. de profundidad</i>	123
Daniel Cruz	
<i>Electricidad</i>	153
Felipe Fierro	
<i>Autonomía de la Ficción</i>	161
Natacha Cabellos	
<i>Smart/ Share/ Like</i>	173
Alejandra Rivera	
<i>Aparatos</i>	181
Francisco Navarrete	
<i>Videojuego y Lenguaje</i>	217
Carlos Bertín	
<i>Talleres</i>	239
<i>Reseñas</i>	249

2

Ob-
jeto
Sono-
ro

Acerca de los objetos audibles

En el presente artículo me quiero acercar a la relación entre objeto y su audibilidad de tres modos distintos. Cada manera implica una definición diferente respecto del objeto, y cada manera se ejemplifica con una de mis obras. El artículo entonces presenta posibilidades distintas de acercarse al fenómeno del sonido de modo práctico, del trabajo con y a través de la noción del objeto.

El objeto sonante y no sonante

En un búsqueda de imágenes de "objeto sonoro" en Google, los primeros resultados son de objetos (visuales) de diferentes características: instrumentos musicales, juguetes, objetos de almacenamiento y reproducción de sonido (cassettes, radios, altavoces), objetos cotidianos con señales audibles (despertador, teléfono), mientras si se busca "sound object" aparecen principalmente obras de arte sonoro. A todos estos objetos les es común que hay que hacer algo con ellos o que deben funcionar en cierta manera para que suenen. El sonido no es una característica inherente del objeto (como el color o la forma), se requiere energía mecánica, eléctrica, magnética o lumínica para que ellos produzcan sonidos: un instrumento musical se debe tocar, un despertador mecánico hay que darle cuerda para que sus partes interiores se muevan, choquen y suenen, un casete o un disco vinilo hay que insertarlo en un aparato complejo para que se reproduzca en conjunto con este aparato (casetera, altavoz) el sonido. Estos objetos entonces tienen la potencialidad de producir o reproducir sonidos, siempre y cuando se aplique energía a ellos. Es la energía que en la configuración física del objeto produce sonido.

Las obras de arte sonoro a su vez utilizan todos estos objetos cotidianos, cambiando el contexto de percepción a estos, tematizan y visibilizan la forma de inyección energética, transforman el sonido en signo dándole sentido semántico. Tanto en los objetos cotidianos como en los artísticos, el sonido puede estar presente real o potencialmente: el despertador es un despertador ahora aunque

recién suene en ocho horas más. La ausencia del fenómeno audible no quita al objeto su estatus.

En mis trabajos de la serie 1 Terabyte intento hacer presente el sonido almacenado digitalmente en discos duros. Aquí el sonido no existe como fenómeno perceptible, pero sí como fenómeno "imaginado". A través de una detallada descripción del contenido surge una "imagen" auditiva de lo almacenado que sobrepasa la capacidad real de la escucha: en "1 TB1 [kleiner Lauschangriff]"¹ están fijadas todas mis conversaciones realizadas durante un año en espacios públicos; en "1 TB2 [download parcialmente ilegal]" guardé

1. Kleiner Lauschangriff, término alemán que se puede traducir con "pequeño ataque de escucha" y que es parte del diccionario jurídico. Mas informaciones en: Rainer Krause: "Kleiner Lauschangriff [Pequeño Ataque de Escucha]". En: Castillo, Ramón & Yañez, Camilo (Eds.): Operación Verdad o la Verdad de la Operación. Santiago de Chile (Universidad. Diego Portales), 2014. p. 136.

2. Rivas, Francisco: ¿Qué es el objeto sonoro? La fenomenología del sonido en Pierre Schaeffer. en línea: <http://pensamientosonoro.com>

2500 discos de música, arte sonoro, literatura y documentaciones sonoras descargadas de internet en el disco duro. En ambos casos la escucha real de los sonidos implicaría una dedicación de meses o años, mientras la imaginación del sonido, casi instantánea, llena la imposibilidad de la escucha real con una construcción singular de cada observador, a través de las experiencias, recuerdos y asociaciones distintas en cada caso. El sonido como pura potencialidad y cero posibilidad de ser realizado: el despertador con su sonido temido pero sin cuerda.

El objeto sonoro

A primera vista debe llamar la atención que en un proyecto de investigación sobre el objeto técnico esté incorporada la noción del sonido. Tanto el sonido como fenómeno físico como estímulo perceptivo es una noción

blogspot.com/2011/02/que-es-el-objeto-sonoro-la.html. [consultado 31-5-2015]

Instalación 1 TB1 [kleiner Lauschangriff], 2012./ Plotter de corte, disco duro de 1 TB, repisa.

*alem. = Pequeño Ataque de Escucha

1TB₁ [Kleiner Lauschangriff] ☆


(disco duro nº 1 de 1 Terabyte)

1655 archivos⁽¹⁾
que contienen 3240 grabaciones de audio⁽²⁾
de todas las conversaciones del artista
registradas en 796 espacios públicos y otros lugares
accesibles por el público general durante

1 año

[entre 14-10-2011 y 13-10-2012].

⁽¹⁾Tamaños: entre 7,3 MB (= 41") y 2,15 GB (= 3h 22" 48")
⁽²⁾Formato: wav, estéreo, 16 bits, 44.100 Hz



efímera. "El objeto sonoro es un objeto cuyo ser es simultáneo a su desaparecer y, por lo tanto, el territorio en que propiamente existe es el de la memoria, el del recuerdo". Muy al contrario de lo que entendemos habitualmente por un objeto: algo (una cosa) que está con su presencia en el espacio, moviéndose o no, pero relativamente estable y en contraste con el entorno, de lo que se distingue.

Esta volatilidad del sonido lo hace incluso difícil de entender como objeto de investigación. Recién con los inventos de la fijación del sonido a partir de finales del siglo XIX, el fonógrafo, el gramófono y más tarde el magnetófono, con la posibilidad de repetir el mismo sonido una y otra vez, esta dificultad se cambió. En la reproducción, el sonido es separado de su contexto temporal y espacial original, no guarda relación con una realidad visual, táctil, olfativa o gustativa correspondiente. A veces se reconoce (por experiencia) la situación en la que se realizó el sonido originalmente, pero las condiciones deben ser asociadas, imaginadas y ser reconstruidas mentalmente. En este caso, "lo que escuchamos es materia sonora, propiamente sonido, y qué es significado, contexto, causalidad, es decir, información extra-sonora"³.

Frecuentemente sin los referentes de las otras vías de percepción, el sonido sufre una abstracción, el oyente es incapaz de asociar la situación original. No representa ningún objeto (o situación) fuera de sí mismo. Aquí el sonido abstracto se abre a su análisis formal. Si la primera vez no se ha percibido los detalles del sonido, este se puede repetir y se puede concentrar su escucha en aspectos específicos. El sonido se transformó en un objeto que se puede coger con los sentidos, con la posibilidad de analizar su desarrollo en el tiempo, su morfología, sus capacidades asociativas y afectivas y contribuir así sentidos formales sin el peso de la fuente que representa.

Fue el técnico en sonido de la Radio de Francia y compositor Pierre Schaeffer, quien en los años 50 creó el término objeto sonoro. Similar a un objeto sólido, visual, este obje-

to se distingue de su entorno, es perceptible por contraste con el fondo, tiene (o es) figura. No obstante, no tiene una presencia estable y continua, en el mejor de los casos es repetitivo. Sigue siendo un fenómeno perceptivo volátil, pero como es designado como objeto se separa de flujo continuo de los sonidos que nos envuelven. Es un objeto perceptual.

Dado que el sonido sólo se manifiesta ante nosotros en tanto que lo escuchamos, por tanto, una fenomenología del sonido es antes que nada, una fenomenología de la escucha, es decir, un análisis pormenorizado del ser del sonido en la escucha, y al mismo tiempo, del ser de la escucha mediante la cual se hace patente el ser de ese sonido. [...]

Se trata entonces de entender el sonido como un fenómeno. Decir "fenómeno" dentro de la jerga fenomenológica implica decir "un objeto dado para nuestra consciencia", es decir, un objeto al que tenemos acceso mediante la experiencia y que gracias a ella existe y se construye.[...]

Bajo esta óptica, y a pesar de las variadas interpretaciones que la noción de objeto sonoro ha desatado, me parece que cuando Schaeffer habla de "objeto sonoro", tendríamos que entender que se trata del objeto producido a partir de la actividad de un sujeto que entra en contacto con el sonido a través de la experiencia de escuchar. El objeto sonoro, ante todo, es el objeto experimentado, el objeto escuchado.⁴

Esta separación de un sonido singular del flujo continuo de los sonidos se puede entender además como una operación conceptual, un instrumento para acercarse analíticamente al aspecto audible del mundo. Es la aplicación del método científico a los fenómenos de percepción: la diferenciación en sujeto observador y objeto observado. Mientras en el ámbito visual estamos dispuesto aceptar esta división entre nosotros y el mundo sin gran problemas (podemos dirigir nuestra mirada al

3. Ídem.

4. Ídem.

1 TB₂ [download parcialmente ilegal]

(disco duro de 1 Terabyte)

aprox. 2500 discos⁽¹⁾ descargados de internet⁽²⁾

(1) incl.:
vinil rip [LPs, singles],
CDs, CD-Rs, mini-CD Rs,
y además (en número menor):
tapes (casetes),
archivos digitales de diferentes formatos.

(2) fuentes:
blogs especializados,
sitios de archivos audio,
páginas de podcast (radios),
net labels,
redes torrent.

¡Todos escuchados y seleccionados según gustos personales!

Almacenados mayoritariamente en formato mp3, 320 kbps, estéreo.
C/u acompañado de un archivo de texto con los créditos, y
si estuvo disponible- imagen de la carátula y el booklet⁽⁴⁾.

(3) ees:
algunos pocos archivos de 320 kbps
(hasta 198 kbps en archivos de blogs,
hasta 128 kbps en archivos de podcast).
(4) en algunos formatos pdf.

Aí

objeto visual o desviar la mirada, o sea, podemos decidir subjetivamente nuestra relación con el objeto visual o táctil), en el ámbito auditivo esta separación no coincide con las experiencias cotidianas. Parece mas bien que el sonido nos invade, o envuelve en todas las direcciones donde no tenemos la capacidad de seleccionar fácilmente nuestra atención. No podemos mantener una distancia crítica (analítica) con lo audible. Compartimos el mismo ambiente, contexto con el sonido, con el fenómeno percibido.

No obstante la percepción del sonido singular, del objeto sonoro, se cambia si está inserto en el contexto de la música. Nuevamente nos encontramos con la dicotomía sujeto – objeto. La música, por lo menos la música docta que se basa en la noción de la obra de arte musical, incorpora el objeto sonoro de tal forma que su escucha está determinada por su relación con los otros sonidos de música y no con su relación asociativa con una imagen mental. El objeto sonoro se transforma en un objeto musical, independientemente del sujeto oyente, pendiente de la estructura musical definida por un compositor. Según Schaeffer, para escuchar con atención este objeto musical debemos hacer un esfuerzo consciente, debemos aplicar una escucha que él domina "escucha reducida"⁵, debemos abstraer intencionalmente de la fuente sonora, el acontecimiento que originó el sonido y escuchar el acontecimiento sonoro mismo. El objeto musical entonces no tiene origen que interesa, es forma significativa en una estructura de obra musical.

Si de esta manera el objeto sonoro (o el objeto musical) se transforma en "cosa" descriptible, nos confrontamos con la comunicación con otros sobre este "objeto experimentado" (Schaeffer) que requiere la conceptualización a través del lenguaje. El cómo podamos conceptualizar este objeto sonoro depende entonces de la estructura del lenguaje que tenemos como herramienta. Lo que conceptualizamos con el lenguaje especializado del músico es diferente al que podemos

conceptualizar con el lenguaje cotidiano.

Por esa razón, la ingeniera de sonido y científica del cine, Barbara Flückiger, cuestiona la propuesta de la escucha reducida de Schaeffer, una escucha que excluye una gran parte de oyentes de la comunicación sobre experiencia sonora. Al contrario de Schaeffer, Flückiger se basa en su sistema de descripción sonora en la experiencia cotidiana, desarrollando un sistema modular que debe facilitar la descripción verbal sobre la experiencia sonora, pues [...] es una necesidad práctica para el análisis de objetos sonoros el captarlos verbalmente. La nominación verbal de hechos esta conectado con la asignación de objetos en categorías. Se trata entonces de una actividad mental que organiza. Esta actividad estructura los datos actuales de la percepción, abstrayendo detalles y características singulares y agrupando formaciones fenomenales similares usando categorías mentales y modelos de simplificación. [...] Más diferenciado es la resolución verbal, mas diferenciado resulta la percepción y al revés.⁶

En su *toolbox* (cajas de preguntas) Flückiger propone cinco preguntas:

1. ¿Qué suena?

Esta pregunta se dirige a entender el "objeto" en el sentido cotidiano: el auto, el reloj, el teléfono, etc. La respuesta a esta pregunta no dice nada sobre la característica del sonido.

2. ¿Qué se mueve?

Como la generación del sonido está inevitablemente relacionado con la interacción entre diferentes (partes de) objetos y/o materiales, se debe describir mas detalladamente estas interacciones.

3. ¿Qué material suena?

Aquí se trata de describir lo más exacto posible los materiales involucrados.

4. ¿Cómo suena?

Se propone encontrar palabras onomato-

5. Schaeffer, Pierre: Tratado de los objetos musicales. Madrid (Alianza), 1988. p. 159

6. Flückiger, Barbara: Sound Design. Die virtuelle Klangwelt des Films. Marburg (Schüren), 2001. p. 101. Traducción R. Krause.

péyicas del lenguaje cotidiano para caracterizar el objeto sonoro.

5. ¿Dónde suena?

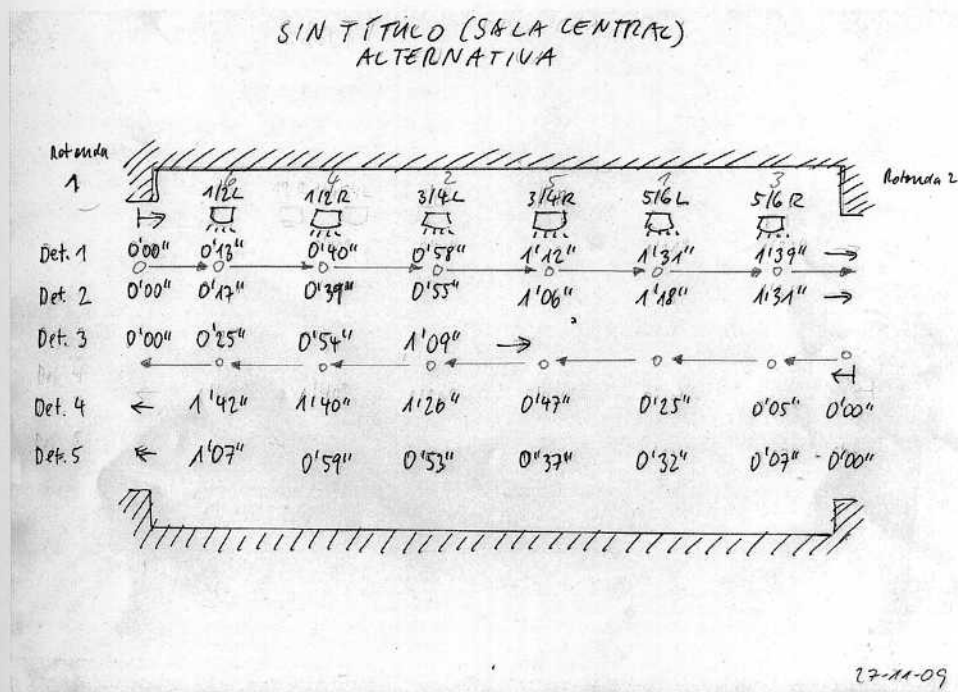
Aquí se define la dirección, la distancia, el movimiento en el espacio del sonido, pero también la característica sonora del espacio mismo en que se produce el sonido.⁷

Las respuestas a estas preguntas permiten la descripción de sonidos que a través de la asociación (imaginación) del acontecimiento que lo generó: sonidos que indican su origen. No obstante, tanto en la vida cotidiana como en la producción estética encontramos una gran cantidad de sonidos que impide esas in-

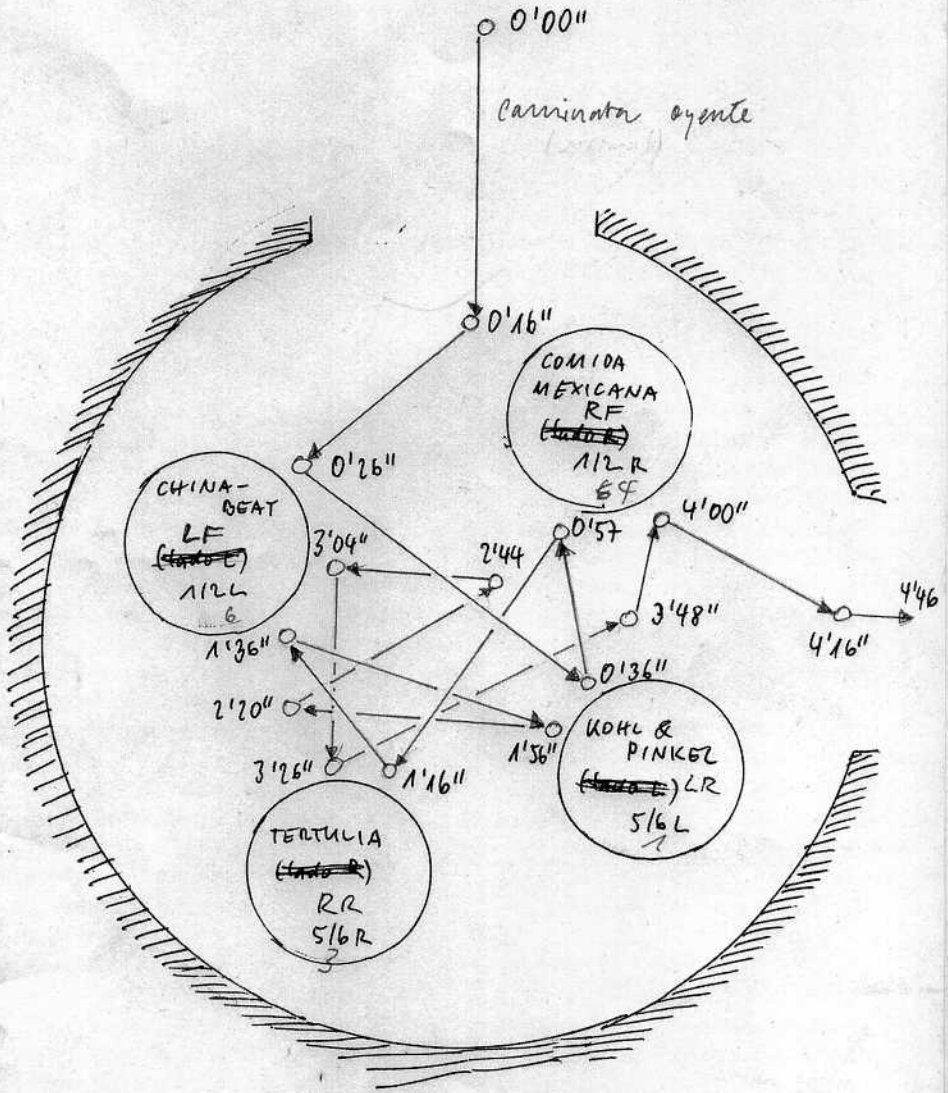
dicaciones. Sebastian Waschulewski propone preguntas adicionales que amplían las posibilidades de comunicar experiencias sonoras más allá de su orígenes materiales:

- ¿Cómo suena el sonido musicalmente? (p.ej. retardando, crescendo, staccato)
- ¿Qué estoy asociando con el sonido? (p.ej. ferrocarril, lluvia, robot)
- ¿Qué características físicas tiene el sonido (p.ej. resonancias, frecuencias)
- ¿Qué provoca el sonido afectivamente? (p.ej. enternecimiento, ira, alegría)
- ¿Qué connotación tiene el sonido?

7. Idem. pp. 102-108.



MESAS (ROTONDA 2)



25-10-09

(p.ej. intelectual, región específica, joven)

· ¿Cómo se puede describir el sonido con onomatopeyas? (p.ej. ca-clong, wum, psstsusch)⁸

Mi trabajo binaural⁹ "*Laut*"¹⁰ se basa en objetos sonoros en el sentido de Flückiger. Aquí es de suma importancia que el oyente se haga preguntas respecto de lo que realmente escucha: un helicóptero, pájaros, pasos y voces construyen situaciones de una exposición de obras ficticias, obras que están presente exclusivamente por su sonoridad, sin embargo, en ubicaciones bien concretas respecto de la posición del oyente en movimiento. Esta escucha binaural enfatiza un parámetro del objeto sonoro, que Flückiger abarca en su última pregunta: ¿dónde suena? Esta pregunta dirige al oyente en un recorrido del objetos sonoros en un espacio físico real¹¹ y construye el sentido de toda la obra. Los conceptos de Schaeffer de la escucha reducida aquí no sirven, aunque algunos sonidos de la obra se pueden escuchar placenteramente por sus características inherentes, no por su función de indicar algo extrasonoro. Mientras el francés pensó el objeto sonoro como un ente en el contexto musical, o sea, en el contexto con otros objetos sonoros, Flückiger piensa el objeto sonoro en relación a la imagen (fílmica). En "*Laut*" estoy pensando el objeto sonoro en relación con el espacio físico circundante y el oyente en movimiento, acercándose y alejándose del objeto.

Las diferentes propuestas para acercarse a la experiencia de la escucha de un objeto sonoro, o sea, de un sonido aislado de su contexto sonoro continuo, muestra la difi-

cultad de la conceptualización de este tipo de experiencias. Las propuestas coinciden en la necesidad de un lenguaje verbal desarrollado, pues un mayor léxico de términos sonoros diferenciados permite un mayor acercamiento a la misma experiencia en el momento de su comunicación. La descripción del objeto sonoro depende de la disponibilidad de "objetos lingüísticos", palabras, conexiones sintácticas.

El "speech object"

Pero estas palabras, estos objetos lingüísticos a su vez son fenómenos audibles. La descripción del fenómeno es el fenómeno. Así cualquier conversación verbal se puede entender como objeto o como conjunto de objetos que no se debe confundir con el objeto de conversación. No obstante, en caso de la grabación y el almacenamiento de la conversación ambas nociones se superponen. La sonoridad de la conversación solamente en una pequeña porción tienen un sentido estético, la mayor parte tiene un sentido semántico. O sea, el oyente decodifica el lenguaje hablado y solamente en casos específicos presta atención en las cualidades sonoras de las voces o los sonidos colaterales. Esta tensión entre *logos* y *aisthesis*, entre mensaje y forma es la característica más productiva de un *speech object*.¹²

El término inglés de *speech* me parece aquí especialmente adecuado por su campo semántico, que incorpora tanto el habla como fenómeno sonoro -que indica el origen de este sonido: el cuerpo humano- como su aspecto comunicacional: el lenguaje. Además, una palabra inglesa en un ensayo en español acentúa la dimensión cultural del habla, su inserción en un contexto histórico-político-geográfico. El habla nunca es natural -aunque tiene como condición el cuerpo biológico-, siempre está determinado por la tradición y la experiencia del grupo social de donde sale el individuo, o -en el caso de una conversación- de los individuos.

8. Waschulewski, Sebastian: UKO: Das unbeschreibliche Klangobjekt? Die Problematik des Sprechens über Klang. Berlin (UdK), 2006. p. 14. en línea: http://www.udk-berlin.de/sites/soundstudies/content/e1039/e1109/e1212/InfoboxContent1213/SebastianWaschulewski-UKO_ger.pdf [consulta 1-6-2015]. Traducción: R. Krause.

9. Una técnica de grabación y reproducción sonora que permite la ubicación y escucha de los sonidos en el espacio de 360°.

10. La palabra alemán "*Laut*" tiene dos significados: indica el volumen alto de un sonido y define también un sonido producido por la voz humana o animal. Más informaciones y la obra para descargar en: <http://www.exponauta.de/audioguias/rainer.htm>.

11. "*Laut*" está hecha para un recorrido por varias salas del Museo Nacional de Bellas Artes, Santiago.

12. Este término lo lei por primera vez en un artículo sobre el artista norteamericano Matthew Rana y el proyecto *Speech and What Archive*. No obstante, ahí se entiende el término levemente diferente, pues se refiere a la conversación en su totalidad como objeto de exhibición y a la posibilidad de encontrar un "nuevo valor de uso del discurso/habla". Skrobánek, Kerstin: Matthew Rana und das *Speech and What Archive Follow Fluxus*. *Kunstforum International*, 232 [124-129].

Este último punto es especialmente relevante en mi instalación sonora *Captcha piece*, desarrollada para una exposición de "arte medial" en Porto Alegre, Brasil. Otra palabra en inglés, lengua distante tanto de la lengua local como de mi lengua materna y mi lengua adoptada. Sino era la metalenguaje en las reuniones de trabajo.

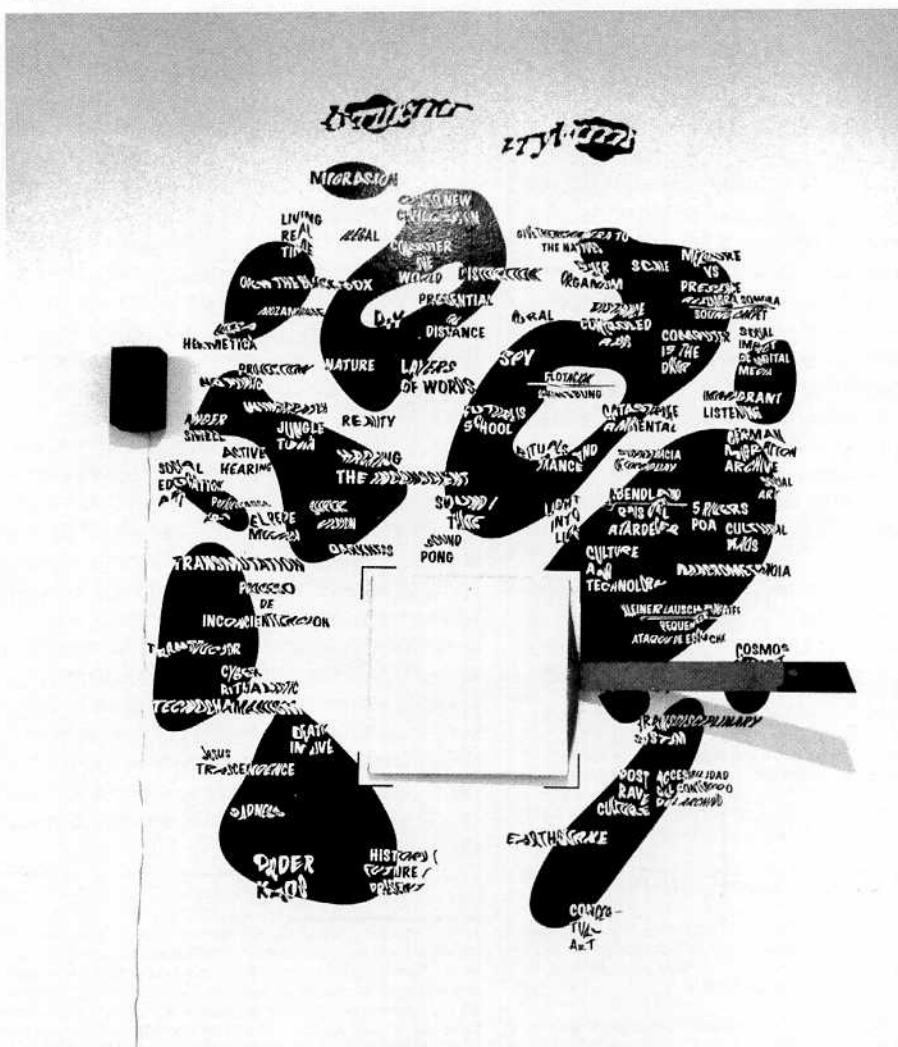
Captcha es un test computacional que "consiste en que el usuario introduzca

correctamente un conjunto de caracteres que se muestran en una imagen distorsionada que aparece en la pantalla. Se supone que una máquina no es capaz de comprender e introducir la secuencia de forma correcta, por lo que solamente el humano podría hacerlo."¹³

Mi trabajo *Captcha piece* reflexiona sobre sus propias condiciones de producción.

13. <http://es.wikipedia.org/wiki/Captcha>

Captcha piece, Puerto Alegre, 2015 / Detalle 2 / Plotter de corte, látex sobre tela, madera, altavoz, audio.



El material de la banda sonora se basa en las grabaciones audio de las reuniones de trabajo con los demás artistas invitados del *Media Art Lab Mercosul* en marzo de este año 2015. Las conversaciones fueron de-construidas y re-construidas no según criterios de contenido, sino de criterios formales: agrupación de las expresiones extra y para lingüísticas (eh, ah, y...); énfasis en los problemas de traducción entre las cuatro lenguas utilizadas (portugués, inglés, español y alemán); ordenamiento en forma ascendente de los términos que contienen números; contraste entre términos técnicos aparentemente contradictorios; etc.

En esta instalación sonora los *speech objects* no son las conversaciones enteras o extractos discursivamente coherentes que se expone al espectador/oyente para que el público de la exposición se entere del contenido desarrollado en las reuniones de trabajo.¹⁴ Las conversaciones son mas bien documentos del archivo de los cuales se extraen los *speech objects*: fragmentos pequeños de las conversaciones, movibles y relacionables entre sí con criterios cambiantes. En caso extremo, un *speech object* puede consistir en un solo fonema, o, en el otro extremo, en una frase (casi) entera.

En cualquier obra de arte (medial) están inscritas las condiciones bajo las cuales es realizada. El *Media Art Lab Mercosul* constituye en sí un régimen lingüístico complejo: la lengua materna de la institución que invita no es la lengua común de todos los participantes, los invitados de otros países no hablan la lengua oficial local donde se desarrolla el trabajo, la lengua de comunicación es una lengua secundaria a todos los participantes. Esta situación implica trabajos de traducción múltiples, donde se deforman, pierden y descartan informaciones. Se producen redundancias.

En *Captcha piece* entiendo esta situación no como una deficiencia sino como una posibilidad de producir formas, contenidos y conexiones inhabituales, que solamente se

producen en sistemas con fisuras, grietas, mal-entendidos pero con mucha buena voluntad y alto grado de tolerancia: en sistemas no automatizados. La re-organización de los *speech objects* de las conversaciones abre las posibilidades de hacer perceptibles estas dinámicas y condiciones estructurales de situaciones como la conversación, negociación y poetización, desprendiéndose de la situación singular en la cual se generó.

14. Aquí la diferencia con la propuesta del colectivo del *Speech and What Archive*, donde se pretende de encontrar una forma de exponer (también visual) contenidos elaborados en conversaciones. Compare: Skrobaneck, Kerstin. Op.cit.