

Falta de distancia

*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 perceptiva 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

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

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 extendido*, 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*.² 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 extendido* 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.

² CRUZ, Daniel. Ficha técnica.

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 profundidad 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,

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 *Ibid*, p. 98.

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 diapasón 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

⁶ *Ibíd.* p. 144.

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

imagen, entre voz y figura, no era sólo una nueva y crucial manera de organizar el espacio, el tiempo y la narrativa, sino que instituía 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 elección de esta escena y de esta película –*The Internacional*, 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 Internacional* 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

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.

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.

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, 2004⁴. P. 198.

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 Scout. Los cables colgantes y la maquinaria desnuda que utiliza en su muestra recuerdan fuertemente a *Brazil*, de Terry Gilliam.

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 Furtwangler 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.

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 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”.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 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 200 m de cable negro”.¹⁷

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 oyente.¹⁸ 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 auto afección 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

¹⁶ LAME. Ficha técnica.

¹⁷ *Ibid.*

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.

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 sentido.²⁰ 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

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

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 performático, del cual el receptor forma parte íntegra, junto con el artista y el objeto estético propiamente tal.

²¹ CARRACO, Filip. Ficha técnica.

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