

# El arte sonoro, confluencias entre las Artes Visuales y la Música

## Sound Art, Confluences Between Visual Arts and Music

Jesús Arreguín Zozaaga<sup>[a]</sup>

### Resumen

La expansión de la comunicación humana se incrementó altamente en el siglo XX con la radiocomunicación, básicamente en las décadas de los 40's y 50's, las innovaciones tecnológicas empleadas en las estaciones radiofónicas fueron una especie de manantial para las inquietudes de experimentación creativa de algunos compositores de la postguerra, dando como resultado nuevas propuestas artísticas en el ámbito de la percepción sonora, de la estructuración formal de la música y de la revaloración del arte reclamado años atrás por el Futurismo. En Radio France de París, Pierre Schaeffer incorporó y procesó los sonidos de la naturaleza con sonidos sintéticos producidos con el equipo de grabación de la estación, generándose así el concepto de Música Concreta. Algunos compositores realizaron obras electrónicas puras, y la mayoría elaboró hibridaciones técnicas o electroacústicas. De estos procesos de producción surgieron derivaciones y géneros musicales dentro del ámbito experimental, popular y el Performance, además del denominado Arte Sonoro que nos ocupa en esta investigación, el cual tuvo sus inicios en la década de los 80's. Este trabajo se desarrolla a partir de la elaboración de proyectos creativos de estudiantes de Artes Visuales y su relación con la Música.

**Palabras clave:** arte sonoro, música electrónica, paisaje sonoro, performance, artes visuales.

### Abstract

The expansion of human communication raised considerably in the 20th Century with the advent of radio communication, basically during the 40's and 50's. The technological innovations displayed in radio stations were somehow a trigger for creative experimentation among certain post-war composers, leading to new artistic proposals in the field of sound perception, formal structure of music and the appreciation of art claimed years behind by the Futurism. In Radio France in Paris Pierre Schaeffer introduced and processed the sounds of nature along with synthetic sounds produced with the station's equipment, thus generating the concept of Concrete Music. Some composers developed sheer electronic pieces, and most of them elaborated either technical or electroacoustic hybrids. From these production processes some deviations and music genres emerged in the experimental and popular scopes as well as the performance, besides the so-called Sound Art, which is the focus of this research, and which had its origin in the early 80's. This work develops from the elaboration of creative projects of Art students and their relation with music.

**Keywords:** sound art, electronic music, sound landscape, performance, visual arts

## INTRODUCCIÓN

La aproximación al fenómeno del Arte Sonoro y su discusión aquí, se generó fundamentalmente de las necesidades académicas de estudiantes de Artes Visuales en la parte práctica de realización de Proyectos, y se fundamentó en un Curso-Taller denominado Caleidoscopio Sonoro impartido por el autor y que incluyó una serie de conferencias a manera de divulgación y detonador de los mismos.

Todo aquello que comprende el fenómeno sonoro podemos interpretarlo básicamente como sonido o ruido, dependiendo de la percepción y contexto que de este tenga o le adjudiquemos en función de su contenido expresivo. Dicho fenómeno existente en la naturaleza o medio ambiente, es generado también por los individuos tengan o no una expresión artística como intensión. No se debe olvidar que existe como parte inmanente del Hombre desde que este lo expresó naturalmente mediante interjecciones a sus primigenios espíritus en el contexto del Ritual, de 2,000,000 a 10,000 años de sus albores aproximadamente.

La música como arte -y como la concebimos actualmente- tardó muchos siglos en su conformación a partir de la especulación del comportamiento del fenómeno sonoro y la posterior teoría acústica; así como del balbuceantemente instrumental musical hasta su sofisticación actual, incluyendo el desarrollo técnico y estético referenciado en la historia del arte y de la música. A partir del tercer lustro del siglo XX, fueron pertinentes los múltiples conceptos que validaban las diversas propuestas artísticas o corrientes estilísticas denominadas como *ismos*. La música histórica -vulgarmente denominada académica- continuó su desarrollo técnico conservando sus valores intrínsecos, evolucionando hasta un complejo estructuralismo. La negación de los códigos expresivos y su sintaxis, la apertura conceptual y la planificación estructuralista como nuevo lenguaje, podrían ser las etapas que se pueden seguir para plantear el camino al experimentalismo -un camino paralelo a la tecnología- que conduce los parámetros del Arte en el ámbito de las vanguardias, transfiguradas en la violencia de la destrucción y la abolición en una mayor abstracción y fragmentación. Es otro también el universo sonoro de la música académica y el de la dimensión tecnológica, pronto se entremezclan la enorme disponibilidad de frecuencias, micro intervalos, combinaciones tímbricas y densidades sonoras nuevas, gracias a la modernidad.

En la década de los 40's posterior a la Guerra, el equipo que las estaciones de radio empleaban para transformar electromagnéticamente la información captada de señales de audio y ruidos sirvió a Pierre Schaeffer para combinar grabaciones de campo (ruidos de la naturaleza, maquinas, etcétera) con los "objetos sonoros" -así denominados por él- empleados en programas radiofónicos. Así, mediante procesos de edición en las cintas donde se grababa, transformó su identidad y generó una nueva poética sonora, constituyéndose en el pionero de este tipo de trabajo en Radio Francia, París, en colaboración con el compositor Pierre Henry; esta técnica musical fue conocida como Música Concreta. En 1948 se daba el primer concierto en París, anunciado como "concierto de ruidos". Por otra parte, los sonidos generados por osciladores y transformados o modulados en su frecuencia y mediante variaciones de voltaje en la señal, fueron el material para otro tipo de música denominada como Música Electrónica debido a que los sonidos eran generados directamente por los aparatos, esto es, sintéticos, no una toma de la

vida real. Esta modalidad técnica se desarrolló en Radio Colonia, en Alemania, siendo hasta 1954 su primer concierto titulado como “Música de nuestro tiempo”. (Pavón, 1981).

Mientras los músicos realizaban obras con la tecnología que iba surgiendo en su tiempo, la ingeniería también hacía lo suyo en el desarrollo tecnológico y comenzaron a surgir los programas para ordenadores de mayor sofisticación que los autómatas de Pierre Jaquet-Droz en el siglo XVIII:

“El uso de computadoras para la creación sonora puede rastrearse hasta la década de 1950, con los primeros trabajos del músico e ingeniero electrónico Max Mathews en AT& Bell Telephone Laboratories. La primera plataforma de programación musical fue creada y desarrollada allí en 1957 para ser utilizada en una computadora IBM 704 y se llamaba MUSIC I”. (Colasanto, 2010).

El avance histórico musical continuó su desarrollo hasta nuestros días con una revaloración de la música electrónica de la primera mitad del siglo XX, ahora indisoluble con la era digital; no obstante, aquellos *ismos* de vanguardia como el futurismo y dadaísmo por ejemplo, con sus conceptos estéticos vigentes en la segunda y tercera décadas del siglo XX, continuaron de manera subrepticia hasta los *happenings* de los 60’s.

La palabra Neo-Dada es por supuesto equívoca, ya que Dada –así lo habían declarado sus representantes originales- es eterno. En otras palabras: dada es una postura del hombre, una postura de protesta, de actuación violenta e irracional, en contra de la crueldad y la dictadura del racionalismo, acentuados en un siglo tecnológico. Dada, precisamente por ser un movimiento antiartístico que lleva la contradicción sobre su bandera, se ha convertido a lo largo de los años en uno de los argumentos filosóficos más poderosos, tanto en pro como en contra del arte actual. Declarándola muerta, definitivamente, llevó la creación artística *ad absurdum*, a la “vacilada”. (Rodríguez, 1974)

Evidentemente, en el siglo XXI continúa siendo preponderante el argumento para justificar la propuesta artística en general, lamentablemente muchas veces se olvida que el desarrollo del arte se compone también del progreso técnico de los elementos que lo componen y le dan perspectiva, no sólo de la propuesta estética o el Concepto como obra.

En los años 70 en Francia, un grupo de compositores denominado como *L’Itinéraire*, y conocidos por su estética como “espectralistas” debido al empleo de computadoras para el análisis acústico y de frecuencias del espectro sonoro (conformación de notas), utilizadas como generadores o punto de partida de una serie de parámetros para la composición musical. Trabajaron en sonoridades nuevas (timbre), *quasi* electrónicas en instrumentos acústicos tradicionales, debido a la ampliación e incorporación de técnicas de ejecución instrumental fuera de la retórica imperante; la ejecución de este tipo de música es relativamente compleja por esta razón, sin embargo, esta postura estética de modernidad planteó implícitamente un frente al fuerte estructuralismo, el contexto político mundial, la inminente preeminencia tecnológica y la distracción de la evolución de la tradición.

El rigor del academicismo alemán se bifurcó por una parte en el desarrollo de la tradición y en un segmento de quienes vieron en la tecnología la fuente de una perspectiva sonora nueva que estimulaba la imaginación con otra poética o “paisajes sonoros”, como el *espacio*.

Todo ese equipo que inició en las estaciones de radio, como moduladores de voltaje, filtros de frecuencia, sintetizadores, secuenciadores, etcétera, desembocaron posteriormente en agrupaciones musicales que distaban ya de lo académico. Músicos con formación ecléctica con otras inclinaciones o motivaciones sociales y una probable protesta ante la crisis mundial en un intento por liberarse del formalismo a ultranza, iniciaron una fase experimental con distintas corrientes estéticas que posteriormente casi tendieron hacia lo popular, una de las principales fue la *Krautrock* encabezada por el grupo alemán *Tangerine Dream* a finales de los 60's. El grupo italiano de Hard-Rock, *Il Rovescio della Medaglia*, con su disco *La Bibbia* (1971), evidencia a manera de cita, los procesos de paneo y lenguaje empleado en la estética de la música electrónica de los años anteriores, dentro de lo que será ya una propuesta claramente nueva y liberada de la tradición académica. El género musical del Rock Progresivo, dio cabida a innumerables agrupaciones e incluyó paulatinamente el elemento visual donde adquirieron relevancia las luces e imágenes o proyecciones, para enriquecer y hacer aún más sugestiva la manifestación musical hasta convertirse en un tipo nuevo de espectáculo.

El compositor Jean Michel Jarré, quien fuera alumno de Schaeffer, encontró un camino directo y masivo en la música electrónica, con un estilo ligero que asimiló la retórica de la música popular o tradicional a través de su reiteración temática y melódica, además de incluir sugestivas imágenes y videos para la ejecución de sus obras. Con los secuenciadores se ganó terreno y tiempo en el discurso musical mediante la repetición de patrones rítmico-melódicos (un recurso paradójico como una navaja de doble filo), por una parte se aprovecha la tecnología para una proyección y difusión más amplia y por otra se reduce el desarrollo de un discurso musical o el de la perspectiva artística de la tradición.

La parte de la tecnología tangencial al arte, dio sus frutos también en el campo de la composición en México, uno de los pioneros fue el Ingeniero Raúl Pavón Sarrelangue que a inicios de los 70's fundó con el compositor Héctor Quintanar el primer Laboratorio de Música Electrónica de México e Iberoamérica, y que realizó con sintetizadores Buchla y Moog a partir de la década de los 80's, sus obras denominadas como Icofón; los componentes de su música eran el manantial del que surgían las imágenes que las ondas sonoras producen al vibrar y que conocemos como sonido, estas imágenes eran coloreadas y filmadas a través de osciloscopios. Es prácticamente imposible conseguir grabaciones de estas películas, quizá haya algo por ahí de música en algunas grabaciones pero realmente es muy difícil encontrarlas. “Me tomó largos años conseguirlas (Dal Farra, 2004), pero al hacerlo comencé a descubrir un universo sonoro que parecía en muchos casos estar parcialmente escondido, cuando no completamente perdido.” Es importante resaltar que en las obras de este compositor de música electrónica el aspecto visual era fundamental, pues su concepto de música electrónica en un escenario con bocinas solamente –como los conciertos de los *intonarumori*, italianos- podría percibirse hasta cierto punto árido, pues su música estaba estrechamente ligada y construida a partir de la poética del movimiento de las ondas sonoras, una simbiosis que transformaba el concierto en un espectáculo. No sucede igual con la música acusmática, en donde es posible atender por completo a su desarrollo y procesos como por ejemplo en *La Creación du monde* (1984), del compositor Bernard Parmegiani.

Así, el impacto del instrumental de radiocomunicaciones en los procesos de creación musical -de lo analógico que sacudió las posibilidades estéticas y de lo digital que catapultó los campos de acción artísticos- son una parte de los antecedentes que devinieron posteriormente en el denominado Arte Sonoro. La percepción del mundo se ha transformado constantemente, las necesidades y posibilidades de expansión en todos los campos es natural, así, las posibilidades tecnológicas referidas marcaron la pauta también a otros tipos de percepción del arte así como a la revaloración y reinterpretación del mismo.

## METODOLOGÍA

Respecto al Arte Sonoro, el compositor Manuel Rocha<sup>[1]</sup> refiere lo siguiente:

“...El término *sound art*, surge a principios de los 80’s por el 81’ ... surge en el medio del arte, por un interés histórico de recuperar piezas de los futuristas, dadaístas, las piezas estaban ahí entre el sonido, lo cinético, artes visuales... luego esa palabra se la apropiaron más como músicos o artistas que estaban fuera de circuito, como que se desarrolló de manera autónoma, pero que pasa ahora, sigue siendo de los *outsiders*”. (Rocha, 2015. Conferencia: Que es el Arte Sonoro?)

La estética de la música contemporánea se ramificó y se sirve hace años de una gran variedad y tipos de *software* para computadora, empleando incluso distintos tipos de técnicas para la interacción instrumental acústica con procesos en tiempo real y la electrónica. Las innovaciones a las que se ha aludido, denominadas aplicaciones o *software*, forman parte de computadoras comerciales asequibles al público, siendo posible adquirirlas de manera independiente, así, están a disposición de la inquietud de los usuarios en general, de los profesionales de otras áreas y artistas; como dice Vicente Rojo Cama<sup>[2]</sup>:

“...si no hubiera habido músicos experimentales, [...]que empezaron a experimentar y a entrar y a darle al ámbito sonoro, fuera del concierto tradicional [...] los visuales, los escultores, digamos hasta los poetas ya con la tecnología ahí puesta, se han inspirado, [...] unos por un camino otros por otro camino, toda esta tecnología, todo mundo ya tiene acceso a esta mixmedia, esta multimedia [...]”

(Rojo, 2015. Conferencia: Que es el Arte Sonoro?)

El trabajo desarrollado en torno a la elaboración de discursos sonoros por parte de estudiantes de Artes Visuales, como un recurso narrativo de sus imágenes mentales a través del sonido o complemento de sus piezas gráficas o de Performance (evento o acción), explora y revela la percepción que tienen de otra manifestación artística y cómo es su relación con ella.

El empleo que se tiene del fenómeno sonoro -a menos que se posea una mediana formación musical- ronda el deleite sensual de los sonidos y enriquecimiento o complemento de su “pieza” u obra, potenciando los otros elementos dispuestos para su apreciación (exposición, danza, performance, etc.), y que pueden o no estar regulados por un rigor estructural en la factura de la composición sonora como dentro del ámbito de la intuición, pero si es necesario crear un tipo de relación entre los elementos que la conforman. La seriedad de una propuesta artística se

fundamenta en la coherencia de los elementos empleados así como el concepto en que se sustenta, sin olvidar que la obra artística se fundamenta en la retórica de la técnica, la estética histórica y en la innovación, pero no sólo en un concepto impostado como idea libre. A este fin, se exponen cuatro categorías de creadores musicales en relación a los aspectos formales y discursivos generalmente contenidos en un Proyecto, como a los aspectos técnicos y estéticos aplicados a la elaboración de una determinada pieza, a partir del perfil del creador o de las necesidades de la obra. Esto se circunscribe básicamente a los antecedentes disciplinares de quien realiza el sustento musical o marco sonoro para una determinada exposición, *performance* o instalación, etcétera, los cuales pueden referirse a *grosso* modo como sigue:

- El creador de formación integral (académica como tecnológica)

Tiene un amplio espectro y campo de aplicación de su saber para la realización de música instrumental, como la electroacústica y sonorizaciones.

- El creador de formación académica fundamenta en la tradición histórico-instrumental

Fundamenta su trabajo a partir de la adquisición de la técnica y las estructuras de la tradición generadas por la historia de la música para la creación de obra.

- El creador de formación tecnológica o electrónica

Fundamenta su trabajo a partir del manejo de determinados tipos de *software* en un marco de referencia estética en función del concepto al que se circunscribe la creación de la música.

- El creador de formación disciplinar ajena a la musical

El creador no músico tiene a su alcance en los equipos de cómputo, aplicaciones musicales como tecnología digital periférica, que le brindan posibilidades de realizar sus propuestas artísticas mediante un empleo relativamente accesible de esos programas.

De este punto se desprenden los aspectos a cuidar para la mayor integración posible entre la propuesta visual con complemento musical. Al respecto, este comentario de la curadora de arte Barbara Perea<sup>[3]</sup>

“... yo lo veo en tres corrientes: Intermedia (interdisciplina), disciplinar en un sólo medio (especialidad en lo sonoro) y postmedia (abrean de todos lados). [...]Artistas de la postmedia que no se definen en un sólo medio y están tomando de aquí y de allá y de acullá...” (Perea, 2015. Conferencia: Que es el Arte Sonoro?)

Es importante notar que el nombre de una determinada obra puede influenciar la percepción que de ella tenga el público, pues se crea una imagen o concepto preconcebido y cuando se experimenta el fenómeno artístico este puede ser distinto a la idea que se fijó previamente en su mente.

La música diseñada para el drama en películas o proyección de imágenes puede ser extraordinaria, pero al escucharla desprovista de ellas es posible percibir la carencia de algo si se juzga como un fenómeno estrictamente musical; la reiteración e incluso simpleza de elementos de su factura, idóneos para enfatizar lo sensorial, visual, etcétera, se hacen imprescindibles en el aspecto emocional debido a códigos y procesos que tienen una finalidad distinta.

La creación musical concebida como envolvente sensorial o ambientación denominada Arte Sonoro- que interactúa en la Instalación y engloba al *sound landscape*, *soundscape*, entre otras categorías- se subordina al concepto de la propuesta artística y se integra como parte de un contexto más amplio que su misma entidad o cualidad sonora. En la realización musical para una la Instalación o Performance, las necesidades formales de la música no están siempre en la misma dimensión de las artes plásticas o visuales, dancísticas o histriónicas, pues la música se debe integrar a las otras artes y estar en relieve, a menos que sea esa la intención de la pieza. Se asiste a una expresión real o “tangible” y la música es un elemento sensorial más de la exposición, diría Guillermo Santamarina:<sup>[4]</sup>

“ [...] ahí está el público, una audiencia que está acercándose al Arte Sonoro pero que no sabe exactamente qué es lo que está ahí. El Arte Sonoro como la experiencia del fondo del ambiente que está detrás de la fiesta que acompaña a la inauguración de una exposición, o el acontecimiento que viene paralelo a una exposición donde hay que colgar o hay que poner una obra más, que no es ni pintura ni escultura ni instalación, algo más que está ahí, que nadie escucha y que nadie ve; o al fenómeno más profundo de todos, que es la incapacidad de generar una sensibilidad para abandonar este sentido con profundidad a la experiencia de percibir, de disfrutar y analizar los sonidos”. (Santamarina, 2015. Conferencia: Que es el Arte Sonoro?)

El Arte Sonoro es en gran medida efímero por ser un marco de referencia o una envoltura de algo más, sirve como disparador o reflector de sensaciones. Parte de la esencia converge en cierto punto con las características preeminentes del *performance*, como diría Espinosa “no está configurado para la repetición. Nace del cuerpo y los conceptos del performista y su técnica, cada uno oscilante entre decisión y accidente, azar, improvisación frente al devenir incesante de su trabajo”. (Espinosa, 2006)

Las fuentes de información se centraron en la lectura de algunos artículos sobre el tema, entrevistas en la Red de personajes del medio y fundamentalmente en la audición de música electrónica de finales de los años 40’s y de las décadas de los 50’s a los 60’s, así como del último cuarto de siglo XX y contemporáneas; se realizó análisis de material audiovisual de algunos compositores e intérpretes-compositores como Fred Frith (1949), con una relación muy estrecha a la narrativa visual como sonora, además de un análisis comparativo con material audiovisual diverso a disposición en la Red de internet.

## DESARROLLO

La explicación del proceso general desde la generación de ideas hasta la presentación final de los Proyectos está llanamente descrita con la finalidad de proporcionar de manera general las inquietudes temáticas, las sugerencias o asesorías y el resultado final de ellos.

El desarrollo de elaboración de los trabajos de los 11 estudiantes fue irregular debido al aspecto personal y conformación de su proceso creativo, el avance presentado por cada uno de ellos estuvo supeditado a la claridad y concreción de las ideas para plantear su Proyecto. Aunque el proceso de la elaboración de sus piezas abarcó un par de meses, se resumió el proceso creativo que en ocasiones se dilató en su conformación, con la finalidad de proporcionar una visión amplia de todo el proceso. El segundo paso de revisiones de Proyecto, fue el que más se sintetizó debido a las minucias y detalles parciales de cada uno de ellos y de los estudiantes, lo cual ampliaría en demasía el discurso de su transcripción en este escrito. La parte final de la descripción de los trabajos se delimitó con el resultado final y con una proyección del mismo, pues hubo trabajos que quedaron abiertos a consideración de los propios estudiantes: Alberto Crispín, Ariel Chávez, Fernanda Acoltzin, David Salinas, Gabriela Pérez, Abril Padilla, Mauricio Romero, David Zuviri, Diana Bautista, Esmeralda Baca y Estela Guerrero.

### **Etapas del trabajo: a) Planteamiento de Proyectos, b) Revisión de Proyecto, c) Presentación final**

#### *1. Paisaje sonoro en un día de tianguis (7')*

a) Proyecto de sonido y visuales a partir de grabaciones de gente en lugares públicos.

Exploración sonora a partir de varias tomas de audio que relacionan ruidos ambientales en torno a los tianguis de ciudad, las cuales contenían desde la instalación de un puesto de estructura de metal, un recorrido a pie, muestra de sonidos de juguetes con silbato y un merolico, entre otros.

b) Al trabajo se le tenía que asignar una duración aproximada y un planteamiento al discurso, es decir: inicio, recorrido y final. Se sugirió al estudiante que mediante un programa de edición de audio se plantearan las entradas y salidas de audio y volúmenes para tener esbozada la parte sonora de la pieza.

c) El trabajo quedó esquematizado como: Armado del puesto; Recorrido; Animales silbato; Merolico; Radio ambiental; Curandero; Merolico; Discos de *Polimarch*; Curandero; Animales silbato y Desmontaje del puesto. La pieza emplea 3 tipos de "*tempi*" o impulsos agógicos al inicio, los cuales se sugirió deberían tener alguna relación en el desarrollo del discurso pues sólo se perciben al inicio; desde una perspectiva musical esto le resta claridad a la pieza. Finalmente, esta sugerencia queda sujeta a la propia percepción o juicio del estudiante.

#### *2. Estado de guerra (50")*

a) Proyecto que incluiría selecciones con fragmentos de canciones de protesta creadas por artistas visuales con sonidos o *samplers* de explosiones de bombas y con imágenes sobre guerra y violencia.

**b)** Se sugirió al estudiante aclarar la relevancia o motivo de incluir artistas visuales con cantantes en general y a partir de ello subrayar o evidenciar quienes eran durante el discurso musical del video. Así como considerar la pertinencia de la yuxtaposición de los *samplers* e imágenes debido a la posible saturación, en función del equilibrio entre el discurso narrativo de las imágenes y el texto de las canciones.

**c)** La pieza sufrió un cambio a lo originalmente planteado, transformándose en un discurso político en dos etapas, donde lo sonoro quedó circunscrito a los ruidos de las detonaciones de armas de fuego y vocerío de la gente participando en un mitin.

Se exhortó al estudiante a realizar un díptico o tríptico a partir del material presentado y así enriquecer el concepto que quiere expresar.

### 3. *Sonidos suicida* (2' 30")

**a)** La estudiante realizó un proyecto titulado *Sonidos suicida* a partir de las notas dejadas por quienes se han suicidado, en el que el ambiente sonoro intenta describir el pensamiento o sentimiento que a su parecer experimentó la persona que se quitó la vida.

**b)** La alumna emplea el fragmento inicial de "Für Elise" de Beethoven, ruidos de aspiradora y latidos de corazón, entre algunos golpes intermitentes de objetos varios.

**c)** La pieza puede funcionar en términos generales aunque es necesario que estén más claros algunos de los elementos empleados en el discurso narrativo, con la finalidad de cohesionar más su concepto más allá de lo arbitrario o intuitivo.

### 4. *Perro-anda-luz* (35")

**a)** Inicialmente el alumno planteó su deseo de incluir percusiones brasileñas en su proyecto, dado que tiene el gusto por esta expresión cultural; a partir de esto se le brindaron algunas sugerencias de cómo emplear la música en vivo a su proyecto de video y se convino que primero era necesario tener bien claro cuál sería el tema de su trabajo para saber cómo subrayar o enfatizarlo con un sustento percusivo.

**b)** Presentó una exposición a contraluz de un perro callejero, que contiene un juego de luces de los automóviles que circulan por la noche en una calle donde se aprecia la velocidad de movimiento de las personas a partir de una aplicación de aceleración de la captura del video, denominada como *Time lapses*. La necesidad inicial de percusiones quedó un tanto descontextualizada aunque era posible integrarla, sin embargo ya no fue tan atractiva porque el video resultó más sugestivo

**c)** Se sugirió escuchara música de Ligeti, Stockhausen y Reich para crearse una idea sonora más cerca a su video. La toma de video es muy sugestiva y tiene muchas posibilidades incluso de expandirse como instalación y ejecución musical en vivo con elementos de su concepción anterior más allá de la sola proyección como video. La pieza esbozada quedó en un proceso de elaboración, pues no incluyó audio en el video aunque mostró 3 opciones de música y ruidos a emplear. Evidentemente le faltó definición al concepto de su proyecto, no obstante lo breve del video tiene proyección.

## 5. *Www* (35")

**a)** Proyecto sobre cómo apoyar musicalmente las consecuencias de un estado de *stress* a través del grafismo abstracto y figurativo, lo que tiene que ver con una conducta relativamente contextualizada del trazo para que sus implicaciones psicológicas puedan percibirse, pues de lo contrario lo que uno piensa implicar no llega a los demás.

**b)** La brevedad del proyecto de esta estudiante *Www* (35"), puede interpretarse como una especie de Haiku, y es proporcional o equivalente a un fragmento del capricho N° 24 del compositor italiano Niccolò Paganini que empleó como soporte para su clip, el cual está basado en una serie de repeticiones estilizadas de la letra W, en donde emplea al centro de una hoja, una mancha vertical de color rojo que simboliza el hartazgo ante una situación.

**c)** Era necesario equilibrar la imagen con el audio y algunos ruidos que presenta hacia el final de la pieza musical, pues están desbalanceados con el desplazamiento de las imágenes. Existen un manchón rojo y "dos golpes" de pincel en la hoja tomada en video, que no son coherentes con la toma de las letras W en acercamiento ni con la conclusión de la pieza. Se le sugirió emplear un sólo golpe sincronizado con el acorde final de la pieza y realizar un *close-up* que fuera abriendo la visión hasta encontrar la presencia del manchón, pues visualmente hay ruido y el dialogo entre sonido e imagen está interferido por este desde el inicio.

## 6. *Tripofobia* (3' 06")

**a)** El proyecto *Tripofobia*, plantea esta percepción psicológica (vértigo ante círculos concéntricos).

**b)** Se le sugirió lo enriqueciera y contextualizara a la incomodidad que esto le causa, también a partir de un tipo de reiteración figurativa en su centro de estudios, como por ejemplo las formas que adquieren ciertos muros que presentan protuberancias a causa de las piedras que los conforman y que aunque estén cubiertas con cemento sobresalen de él o se evidencian. Por otra parte, se le sugirió escuchar música minimalista como Steve Reich o Terry Riley para potenciar su imaginación, así como investigar sobre el ruido-sonido altamente disonante del silbato prehispánico conocido como de la "muerte", empleado teóricamente como un símbolo ominoso en esos tiempos.

**c)** La estudiante finalmente presentó su trabajo mediante la relación de sonidos y el temor, a partir de un muestreo sobre ambientes y ruidos característicos de lo que comúnmente a la gente le perturba o "espanta". Realizó una especie de encuesta auditiva para tener la percepción de su trabajo y evidentemente el resultado fue muy subjetivo y equilibrado en las opiniones que recibió. El acercamiento a este tipo de experimentación de alguien que se dedica a las Artes visuales es uno de los objetivos fundamentales para relacionar su trabajo con el sonido para potenciar su trabajo en el futuro entre la imagen y el sonido.

## 7. *Sueño en los Jales* (6')

**a)** Proyecto donde la estudiante tiene visiones a partir de sus sueños. Aún no tiene claro que puede usar como elemento sonoro. Tiene pensado realizar una proyección de ella misma realizando un recorrido en un lugar árido por los “Jales” de Pachuca.

**b)** En el video, que está constantemente editado y no se percibe si es parte de su objetivo o falta de continuidad en el discurso del mismo, aparece ella a mediana distancia caminando por los “Jales”. Se le sugirió que definiera lo que quería establecer en la representación en video, pues sólo a partir de ese orden/desorden, podría plantear el discurso del recorrido por ellos y así establecer su objetivo y a dónde llegar (aparece un arcoíris en una toma pero no tiene claro dónde ubicarlo en la secuencia), de lo contrario el discurso visual no sustenta las experiencias oníricas por más absurdas que estas sean. A partir de todo esto podría pensar en poner sonido o música al clip, o que lo sonoro unifique y de unidad o lógica a las secuencias. El proyecto progresó favorablemente quedó más completo y coherente, integra al paisaje vegetación (árboles), algunas figuras fantásticas (dibujos que aparecen superpuestos en la imagen o pendiendo de ramas), un efecto de esfumado que sugiere el onirismo, además de la música en *loops*.

**c)** No obstante hay momentos por corregir, la edición del audio el corte de entrada y salida es muy evidente. Respecto a la conducción o lógica de los elementos presentados existe una contrariedad con el elemento del Arcoíris que continúa en un lugar intermedio y sonoramente no hay un tipo de énfasis que lo justifique, el cual podría ser como un punto de partida o final, y daría a la narrativa del video algún indicio del discurso; queda pues como un símbolo inexplicable del sueño

*8.5 tiempos o más (2' 10"),*

**a)** Proyecto de pieza situada en diversos lugares de la Ciudad de México e Hidalgo, mediante tomas de grabación de audio con un horario de 2 a 4 pm, realizadas por 12 personas en lugares al azar, con la finalidad de reunir las posteriormente en un tipo de conversación digital.

**b)** El contenido del audio evidencia los ruidos de mercados ambulantes o tianguis, automóviles en movimiento, conversaciones en vivo, conversaciones telefónicas y música popular ambiental, creando un paisaje sonoro contextual.

**c)** La pieza es interesante pero requiere pulir el final pues es un tanto abrupto y no está bien definida la inclusión o no de las demás tomas realizadas.

*9. Auto sabotaje (1' 17")*

**a)** Proyecto de audio titulado en el cual se alude a la idea del “ruido interno” que se produce a partir de pensamientos e ideas encontradas que no permiten la concentración en algo específico.

**b)** Esto lo realizó con ruidos de estática provenientes de los anteriores aparatos de televisión, rechinos de ruedas de metal, frotamiento de unicel o poliestireno y deslizamiento de gis sobre pizarra de grafito.

El trabajo está bien en términos generales pues la masa de ruido que produjo y el manejo de los materiales que empleó causan la molestia a que alude su concepto, pues son muy molestos al oído.

c) Se le hicieron algunas recomendaciones a la alumna para que quedara bien diseñado el discurso a partir de la inclusión de un par de efectos de la estática de la televisión, al inicio y al final de la pieza para que hubiera un cierto discurso en el tipo de ruidos empleados.

#### *10. Los sonideros*

a) Proyecto de paisaje sonoro con la temática de estos animadores propietarios de equipos de audio que llenan el entorno con sus grabaciones y realizan bailes populares en las calles, celebraciones que de lo familiar o íntimo se abren a lo social o popular.

b) Se le hicieron comentarios respecto a dar dirección a las distintas grabaciones o muestreos que ha realizado, con la finalidad de crear un discurso que tenga una evolución y dirección, más allá del discurso aleatorio que aunque pueda tener una lectura no está controlada por él.

#### *11. Glitch*

a) Proyecto de visuales basado en la manipulación de imágenes pre-establecidas, las cuales reaccionan al sonido con el que se combinan. La idea del estudiante es meterse al programa (Ableton live), para incidir en la forma de las imágenes y modelar un tipo de "Glitch" (denominación de error o defecto en las transmisiones o imágenes de juegos digitales).

b) Se le sugirió utilizar un patrón de manipulación de las imágenes relativamente sencillo, debido a la impostación del conocimiento que debe adquirir para la manipulación del programa y otro *software* y tener su proyecto en los términos de tiempo establecidos en el Curso-Taller. La manipulación sería a través de episodios musicales que él mismo ha diseñado en programas de edición de audio.

**Nota:** Estos dos últimos estudiantes decidieron colaborar en un sólo proyecto a partir de lo que cada uno de ellos había trabajado de manera independiente en su proyecto personal, quedando como:

#### *10-11. (4')*

c) La pieza audiovisual representa dos personalidades de las Artes Visuales contemporáneas, a los que se les distorsionó la voz hablando de tópicos de Arte. De manera intermitente surgen en la proyección gráficos en momentos específicos y relevantes del discurso de los ponentes. Se recomendó a los estudiantes limpiar un poco el audio, pues por momentos no se percibe bien lo que dicen los expositores. Básicamente sería lo único que tendrían que corregir. Este trabajo fue el más cercano al equilibrio entre ambas disciplinas.

## CONCLUSIÓN

Es importante mencionar que ante la justificación de un proceso creativo con parámetros estéticos, materiales, etcétera, los estudiantes -quizá por su condición hacia la madurez- no logran decantar aún sus necesidades u objetivos. Paradójicamente, al no tener una destreza o formación musical para eludir la justificación conceptual o estética de sus piezas relacionada con el fenómeno sonoro, la mayoría de quienes realizan proyectos con videos e imágenes, emplean dispositivos y elementos sonoros como parte ambiental de su trabajo. Lo cual implica que la música empleada puede ser un accesorio impuesto y condicionante contextual a la recepción de su trabajo por parte del público, delineado en un concepto que no está del todo definido. La viabilidad de esta mancuerna disciplinar puede desembocar en una feliz circunstancia en el terreno de lo emocional, la que en una gran mayoría de ocasiones, depende de circunstancias periféricas a la manifestación específica de la propuesta artística o visual. “El proceso inicial se vuelve sólo un indicio desde que se sujeta a la *poiesis* de la improvisación, y en esa iridiscencia sugerente la técnica también puede volverse sortilegio”. (Espinosa, 2006)

La mayoría de los estudiantes optaron por un diseño espontáneo del discurso sonoro, ante la persuasión de tejerlo más a la urdimbre del video para que se entablara una relación paralela o contrastante a manera de contrapunto conceptual. Para algunos, esta circunstancia fue conflictiva con la idea que tenían de su propio trabajo de visuales y decidieron ser más intuitivos o libres en la parte sonora, incluso, hubo quienes “sustituyeron” lo musical con discursos o voces de ciertas personalidades a manera de entrevista, enfatizando mediante *loops*, algunos aspectos de su interés particular, sin ser del todo conscientes de estar realizando en cierto grado, un discurso musical rítmico-sonoro. Para algunos estudiantes fue complicado el establecer un discurso narrativo en el tiempo a partir de la sucesión de elementos sonoros únicamente. Su discurso tiene que ver más con la percepción sensorial como un todo o una imagen, que con la concatenación lógica de los elementos puestos en juego.

Estas manifestaciones con medios digitales –a diferencia de los procesos mecánicos o analógicos de los autómatas o la música Concreta- ha crecido exponencialmente como los avances que hoy en día se pueden constatar con las redes sociales, la telefonía y el internet por mencionar el aspecto cotidiano del avance tecnológico en la era digital, donde surgen distintos tipos de *software* así como versiones actualizadas de un mismo programa en contraste a la tecnología anterior que prácticamente aún puede emplearse. El acceso a programas en computadoras o de fácil adquisición y manejo, hace percibir a quienes incursionan en el Arte Sonoro, la sonorización de un Performance, una Instalación, etcétera, que la música puede seguir siendo un accesorio subliminal y expresivo muy útil a sus propósitos.

Es importante revalorar ahora no sólo las obras del pasado, sino la técnica y la formación para que el desarrollo del arte continúe fortaleciéndose, es necesario construir nuevamente con una visión integral y no sólo reinterpretar con un cambio de enfoque, pues eso es totalmente subjetivo y cualquier opinión puede ser válida aunque carezca de fundamento disciplinar.

El estudio de la Estética, fundamentado en un estudio de la Historia del Arte, es básico para proporcionar marcos de referencia y contextualización a los trabajos artísticos de los estudiantes de arte, de esta manera, puede haber un señalamiento o proceso “evolutivo” de los conceptos,

corrientes, etcétera, y sus equivalencias actuales con la finalidad de guiar a los futuros hacedores de arte en el desarrollo del mismo, y que los descubrimientos de “hilos negros” no sean un tipo de generación espontánea donde la novedad, sea únicamente el cambio de perspectiva.

Se ha dotado de preeminencia a la velocidad y masificación de la producción como se visualizó desde la Revolución Industrial. “Hemos sido educados por la cultura del oro, televisión, espectáculo, experiencia gratificante inmediata. Desde años estas categorías ya estaban esbozadas, [...] visitas prácticamente veloces, durante todo un siglo se han generado con las políticas del tiempo” (Santamarina, 2015. Conferencia: Que es el Arte Sonoro?)

Evidentemente la concepción del arte ha cambiado como el mundo mismo, sin embargo es necesario encontrar otras respuestas a ciertas propuestas artísticas, como observamos aquí, que continúan de una u otra manera, justificándose al menos ya 100 años como arte Conceptual.

## FUENTES DE CONSULTA

Colasanto, F. (2010). Max/MSP, Guía de programación para artistas, Centro Mexicano para la Música y las Artes Sonoras. México.

Conferencia: Que es el Arte Sonoro?, 1/3. <https://www.youtube.com/watch?v=dCtgog1ZimA>

Dal Farra, R. (2004). *El archivo de música electroacústica de compositores latinoamericanos*. - La fundación Daniel Langlois para el Arte, la Ciencia y la Tecnología. [http://www.fondation-langlois.org/pdf/e/Dal\\_Farra\\_ES.pdf](http://www.fondation-langlois.org/pdf/e/Dal_Farra_ES.pdf)

Espinosa, E. (2006). La técnica en el performance, configuración de sensaciones en tránsito. En Dallal, - A. *XXVI Coloquio Internacional de Historia del Arte-El proceso creativo* (pp. 481-490). México. UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas.

Frith, F. (1990). *Step across the border*, <https://www.youtube.com/watch?v=eHwTF1P2-sQ>

García, R. (2001). *Visiones sonoras*. México, siglo veintiuno editores. [Acceso a link aquí](#)

Il Rovescio della Medaglia (1971). *La Bibbia*. <https://www.youtube.com/watch?v=qD7SHiHMp0>

Jarre, J. (1972). *Deserted Palace*. - [Acceso a link aquí](#)

Pavón, R. (1981). *La electrónica en la música y en el arte*. México. INBA-SEP. CENIDIM

Pavón, R. (1982). *Fantasia cósmica*. [https://www.youtube.com/watch?v=KqNFKup\\_vs0](https://www.youtube.com/watch?v=KqNFKup_vs0)

Prieto, C. (2016). *Viaje al final de otro viaje*. Tierra Adentro. - [Acceso a link aquí](#)

Rocha, M. *El Arte Sonoro en México*. -  
<http://www.artesonoro.net/artesonoroglobal/ElArteSonoroEnMexico.pdf>

Rodríguez, I. (1974). *Una década de crítica de arte*. México. SepSetentas

Rojo, V. (2015). *Paisaje Construido*. <https://www.youtube.com/watch?v=sQVetgLq78c>

Russek, A. (1981). *Para espacios abiertos*. <https://www.youtube.com/watch?v=fBv0m9TNNQs>

Schaeffer, P. (1948). *Etude aux chemins de fer*. <https://www.youtube.com/watch?v=N9pOq8u6-bA>

Stockhausen, K. (1956). *Gesang der Jünglinge*. <https://www.youtube.com/watch?v=s7HD-95knVQ>

Tangerine Dream (1970). *Electronic Meditation*. <https://www.youtube.com/watch?v=wPmvcz6Fp10>

<sup>[1]</sup> México (1963). Compositor musical, co-fundador del Festival Internacional de Arte Sonoro (1999-2002).

<sup>[2]</sup> México (1960). Compositor, diseñador y artista visual

<sup>[3]</sup> México (1974). Crítica y curadora de arte contemporáneo interesada en las artes electrónicas video y arte sonoro.

<sup>[4]</sup> México. Crítico de arte, curador y artista visual, coordinador de curaduría del MUAC de 2008 a 2010, entre otros.

<sup>[a]</sup> Profesor-investigador del área académica de música en la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. [arreguin\\_alarcon@hotmail.com](mailto:arreguin_alarcon@hotmail.com)