



LA CASA AMPLIFICADA:

PROPUESTA SONORA SOBRE LA EXHIBICIÓN DE LA INTIMIDAD

Proyecto aplicado realizado en el Máster de Artes Visuales y Multimedia
Universidad Politécnica de Valencia

Realizado por: Mercedes Cuenca González

Dirigido por: Marina Pastor Aguilar

Agradecimientos:

Quiero dar las gracias a todo el profesorado y alumnos del Máster en Artes Visuales y Multimedia, de los cuales he aprendido mucho durante todo el proceso. En especial a mi Tutora Marina Pastor por haber sido tan paciente y por haberme dado ánimos durante todo este tiempo.

También quiero agradecer a Ana Teresa, Lucia, Marina, Rocío y Pablo, haber participado en este proyecto, así como a Raúl, por haberme ayudado siempre que le he preguntado.

Por último, me gustaría dar las gracias a mi Familia, en especial a mis padres, por haberme permitido llegar donde estoy, ya que sin su ayuda, no hubiese sido posible. Y a David, por estar siempre ahí y haberme aguantado durante los malos momentos.

INDICE DE CONTENIDOS:

Introducción

1. Identidad, exhibición y prácticas artísticas:

1.1 Algunas cuestiones sobre la Identidad.....	11
1.2 La exhibición como “nuevo” paradigma identitario.....	17
1.3 Indagando en la Web 2.0.....	27
1.4 Archivo, Plataformas y Creación Artística.....	36

2. La Casa Amplificada. Experimentando con el sonido:

2.1 Arte Sonoro y Paisaje Sonoro.....	42
2.2 Registrando la sonosfera cotidiana.....	48
2.3 Escucha, edición y clasificación.....	54
2.4 Diseño y creación de la plataforma blog	59
2.5 Primeros pasos hacia las prácticas locativas.....	66

Conclusiones

Bibliografía Consultada

ANEXOS.....	DVD
--------------------	------------

INTRODUCCIÓN:

Desde hace unos años atrás comenzamos a ver que cada vez es mayor el tiempo que pasamos conectados. Poco a poco, muchas de las actividades que realizábamos, han pasado a gestionarse on line, obligando a muchas personas a tener que aprender a utilizar este tipo de tecnologías.

Además, recordamos cuando la conexión a Internet era por vía telefónica, y el afortunado que tenía conexión en casa, solía tener a todos sus amigos curiosos todos los días en ella. Ahora, lo inusual es no tener acceso a internet desde el hogar¹, donde se hace evidente la transformación que dentro de éste ámbito se está produciendo.

Este espacio, el cual se consideró el lugar donde residía la intimidad, donde los sujetos se construían en soledad o de acuerdo con un concepto de familia hoy en crisis, se ha convertido en un espacio público-privado, desde donde retransmitimos nuestras vidas hacia una multitud interconectada².

Esta es la motivación inicial que guió los inicios del trabajo que aquí presentamos. En este sentido, todo el proceso que hemos llevado a cabo para la realización de este proyecto, ha sido un continuo aprendizaje, ya que cuando tuvimos que decidir cual iba a ser el objeto de estudio, nos aventuramos hacia un terreno desconocido y que se desarrolla en el

1 Y con el desarrollo de los dispositivos móviles, ya no dependemos de un lugar fijo para conectarnos.

2 Término acuñado por Juan Martín Prada, que veremos más adelante.

contexto actual. Además, gracias a todo lo aprendido y experimentado durante este curso académico en el Máster de Artes Visuales y Multimedia, hemos podido abrir nuestro campo de visión hacia diversos conceptos y prácticas que antes desconocíamos, hecho que nos ha llevado a querer desarrollar, de igual manera, una práctica utilizando materiales y estrategias que nunca antes habíamos tocado.

En el contexto actual pasamos multitud de tiempo conectados, hecho que en nuestro caso, al estar en una ciudad diferente de aquella en la que se encuentra nuestra residencia habitual, ha hecho que el contacto con las personas que normalmente teníamos cerca, haya sido on line.

Por esta causa inicialmente nos llamaron la atención la multitud de contenidos personales e íntimos que circulan por la red. Sin embargo, pasado un tiempo, nosotros mismos estábamos manteniendo esa actitud de mostración de algunas de las cuestiones que en ningún caso pertenecen al ámbito de lo público, sin poder explicarnos muy bien cómo habíamos llegado a ese punto.

Esta ha sido la motivación inicial que nos llevó a querer indagar sobre esta cuestión, la exhibición de la intimidad, y su relación con la construcción de la identidad, concepto que ya antes habíamos explorado en otros proyectos.

Además, el hecho de haber trabajado con el sonido, que es una parte fundamental del presente trabajo, como materia con la que experimentar es algo cuya motivación principal se encuentra atrás. Nunca antes habíamos trabajado sólo con sonido. Hasta ahora, el sonido era una cuestión subordinada a las videoocreaciones que realizábamos. Durante el último trabajo que efectuamos para la obtención de la licenciatura en Bellas Artes, nos dimos cuenta de la importancia que tenía éste. Estuvimos realizando unos registros sonoros de un familiar, el cual hablaba, y al mostrar el trabajo, vimos que las personas que accedían al

mismo le prestaban mucha más atención, y que si lo separábamos, por sí solo ya estaba hablando exactamente de lo que pretendíamos.

Durante este curso, mientras cursábamos una asignatura sobre Arte Sonoro, volvió aquella inquietud que se quedó por realizar. A esto, se le unió el hecho de que vimos una saturación de la imagen en internet, y nos pareció más interesante abordar el tema desde una perspectiva sonora.

Una vez delimitado el objeto de estudio y establecido nuestro interés, barajamos la hipótesis de que si la exhibición de la intimidad se presenta como un nuevo parámetro para la construcción de la identidad, de igual manera, la exhibición podría ser una estrategia para la creación artística.

Además, otra hipótesis que teníamos, más relacionada con el sonido es que la escucha atenta de un paisaje sonoro, privado, íntimo, que rodea al individuo, es importante ya que supone un rasgo para conocer cómo se construye éste.

La utilización del sonido como forma de publicación íntima nos puede ayudar a explorar y crear otras vías de construcción, alejadas de los estereotipos convencionales que se repiten en internet.

A su vez, los objetivos que planteamos para el proyecto son:

- Analizar como se construye la identidad en relación con el uso de las tecnologías e internet.
- Indagar en la Web 2.0 para tener una visión amplia de las diferentes maneras en las que el yo se gestiona y se visibiliza.
- Realizar una búsqueda de referentes artísticos que se vincule a el objeto de estudio que planteamos.
- Crear un proyecto artístico que se base en la exhibición, como estrategia, y que utilice el sonido como materia con la que trabajar.
- Diseñar una plataforma, con formato blog, como archivo de los paisajes sonoros cotidianos y que esté abierta a participación.

Para alcanzar estos objetivos la metodología de investigación, cualitativa y referencial, ha estructurado el proceso de trabajo intentando conjugar aspectos de carácter creativo con aquellos más vinculados a la indagación conceptual. Por una parte, comenzamos con una búsqueda de referentes visuales y bibliográficos desde los que apoyar la viabilidad de nuestra hipótesis, para después y desde ella, deducir las consecuencias derivadas de los usos y la exhibición de la intimidad en internet. Para apoyar esta metodología hipotético-deductiva necesitábamos de un trabajo práctico que excediera nuestra propia experiencia y trasladara el ámbito de actuación del proyecto a aquellos usuarios que se prestaran a realizar una similar. Sin ellos no habría sido posible ni nuestro propio trabajo ni extraer conclusiones. En este sentido se podría hablar de una segunda metodología, vinculada a la propia realización de la obra, en la que se invitaba a distintas personas a realizar un trabajo de campo sonoro con respecto a sí mismos, ya que debían grabarse sin eliminar ningún registro durante un periodo de tiempo por determinar.

Con todo, y en relación a la metodología de trabajo, también queremos destacar que a pesar de que el presente proyecto está expuesto de modo lineal, no siempre se han producido los hechos de esta manera, y con frecuencia su desarrollo ha estado a encuentros azarosos, a idas y venidas y a procesos de retroalimentación que hemos decidido no registrar, para mayor claridad, en la ordenación de su redacción y exposición definitiva.

El desarrollo del proyecto se divide en dos bloques, conceptual y práctico. Entendemos que el desarrollo práctico ha sido una consecuencia de los conocimientos adquiridos de la primera parte, y que por ello, se interrelacionan.

Para el desarrollo del marco teórico hemos investigado diferentes aspectos, algo heterogéneos, pero necesarios para comprender el contexto en el que nos situamos.

En primer lugar, hemos indagado sobre el concepto de identidad, cómo se construye, partiendo desde una perspectiva posmoderna, para luego seguir investigando sobre su construcción en internet y cómo la tecnología influye sobre ésta.

En segundo lugar, y centrándonos en el objeto de estudio de este proyecto, hemos analizado el fenómeno de exhibición de la intimidad, el cual no hubiésemos comprendido, sin tener en cuenta los estudios sobre la identidad anteriores.

Para ello, también hemos tenido que ver algunos aspectos sobre el concepto de Intimidad, basándonos sobre todo en el punto de vista de Jose Luis Pardo. A su vez, hemos indagado también en algunos estudios sociológicos, como los de la autora Paula Sibilia, la cual tiene un libro que analiza éste fenómeno exhibicionista.

También hemos ido detectando aquellas prácticas artísticas que creemos que tienen relación con el objeto de estudio y nos hemos introducido en un nuevo concepto que surge a raíz de este nuevo contexto, el de extimidad.

Por otro lado, y dado que estamos hablando de un fenómeno que se está desarrollado ampliamente en la red³, ha sido necesario analizar ésta, acotando el campo de estudio, en la Web 2.0. Para ello nos hemos basado en los estudios de diversos autores, destacando las teorías de Juan Martín Prada, y también los conocimientos adquiridos durante la asignatura del Máster, Dispositivos, Medios y Contextos, en la cual hemos aprendido a ver más allá de lo evidente, y a detenernos a pensar ésta

3 Aunque la red no es el único campo donde se dan las prácticas exhibicionistas, sino que éstas vienen de mucho atrás, comenzando a popularizarse con los talk shows y los reality shows televisivos.

como un dispositivo capaz de moldear a los sujetos.

A su vez, vemos el concepto de archivo, ya que nos servimos de él, como estrategia para nuestro desarrollo práctico, y diversas prácticas artísticas que trabajan sobre este concepto y desarrollan, como estrategia, plataformas participativas.

Para el desarrollo práctico, como hemos comentado, ha sido determinante el análisis teórico, el cual nos ha servido para ser conscientes del contexto en el que queremos insertar nuestra práctica artística.

Gracias a motivaciones anteriores, a apreciaciones que hemos visto durante la revisión bibliográfica, y a los conocimientos adquiridos durante otra asignatura del Máster, la de Arte Sonoro, decidimos trabajar con el sonido como material de base para nuestro trabajo.

Para ello hemos tenido que ver de qué se trata el sonido, estudiado también diversos aspectos sobre el Paisaje Sonoro, y la importancia que tiene el sonido como elemento que identifica una comunidad o un individuo.

Además, hemos detectado un vacío sobre la relación del sonido con la intimidad, cosa que nos ha motivado a querer explorar este aspecto.

Hemos llevado a cabo un registro del paisaje sonoro que rodea al individuo, centrándonos en el ámbito privado de la casa, tanto propio, como de diferentes personas que se han ofrecido a colaborar.

Todo el material sonoro registrado nos ha llevado a obtener un archivo de casi 100 gigas con el que trabajar, ahora y seguramente en un futuro.

Como he dicho antes, nos situamos dentro del contexto de la Web 2.0, por lo que hemos desarrollado una plataforma blog que funciona de archivo de esos Paisajes Sonoros Íntimos, con el objetivo de ver la relación del sonido con la intimidad y la construcción identitaria, y para mostrar la diversidad y riqueza que existe en este lugar. Además somos

conscientes de que este archivo será testigo de los cambios que se están produciendo en este espacio, el cual preservará sonidos que quizás en un futuro dejen de existir, y advertirá de la inclusión de otros que años atrás no estaban ahí.

Por último queremos anotar que hemos dejado también una parte a desarrollar, pero que hemos querido incluir dado que se contemplaba desde un principio.

Ésta tiene que ver con la extensión de la Web 2.0 y los usos que se desarrollan gracias a los dispositivos móviles.

Hecho que se interrelaciona con el desarrollo de las prácticas locativas (locative media).

En un primer planteamiento, dado que estábamos hablando de la intimidad y la privacidad y su relación con el sonido, barajamos la posibilidad de que la visualización del proyecto se hiciera a través de un mapa sonoro de lo íntimo, cuya extensión se iba a desarrollar con el uso de dispositivos móviles, los que nos permitirían realizar una escucha geolocalizada en un espacio físico. La visualización en forma de mapa la desechamos pero la cuestión de realizar una escucha geolocalizada la mantuvimos porque nos resultó interesante para evidenciar el hecho de que llevamos interiorizado diversos aspectos como el de la auto-vigilancia, el cual nos lleva a querer saber del otro, de su aspecto privado, sobre lo oculto. Entonces nos gustó la idea de poder realizar una extensión sobre esto, en la cual el usuario no sólo pudiese participar a través de la escucha, sino que de igual forma, pudiese localizar diferentes lugares en el espacio físico.

1. Identidad, exhibición y prácticas artísticas:

1.1 Algunas cuestiones sobre la identidad:

Con el objetivo de acercarnos hacia el entendimiento de este nuevo contexto contemporáneo y del objeto de estudio que planteamos en la investigación, queremos empezar hablando del concepto de identidad, por diferentes motivos.

Inicialmente y como han señalado algunos autores, también creemos que este concepto resulta central para el pensamiento contemporáneo; por ser, además, determinante para los estudios culturales, los estudios feministas o poscolonialistas, y, sobre todo, porque el concepto de identidad está íntimamente relacionado con el fenómeno que nos atañe, el de la exhibición como nuevo paradigma de autoconstrucción.

Y puesto que en la actualidad se conforma como uno de los conceptos que se han redefinido, vamos a delimitar la escena a la opinión de algunos autores contemporáneos, y sobre todo, a la idea de la identidad posmoderna, por ser ésta la que se considera que refleja mejor la cuestión de la identidad en relación con internet. Todo esto, simplemente para allanar el camino para un mejor entendimiento, de lo que hablaremos más adelante.

Una de las premisas básicas de las que partimos es que eso que llamamos identidad, no es algo inmutable que perdura a lo largo de nuestras vidas, sino todo lo contrario, que es algo que se construye constantemente y que para ello, existen diversos factores que influyen la manera en la que nos construimos, siendo la cultura y el periodo histórico, los pilares básicos sobre los que nos sustentamos. Como explica Gergen: *“ en las condiciones vigentes en el posmodernismo, las personas existen en un estado de construcción y reconstrucción*

*permanente*⁴.

Remedios Zafra⁵ considera este concepto como algo multiforme y contextual, el cual sirve para proyectar nuestra posición en el mundo, es decir, nuestra consciencia de lo que somos en relación a lo que nos rodea.

En la misma línea, Gergen afirma que llegamos a percatarnos de que cada verdad sobre nosotros mismos es una construcción momentánea, válida para una época o espacio de tiempo determinados y en la trama de ciertas relaciones.

Este autor señala, como la causa de la conciencia posmoderna, el estado multifrénico⁶ y la saturación social a la que han llegado los sujetos debido a los avances tecnológicos, los cuales han colmado las experiencias de los individuos, aumentando el número, y la variedad, de relaciones. Entre las diferentes tecnologías, como el ferrocarril, el servicio postal o el teléfono, serían la televisión, la radio y el cine, las tecnologías que impulsaron la multiplicación del yo, ya que éstas incrementaban el número de opiniones, gestos, emociones, etcétera, que contribuyeron a que los sujetos se fueran enriqueciendo.

El uso de las tecnologías conlleva otros procesos en las relaciones personales. Las relaciones electrónicas ocultan la información visual, impulsado la tendencia a crear otro imaginario con el cual relacionarse, incrementando, además, el nivel emocional de muchas relaciones. Este hecho resulta paradójico ya que mientras la cultura se transforma en

4 Kenneth J., Gergen. 2006. *El yo saturado. Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Barcelona: Paidós . P. 27

5 Zafra, Remedios. 2004. « E-identidades: Loading-Searching-Doing. (Cartografías del sujeto on line)» , [Texto on line] [Consulta: Septiembre 9, 2012] < www.2-red.net/edentidades/doc/Edentidades.pdf >

6 Término acuñado por Gergen, el cual se refiere a la fragmentación y colonización de la experiencia del yo.

visual, en las relaciones personales es precisamente esta información la que suele ocultarse.

Otra cuestión que apuntaba Gergen cuando hablaba de los avances tecnológicos, es el alcance que la digitalización suponía para todos los medios de comunicación, favoreciendo la interconexión digital, y su repercusión en la producción casera, que permitía una difusión universal. En el contexto actual, la interconexión ha llegado a un punto álgido, ya que prácticamente estamos permanentemente conectados, priorizando esa producción amateur, la cual resulta un pilar básico que sustenta la Web 2.0.

Uno de los aspectos más importantes de la conciencia posmoderna, es el resurgimiento de diferentes voces, las cuales, hasta ese momento, se habían considerado marginadas. Este hecho se hace evidente en la gran cantidad de estudios que surgen en esta época, entre los que se encuentran los estudios feministas, entre otros. Además, entendemos este hecho crucial para el desarrollo posterior de una serie de prácticas artísticas que se basan en los procesos comunicacionales, y se centran en dar voz a toda una serie de individuos que no tienen cabida dentro de los medios de comunicación más hegemónicos.⁷

Otro aspecto es el desdibujamiento de las fronteras tradicionales entre los diferentes campos de conocimiento. En las artes visuales se produjo una tendencia a la experimentación y el cuestionamiento del propio concepto de Arte. En el mundo de la música también hubo una desaparición de los géneros musicales y una apertura hacia otras concepciones, John Cage, afirmaba al respecto, que cada individuo es el que debía establecer la línea divisoria entre lo que es música y lo que no lo es.

Los compositores desarrollaron el concepto de estratos musicales, desdibujando fronteras, éstos buscaban amplificar la capacidad auditiva

7 Ver capítulo 1.4

del oyente recurriendo al máximo a lo imprevisible o combinando lo que no se había combinado nunca.

Esta idea la retomaremos más adelante cuando hablemos del concepto de Arte Sonoro y de la práctica que se ha desarrollado.

También en la atmósfera cultural y en el ámbito del conocimiento se empezó a ver la influencia de diferentes disciplinas.

Para el posmoderno, sin los otros, el yo no existe. Ahora, esta premisa constituye un pilar básico para la construcción de la identidad, en concreto, para los sujetos que se exhiben en la red, los cuales necesitan de los otros, para reafirmarse.

Sherry Turkle se basa en las teorías posmoderas para hablar de la construcción de la identidad en internet. Para la autora, el ordenador nos ofrece nuevos modelos de mente y un nuevo medio en el que proyectar ideas y fantasías, donde las ventanas se habrían convertido en una metáfora para pensar el yo múltiple.⁸

Si bien, esta autora analiza los usos que se pueden hacer en Internet, cabe destacar que cuando escribió el libro, la red no se había, apenas, empezado a comercializar, por lo que sus conclusiones han quedado un poco obsoletas.

Aun así, apuntaba algunas cuestiones importantes que se produjeron gracias a repensar el ordenador como un objeto para el pensamiento.

Entre éstas, estaba la importancia que ha tenido la red como espacio para jugar con los aspectos del yo, sobre todo, con aquellos que en el “mundo real” no habríamos explorado, ya que la red nos brinda un campo de experimentación perfecto sin sufrir demasiado las consecuencias. Esto se

8 Turkle, Sherry. 1997. *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

podía ver, con más ímpetu, durante los primeros años de la red, donde el usuario se escondía detrás de nicknames o avatares. Ahora, como veremos más adelante, el usuario, o prosumer⁹, es cada vez más visible. Otro aspecto que queda ya muy lejano, es lo que Julio Meneses¹⁰ señala, en su revisión del texto de Turkle, y es la distinción entre Vida Real y Vida Virtual, dos mundos que hoy son imposibles de separar, ya que, hoy en día, la red es un espacio más, una extensión podríamos decir. O como afirma Meneses:

“Cuando la universidad donde desarrollamos nuestra actividad académica no es necesariamente presencial. las agencias de viajes no tienen oficinas, nuestro dormitorio no es otro que el que vemos en la pantalla, la mensajería instantánea es el vehículo de comunicación con nuestros allegados en la distancia y el correo electrónico y los mensajes cortos sirven para organizar manifestaciones para exigir información a nuestros gobiernos, las dicotomías realidad/virtualidad parecen tener muy poco que ver con lo que hoy es utilizar las nuevas tecnologías o participar de la sociedad de la información en la vida cotidiana.”¹¹

Pero, sin duda, una de las cuestiones clave que señala Meneses, es la importancia que tiene poder ser reconocido como individuo en Internet. Sobre todo, en la segunda época de la web se ha producido una radical reivindicación de un yo identitario que quiere hablar de sí mismo¹². En todo caso, nos interesa la relación de este concepto con las prácticas

9 Concepto acuñado por Alvin Toffler en 1980.

10 Meneses, Julio.2006. « Diez años de vida (cotidiana) en la pantalla: una relectura crítica de la propuesta de Sherry Turkle.» [Texto on line] [Consulta: Agosto 18, 2012] « <http://www.uoc.edu/uocpapers/2/dt/esp/meneses.pdf> »

11 Ibid. Página 6.

12 Prada, Juan Martín. 2012. *Prácticas Artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal.

artísticas, estando de acuerdo con la opinión de Gemma San Cornelio cuando señala que éstas aportan visiones particulares que permiten ofrecer algunas de las claves para poder entender globalmente, y de una forma variada, lo que significa representarse a sí mismo en unos medios determinados¹³, concretamente, nos interesa el medio Internet, por ser un escenario propicio para la experimentación del yo, y porque, además de ser un medio, no deja de ser, de igual manera, un gran dispositivo de poder, como veremos cuando hablemos, más adelante, de la Web 2.0.

13 San Cornelio, Gemma. 2008. *Arte e identidad en Internet*. Barcelona: Editorial UOC. P.7.

1.2 La exhibición como “nuevo” paradigma identitario:

El eje central de este trabajo trata de comprender un fenómeno que nos muestra como están cambiando las formas de ser y estar en el mundo. Se trata pues de la exhibición de la intimidad.

Pero ¿sabemos que es la intimidad? O ¿Sabemos si ésta existe?, sin duda alguna, se trata de un concepto más complejo de lo que parece.

Jose Luis Pardo señala que el primer error es confundir la intimidad con la privacidad.

La intimidad sería pues un concepto que, para Pardo¹⁴, va asociado a lo común, por lo que estar en intimidad no sería estar dentro (buscar en el interior), sino que este concepto existe en relación a los otros. De igual manera, suponer que la intimidad está reñida con el lenguaje, que no es comunicable, sería otro error.

Para Pardo la intimidad sería un efecto del lenguaje. Las palabras están formadas por dos dimensiones, la explícita, es decir, el sentido público que tienen las palabras en un contexto, y la dimensión implícita, que sería el aspecto que consiste en la resonancia que tienen las palabras en aquellos que la escuchan. La intimidad sería entonces ese sentido implícito, lo íntimo no se podría reducir a información explícita, o lo que es lo mismo, convertir la intimidad en mera información.

Esta resonancia de la que habla Pardo, podemos relacionarla con la resonancia que produce el sonido de un Paisaje Sonoro en el individuo al escucharlo. De igual manera, el sonido también tendría una dimensión implícita, la que desarrolla el oyente cuando escucha atentamente. En el proyecto que desarrollamos, en el cual, realizamos un registro del paisaje sonoro cotidiano, estamos registrando a la vez algo que tiene que ver con

14 Pardo, Jose L. 1996. *La Intimidad*. Valencia: Pre-Textos.

la intimidad, el usuario escucha esos archivos sonoros, y construye en su cabeza, donde esta dimensión implícita cobra importancia, ya que tiene que ver con la experiencia.

La privacidad, por otro lado, está relacionada con lo público, ya que sin ésto, no existiría. El que algo sea privado, no significa que sea de naturaleza oculta. Lo privado es algo que puede publicarse, pero se mantiene oculto por diferentes motivos (judiciales, estéticos, etc.).

Cuando la intimidad se convierte en información, se echa a perder. En ese momento, se hace explícita convirtiéndose en privacidad, y como lo explícito se puede comprar y vender, ya que en este panorama contemporáneo resulta algo muy rentable, la intimidad se transforma en mercancía.

Eva Illouz¹⁵ explica en qué momento la esfera privada y la intimidad, algo que se había mantenido oculto de la mirada ajena, se ven expuestas en la esfera pública. En el campo de la salud mental empezó a ser muy rentable la mercantilización de la personalidad, transformando, la corriente psicológica, el yo emocional en una representación y un texto públicos operado en una variedad de lugares sociales como la familia, la empresa, los grupos de apoyo, los talk shows televisivos e internet.

Durante mucho tiempo, el espacio privado ha sido el lugar donde el sujeto se resguardaba, en intimidad, para autoexplorarse y construirse, gracias a diferentes prácticas confesionales, a la escritura de sí.

15 Illouz, Eva. 2007. *Intimidades Congeladas. Las emociones en el capitalismo*. Madrid: Katz Editores. P. 226.



Sadie Benning. 1990. *Jollies*

La artista Sadie Benning muestra en su obra, sobre todo en sus primeros trabajos, la autoexploración propia de aquel sujeto que se encuentra en intimidad, en el espacio privado de su casa, concretamente en el de su dormitorio. La artista utiliza la cámara de vídeo a modo de diario para reflexionar sobre diferentes cuestiones sobre su identidad. Su obra ejemplifica ese modelo de ser y estar que necesitaba de la introspección y la soledad para reflexionar y construirse.

Dentro de la práctica artística, sobre todo la realizada por mujeres, la intimidad, lo privado contrapuesto con lo público, han sido temas bastante utilizados buscando la visibilidad y el activismo, ya que muchas veces lo que se ha reivindicado ha sido la ruptura con el lenguaje predominantemente masculino y heterosexual, que se daba (y da) en el ámbito artístico.

Sadie Benning nos introduce en el fenómeno de exhibición, aunque su obra no esté pensada para ser lanzada en internet.

Paula Sibilía¹⁶ toma estas prácticas confesionales como materia de estudio para analizar las claves de este fenómeno. La autora señala la aparición, a principios del siglo XXI, de los ordenadores interconectados,

¹⁶ Sibilía, Paula. 2008. *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

como el detonante de este cambio de paradigma que hoy lo impregna todo. A lo que podemos añadir que este cambio de paradigma, se ha impulsado aun más gracias al desarrollo de las tecnologías móviles, ya que hoy en día, ya no es sólo posible capturar cualquier instante en diversos lugares con un “teléfono inteligente”, sino que además, se puede compartir en cuestión de segundos lo que ha sido capturado.

Como he comentado, en la sociedad burguesa, la lectura y escritura , convocaban un individuo solitario (en la privacidad de su hogar). La aparición de los medios audiovisuales basados en el esquema broadcasting, reforzaron ese encierro en el ámbito privado, aunque sin solicitar aquel “monólogo interior” típico de la lectura. Con los nuevos medios: electrónicos, digitales e interactivos hay una cada vez mayor privatización individual, aunque cada vez menos refugio en la propia interioridad.

Este fenómeno de exhibición que se encuentra en la red, posee varios aspectos en común con los formatos televisivos de los Reality-Shows. Los sujetos realizan una construcción de sí cercana al estereotipo y sin demasiados espesores gracias a diferentes recursos performáticos y de marketing personal. Esto apunta a una doble construcción, como personajes reales, pero al mismo tiempo, ficcionados.

Utilizamos un lenguaje codificado de los medios, que nos lleva aplicar, sobre nosotros mismos, diversas estrategias audiovisuales para construir una versión mejorada acorde a lo que queremos mostrar ante la mirada ajena.

Gemma San Cornelio apunta que: *“la investigación psicológica ha revelado que cuando los otros son capaces de observar nuestro comportamiento directamente, somos muy cuidadosos sobre el tipo de impresión que queremos dar, por lo que moldeamos activamente nuestra autorrepresentación”*.¹⁷ Hecho que se hace evidente en diversas plataformas que componen la web 2.0, como es el caso de las redes sociales, donde las imágenes que aparecen, distan mucho de ser algo espontáneo.

*“Internet permite que cualquier usuario pueda publicar lo que desee, con poco esfuerzo, bajo costo y para una audiencia potencial de millones de personas en el mundo entero”*¹⁸.



Captura de Pantalla de Jennicam.org

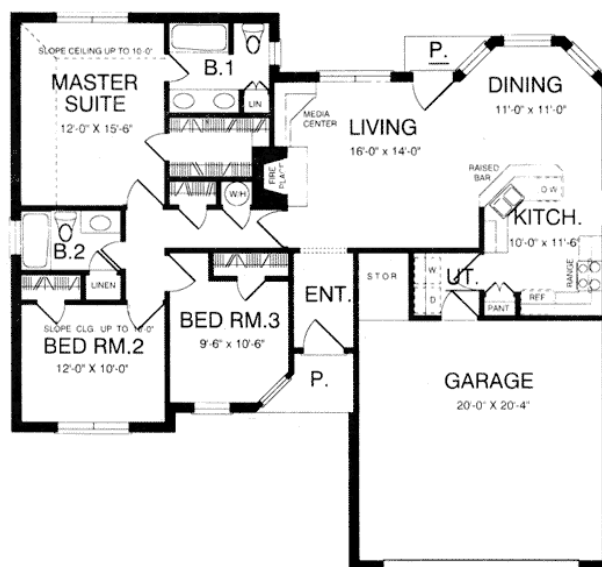
17 San Cornelio, Gemma. 2008. *Arte e Identidad en Internet*. Barcelona: Editorial UOC. P. 28.

18 Sibilia, Paula. 2008. *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. P. 84.

Jennifer Ringley se convirtió en una estrella de internet debido a que fue la primera mujer que puso cámaras conectadas a Internet, en su casa. Durante años retransmitió su vida privada en *Jennicam.org*, como estudio sociológico, poniendo en venta su intimidad.

*“ Mantengo JenniCam en directo, no porque necesite o quiera ser observada, sino porque simplemente no me importa serlo.”*¹⁹

Tina La Porta realizó en 2011 la plataforma *Voyeur_Web*²⁰, al igual que Jennifer Ringley, la artista colocó varias webcams y el contenido recogido se volcaba en dicha plataforma. El usuario, a través de una interfaz que mostraba un plano de la casa, podía pinchar en los diferentes espacios para poder ver lo que las cámaras captaban. La obra pretendía explorar la relación entre lo público y privado y cómo internet, concibiéndolo como espacio público, puede modificar la esfera privada.



Página de Inicio de *Voyeur_Web*

19 Ringley, Jennifer. 2002. «Jennicam.org» [Consulta: Septiembre 9, 2012], <<http://web.archive.org/web/20030326070743/http://jennicam.org/>> [Traducción Propia].

20 La Porta, Tina. 2011. « *Voyeur_Web* » [Consulta: Septiembre 9, 2012], <<http://artport.whitney.org/commissions/voyeurweb/>>.

En la propuesta que planteamos, queremos registrar esos cambios que se producen en la esfera privada, en la casa, preservándolos y realizando un archivo, en nuestro caso, sonoro.

Las redes digitales potencian que el sujeto practique diferentes técnicas de confesión. Foucault denominaba estas técnicas como un instrumento para la producción de verdad sobre los sujetos. En su estudio sobre los mecanismos de poder incidió en que “hacer hablar”, al ser un acto de verbalización de una confidencia, resultaba ser una experiencia liberadora para el sujeto, generando un alivio emparentado con la emancipación.

*“Para Foucault, el hacer hablar a los sujetos suponía alimentar los voraces engranajes de la sociedad industrial que necesitaba saber para perfeccionar sus mecanismos. Estas ceremonias están inscritas de manera tan profunda en nuestros hábitos, que a veces no las percibimos como manifestaciones de un dispositivo de poder”.*²¹

En estas nuevas prácticas, cambia un factor importante de la constitución de la identidad individual: el estatuto del pasado como un pedestal del yo. Al perderse el estatuto del pasado, el tiempo perdido se recicla productivamente y se transforma en mercancía. El pasado se consume de modos cada vez más diversos y lucrativos. Suele recrearse de manera estetizada, y se pone en venta como objeto de curiosidad, nostalgia o sentimentalismo.

Ahora, como comenta Sibilía, uno de los cambios que ha surgido es sobre el concepto de soledad. Ahora la soledad se ha vuelto problemática, insoportable, devenimos en seres audiovisuales, siempre visibles. Y esa espectacularización del yo podría ser el intento para afrontar el fantasma

21 Foucault, Michel. 1985. *Historia de la sexualidad, vol. 1: La voluntad del saber*. México: Siglo XXI. Citado por Sibilía, Paula. 2008. *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. P. 86.

de la soledad.

Además, para la autora, esa necesidad de exhibición encuentra un terreno fértil en nuestra sociedad. En nuestra cultura audiovisual hay que ser visto para ser alguien, y sobre todo, hay que saber manejar esos recursos mediáticos.

El cuarto propio que reivindicaba Woolf se ha transformado en un cuarto propio conectado²², el cual, según Remedios Zafra, se contextualiza en la actual Cultura-Red, por lo que deviene en un espacio público online.

Este escenario online enmarca nuevas formas de autoproducción derivadas de las crecientes exigencias de gestión afectiva y relacional de nuestra vida online, como las que se producen en las Redes Sociales.

El cuarto propio sería un lugar para la autocreación y el tiempo propio, e Internet, es un espacio clave para la investigación, crítica y creación de imaginarios colectivos y subjetividad contemporánea.

Remedios Zafra señala la importancia que tiene apropiarse de esos escenarios publico-privados para la práctica creativa, la construcción del yo y de los otros, ya que resulta crucial para la creación de imaginarios emancipadores y para nuestra propia construcción subjetiva en un mundo real.

Entendemos, de este modo, la necesidad de esa participación activa en la Red, viendo que la exhibición puede ser un arma de doble filo. Se pueden repetir fácilmente los modelos dominantes o intentar crear activamente otros.

En este proyecto, para el desarrollo práctico, hemos utilizado la exhibición como estrategia para la práctica artística, viendo este fenómeno desde su aspecto positivo, ya que como las prácticas feministas han hecho, pensamos que de igual forma, muestra aspectos más locales, micro-

22 Zafra, Remedios. 2012. « Un Cuarto Propio Conectado»[Texto on line] [Consulta: 20/08/2012], < www.2-red.net/rzafra/text_rzafra10.pdf >.

políticos podríamos decir, utilizando la exhibición de una forma consciente.

Nuestra intimidad ha mutado, y hoy surge otro concepto que parece más acorde a este nuevo contexto. El de extimidad.

Pau Waelder comenta al respecto que *“las nuevas tecnologías han facilitado una interdependencia entre las esferas de lo privado y lo público. Lo que es personal se convierte en colectivo, lo que es ajeno se hace propio y la intimidad se proyecta, en un movimiento excéntrico”*²³.

Pero ¿qué es la extimidad? Este nuevo concepto se le atribuye a Lacan, el cual lo entendía como la exterioridad de lo más íntimo.

Diversos autores lo han entendido como algo relacionado con la intimidad, para Jacques-Alain Miller, la extimidad no sería lo contrario a ésta. Si no que más bien afirma que lo íntimo es Otro, como un cuerpo extraño o un parásito. Esta visión se acercaría también a la cuestión identitaria, la cual, se construye a partir de los otros como cuando David Howe afirma que lo exterior social ayuda a formar lo interior psicológico.

Además, en relación con lo que Edward T. Hall decía sobre la dimensión espacial de la intimidad, en la que distinguía cuatro tipos de distancia: íntima, personal, social y pública, situando la llamada distancia íntima entre los 0 y 45 centímetros, Paul Kingsbury también relaciona la extimidad como un concepto espacial, para él la extimidad “implica las espacialidades sociosubjetivas de la intimidad externa y la exterioridad íntima”²⁴.

23 Coord. Soad Houman, comp. 2011. *Extimitat: art, intimitat i Tecnologia: [exposició] del 29 de gener a l'1 de maig de 2011*. Palma: Es Baluard Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma.

24 Kingsbury, Paul. 2007. *The Extimacy of Space*. Social & Cultural Geography, vol.8, núm 2, citado por Waelder, Pau en Houman, Soad, coord. 2011 *Extimitat: art, intimitat i tecnologia: [exposició] del 29 de gener a l'1 de maig de 2001*. Palma: Es Baluard Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma. P.122

Por otro lado, Serge Tisseron concibe la extimidad como lo contrario a la intimidad, para él se trataría pues de la exposición de las partes más íntimas de la persona, tanto de su cuerpo como de sus pensamientos y deseos. Señalando que además no se trata de un simple exhibicionismo, sino que sirve para construir la propia identidad, ya que el hecho de exteriorizar diferentes elementos de la vida, serviría para adaptarse mejor a ello y gracias a las reacciones que suscitarían en las personas de nuestro entorno, podríamos interiorizarlos mejor.

Sin duda alguna, la inclusión de las tecnologías han hecho que nos volvamos a replantear la delgada y flexible línea que separa lo público de lo privado, al igual que han reconfigurado los modos de ser y estar en el mundo de los sujetos contemporáneos.

Este fenómeno de exhibición engloba multitud de factores difíciles de analizar, ya que estamos hablando del presente mismo, pero dentro de la relación entre todo este batiburrillo de conceptos y las prácticas artísticas, vemos que estas se hacen eco de lo que ocurre pudiendo hacer más fácil la comprensión de este complejo contexto en el que nos vemos inmersos.

1.2 Indagando la Web 2.0:

Si hablamos de el fenómeno de exhibición, propio de la construcción de la identidad en el contexto de internet, tenemos que hablar de la web, de cómo está construida para ver que, ni es tan libre, ni es tan neutral. Y como las prácticas artísticas que se están desarrollando en este entorno, se hacen eco de ello, y cómo, gracias a estas ellas, podemos conocer cómo funcionan los dispositivos de poder que entran en juego, para poder intentar abrir otras vías de acción, tanto para la práctica artística, como para la construcción subjetiva de los sujetos.

Gilles Deleuze describió un régimen apoyado en las tecnologías electrónicas y digitales, una organización social basada en el capitalismo más desarrollado de la actualidad, donde rigen la sobreproducción y el consumo exacerbado, el marketing y la publicidad, los servicios y los flujos financieros globales, y también la creatividad alegremente estimulada, «democratizada» y recompensada en términos monetarios²⁵. Esta es la forma en la que opera el mercado cultural contemporáneo, donde hay numerosos dispositivos de poder que capturan cualquier vestigio de «creatividad exitosa» para transformarlo velozmente en mercancía.

Desde el mismo punto de vista, Remedios Zafra también añade que las tecnologías son producto y propósito de espectros del poder codificados cultural y socialmente, por lo que están fuertemente reguladas a nivel ideológico y también cultural, señalando la necesidad de revisar siglos de

25 Sibilia, Paula. 2008. *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. P.,21. Citando a Gilles Deleuze, *Posdata sobre las sociedades de control*, en Christian Ferrer comp., 1991, *El lenguaje libertario*, vol. II, Montevideo: Nordan.

valores y la perspectiva general de la tecnología.²⁶

El punto de vista de estos dos autores nos revela Internet como un dispositivo. Pero a su vez, Internet también lo entendemos como un contexto²⁷, en el que se enmarcan diversas prácticas artísticas que trabajan sobre el hecho de cómo ese dispositivo moldea nuestra forma de construirnos, cuestión que está estrechamente ligada a la exhibición de la intimidad, como vimos antes.

¿Pero qué es la Web 2.0? El término fue acuñado por Tim O'Really²⁸, después del estallido de la burbuja tecnológica de las punto.com del 2001, y el auge de multitud de nuevas aplicaciones y sitios web que surgieron. Como explica Juan Martín Prada, las características de esta segunda época de la web son las inducidas por una serie de tecnologías basadas en arquitecturas de participación, en las que el usuario deviene proveedor de los contenidos que visita, añadiendo valor a las nuevas aplicaciones web mientras hace uso de ellas. Por lo tanto, el nuevo modelo económico que trae todo esto consigo está basado en la promoción del deseo de compartir e intercambiar, de relacionarnos, tratando de extraer beneficio de la colaboración voluntaria de sus propios usuarios y de sus potencialidades para la puesta en circulación pública de datos y contenidos²⁹.

26 Zafra, Remedios. 2004. « E-dentidades: Loading-Searching-Doing. (Cartografías del sujeto on line)» , [Texto on line] [Consulta: Septiembre 9, 2012] < www.2-red.net/edentidades/doc/Edentidades.pdf > P. 35

27 Entendemos como contexto un conjunto de circunstancias que rodean o condicionan un hecho.

28 O'Really, Tim. 2006. «*Qué es Web 2.0. Patrones del diseño y modelos de negocio para la siguiente generación del software*». [Texto on line] [Consulta: 22/08/2012] < http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/SHI/seccion=1188&idioma=es_ES&id=2009100116300061&activo=4.do?elem=2146 >.

29 Prada, Juan Martín. 2012. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal. Pág 29.

Por lo tanto esta segunda fase de la web tendría una lógica inclusiva, basada en un principio fundamental: una determinada aplicación o red social será mejor cuantos más usuarios hagan uso de ella, que lo cuantitativo deviene cualitativo en esta segunda época de la web. Se entiende así que el empeño de las nuevas empresas de la web sea generar la necesidad de pertenencia y participación; suscitar la necesidad de vincularnos a un grupo, a una comunidad digital, de colaborar y aportar cosas para compartirlas en las nuevas redes sociales. Pero incluso el que no quiera colaborar en estas plataformas y bases de datos colectivas, también genera datos a través de los sistemas de seguimiento que efectúan los sistemas de gestión de esas plataformas. Por ejemplo, en los sistemas de venta en línea, donde se le sugiere al nuevo comprador, los productos que adquirieron otros usuarios, etc.³⁰

De esta relación que se establece entre producción y distribución de contenidos se origina la palabra «Prosumer», concepto creado en los 80 por Alvin Toffler, que sitúa al usuario en el centro³¹, lo que según el contexto, significa darle poder al usuario, convertir la web en participativa, hacer que el usuario controle sus datos, mejorar su experiencia, etc.

Una vez hecho que el usuario se interese, se pasa a fomentar que participe, así es el usuario el que mantiene la circulación de contenidos (usuario productor) y su consumo (usuario consumidor) , siendo él quien promueve la innovación (usuario que participa en el desarrollo del diseño); el usuario, en definitiva, es el que sostiene todo el sistema.

Rifkin analiza la existencia de los “integradores sistémicos”³², los cuales sirven de intermediarios entre la empresa y el consumidor. Su objetivo es

30 Ibid. Págs 30-31.

31 Sádaba, Igor y Gordo, Ángel, comps. 2008. *Cultura digital y movimientos sociales*. Madrid: Catarata. Págs. 206 - 207

32 Rifkin, Jeremy. 2000. *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*. Barcelona: Paidós. P.58

encontrar la manera más efectiva de establecer, mantener y ampliar las relaciones con el cliente. Se trataría de nuevos publicistas que se inscriben en las comunidades sociales formando parte de éstas, para acabar ofertando productos de un modo “disimulado”, como si fuesen un usuario más.

Retomando la cita de Deleuze, aunque la Web 2.0 sitúe al usuario en el centro, no significa que éste tenga el control. La Web, a su vez, funciona como un gran dispositivo de poder³³, el cual convierte a las personas, como diría Bauman, en objetos de consumo. A lo que Coté y Pybus proponen que las denominadas «redes sociales», generan subjetividades de manera disciplinaria que generan afinidades y afectos que son utilizados como producción inmaterial para el beneficio del capitalismo moderno³⁴. De ahí que Deleuze advirtiera que los propios jóvenes que piden estímulos constantes y construyen la web, son los que tienen que averiguar para qué se los usa, intentando inventar nuevas armas capaces de oponer resistencia a los nuevos y cada vez más astutos dispositivos de poder. Al igual que, como comentábamos antes, Zafra señalaba esa importancia que tenía el apropiarse de esos escenarios público-privados para la práctica creativa.

Las redes sociales se han convertido en campos de acción para la práctica artística, las cuales están definidas por una serie de protocolos y condiciones para el autocontrol, como las diferentes reglas de inclusión y exclusión, formas dinámicas de asignación o privación de derechos de participación y de grado, roles de red de los participantes en la interacción, términos y condiciones bajo los que estos contenidos pueden ser distribuidos, formas de identificación como el *taggin* o etiquetado de

33 Entendido como lo define Foucault. Un conjunto de fuerzas que moldean al sujeto.

34 Ibid. P. 203.

los contenidos compartidos, etc³⁵. Pero más interesante resulta aún las condiciones que actúan sobre la motivación a la hora de integrarnos y hacer que cooperemos en estas redes, se encuentran relacionadas con lo que se denomina «emociones sociales» (amistad, empatía, reciprocidad, etc.), de lo que ha surgido un término llamado *egoboo*, vinculado con el placer que deriva del reconocimiento público del trabajo voluntario o la satisfacción de sentirse útil.

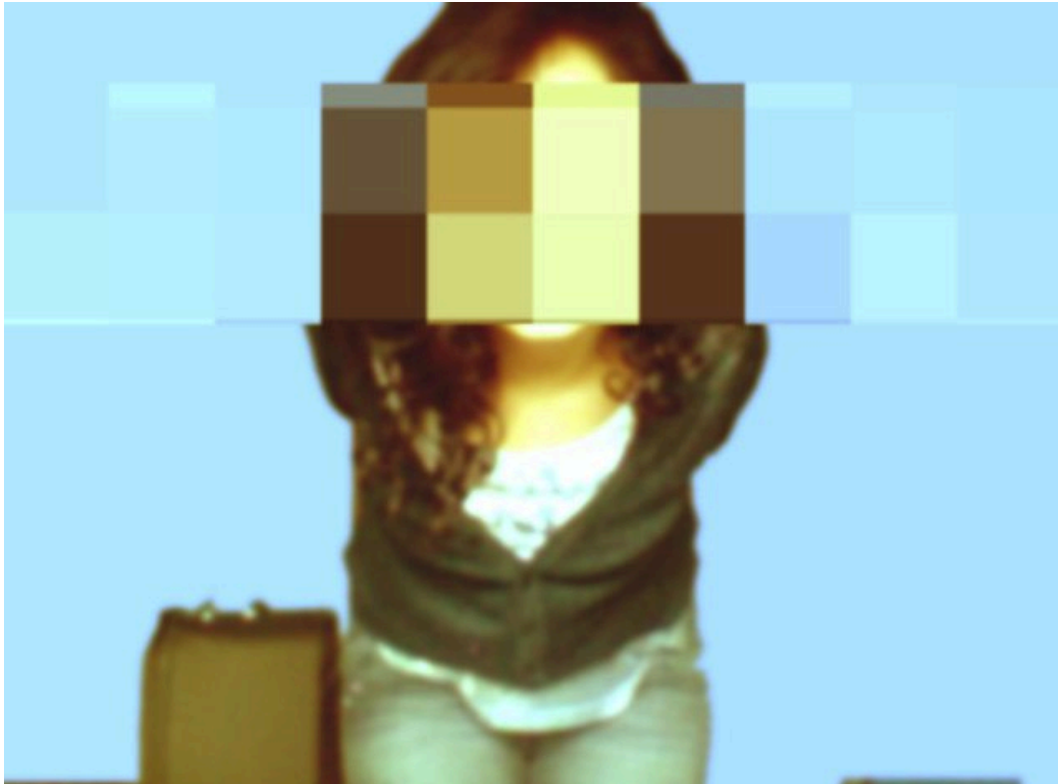
Estas redes influyen en la determinación y consolidación de nuevas pautas y hábitos sociales así como influyen las formas de producción de subjetividad.

Intimidad Romero surgió como un perfil de Facebook que empezó a extenderse de una forma viral por dicha red social. A través de la fotografía, utiliza el píxel como estrategia para advertir sobre las cuestiones relacionadas con la identidad y privacidad en las redes sociales. Resulta interesante su serie de fotografías titulada *Robados*³⁶, donde la artista se apropia fotografías de otros perfiles de Facebook.

Además trata otras cuestiones, como la autoría de la obra de arte, ya que detrás de Intimidad Romero, no se sabe exactamente si hay una persona o es un colectivo el que gestiona dicha identidad.

35 Prada, Juan Martín. 2012. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal. P. 34.

36 Romero, Intimidad 2011..«Robados» [Consulta: Setiembre 9, 2012], <<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.210911158973927.56489.100001651347088&type=3>>.



Autorretrato de Intimidad Romero

El trabajo de esta artista refleja de igual manera el impacto que ha tenido la tecnología al introducirse en la cotidianeidad. Hoy en día millones de usuarios se alejan de ese concepto de tiempo libre pasivo, hacia un modelo más activo y participativo, ya que esa inclusión de los medios tecnológicos hacen que la vida cotidiana sea igual de compleja y se equipare a otro tipo de trabajo, vinculado a la producción inmaterial, pero que supone altas dosis de gestión del tiempo y de dominio de esas herramientas.

Remedios Zafra señala que el trabajo doméstico y el trabajo virtual de prosumición comparten diferentes analogías. La red se concibe como un espacio optimizador de nuestro tiempo, que sin embargo nos exige cada vez una mayor y más significativa cantidad de tiempo para producir lo que

consumimos.

“ La Red alcanza el sùmmum de esta autogestión a través de una cada vez más acaparadora y radical versión del “hágalo usted mismo”. Una tendencia cuya cara positiva es indudable y nos hablaría de libertad, democratización, horizontalización y superación de las barreras de los intermediarios, pero cuya contrapartida supone una saturación de actividades que fagocitan cada vez más tiempo propio y distancia crítica sobre lo que hacemos, esa distancia necesaria para todo ejercicio emancipador”³⁷.

Todo esto nos hace ver lo que antes comentábamos, que la Web 2.0 y las plataformas y redes sociales que la conforman, forman parte de un modelo económico, donde se coloca al sujeto como el engranaje que hace que todo funcione, y sin él, no sería posible. Pero aun sabiendo qué dispositivos de poder entran en juego en este contexto, Internet sigue siendo un espacio que ofrece grandes posibilidades para la comunicación y que permite dar voz a diferentes colectivos sociales. Como afirma Juan Martín Prada: “La web abre un campo de nuevas posibilidades. Debemos ser capaces de ver la vitalidad que subyace en esa explosión de creación libre y compartición pública, así como imaginar con optimista esperanza lo que ella promete”³⁸.

Así, como considera Remedios Zafra, hablando de la práctica feminista en la red: “mi impresión, es que toda tarea feminista que pretenda ser eficaz es paciente y cotidiana; y que los momentos post-utópicos, como los que vivimos, son los que requieren de un mayor ejercicio de alerta,

37 Zafra, Remedios. 2010. «Un cuarto propio conectado. Feminismo y creación desde la esfera público-privada». [Texto on line] [Consulta: 22/08/2012] < http://www.2-red.net/rzafra/text_rzafra10.pdf > P. 7

38 Prada, Juan Martín. 2012. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal. P. 43.

creatividad e intervención crítica”³⁹.

Otro factor importante que ha contribuido en el desarrollo de las grandes plataformas de la Web 2.0 ha sido la incorporación de cámaras fotográficas y de vídeo en los teléfonos móviles (entre otros dispositivos) y su capacidad para poder publicarlas en Internet, lo que está demandando la adaptación de éstas (para su visualización) a estos dispositivos, además de una gran proliferación de aplicaciones que están surgiendo, podríamos decir, que casi diariamente.

En cuanto a los contenidos que se encuentran en las múltiples plataformas de la Web 2.0, y en relación con este fenómeno de exhibición que caracteriza el contexto actual, resulta curioso y determinante, el que la mayor parte de este contenido (grabaciones, fotografías, etc.) no son posibilidades de mundos, ni extensiones, como comenta Prada, sino que son imágenes del mundo que habitamos. Lo que nos ofrece un aspecto clave para entender ese fenómeno exhibicionista: “toda expresión de vida, especialmente toda imagen del disfrute, buscará siempre la conformación de la figura colectiva, compartida, de su experiencia”, además “el interés de una determinada experimentación artística en torno al mundo de la Web 2.0 dependería primordialmente de su capacidad para evocar, en el interior de la singularidad de esa producción concreta que es la obra artística, no sólo lo abstracto de la vida de un espacio global sino, sobre todo, las tensiones de renovación y transformación, de crítica y goce, de más libertad y de más singularidad que son inherentes a la multitud en línea”⁴⁰.

39 Zafra, Remedios. 2010. «Un cuarto propio conectado. Feminismo y creación desde la esfera público-privada». [Texto on line] [Consulta: 22/08/2012] < http://www.2-red.net/rzafra/text_rzafra10.pdf > P. 14.

40 Prada, Juan Martín. 2012. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal P. 45 y 47.

En definitiva, la práctica artística tiene un amplio campo de experimentación en la red, donde abundan extractos de la realidad que vive cada usuario así como se nos ofrece una visión desde múltiples perspectivas, las de la multitud interconectada, donde el artista tiene la capacidad para interpretar y poner en marcha diferentes mecanismos que ayuden a comprender esos dispositivos de poder de los que hablábamos antes, pudiendo ofrecer al usuario, las claves para poder utilizar estas herramientas y plataformas desde una perspectiva más consciente.

Internet se entiende así como un dispositivo, como hemos visto, pero a su vez, se trata también de un contexto, ya que en ella se dan una serie de circunstancias que condicionan y dan lugar a esta exhibición de los sujetos.

Pero por último, Internet se concibe también como un medio, ya que permite transmitir a una multitud la expresión más íntima de nosotros mismos, de visiones particulares, de voces que quizá no hubiesen sido escuchadas en otros medios de comunicación, donde la lengua que se habla ya no es sólo escrita, más bien audiovisual, y la cual está económicamente marcada por grandes empresas que condicionan, sin a veces percatarnos, la manera en la que nos construimos.

1.4 Archivo, Plataformas y Creación Artística:

Hemos visto diferentes cuestiones sobre la construcción de la identidad, concretando hacia el contexto de internet, lo que nos ha permitido enlazar con el fenómeno de exhibición, y todo ello, relacionado con la Web 2.0 y cómo la construcción de ésta, condiciona todo lo demás.

Estas cuestiones se encuentran imbricadas con la parte aplicada del proyecto, el cual resulta de un proceso de experimentación algo heterogéneo, marcado por diferentes conceptos y prácticas, que lo hacen difícil de situar en una línea temática o de actuación concreta.

Cerrando un poco más la parte conceptual, tenemos que hablar de un término que consideramos importante y que aparece, el de archivo, ya que en la práctica que desarrollamos se produce una forma de catalogación, ordenación, identificación y almacenamiento de contenidos, en nuestro caso, sonoros.

La naturaleza sonora del material con el que trabajamos, la vamos a analizar más adelante, ahora nos centraremos en ese concepto de archivo y en diferentes proyectos que trabajen con este concepto y utilicen plataformas online participativas, ya que, como veremos, todos esos contenidos sonoros, irán a parar a una plataforma igualmente.

El archivo es el núcleo central de diversas plataformas que conforman la Web (por no decir que la web misma es un gran archivo), formado por multitud de fragmentos de la vida cotidiana de diferentes sujetos. Este es el caso de Youtube, por ejemplo, y donde podemos ver ese sistema de ordenamiento, que comentábamos antes, el etiquetado o *taggin*.

El proyecto de Perry Bard, *Man With a Movie Camera: The Global remake*⁴¹ (2008), es un gran repositorio colectivo donde los usuarios contribuyen con multitud de videos, basados en la interpretación del guión original de la película *El hombre de la cámara* de Vertov (1929).



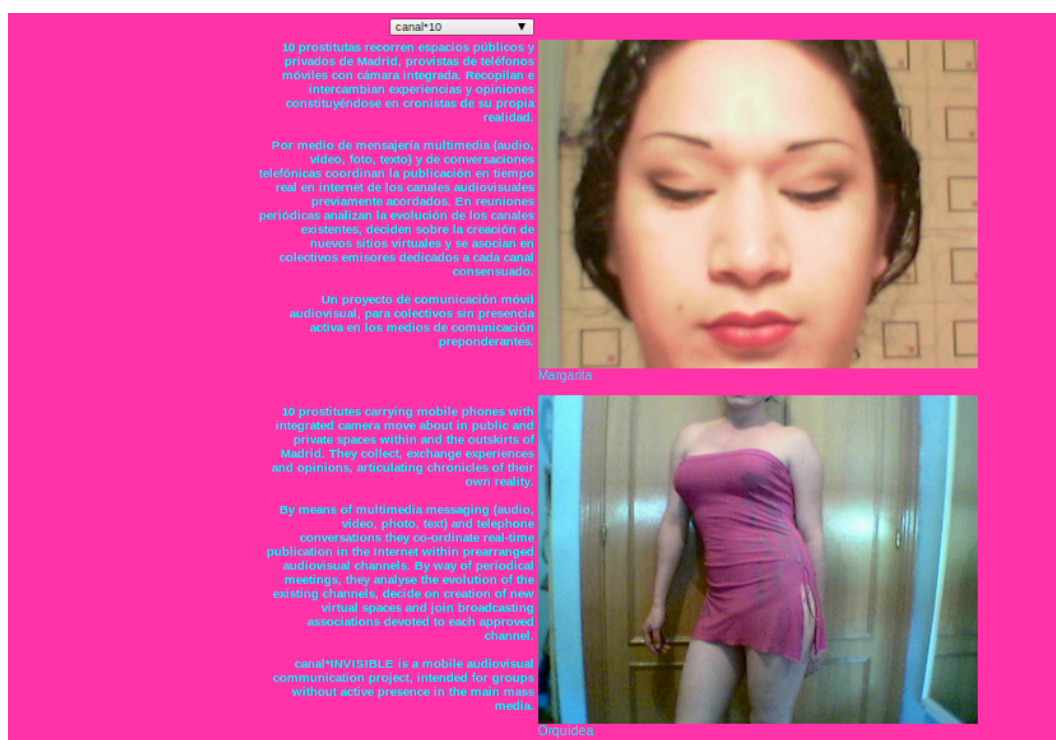
Web del proyecto *Man With a Movie Camera: The Global remake*

Dejando a un lado el contenido, nos interesa, de este trabajo, la estructura. Se trata de una plataforma en la que toda persona que desee contribuir con un vídeo o fotografía, lo puede hacer, conformando una obra abierta que va creciendo con el tiempo, basada en los materiales aportados por los usuarios, los cuales cumplen una serie de normas de identificación y estructura que se les propone.

Una de las consignas de Vertov, la cual abunda en los grandes repositorios como Youtube, es la de representar la vida « tal como es », la cual cogemos también como base para nuestro proyecto al registrar la cotidianidad, aunque en vez de utilizar la imagen, utilizamos el sonido.

41 Bard, Perry. 2008. « Man With a Movie Camera: The Global remake » [Consulta: Septiembre 9, 2012] <<http://dziga.perrybard.net/>>.

Otra cuestión relacionada con el proyecto tiene que ver con la generación de comunidades de expresión. Dentro de esta línea tomamos como ejemplo la plataforma *megafone.net*⁴² de Antoni Abad y Eugenio Tisselli. Un proyecto basado en la comunicación, a través del teléfono móvil, para colectivos que no tienen presencia dentro de los medios de comunicación hegemónicos, permitiéndoles documentar y publicar su cotidianeidad en una plataforma en Internet.



Antoni Abad y Eugenio Tisselli: *megafone.net* (2003).

Juan Martín Prada señala que considerar este tipo de proyecto dentro de la esfera del «arte» sólo tendría sentido si aceptamos entender la práctica artística como producción de una forma muy específica de «software social», como una actividad de diseño de plataformas de expresión colectiva para dar voz a otros, para hacer viable la autorrepresentación

42 Abad, Antoni y Tisselli, Eugenio. 2003. «Megafone.net» [plataforma on line] [Consulta: Septiembre 10, 2012] <<http://www.megafone.net/>>

digital y pública de determinados colectivos o grupos sociales, proporcionándoles la posibilidad de un canal de comunicación que los articule como colectivo de producción de discurso y representación; la práctica del arte como una actividad de generación de «comunidades de expresión»⁴³.

Otro ejemplo de plataforma participativa basada en el archivo, sería el proyecto *vlogyourface.com*⁴⁴, en el cual se invita a participar a través de una serie de pautas muy sencillas, donde lo que el usuario comparte son 60 segundos de grabación de su rostro. El proyecto no tiene un trasfondo tan crítico y consciente como el anterior pero sí que se fundamenta en ese deseo de alentar a la participación y formar parte de una comunidad que tanto se explota en esta época de internet.

Quizá lo interesante de este tipo de proyectos se halle en lo que comentábamos antes, el registrar la realidad, viendo la singularidad de cada individuo dentro de esa multitud interconectada.

43 Prada, Juan Martín. 2012. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal. P. 145.

44 Meerkat Media Collective. [plataforma on line] [Consulta: Septiembre 10, 2012] <<http://vlogyourface.com/>>

2. La Casa Amplificada. Experimentando con el sonido.

Sound is never a private affair.

Brandon LaBelle

Hemos visto, hasta ahora, la parte de desarrollo teórico, a la que ahora tenemos que añadirle diferentes cuestiones en relación con la parte aplicada del presente proyecto.

En primer lugar, hemos elegido el sonido como material con el que trabajar, ya que a raíz de la preponderancia que existe en la web de la imagen, tanto videográfica como fotográfica, empezamos a plantearnos qué pasaba con el sonido, ya que, de igual manera, estamos rodeados de dispositivos que pueden registrar sonoramente, y del mismo modo, el paisaje sonoro de un lugar, nos dice mucho sobre la identidad de éste.

La propuesta que planteamos es la exploración de la intimidad y la privacidad a través del sonido, entendiendo que no existe intimidad sonora, y que los paisajes sonoros de la casa, también, nos muestran los cambios que se están produciendo en el contexto actual, gracias a la inclusión de las tecnologías, concretamente, al uso contemporáneo de Internet, ya que se instala como una actividad cotidiana más. Además de

registrar y crear un archivo sonoro, éste ha sido volcado a una plataforma weblog, la cual, no sólo cumple la función de mostrar dicho archivo, sino que se plantea como un proyecto abierto, donde el usuario pueda, de igual manera, participar, acogiéndonos a esa lógica inclusiva y de creación amateur, de la que hablábamos anteriormente, así como a la creación de espacios que permitan dar voz.

Entendemos pues, que este proyecto no es un proyecto cerrado, ni inconcluso, sino que hemos empezado algo que se irá desarrollando en un futuro, y transformando según la participación y colaboración de todo aquel que quiera hacerlo.

2.1 Arte Sonoro y Paisaje Sonoro.

La acuñación del concepto de Arte Sonoro se data a partir de los años 60 y principios de los 70, aunque como toda nueva “categoría” dentro del arte, su establecimiento no coincide con las primeras prácticas que utilizaban el sonido como materia principal con la que experimentar. Así lo constata Manuel Rocha Iturbide cuando dice: *“ el arte sonoro es y seguirá siendo un campo amorfo, indefinido y propicio para acoger la creatividad que se genera en los campos alternativos a las bellas artes. La necesidad del sistema imperante por definir y encasillar la actividad artística seguirá produciendo desadaptados, outsiders, y creadores nómadas que tal vez nunca encuentren un hogar propio”*⁴⁵.

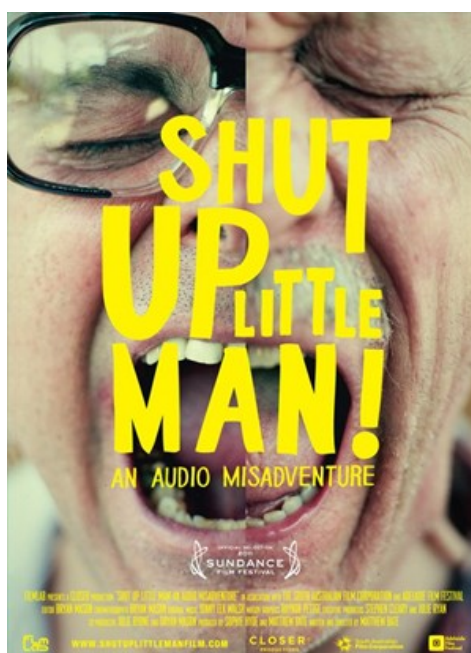
Para la práctica que desarrollamos, nos sentimos identificados con esta definición, ya que tomamos el sonido como vía de experimentación en torno al estudio de un fenómeno determinado, el cual se basa en la importancia de la visibilidad mediática para la construcción identitaria, temática en relación a la cual la cuestión y los aspectos sonoros se han omitido. Por otra parte, estos conceptos no han sido demasiado explorados dentro del ámbito del arte sonoro, no obstante , sí que podemos identificar diferentes prácticas que interrelacionan sonido y privacidad.

Robin Rimbaud, más conocido como Scanner, es un músico de arte electrónico el cual utiliza fragmentos de conversaciones telefónicas en

45 Rocha I., Manuel. 2004. «El Arte Sonoro. Hacia una nueva disciplina». [Texto on line] [Consulta: Septiembre 10, 2012],< <http://www.ccapitalia.net/reso/articulos/rocha/artesonoro.htm> >.

sus proyectos y en sus directos⁴⁶. Su nombre artístico viene dado porque utiliza un scanner para localizar tanto éstas conversaciones como fragmentos radiofónicos.

En relación con lo que decíamos de que no hay intimidad sonora, nos gustaría aclarar que no es que no exista, sino que el sonido tiene unas características específicas que hacen que sea inevitable el ser escuchado, más aún pensando, por ejemplo, en la manera en la que vivimos en las ciudades, donde las paredes suelen ser muy finas, y dejan filtrar las ondas sonoras del vecino y viceversa. En este sentido podemos destacar una serie de grabaciones de audio que se hicieron muy famosas llegándose a comercializar en 1992⁴⁷.



Cartel de la película realizada de *Shut up little man!*

46 Rimbaud, Robin. [Consulta: Septiembre 10, 2012], <<http://www.youtube.com/watch?v=EINjOix7NtI>>

47 Shut Up Little Man LLC. [Consulta: Septiembre 12, 2010] <<http://shutuplittleman.com/>>

Se trata de una serie de grabaciones realizadas por Eddie Lee y Mithcel D., que registraron la cotidianeidad de dos vecinos alcohólicos, Raymond y Peter, en las que aparecen todo tipo de discusiones, soliloquios borrachos, incluso puñetazos audibles. Lo sorprendente fue la gran popularidad que tuvieron estas grabaciones, algo que pone el punto de atención, en el hecho de que llevamos interiorizado ciertos mecanismos de auto-vigilancia, en la que el secreto o la vida ajena nos resulta especialmente interesante. Aunque en nuestro proyecto, el contenido registrado dista mucho de estas grabaciones, también jugamos con ese hecho, el de la escucha de los espacios privados, en los cuales, ya no sólo exhibimos nuestra intimidad conscientemente, sino que la de nuestros vecinos se filtra también.

En cierta manera, el trabajo que planteamos se acerca a la práctica antropológica sonora, al igual que tiene algunos puntos en común con la práctica artística vinculada al paisaje sonoro.

El sonido también cumple la función de identificador en una especie o grupo social, al igual que los adornos personales, en ambos casos se trata de símbolos que construimos como un rasgo de la mente moderna⁴⁸. Soundscape o Paisaje Sonoro más que conformarse como un concepto acuñado por Murray Schafer, se trata de una práctica vinculada a la ecología acústica y como respuesta a una serie de problemáticas que había detectado. El punto de partida de Schafer fue haberse dado cuenta de el dominio que tiene en la sociedad el sentido de la vista y descubrir que la habilidad de escuchar de los niños se estaba deteriorando.

Partiendo de la importancia de la escucha, la terminología de Schafer ayuda a expresar la idea de que el sonido de una localidad particular, al igual que la arquitectura local, sus costumbres y vestimenta, puede

48 VV.AA. 2005. *Espacios sonoros, tecnopolítica y vida cotidiana. Aproximaciones a una antropología sonora*. Barcelona: Orquesta del Caos. P. 8-9.

expresar la identidad de una comunidad, al punto de que los pueblos pueden reconocerse y distinguirse por sus paisajes sonoros⁴⁹.

Dentro de las diferentes investigaciones que se han llevado a cabo sobre el paisaje sonoro, detectamos que se entiende como un rasgo cultural, con el cual podemos entender la identidad de un grupo, etc, pero no se habla específicamente de el espacio íntimo y privado, de los paisajes sonoros que se dan en este espacio, sino que más bien los estudios se centran en su relación con la naturaleza o la ciudad. Aunque el mismo Shafer no hacía distinción respecto a esto: “Denomino soundscape (paisaje sonoro) al entorno acústico, y con este término me refiero al campo sonoro total, cualquiera que sea el lugar donde nos encontremos. Es una palabra derivada de landscape (paisaje); sin embargo, y a diferencia de aquella, no está estrictamente limitada a los lugares exteriores. El entorno que me rodea mientras escribo es un soundscape, un paisaje sonoro”.⁵⁰

En el proyecto que presentamos planteamos que si la casa se ha vuelto un lugar público-privado gracias a la conexión a internet, vemos que de la misma manera los paisajes sonoros cotidianos que se desarrollan en este lugar, también son importantes, nos dan las claves para identificar a una comunidad interconectada, y el registro y archivo de estos paisajes nos sirven para preservar ciertos sonidos que se están perdiendo, al igual que otros que están apareciendo, y que gracias a los paisajes sonoros de la casa, podemos ver la transformación que ésta sufre, reflejo de el cambio que se está produciendo en este contexto.

49 Kendall, Wrightson. «Una introducción a la Ecología Acústica»[Texto on line]. [traducción de Juan-Gil] [Consulta: Septiembre 9, 2012] <<http://www.escoitar.org/Una-introduccion-a-la-Ecologia>>.

50 Shafer, Murray. 1992. « Hacia una educación sonora».[Consulta: Septiembre 10, 2012]< <http://www.archivosonoro.org/documentos/?Documentos:Definiciones>>

El espacio obtiene, en nuestro proyecto, un lugar importante, ya que como cuenta Noel García López, un espacio está lleno de todo aquello que lo compone y que le sucede, de una u otra manera, y va curvando sus sentidos, que son etéreos y distraídos, y no paran de moverse. El sonido es el registro inmediato y continuo de los movimientos del espacio, nos cuenta cosas acerca de sus objetos y sus habitantes, de sus continuidades y acontecimientos. Nos sitúa, creando lejanías y certezas. Cada instante sonoro es una especie de escritura y lectura de lo que sucede, de las características del entorno y de la posición del oyente en el entorno.⁵¹

Cuando hablamos de la web 2.0 señalamos que ésta no está construida neutralmente y que puestos a analizarla, resultaba ser un dispositivo de poder. Además, dejamos entrever que existía una relación entre la configuración tecnopolítica de la web y la predominancia de contenidos visuales, antes que sonoros.

Vemos claro que esa inclusión de la tecnología ha influido enormemente en la manera con la que nos relacionamos con el mundo y que el uso de la tecnología, además, se ha visto como un medio con el que alcanzar un fin.

51 García López, Noel. 2005. *Alarmas y sirenas: sonotopías de la conmoción cotidiana*. Texto dentro del catálogo *Espacios sonoros, tecnopolítica y vida cotidiana: Aproximaciones a una antropología sonora*. Barcelona: Orquesta del Caos. P.14, 16.

Peter Sloterdijk⁵² critica el excesivo protagonismo que han tenido e las ciencias sociales las tecnologías de la visión. Según el, el individuo moderno (como mostró Foucault), es el resultado de las tecnologías políticas de supervisión, las disciplinas, pero hay más también otro tipo de antropotecnias igual de importantes que no han sido suficientemente estudiadas.

Para Sloterdijk, lo más característico de un grupo social es su paisaje sonoro. Formar parte de una comunidad es establecer un vínculo acústico específico con los otros. De hecho, estar como en casa, con los tuyos, en familia, es esencialmente participar de una determinada sonosfera.

52 Sloterdijk, Peter. 2000. «El hombre operable. Notas sobre el estado ético de la tecnología génica» Hochschule für Gestaltung, Karlsruhe, Alemania [Texto on line] <http://www.petersloterdijk.net/international/texts/es_texts/es_texts_hombre%20operable.html. > citado por López Gómez, Daniel. 2005. *Espacios sonoros, tecnopolítica y vida cotidiana. Aproximaciones a una antropología sonora*. Barcelona: Orquesta del Caos. P. 35

2.2 Registrando la sonosfera cotidiana:

El punto de partida del proyecto práctico surgió a raíz de haber estudiado conceptos y elementos vinculados al arte sonoro en relación con una asignatura del mismo título impartida en el Máster de Artes Visuales y Multimedia, tras haber realizado diferentes búsquedas sobre cómo podríamos abordar el tema, nos dimos cuenta de que existía un vacío, dentro de la práctica artística, respecto a la exploración de la intimidad-privacidad⁵³, con el sonido, por lo que ya que estábamos abordando un tema, hasta ahora desconocido para nosotros. El sonido nos proporcionaba una vía de experimentación bastante flexible y con la que nos sentíamos cómodos a la hora de lanzar preguntas.

Otra de las motivaciones fue ver que los usuarios que desarrollan estas prácticas de exhibición, tenían bastante interiorizado el manejo de los dispositivos de captación de imagen, y que de una forma casi natural, ante una cámara fotográfica o videográfica, todos hemos desarrollado una especie de control sobre la representación que queremos que se registre, es decir, estamos predispuestos a ser captados ante una cámara además de que tenemos diferentes herramientas con las que retocar esa imagen si no nos convence.

Otra cuestión respecto a la motivación fue descubrir hace unos años, cuando realizábamos un proyecto para la licenciatura en el cual utilizamos diversas grabaciones de la cotidianidad de un familiar, el interés que mostraban las personas hacia el sonido, ignorando completamente el vídeo que lo acompañaba. Aquí nos dimos cuenta de que el sonido resultaba un material muy interesante con el que trabajar, y que debido a la gran cantidad de contenidos audiovisuales a la que estamos acostumbrados, nuestra atención se mantenía más tiempo, si se trataba

53 Entendemos que estos dos conceptos no son lo mismo, pero sí que están relacionados y se retroalimentan.

de algo sonoro más que visual.

Con el sonido, la intimidad es algo que se nos escapa de nuestro control, ya que, para empezar, si hablamos de intimidad sonora, podemos ver que ésta prácticamente no existe. En las ciudades sobre todo, vivimos en edificios donde el sonido se filtra por todos lados, y cuando alguien registra nuestra voz, si no estamos acostumbrados a este ejercicio, existe un sentimiento de extrañamiento con la voz escuchada desde fuera, no nos reconocemos.

Por otro lado, el hecho de que en cierta manera tengamos el control de la representación ante una cámara, nos llevó a pensar que toda imagen que captásemos, nos podría llevar a repetir los usos que se hacen de la web. Decidimos que utilizar el sonido, como vía de exploración, nos llevaría a captar algo más real y menos construido, y que quizá podríamos buscar otros modos de exploración y construcción alejados de repetir ciertos estereotipos.

Casi de un modo lúdico, empezamos a registrar diferentes acciones cotidianas y a colocar la grabadora en diferentes lugares de la casa. Partimos de la idea de que si estábamos hablando de la exhibición de la intimidad, lo más íntimo que podríamos compartir eran esos momentos que pasamos en soledad, dentro de el espacio seguro y privado de nuestra casa, en el cual nos relajamos y nos despojamos de las diferentes máscaras que adoptamos ante las situaciones del día a día, dejarnos ser escuchados.

En este aspecto, y como apuntamos capítulos atrás, entendemos que el paisaje sonoro cotidiano pertenece a lo íntimo, por la dimensión implícita que tiene el sonido, cuando es escuchado por parte del oyente. A su vez, cuando hablamos de lo privado, nos referimos al espacio donde se producen estos paisajes, es decir, a los diferentes espacios de la casa

que nos han servido, de igual manera, para clasificar estos archivos sonoros.

Otra de las cuestiones que queríamos plantear, es sí la sonosfera de una persona, tiene alguna relación con la identidad, su construcción, y de qué manera.

Al escuchar las grabaciones observamos que el sonido está fuertemente ligado a la emoción, y el sonido de las realizadas en la intimidad de nuestra habitación, si por una parte hacía saltar los resortes de la memoria, por otra, producía un hecho que resultaba paradójico ya que el espacio-tiempo de la escucha se solapaba con el pasado en una especie de presente continuo, produciendo una extraña sensación, casi como si la posibilidad de ponerse en la piel de otra persona resultara factible.

“ Si por identidad podemos entender el conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que los caracteriza frente a los demás, y la conciencia que una persona tiene de ser ella misma y distinta a los demás, los sonidos producidos por este individuo o esta colectividad, así como la consciencia de estos sonidos, puede y debería conformar esa identidad sonora”.⁵⁴

Además, aparte de registrar el sonido ligado a un espacio, el eje central de las grabaciones es el individuo, por lo que de una manera u otra, al ser partícipe, a través de la escucha, de las acciones cotidianas y de la intimidad de ese individuo, se produce un estado de identificación y la sensación de conocer a esa persona que está inmersa en el paisaje sonoro cotidiano.

54 Sánchez, L. 2009. «Soinumapa.net: Paisaje Sonoro y construcción de identidad. México: Foro mundial de ecología acústica.» [Texto on line] [Consulta: Septiembre 9, 2012], <<http://www.archivosonoro.org/documentos/?Documentos:Definiciones>> P. 65.

A su vez, no solamente nos registramos nosotros, sino que, se pidió colaboración a diferentes personas para que se llevaran la grabadora a sus casas.

Para ello facilitamos una grabadora de sonido con una tarjeta de memoria de 16 gigas de almacenamiento, y pilas suficientes para mantener la grabadora, durante un día entero, en funcionamiento.

Para el registro se les dio algunas pautas a todos aquellos que se ofrecieron para ser grabados:

- Se les pidió que apuntasen en un papel las diferentes actividades que realizaban durante el día. Esto era más una estrategia para clasificar los archivos registrados, y porque, en un principio, barajamos la posibilidad de realizar la ordenación, en vez de por los espacios de la casa, por diferentes sujetos.
- Para evitar ruidos en la grabación, se pedía colocar la grabadora en sitios fijos, aunque cuando se desplazaban, la grabadora también se movía de lugar.
- Si en algún momento, se sentían incómodos y cortaban la grabación, debían decir por qué.

El registro, se hizo de modo continuo como estrategia, porque advertimos que al principio, la presencia de la grabadora, podría condicionar el sonido que el usuario decidía que iba a emitir. Al producirse dicho registro durante un periodo de tiempo tan elevado, llegaba un momento que la presencia de la grabadora pasaba desapercibida, pudiendo fonografiar⁵⁵ un paisaje sonoro más fiel a lo que es la cotidianeidad del individuo.

55 Consiste en capturar un momento de conciencia, o sea una ideo escena que nos ha parecido sobresaliente con el fin de volver a encontrarla y recrearla. Se trata entonces de fotografiar el sonido para poder relacionarnos de una manera más íntima con la realidad. (Moles, 1999). Citado en: Rocha, M. 2009. Estructura y percepción psicoacústica del paisaje sonoro electroacústico. México: Foro mundial de ecología acústica.



Documentación Fotográfica del registro.



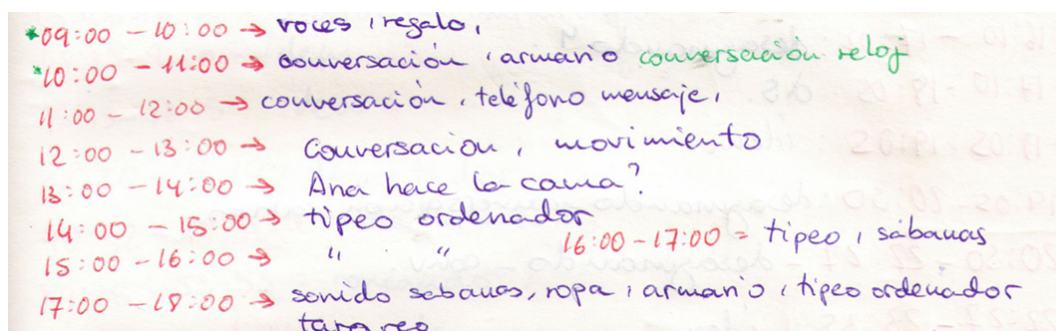
Documentación Fotográfica del registro.



Documentación Fotográfica del registro.

2.3 Escucha, edición y clasificación:

Una vez obtenidas las diferentes grabaciones, nos encontramos un problema, para la optimización del tiempo, se hacía prácticamente imposible escuchar 24 horas de grabación por persona, además de el hecho de que nos vimos con 100 Gigas de sonido.



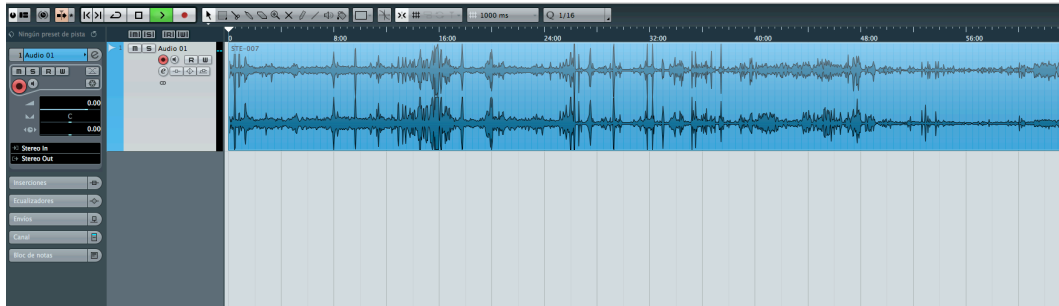
*Fragmento de las notas del cuaderno*⁵⁶

Para agilizar el trabajo, como el archivo iba a ir a una plataforma web, empezamos a pensar en cual era la mejor manera de poder clasificar los diferentes archivos de sonido, decidiendo dividirlos por categorías que remitían a los diferentes espacios que componen una casa. Además, esta estrategia de clasificación remite al anterior trabajo citado de Tina La Porta, de la misma manera que ella separaba las diferentes cámaras colocadas en la casa, por habitaciones, nosotros decidimos hacer una relectura a través del sonido, ya que como hemos visto, la escucha está ligada también a la vigilancia.

⁵⁶ Se adjunta una imagen en el anexo.

Además, al clasificar los sonidos por categorías, y hacer que el usuario que quiera participar los etiquete con éstas, nos permite tener una manera de realizar un rastreo de archivos para el blog.

Por otro lado, el proceso de edición del sonido es mínimo. Para la edición utilizamos un programa específico de edición de sonido, en nuestro caso, hemos utilizado dos, Cubase LE y Audacity, por el simple hecho de que nos hemos ido amoldando a los recursos de los que disponíamos, y por ejemplo, a la hora de exportar los archivos en formato mp3, no disponíamos de una licencia que nos permitiese hacer esto con el Cubase por lo que para exportar en este formato, lo hacíamos con Audacity. Seleccionamos extractos de poco más de un minuto, los cuales, apenas se han modificando, conservando un aspecto purista respecto al concepto de paisaje sonoro que nos interesa. Aunque consideramos que el hecho de seleccionar un extracto determinado es ya algo que condiciona bastante, pero, al igual que para el análisis, nos vimos incapacitados de escuchar todos los archivos de los que disponíamos, en usuario que entre en el blog, de igual manera, no iba a escucharlo todo también. Aun así, sería realmente interesante poder los registros en bruto, pero esta cuestión creemos que no es el momento de abordarla, la dejamos para posibles proyectos futuros.



Editando sonido.

Seleccionamos aquellos fragmentos que a nivel sonoro, fuesen ricos, siguiendo los distintos criterios de descripción⁵⁷ que propone Murray Shafer.

En el Paisaje Sonoro cotidiano podemos distinguir tres niveles:

El fondo sonoro (Keynote), el cual rara vez se percibe de forma consciente, suele ser el ruido de las tuberías cuando se abre un grifo, una especie de zumbido que proviene del exterior, incluso a veces, este fondo sonoro suele ser la televisión o el hilo musical que nos ponemos cuando realizamos diferentes tareas en casa, el sonido del teclado del ordenador, etc.

La señal (foreground sound) suele ser un sonido cualquiera al que prestamos conscientemente atención, muchas veces los sonidos que componen ese fondo sonoro se convierten en señal, dependiendo de la atención que le prestemos, así, el agua hirviendo, se convierte en señal cuando estamos atentos a que se produzca.

Por último estaría la llamada huella sonora (Soundmark), descrita como el retintín de una comunidad. Es el sonido característico de un oficio o un sonido familiar al que prestamos atención. Dentro del espacio privado de la casa, casi toda la esfera sonora que encontramos, responde en mayor

57 Chion, Michel. 1999. *El Sonido*. Barcelona: Editorial Paidós. Págs. 29-30.

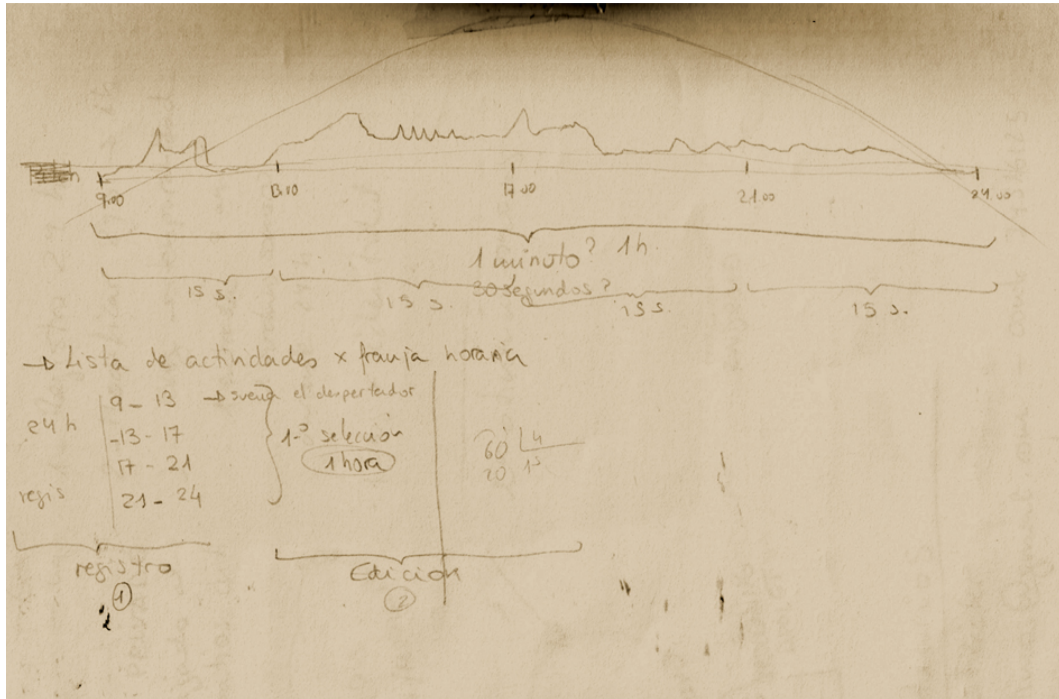
o menor medida, con esta huella sonora. El sonido de las tareas de limpieza, al fregar los platos, la lavadora, al cocinar, y también aquellos sonidos que quedan grabados en la mente, como el tintineo de la cucharilla al remover la leche con cacao, cuando eramos pequeños.

Además, como otra característica importante, dentro de la casa se amplifica más aún ese egocentrismo auditivo, es decir, el sentimiento de estar en el centro de los ruidos. Este sentimiento lo refleja, en algunos de sus textos, Kafka⁵⁸.

Michel Chion explica para: “Kafka, la oreja es receptáculo, recipiente, bolsa de sonidos. El sujeto escucha dentro de sí los sonidos que se vierten sobre él, todo lo que oye desde su habitación en casa de sus padres, la charla de sus hermanas, (...) con Kafka, todos los sonidos remiten al interior de la casa humana, ninguno se abre hacia afuera, hacia la naturaleza o hacia otros que no sean los familiares más próximos. El sujeto como un embudo donde se vierte, en la oreja, todo el universo sonoro⁵⁹.”

58 En Grosser Läm, en castellano, Mucho Ruido.

59 Chion, Michel. 1999. *El Sonido*. Barcelona: Editorial Paidós. P. 34.



Dibujo previo.

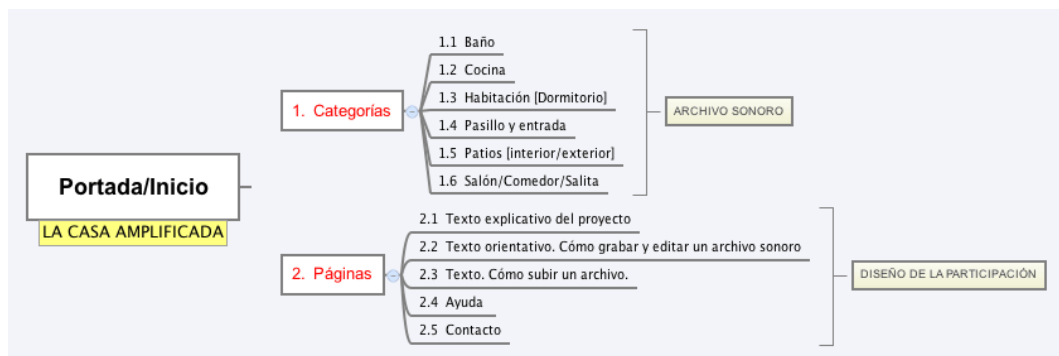
Además, ya que estábamos hablando de este cambio de contexto que se está produciendo, identificamos también cambios en el paisaje sonoro, buscando esos elementos que hace años pudiesen ser inusuales en los diferentes espacios, como por ejemplo, el sonido del *típeo* del ordenador, en el dormitorio, pudiendo escuchar ese cuarto conectado, como lo denominaba Remedios Zafra.

2.4 Creación de la plataforma-blog y diseño:

A lo largo del proceso que hemos llevado a cabo, se han barajado diferentes formas para mostrar el proyecto, puesto que el objeto de análisis se enmarca dentro del contexto de la Web, decidimos volcar, a modo de archivo, todo el contenido en ésta.

Como el objetivo es darle prioridad a los archivos sonoros, se ha elegido un tema sencillo, prescindiendo lo máximo posible de imágenes, los contenidos que hemos introducido son:

- ◆ Imagen representativa (logotipo).
- ◆ Páginas: texto explicativo del proyecto, texto de cómo realizar una grabación y texto de cómo subir un archivo.
- ◆ Categorías: que ordenan los diferentes archivos de sonido.



Si hablamos de recursos, en cuanto a los técnicos no contábamos con ningún tipo de conocimiento sobre diseño web ni habíamos trabajado antes en un formato parecido. La forma más sencilla fue realizar la plataforma en formato blog. Para ello, decidimos utilizar wordpress por ser una plataforma bajo una licencia GNU (General Public License)⁶⁰ y buscar un tema (plantilla) que nos permitiese ajustarnos a la idea previa de ordenación de la información que íbamos a incluir. Además, gracias a que el usuario puede desarrollar y contribuir a mejorar este proyecto, encontramos diferentes soluciones útiles para la organización y diseño del blog. Más adelante explicaré algunas opciones de uso de plugins que barajamos para desarrollar la forma de hacer participativo el blog.

Otra cuestión importante es el presupuesto del que partíamos para realizar el proyecto, el cual era mínimo. Si íbamos a crear una plataforma participativa, teníamos que tener en cuenta el alojamiento de los archivos a través de el contrato de un Hosting. Si los archivos sonoros fuesen alojados en el host (self-hosted) supondría un gasto económico elevado e inviable. La opción más viable fue contratar un Hosting básico y usar otras plataformas que ofrecen un almacenamiento gratis, como soundcloud⁶¹ y archive.org⁶². Principalmente, nosotros utilizamos archive.org, ya que soundcloud, en su versión gratuita, tiene un límite de tiempo en los archivos que se almacenan, pero para la participación dejamos esa opción a elección del usuario.

Archive.org nos pareció la mejor opción por diferentes razones: no hay límite en el tamaño de los archivos que se suben, es libre y gratuita, además contribuimos, en su proyecto, al utilizarla, los archivos que

60 [Consulta: Septiembre 10, 2012] <<http://wordpress.org/about/gpl/>>

61 [Consulta: Septiembre 10, 2012]<<http://soundcloud.com/>>

62 [Consulta: Septiembre 10, 2012]<<http://archive.org/>>

compartimos quedan libres para su uso, tiene un sistema para incrustar el reproductor de sonido directamente en wordpress, y al poder clasificar con etiquetas los archivos, podemos realizar de igual manera, a través de las etiquetas o categorías que concretamos para nuestro proyecto, una búsqueda de archivos de otros usuarios.

La elección de crear como proyecto una plataforma blog, a parte de lo que se comentó antes sobre la relación con el objeto de estudio y el contexto que estamos investigando, es además el de la creación de un archivo⁶³ sonoro que vaya creciendo gracias a la participación del usuario acogiéndonos a esa lógica inclusiva característica de la web en la cual, el usuario es, igualmente, el productor de contenidos.

Para ello, aparte de organizar los archivos por categorías, se han tenido que diseñar diferentes textos para guiar al usuario que quiera participar. Los textos se han hecho lo más breves posibles y están orientados hacia un público que no esté familiarizado con el registro y edición sonora, así como se les ha dado las pautas de cómo subir un archivo al blog.

Para facilitar la gestión se han creado dos cuentas de correo electrónico, una dirigida a las dudas y sugerencias, y otra para recibir los archivos de sonido.

Esta última se hizo así porque en un principio se planteó usar un plugin llamado postie, el cual automatiza las publicaciones del blog, permitiendo automatizar la publicación de un post a través del correo. Esta opción resulta interesante si se esperase una participación masiva, en la que la gestión por nuestra parte fuese imposible por la cantidad y no requiriese ningún tipo de supervisión.

63 Ver capítulo 1.4

Al final, de momento, se ha decidido no utilizar el plugin porque entendemos que la plataforma creada es un prototipo que se mejorará en un futuro cercano. El motivo también se daba porque la plantilla elegida para el blog permite diferentes tipos de publicación, teniendo una específica para sonido, con la que nos hemos encontrado algún problema que otro, ya que para el correcto funcionamiento del reproductor de audio, en los diferentes navegadores y sistemas operativos, sobre todo si se utiliza linux, habría que añadir dos tipos de archivo de sonido (mp3 y ogg). Esto tiene como consecuencia que el usuario debería crear dos archivos, dificultad que seguro que disminuiría la posible participación. Además el plugin postie, por defecto, publicaba en un formato estándar, y nos interesaba publicar, por cuestiones de diseño, en el formato de audio predeterminado.

Aun así hemos decidido utilizar, de momento, el estándar, ya que tanto archive.org como soundcloud, nos permiten incrustar sus propios reproductores de audio.

Además, como he comentado antes, otra cuestión que hemos tenido cuenta es la de dar prioridad al contenido sonoro. Se ha optado por el mínimo contenido gráfico, solamente hemos creado el logotipo y en el caso de que sea necesario incluir algún tipo de imagen, cuestión que barajamos para un futuro⁶⁴, hemos optado por la utilización de símbolos (señalética), ya que la utilización de algún tipo de imagen, pensamos que distraería al usuario de lo que realmente nos importa, y es el contenido sonoro.

64 Ya que, aunque nosotros planteamos un paisaje sonoro purista, no descartamos que el usuario realice una edición más profunda de sus paisajes sonoros, por lo que en este caso, a parte de realizar la clasificación por espacios, se señalaría con diferentes etiquetas los paisajes sonoros más puros de los más abstractos.

En cuanto al diseño del blog, lo hemos realizado a partir de una plantilla predeterminada, realizamos un diseño previo para ver cómo íbamos a ordenar el contenido:



El proyecto se puede encontrar en la siguiente dirección: <http://sonidoseximos.es/>.

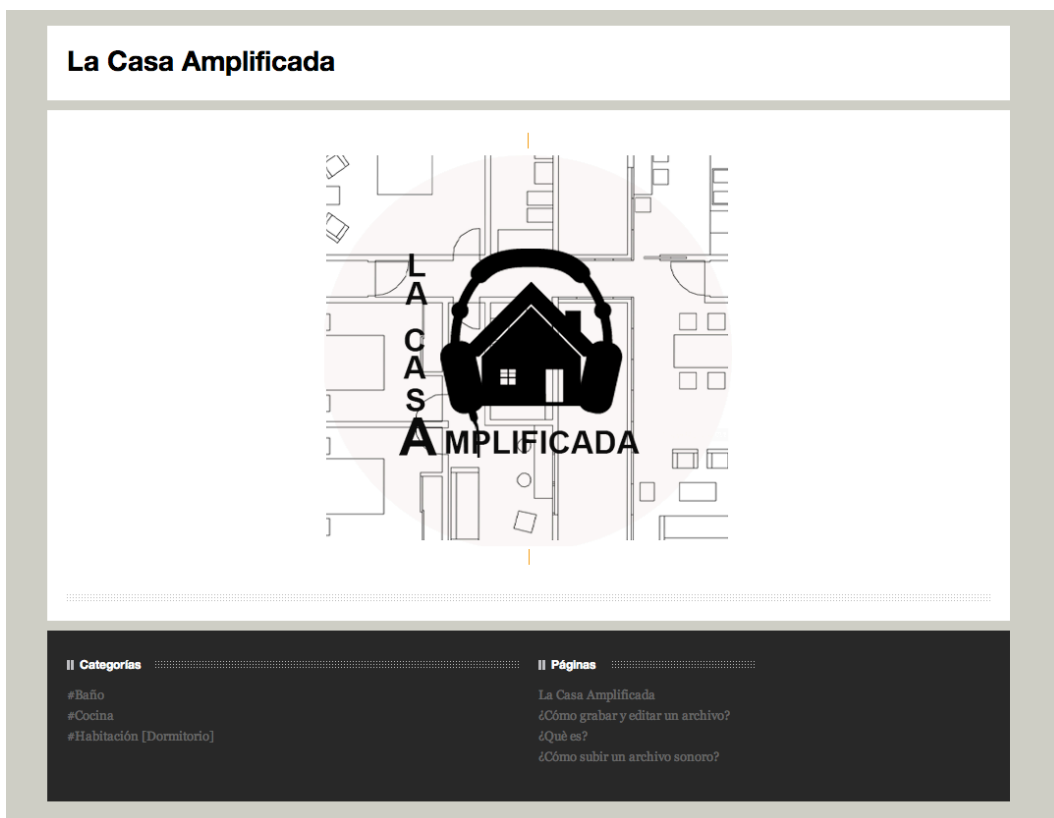


Imagen de la página principal del blog

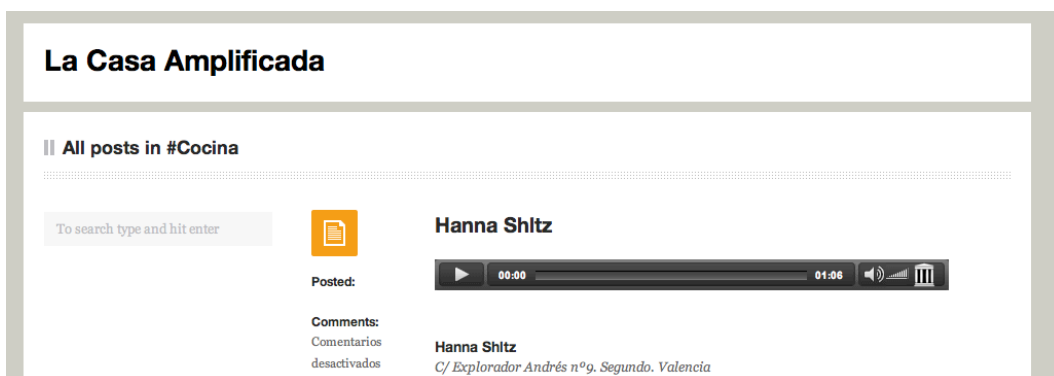


Imagen de un post.

Finalmente, basándonos en este tipo de navegación, amoldamos la idea a la plantilla que elegimos, pero se plantea en un futuro realizar una serie de mejoras y realizar nosotros nuestro propio diseño.

2.5 Primeros pasos hacia las prácticas locativas:

*Ese énfasis desmedido por el lugar geográfico que ocupa el artista en el mundo a cada momento no deja de evocar otra cuestión de mucho mayor interés: su situación ética, el posicionamiento (no espacial sino político) del artista respecto a un mundo de eficacísimos dispositivos de control en red.*⁶⁵

Juan Martín Prada.

Reflexionando sobre este fenómeno de exhibición y el cada vez mayor uso de la conexión móvil, hemos querido desarrollar un poquito más el contenido del proyecto y explorar las prácticas locativas, como complemento. Además, al hacer esto, evidenciamos, por un lado, un aspecto de la web vinculado al concepto de vigilancia, el cual surge por el uso del GPS y su introducción en la actividad cotidiana y, por otro, a un hecho que siempre nos ha acompañado, y es el de la curiosidad por el secreto del otro, de lo oculto, que fomenta más aún estas prácticas exhibicionistas.

Entendemos que, por restricciones temporales, esta fase queda en desarrollo, pero que será la continuación de este proyecto en un futuro próximo. De hecho, aunque el concepto de locative media es un término emergente, existen un gran número de prácticas artísticas que giran en torno a él.

⁶⁵ Prada, Juan Martín. 2012. *Prácticas Artísticas e Internet en la época de las Redes Sociales*. Madrid: Ediciones Akal. P.226

Los medios locativos aspirarían a crear un contexto para explorar modelos nuevos y antiguos de comunicación, comunidad e intercambio⁶⁶. Además, las prácticas vinculadas a este concepto, estarían marcadas por la reflexión sobre el espacio físico, muchas veces expandiéndolo con capas de datos virtuales, tratando de reconfigurar puntualmente los contextos físicos⁶⁷, espaciales, de la comunicación y de las interacciones sociales.

La idea es que el usuario recibe diferente tipos de datos, tanto de otros usuarios, como de objetos y edificios, dependiendo de la proximidad con éstos. Hoy en día el uso de dispositivos móviles ha catapultado este aspecto, aunque la mayoría de las veces, igual que hablábamos del uso comercial de la Web, las empresas de publicidad, utilizan también estas estrategias.

De los diferentes proyectos que se están y han realizado, vamos a destacar algunos que, o bien por la estrategia utilizada, o por el contenido de la información que se trabaja, poseen una relación con nuestro proyecto.

La artista canadiense Janet Cardiff utiliza el sonido para crear sus famosos *Audio Walks*⁶⁸ (1999). Normalmente utiliza unos micrófonos binaurales para grabar los recorridos, para luego superponer diversas narraciones, efectos sonoros y órdenes en las grabaciones. A los participantes de sus obras se les facilita unos auriculares y un reproductor (walkman o cd player) para recrear la experiencia, donde la artista hace de compañera invisible guiándonos en sus paseos. Lo interesante de su

66 San Cornelio, Gemma. 2010, comp. *Exploraciones creativas. Prácticas artísticas y culturales en los nuevos medios*. Barcelona: Editorial UOC. P. 148

67 Prada, Juan Martín. 2012. *Prácticas Artísticas e Internet en la época de las Redes Sociales*. Madrid: Ediciones Akal. . P. 215

68 Cardiff, Janet. 1999. «Audio Walks»[Consulta:Septiembre 10, 2012] <<http://www.cardiffmiller.com/artworks/walks/index.html>>

proyecto es la sensación que producen ciertas grabaciones en las que el usuario experimenta una sensación de acoplamiento de dos dimensiones temporales superpuestas, tal como anteriormente comentábamos cuando hablábamos del proceso de escucha que habíamos realizado, en la que experimentábamos una sensación de presente continuo.

Theodore Watson, en *Audio Space*⁶⁹ (2005) explora la auralidad de un espacio, en tres dimensiones, dentro de una galería. El usuario puede equiparse con unos auriculares y explorar el espacio en busca de diferentes mensajes, que otros usuarios antes, han dejado y dejar los suyos propios. Mas allá de las consideraciones respecto a el diseño y fabricación de la interfaz, nos interesa la posición que toma el espectador respecto la obra, y la interacción que se genera, ya que deviene en una forma de percepción del espacio muy emocional y corpórea.

Eva y Franco Mattes, exploraron este aspecto de los medios locativos en relación al concepto de vigilancia. En *Vopos*⁷⁰ (2002), durante un año llevaron encima un transmisor GPS, el cual enviaba sus datos de localización a un espacio web, donde el usuario podía tener localizados a los artistas

Dentro del desarrollo del proyecto, en Enero de 2002, pusieron su teléfono móvil a disposición del público, el cual podía acceder en tiempo real a las conversaciones en la web, los archivos, a su vez, fueron manipulados para finalmente componer una canción titulada *What's this noise?*.

Esta pieza nos remite a otro artista que comentamos antes, Scanner, el cual utilizaba conversaciones telefónicas en sus composiciones y directos.

69 Watson, Theodore. 2005 «Audio Space»[Consulta:Septiembre 10, 2012]<http://www.theowatson.com/site_docs/work.php?id=15>.

70 Mattes, Eva y Franco. 2002. «Vopos»[Consulta:Septiembre 10, 2012] <<http://web.archive.org/web/20110127184441/http://www.0100101110101101.org/home/vopos/concept.html>>.

Aunque exploran, como ya he dicho, el concepto de vigilancia, este aspecto no es el que nos interesa relacionar con nuestro proyecto, sino el hecho de exponerse de una manera consciente.

INTRO
 ▶ CONCEPT
 MAP
 SOUND
 MEDIA COVERAGE
 CREDITS

A Self-surveillance System for Complete Digital Transparency

The telephone, satellites and the Internet: Vopos exploits and merges three kinds of net. Eva and Franco Mattes, internationally known as 0100101110101101.ORG, are the cell under control. For an entire year they have been wearing a GPS transmitter, sending their co-ordinates to their website. A software drew their exact position on a digital geographic map, establishing a path that traced all the movements of the nomadic couple. Over one year the performance will touch cities all over Europe and the US, including Valencia, Torino, New York, Courmayeur, Karlsruhe, Barcelona, Linz and Amsterdam, just to name a few.

Global Positioning System

The Global Positioning System (or GPS) is a collection of satellites owned by the U.S. Government. GPS receivers on the earth's surface listen in on the information received from satellites and, from that, determine the precise location of the receiver, as well as how fast and in what direction it is moving. Some GPS receivers have been integrated into mobile radios, cellular phones and mobile data terminals. In the next future they will probably be installed on each vehicle and miniaturized to the point of being wearable.






Vopos


Vopos represents the second stage of a wider project, *Glasnost*, started on 2000, that consists on monitoring and making public, in real time, the biggest quantity of data concerning an individual in the actual society. With the first stage, *Life Sharing*, active from 2000 to 2003, the Matteses were giving every Internet user free 24-7 access to their computer: programs, system, desktop, archives, tools, ongoing projects and even private mail were all public. *Life Sharing* radically challenged the concept of intellectual property and explored the contradictions of privacy in the era of information technology.

The Matteses are trying to give an account of how vast amounts of personal information are moving into corporate hands, where they can be developed into electronic profiles of individuals and groups that are potentially far more detailed and intrusive than the files built up in the past by state police and security agencies. They reveal how ordinary citizens are losing control of the information about them that is available to anyone who can pay for it.

Sound

In January 2002 the Matteses put their own telephone under control for the entire month. All Internet users had real-time access to any phone conversation through the website. All the files have been manipulated by the experimental-music and art collective known as *Negativland*, by remixing and sampling the conversations. The result is the pop-song *What's this noise?*.

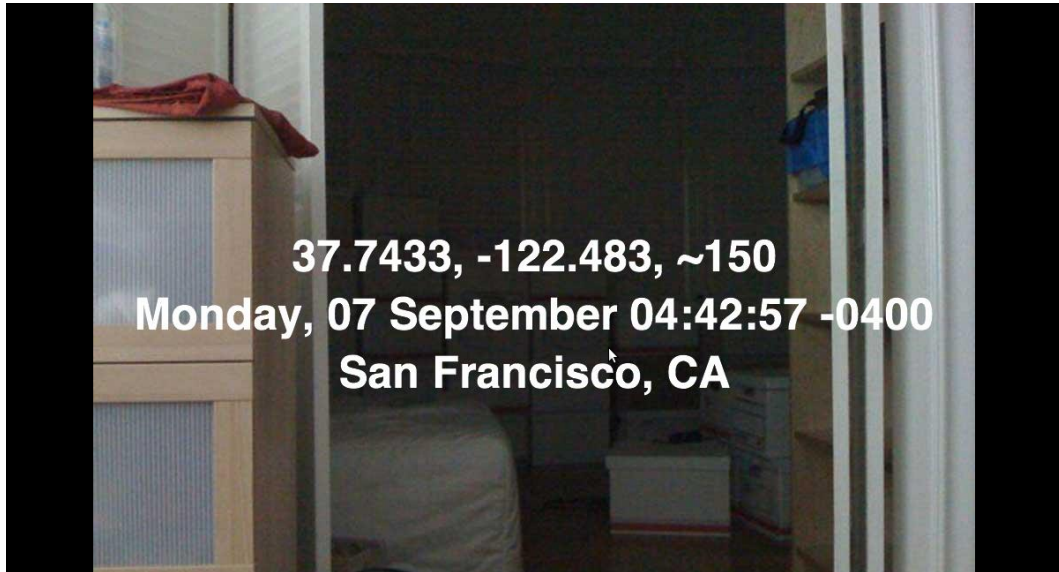


Captura de Pantalla. Vopos(2002). Eva y Franco Mattles.

En el proyecto que hemos desarrollado, las personas que han colaborado y las que lo hagan, de igual manera, realizan este proceso de exposición pública, no sólo por el hecho de registrarse, sino porque además, nos facilitan unos datos donde localizar las grabaciones, que son los que utilizaremos para localizar, en el espacio físico, las escuchas.

Más relacionado con el registro de la vida cotidiana, Hasan M. Elahi realiza un archivo de ésta que publica en la web del proyecto *Tracking Transience*⁷¹.

71 M. Elahi, Hasan [Consulta: Septiembre 10, 2012]< <http://trackingtransience.net/>>.



Captura de Pantalla: *Tracking Transcience*. Hassan M. Elahi

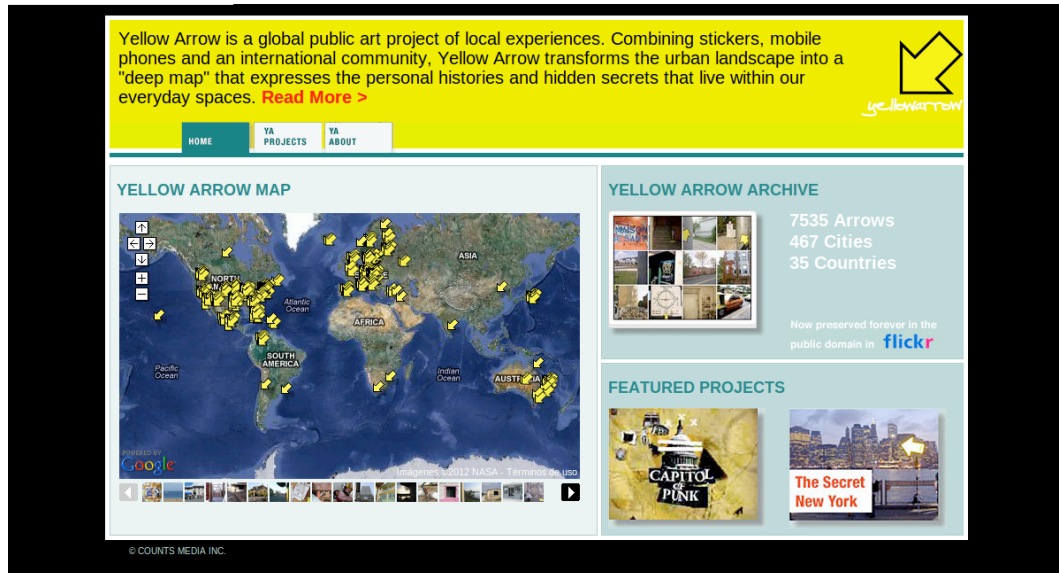
A pesar de la relación que ya hemos establecido valoramos que lo más interesante para nosotros es su relación al objeto de estudio de nuestro proyecto, el de la exhibición de la intimidad, pareciéndonos estas prácticas mucho más interesantes, ya que realmente, puestos a exponernos públicamente, registrar una cotidianeidad más real, nos hace ver la gran influencia y repetición de estereotipos que se desempeñan en la web.

Por último, tomamos de referencia el proyecto Yellow Arrow⁷²(2004) creado por Counts Media, Inc., el cual nos ha servido para pensar como podíamos vincular el trabajo que hemos desarrollado en la web y ver qué estrategias podríamos crear para expandirlo en el espacio físico.

En Yellow Arrow utilizan tanto teléfonos móviles, como mapas interactivos, para vincular diferentes historias contadas por los usuarios a los lugares de la ciudad que eligen los participantes. Se basan en la filosofía de que

72 Counts Media, Inc. 2004. «Yellow Arrow» [Consulta: Septiembre 10, 2012]<<http://yellowarrow.net/v3/>>.

cada lugar es diferente y atractivo, y que cada individuo experimenta el espacio desde una perspectiva única.



Captura de Pantalla: *Yellow Arrow*. Counts Media, Inc.

Además, tanto para marcar el espacio físico con el virtual (a través de mapas interactivos) utilizan una flecha amarilla.

En nuestro proyecto también pensamos que cada lugar es único y la importancia que tiene la experiencia del individuo en éstos, al compartirla, nos brinda una experiencia enriquecedora en el hecho de cómo experimentamos las cosas y las conocemos.

En un primer lugar, y como he comentado ya, pensamos en que la visualización del proyecto se iba a desarrollar a través de un mapa, hecho que nos permitía localizar los archivos sonoros.

El siguiente paso sería desarrollar una aplicación que nos permitiese, a través del teléfono móvil, poder escuchar esos archivos localizados, desde fuera, intuir, a través de la escucha, qué estaba pasando dentro.

Estuvimos barajando diferentes posibilidades de cómo podríamos desarrollar algo así, pero al final decidimos que nos resultaba más

interesante reapropiarnos de diferentes aplicaciones ya desarrolladas, las cuales acarrearán una carga, puesto que están hechas para determinados fines, casi siempre vinculados a objetivos comerciales y publicitarios.

El poder ser conscientes de este hecho y utilizar estas herramientas para nuestro interés, vinculándolas a una práctica artística, nos servía para evidenciar el hecho que advertía Remedios Zafra, de que estas herramientas no están construidas de manera neutral, pero podemos ser conscientes de la utilización que les damos.

El hecho de que ya no sólo nuestras casas estén conectadas, sino que, gracias a los dispositivos móviles, prácticamente estemos permanentemente conectados, es algo de lo que las prácticas artísticas se han hecho eco, como hemos visto en los ejemplos, éstas están inmersas en el contexto, hablando de él y analizándolo, de ahí la importancia de su desarrollo, ya que nos ayudan a comprender nosotros mismos, el mundo que nos rodea.

Volviendo al desarrollo práctico, emergieron dos posibilidades diferentes que nos debíamos plantear:

- La primera consistía en utilizar un servicio de creación de audioguías para poder crear diversas derivas sonoras de escucha.
- La segunda, era la utilización de códigos QR que enlazaran, a través de su lectura por parte de un dispositivo móvil con conexión a internet, al archivo que se alojaba en el blog.

Esta segunda opción, además, dado que planteábamos un proyecto ligado a la participación por parte de los usuarios, nos permitía, que estos mismos usuarios pudiesen interactuar con el espacio físico y colocar los códigos de sus paisajes sonoros cotidianos, vinculándolos a un lugar que les pareciese oportuno, al igual que la estrategia que se utiliza en el proyecto de *Yellow Arrow*.

La utilización de códigos QR es una práctica relativamente sencilla y que

poco a poco vemos que se va extendiendo.

Su creación es bastante fácil, disponemos de todo tipo de herramientas que generan los códigos instantáneamente. Una vez generado, el usuario sólo tendría que imprimírselo, preferiblemente en un papel adhesivo, y colocarlo en el lugar que le pareciese oportuno. Aun así, para hacerlo más llamativo, nos parece oportuno realizar una serie de diseños identificativos que contengan algo de información, realizamos una prueba para ver cómo funcionaría esto, pero como he comentado, esta fase está propuesta para su desarrollo en un futuro próximo.



Ejemplo del Diseño de la Marca.



Documentación de la prueba realizada.

Como esto es algo que vamos a desarrollar, de momento no descartamos ninguna de las dos opciones, las cuales nos parecen totalmente válidas, lo único, que a nivel conceptual, variaría ligeramente el contenido del proyecto. Por un lado, creemos que la primera opción nos llevaría a un proceso más subjetivo, en el que nos permitiría modificar y crear composiciones a partir de los registros, y que además nos permitiría recrear una deriva de lo privado. Por el otro lado, como hemos mencionado, la segunda opción sería relativamente más sencilla si quisiésemos una participación más masiva. Aunque pensamos, que probando las dos opciones, será la mejor forma de decidir cuál es la opción más viable.

CONCLUSIONES:

Las conclusiones que vamos a exponer a continuación no implican que el proyecto se haya cerrado. Más bien hemos comenzado una línea de trabajo apasionante con la que seguir indagando respecto al tema.

Partimos desde el total desconocimiento sobre el estado de la cuestión y nos arriesgamos a investigar el presente, con la dificultad de que a cada paso que dábamos, éste volvía a cambiar, surgían nuevas preguntas y se modificaban constantemente las respuestas que creíamos conseguir.

Aun así, cuando nos cuestionamos porqué los sujetos contemporáneos tendían hacia esa exhibición encontramos una vía acertada al pensar que este hecho tenía que ver con los mecanismos que entran en juego en la construcción de la identidad. Ahora, afirmamos que este fenómeno forma parte de cómo los sujetos se construyen y que somos plenamente conscientes de ello, aunque se corre el riesgo de repetir antiguos modelos y estereotipos, si no se es plenamente consciente del contexto en el que nos vemos sumergidos, y es que aun siendo conscientes de las posibilidades que existen en la red, ésta está profundamente marcada por los engranajes del capitalismo, al igual que casi todo lo que nos rodea.

Algunos de los objetivos de los que partimos, se han conseguido, ya que como he mencionado, ahora podemos afirmar que tenemos una visión general del estado de la cuestión que planteábamos.

Otros, se han ido convirtiendo, cada vez que indagábamos en el tema, en más y más preguntas, que con el distanciamiento, se irán resolviendo.

Además, pensamos que este proyecto puede servirle a otras personas, que como nosotros, quieran empezar a indagar sobre el tema, tanto si en un futuro próximo, los planteamientos que exponemos, hayan resultado acertados o fallidos.

En cuanto al desarrollo, creemos que aun nos queda un largo camino, el cual posiblemente proseguremos en una investigación más profunda. Hemos indagado sobre el fenómeno de la exhibición, pero hemos dejado abierto un desarrollo más profundo sobre la cuestión sonora por diversos motivos, entre ellos, la amplitud del propio objeto de estudio, los complejos índices de experimentalidad de los proyectos realizados en su base y la escasez de bibliografía respecto a la correlación entre sonido e intimidad.

En cuanto al desarrollo aplicado, estamos satisfechos, pero creemos que con un poco más de tiempo hubiésemos mejorado bastante algunos aspectos que hemos señalado, aún así, somos conscientes de que puede ser mejorado en algunos aspectos: hemos realizado un prototipo que vamos a ir desarrollando poco a poco, aun así creemos que el proceso ha supuesto un aprendizaje permanente.

También queremos añadir algo respecto a la práctica relacionado con el aspecto participativo que nos planteamos. No sabemos si éste tendrá cabida entre los usuarios, pero entendemos que las personas que han sido registradas a lo largo del proceso, ya estaban participando en él, y las otras que sabemos están interesadas en hacerlo, y están en ello, necesitarán un tiempo antes de incluir sus paisajes sonoros en la plataforma. Por otro lado, la creación de ésta, nos sirve, de igual forma, para seguir lanzando preguntas y analizar otras formas de construcción, a través del sonido, como la que nosotros proponemos.

En cuanto a la estrategia participativa, hay una parte que entendemos como especialmente importante, y es la difusión que se dará al proyecto, la cual consideramos que también está en proceso y que de igual forma, ensayaremos y profundizaremos en las estrategias de marketing vinculadas a la usabilidad que pretendemos conseguir.

Sabemos que esto no concluye aquí, y que durante el proceso, nos han ido surgiendo diversas prácticas que queríamos desarrollar, pero que no podíamos abordar, por lo que las retomaremos poco a poco.

Por último, en cuanto a la hipótesis de si la exhibición puede ser una estrategia para la creación artística, pensamos que sí, ya que hemos detectado diferentes prácticas donde el artista se expone conscientemente, pero que parte del punto de vista de éste si se hace desde una actitud más crítica o más vinculada a las opciones creativas que las cuestiones y los problemas derivados de la exhibición de la intimidad acarrearán en el mundo contemporáneo.

BIBLIOGRAFÍA:

- Chion, Michel. 1999. *El Sonido*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Houman, Soad, coor. 2011. *Extimitat: art, intimitat i tecnologia: [exposició] del 29 de gener a l'1 de maig de 2001*. Palma: Es Baluard Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma.
- Illouz, Eva. 2007. *Intimidades Congeladas. Las emociones en el capitalismo*. Madrid: Katz Editores.
- Kenneth J., Gergen. 2006. *El yo saturado. Dilemas de la identidad en el mundo contemporáneo*. Barcelona: Paidós .
- Light, Alan. 2007. *Sound Art. Beyond Music, Between Categories*. Nueva York: Rizzoli International Publications.
- Pardo, Jose L. 1996. *La Intimidad*. Valencia: Pre-Textos.
- Prada, Juan Martín. 2012. *Prácticas Artísticas e Internet en la época de las Redes Sociales*. Madrid: Ediciones Akal.
- Rikin, Jeremy. 2000. *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*. Barcelona: Paidós.
- Sádaba, Igor y Gordo, Ángel, comps. 2008. *Cultura digital y movimientos sociales*. Madrid: Catarata.
- San Cornelio, Gemma. 2008. *Arte e identidad en Internet*. Barcelona: Editorial UOC.
- San Cornelio, Gemma. 2010, comp. *Exploraciones creativas. Prácticas artísticas y culturales en los nuevos medios*. Barcelona: Editorial UOC.
- Sibilia, Paula. 2008. *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Turkle, Sherry. 1997. *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*. Barcelona: Editorial Paidós.

- VV.AA. 2005. *Espacios sonoros, tecnopolítica y vida cotidiana. Aproximaciones a una antropología sonora*. Barcelona: Orquesta del Caos.

RECURSOS ELECTRÓNICOS:

- Kendall Wrightson. «Una introducción a la Ecología Acústica»[Texto on line]. [traducción de Juan-Gil] [Consulta: Septiembre 9, 2012] <<http://www.escoitar.org/Una-introduccion-a-la-Ecologia>>.
- Meneses, Julio.2006. « Diez años de vida (cotidiana) en la pantalla: una relectura crítica de la propuesta de Sherry Turkle.» [Texto on line][Consulta: Agosto 18, 2012] <<http://www.uoc.edu/uocpapers/2/dt/esp/meneses.pdf> >.
- O'Really, Tim. 2006. «Qué es Web 2.0. Patrones del diseño y modelos de negocio para la siguiente generación del software». [Texto on line] [Consulta: 22/08/2012] <http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/DYC/SHI/seccion=1188&idioma=es_ES&id=2009100116300061&activo=4.do?elem=2146 >.
- Rocha I., Manuel.. 2004. «El Arte Sonoro. Hacia una nueva disciplina». [Texto on line] [Consulta: Septiembre 9, 2012], <<http://www.ccapitalia.net/reso/articulos/rocha/artesonoro.htm>>.
- Sánchez, L. 2009. «Soinumapa.net: Paisaje Sonoro y construcción de identidad. México: Foro mundial de ecología acústica.» [Texto on line] [Consulta: Septiembre 9, 2012],<<http://www.archivosonoro.org/documentos/?Documentos:Definiciones>> .

- Zafra, Remedios. 2004. « E-dentidades: Loading-Searching-Doing. (Cartografías del sujeto on line)» , [Texto on line] [Consulta: Septiembre 9, 2012] < www.2-red.net/edentidades/doc/Edentidades.pdf >.
- Zafra, Remedios. 2010. «Un cuarto propio conectado. Feminismo y creación desde la esfera público-privada». [Texto on line] [Consulta: 22/08/2012] < http://www.2-red.net/rzafra/text_rzafra10.pdf >.
- Zafra, Remedios. 2012. « Un Cuarto Propio Conectado» [Texto on line] [Consulta: Septiembre 10, 2012],<www.2-red.net/rzafra/text_rzafra10.pdf >.

TRABAJOS CITADOS:

- Abad, Antoni y Tisseli, Eugenio. 2003. «Megafone.net» [plataforma on line] [Consulta: Septiembre 10, 2012],<<http://www.megafone.net/>>.
- Bard, Perry. 2008. « Man With a Movie Camera: The Global remake» [Consulta: Septiembre 9, 2012] <<http://dziga.perrybard.net/>>.
- Cardiff, Janet.1999. «Audio Walks»[Consulta: Septiembre 10, 2012] <<http://www.cardiffmiller.com/artworks/walks/index.html>>
- Counts Media, Inc. 2004. « Yellow Arrow»[Consulta: Septiembre 10, 2012] <<http://yellowarrow.net/v3/> >.
- La Porta, Tina. 2011. « Voyeur_Web» [Consulta: Septiembre 9, 2012], <<http://artport.whitney.org/commissions/voyeurweb/>>.
- Lee, Eddie y D., Mithcel. «Shut up little man!»[Consulta: Septiembre 10, 2012]<<http://shutuplittleman.com/> >.

- M. Elahi, Hassan. « Tracking Transcience» [Consulta: Septiembre 10, 2012], <<http://trackingtranscience.net/>>.
- Mattes, Eva y Franco. 2002. « Vopos ». [Consulta: Septiembre 10, 2012], <<http://web.archive.org/web/20110127184441/http://www.0100101110101101.org/home/vopos/concept.html>>.
- Meerkat Media Collective. [plataforma on line] [Consulta: Septiembre 10, 2012] <<http://vlogyourface.com/>>.
- Rimbaud, Robin. [Consulta: Septiembre 10, 2012] < <http://www.scannerdot.com/scanner.shtml>>.
- Ringley, Jennifer. 2002. «Jennicam.org» [Consulta: Septiembre 9, 2012], <<http://web.archive.org/web/20030326070743/http://jennicam.org/>>.
- Romero, Intimidación 2011..«Robados» [Consulta: Septiembre 9, 2012], <<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.210911158973927.56489.100001651347088&type=3>>.
- Watson, Theodore. 2005. « Audio Space» [Consulta: Septiembre 10, 2012], <http://www.theowatson.com/site_docs/work.php?id=15>.

