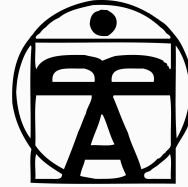


UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA  
FACULTAD DE BELLAS ARTES



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Proyecto Final de Master *Producción Artística*:

***La caja de gusanos. Propuesta de una escultura sonora***

Presentado por: **Iván Mena Veiga**

Dirigido por: **-Dr. Vicente Ortiz Sausor**

Co-dirigido por : **-Dr. Miguel Molina Alarcón**

Valencia, noviembre del 2007

## ÍNDICE

### I - PRESENTACIÓN.....5

- Título.
- Destinatarios.
- Datos personales.
- Breve resumen curricular.

### II - DESARROLLO CONCEPTUAL.....7

- Introducción.
- II.1 – Antecedentes históricos.
- II.2 – Ejemplos dentro del mundo del arte.
- II.3 – Modernismo vs. Postmodernismo.
- II.4 – Últimas tendencias y las nuevas tecnologías.
- II.5 – Peculiaridades del sonido.
- II.6 – El ruido como elemento creacional.
- II.7 – Integración de lo sonoro y lo matérico.
- II.8 – La intuición como proceso de creación.
- II.9 – La percepción relativa del tiempo y el espacio
- II.10 – La “caja de cristal” y la “caja negra”. Metodologías de proyecto.
- II.11 – La elección de una determinada forma.
- II.12 – *La caja de gusanos* en un marco carente de intervalo.

### III - DESCRIPCIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA DEL PROYECTO.....46

- III.1 – Aspectos técnicos.
- III.2 – Composiciones sonoras.
  - III.2.1 – Atmósferas.
    - a) Atmósferas realizadas a partir de un sintetizador.

b) Atmósferas realizadas a partir de un instrumento.  
III.2.2 – Paisajes sonoros.

IV - PROCESO DE TRABAJO.....	54
V - DIBUJOS CONSTRUCTIVOS.....	58
VI - RENDER.....	62
VII - PRESUPUESTO.....	73
VIII - CONCLUSIONES.....	74
IX - BIBLIOGRAFÍA.....	76

“Lo interesante, no es descubrir la convención o contradicción, sino a dónde nos lleva cada una de ellas en particular. Callemos y dejémosles hablar. Escuchemos por un momento”.

Miguel Molina

## **I – PRESENTACIÓN**

### **Título del proyecto:**

*“La caja de gusanos. Propuesta de una escultura sonora.”*

### **Destinatario/os:**

Este proyecto esta dirigido a todos los públicos debido a que el propósito es ofrecer una serie de experiencias sonoro-visuales donde cada receptor las pudiera interpretar de forma abierta según su propio imaginario. La reflexión vendrá de las asociaciones semánticas que haga quién lo experimente. Si bien es cierto que la obra parte de una carga emotiva que guiará condicionando dichas asociaciones.

Otro dato destacable es su relación con el contexto donde se expondrá. La obra ha formado parte de la segunda edición del proyecto expositivo “Mynameisesperanza” que se realizó del 2 al 10 de noviembre del 2007 en el Mercado de Abastos “Esperanza” de Santander.

### **- Datos personales del autor:**

Iván Mena Veiga

c/ Bajada de la Encina nº10 4ª Izda

C.P. 39005 Santander (Cantabria)

Fecha de nacimiento: 8 de Diciembre del 1979

Correo electrónico: [ivmena@hotmail.com](mailto:ivmena@hotmail.com)

Tlf: 625 610 710 / 942 27 67 70

Nace en el año 1979 en Santander. Licenciado en Bellas Artes por la Universidad del País Vasco UPV-EHU en el año 2006, enfoca la Licenciatura a la rama de Audiovisuales. En los últimos años muestra un especial interés por el sonido, siendo éste el principal eje de sus obras. Artista multidisciplinar que ha centrado gran parte de su obra en la música, videocreación, instalaciones y esculturas sonoras.

**Resumen (abstract):**

La caja de gusanos como escultura sonora nos abre una mirilla hacia espacios de ensoñación que el artista crea a través de un proceso intuitivo, llegando a materializarse dentro de un marco tanto histórico como cotidiano y abriendo con ello una amplia variedad de experiencias.

**Palabras clave:** Escultura sonora, escucha expandida, música, ruido, intimidad, intuición y esperanza.

## **II - DESARROLLO CONCEPTUAL**

### **- Introducción**

Durante esta parte teórica del Proyecto se ha tratado de explicar qué llevó a abordar el tema que a continuación se va a mostrar. Cuales fueron las motivaciones y las intenciones, y la forma en que fue llevado a cabo.

La investigación se centra en el sonido, entendido como una forma más de creación dentro del Arte, no sólo desde el aspecto musical en sus acepciones elementales y típicas, sino como forma de representación, evidenciando y conjugando sus aspectos creativos, manifestados en sus múltiples formas experimentales de visualización sonora. El propio desarrollo del proyecto fue llevando a la concreción de la obra que se presenta como resultado final de la investigación. De una pieza estrictamente sonora se pasó a una instalación y posteriormente a una escultura sonora.

### **Objetivos:**

- Conocer en profundidad el Discurso Sonoro, sus recursos y sus manifestaciones, dentro del Arte Contemporáneo.
- Experimentar con el sonido, entendido como elemento y medio de creación, a partir de su naturaleza fisiológica y plasticidad, mediante procesos intuitivos.
- Re-considerar y transformar los actuales condicionamientos espacio-temporales.
- Realizar una exposición del resultado obtenido en un lugar acorde con la filosofía del proyecto.

La metodología empleada ha sido la de realizar un recorrido por el campo de las diferentes Músicas Contemporáneas, teniendo especial

interés en aquellas que se desarrollan en los ámbitos de la experimentación: Música concreta, Música Electroacústica, Música Minimal y Repetitiva.... Otro recorrido posterior fue sobre las relaciones del sonido, tomado como elemento creacional, con otros medios artísticos – la Escultura, la Instalación,...-. Una vez hecho se pasó a experimentar con las tecnologías del sonido, desde la grabación del natural hasta la utilización de samplers, secuenciadores, midi, etc.

Para ello se ha servido de diversas fuentes bibliográficas y discográficas, así como de un equipamiento acorde con el proyecto y conocimientos previos al desarrollo del proyecto.

## **II.1 - Antecedentes históricos**

Antes de comenzar el proyecto se ha buscado quienes fueron los primeros investigadores o referentes en el campo de la música experimental.

A principios del siglo XX surgen las tesis fundamentales del futurismo musical de la mano de Francesco Balilla Patrella y Luigi Russolo. En concreto L. Russolo publica *L'arte dei Rumori* ( El arte de los ruidos,1913). En este manifiesto dirigido a Balilla expone cómo debería evolucionar el arte sonoro. Propone alejarse de las suaves armonías del pasado y pasar a la utilización de los sonidos más disonantes, más extraños y ásperos para el oído en un acercamiento a lo que sería el sonido-ruido.

Paralelamente en Francia surge una nueva estética musical en torno a Eric Satie, hacia 1910. Ambos movimientos reivindicaron el uso del ruido como elemento expresivo, y por tanto compositivo, desmitificando así la concepción de sonido. Vieron una limitación en los instrumentos



tradicionales y encontraron que en nuestra cotidianidad existían una ilimitada gama de sonidos-ruido con los que se podía componer.

Pero la primera aproximación a la música electrónica y música concreta vino de la mano de Edgar Varèse, quién con medios rudimentarios, introdujo por primera vez en sus piezas sonidos cotidianos como ruidos de motores, martillos, fábricas...

Hacia mediados de siglo nos volvió a sorprender con la utilización de grabaciones magnéticas y experimentaciones con la música electrónica. Tras él, Pierre Schaeffer y Pierre Henry, en su laboratorio de Radiodifusión y televisión francesa, realizaron varios experimentos sonoros que terminaron por llamar “música concreta” dado que trabajaban con material sonoro ya existente (“concreto”) grabado en el exterior o en el estudio, para luego manipularlo cambiando la velocidad de reproducción, repeticiones, efectos, etc. Fue en 1948 cuando Schaeffer descubrió las posibilidades del material electrónico. Nació la música concreta o Acusmática. El Arte Acusmático es concebido como un arte sonoro que se nutre del mundo exterior y visible –concreto- para volverse abstracto en la escucha. También llamada música para soporte su finalidad es potenciar la escucha. Es una vertiente de la música electroacústica, pero que se distingue porque elimina cualquier referente visual. Su denominación hace referencia a “*los acusmáticos*” seguidores de la doctrina religiosa y filosófica de Pitágoras, donde se dirigía a sus discípulos detrás de una cortina para que le escucharan sin verlo para que sintieran. Una de sus figuras más destacadas es Francis Dhomont. El genio de Dhomont consiste en actuar sobre el inconsciente. Luigi Nono la llamaría “música de la subversión”

La música electrónica llegó en 1951, en el laboratorio de Herbert Eimert en Colonia. Otra de sus aportaciones fue ser el primero en reproducir instrumentos tradicionales por medios electroacústicos.

Ambas músicas comparten la ausencia del intérprete y una gran libertad de elaboración sonora del compositor en aspectos como la duración, la intensidad y la altura.

Otra figura destacada fue Karlheinz Stockhausen que profundizó sobre cinco parámetros del sonido como son el tono, la intensidad, la duración, el timbre y su lugar en el espacio. Trabajó tanto en composiciones estrictamente electroacústicas como instrumentales o mixtas. Y se le conoce principalmente por desarrollar lo que él llamó “música intuitiva”, donde un texto dirige la obra en la medida en que pretende estimular la facultad intuitiva del intérprete/es.

Pero sin duda la persona que más revolucionó el panorama sonoro fue John Cage. Defensor de la no-intencionalidad y de la no-diferenciación entre sonido y ruido, Cage nos enseñó a escuchar de otro modo. En sus primeras composiciones manipulaba series dodecafónicas, de una forma extremadamente heterodoxa. En una ocasión, transformó un piano en una orquesta de percusión, debido a que el número de intérpretes que quería utilizar no entraba en la sala. El piano obviamente perdió su identidad produciendo sonidos que lo hacían irreconocible. Y no sería la única vez que manipulaba aquel piano. En definitiva lo que Cage proponía era usar los instrumentos como herramientas. De la misma forma que los hacía tocar los hacía golpear.

La relación de Cage con las nuevas tecnologías estuvo fuertemente influenciada por McLuhan que preveía la utilización libre de la tecnología por parte del usuario corriente. Y como usuario corriente Cage así lo hizo distanciándose de la Escuela de Colonia, fundadora de la música electrónica, que proponía procedimientos compositivos mucho más rigurosos. También se alejó de los planteamientos futuristas dado su rechazo a la expresividad de la comunicación en el ámbito musical y de la llamada Teoría de la comunicación que contrapone el ruido con el sonido

por su falta de intencionalidad. Sabemos que para Cage ambos eran lo mismo. Un peso importante en la obra de Cage fue el “azar”. La inclusión de este procedimiento lo alejaría de cualquier repertorio conocido. Discípulo de D. T. Suzuki y seguidor zen fue tan reconocido como rechazado, pero jamás indiferente.

*“Menospreciado muchas veces porque esa música la podría haber hecho un niño; los que así lo atacaron no sabrán nunca que ése es el mejor elogio para Cage”<sup>1</sup>*

Daniel Antonio Miraglia

R. Murriay Schafer, compositor canadiense, usó los términos paisaje sonoro (“soundscape”) y ecología acústica para hablar de nuestro ambiente sonoro que se sitúa entre el “sonido y el ruido”. A partir de ese momento desarrollo una disciplina futurista, con claras influencias de la Bauhaus, el diseño acústico. Esta idea era la de juntar compositores contemporáneos con arquitectos, diseñadores de productos e ingenieros para crear sonidos para objetos cotidianos de nuestra vida.

Lo cierto es que hoy día, y sin ayuda de los compositores, estos sonidos de las cosas han cobrado mayor importancia. Aunque prima el diseño del objeto antes que el del sonido que le acompaña se puede decir que se ha tomado una mayor conciencia del valor que éste tiene. En el campo en que más ha evolucionado es en el audiovisual. No hay más que ver las Bandas Sonoras actuales que tienen un peso fundamental en la película, sobre todo en las de ciencia ficción.

---

<sup>1</sup><http://www.ccapitalia.net/reso/articulos/johncage/ausenciadeorden.htm>; MIRAGLIA, Daniel Antonio. *Cage o la Ausencia del Orden*, 2002. Junio 2007

La composición con paisajes sonoros de alguna manera invierte el proceso, ya que por un lado el sonido usa al compositor, y por otro al oyente evocando numerosas imágenes y asociaciones difíciles de verbalizar que nos guían en la composición y en su recepción.

Schafer fue el punto de partida de una red de investigadores y artistas que se unieron en el Foro Mundial de Ecología Acústica en Vancouver hacia los años setenta. La disciplina ecológica acústica se centra en el ser humano y su relación con lo audible. Muchos han sido los artistas que años después desarrollaron y siguen desarrollando su trabajo en torno a lo que Schafer denominó “paisaje sonoro”.

## **II.2 - Ejemplos en el mundo artístico**

En la realización de las piezas sonoras presentadas en este proyecto se pueden ver influencias de varios artistas sonoros. A pesar de tratarse de un proceso intuitivo, es indudable que ciertas obras están presentes en todo mi proceso creativo. Artistas como La Monte Young ( Idaho, 1935) con su “The tortoise, his dreams and journeys” y Terry Riley (Colfax, California, 1935) con su “In C” (1964) trabajan la repetición de forma similar a nuestras piezas sonoras. De hecho Young es considerado el Pionero en el concepto de las duraciones extendidas del tiempo en la música contemporánea. Su obra ha desempeñado un papel importante en el desarrollo del uso de la *Entonación Just* en la música del siglo XX y del crecimiento del estilo Minimalista. A Riley se le conoce por ser el impulsor precisamente de este movimiento. Terry proporcionó un nuevo concepto en la forma musical basada en enclavijar patrones repetidores. Las improvisaciones de Terry y las composiciones condimentadas del este hipnóticas, de varias capas, *polymetric*, brillantemente orquestradas fijaron la etapa para el interés que prevalecía en una nueva tonalidad.

Otro compositor de gran relevancia es Olivier Messiaen (Aviñón, 1908). La música de Messiaen es rítmicamente compleja (él estaba interesado en los ritmos de la antigua Grecia y de orígenes hindúes), y se basa armónica y melódicamente en los modos de transposición limitada, que fueron una innovación propia de Messiaen. Durante un período muy corto, Messiaen experimentó con el serialismo integral, en cuyo campo es citado a menudo como un innovador. Su estilo absorbió muchas influencias musicales exóticas tales como *gamelan* de Indonesia (la percusión afinada tiene a menudo un prominente papel en sus obras orquestales), y también usó las ondas *Martenot*. En “Amen of the judgement” (1943) encontramos ciertas similitudes entre el órgano de Messiaen y nuestro uso de la guitarra en relación a la deriva armónica, a la repetición melódica, e incluso a la utilización del propio instrumento que pasa de la armonía al ruido, desdibujándose en ocasiones los límites existentes que hay entre ambos. En el aspecto tímbrico destaca el empleo exhaustivo de todos los registros del instrumento, en polifonía de sonoridades; el empleo del pedal como medio para obtener sonoridades resultantes muy complejas, por acumulación sucesiva, uniendo fragmentaciones de formaciones acordales muy densas al objeto de obtener un sonido pleno, denso, robusto y muy amplio. Armónicamente su concepto flexible de la densidad armónica, con función estructural junto con la utilización de formaciones acordales muy características, generará una rica paleta de recursos armónicos en la obra.

Otros artistas influyentes en la obra presentada, alumnos de Messiaen, han sido Pierre Boulez (Montbrison, 1925) y Iannis Xenakis (Braïla, Rumanía, 1922). En el caso de Boulez nos interesaron sus aventuras seriales que hacían de sus obras una experiencia un tanto abstracta. En “Strophe II” ocurre algo similar que con Messiaen y su órgano, sólo que en este caso se trata de un instrumento de viento. Xenakis sin embargo prescinde de instrumento y nos presenta, como en “Concret Ph” y “Diamorphoses”, una amalgama de sonidos que generan una atmósfera espacial rica en texturas. La diferencia viene del proceso de

creación. Mientras él se utiliza procesos formales basados en leyes estadísticas y probabilísticas aquí se utiliza la Intuición como proceso de creación. En el caso de “Bohor” el artista nos deja reconocer levemente el sonido sin llegar a abstraerlo del todo. Este es un recurso que también he empleado en alguna de mis piezas. Es considerado el pionero del uso de la computadora en la composición musical algorítmica, Xenakis fundó en 1966 el EMAMu, conocido a partir de 1972 como CEMAMu (Centre d'Études de Mathématique et Automatique Musicales), instituto dedicado al estudio de aplicaciones informáticas en la música. Allí Xenakis concibió y desarrolló el sistema UPIC, que permite la realización sonora directa de la notación gráfica que se efectúa sobre una tableta.

El compositor parisino Bernard Parmegiani (1927) es un veterano de la electroacústica que trabajó con Pierre Schaeffer. Parmegiani es un monumento acusmático en la escena experimental de la música. Con sus *soundscape*s electrónicos abstractos él ha inspirado a músicos y a compositores contemporáneos incontables entre los cuales nos incluimos. Especialmente en “ En Phase/Hors Phase From Dedan” el autor hace uso de la repetición. Encontramos ciertas similitudes entre esta pieza y algunas de las creaciones presentadas donde un elemento se repite y varía en el tiempo, sólo que Parmegiani mezcla varios canales y se ha trabajado con uno solo. En su transformación surgen sonidos que toman el protagonismo de la obra en favor de otros que desaparecen o quedan en segundo plano. Viene a ser como lo que hace el compositor austriaco Antón Weber (1883) denominado *Klangfarbenmelodie* o melodía de colores. La técnica de Weber consiste en dar cada una o dos notas de una simple línea melódica a instrumentos distintos. En el proyecto parece que se ha empleado distintos sonidos que se van entrecruzando cuando en realidad tan solo se utiliza uno.

Podríamos mencionar multitud de artistas y compositores que sin duda han marcado la trayectoria de este proyecto pero tan sólo se pretende

dar unas pinceladas de cuales fueron los autores más relevantes, y de algunas de sus obras, donde se pueden encontrar rasgos en común con las piezas sonoras presentadas. No se trata de incluir sus biografías sino de mostrar algunos referentes que han condicionado esta práctica artística.

### **II.3 - Modernismo vs. Postmodernismo**

A lo largo de la historia se ha dado un cambio sustancialmente importante. Si en el Modernismo los artistas buscaban una ruptura con el público en el postmodernismo se ha buscado ganarse el favor del mismo. En este caso el público se ha convertido en un público aficionado y los artistas se han conformado con hacer uso de estilos pasados o perecederos. Se busca un entendimiento inmediato de las obras lejos de la idea que manejaba la Vanguardia de ser entendida en un futuro. Por ello muchos críticos hablan de una crisis en el arte que no sólo afecta al campo sonoro.

Algo observable en la actualidad es la intención por parte de los artistas de ser genuino, de romper con todo. Pero ocurre que tanta ruptura hace que no suceda nada. Es como si muchas discontinuidades se convirtieran en otra continuidad más. Varían los estilos, varían los materiales, los soportes, los temas,...pero en el fondo no hay un cambio drástico. Pensamos que el papel del artista vive una situación difícil en el mejor de los casos y fácil en el peor.

### **II.4 - Últimas tendencias y las nuevas tecnologías**

El siglo XX ha sido sin duda, en lo que al desarrollo musical se refiere, la emancipación del sonido. Del armonizador e instrumentador para voz y orquesta se ha pasado al artista sonoro electroacústico. En la

actualidad la música, entendida como “audio virtual”, tiene a su disposición innumerables mundos sonoros y métodos para procesar el sonido.

Las técnicas de grabación existen desde 1877 (invención del fonógrafo por Edison) pero su perfeccionamiento desde poco más de sesenta años. Antes de este desarrollo el sonido había desaparecido antes de poder capturarlo e investigarlo. Ahora no sólo podemos capturarlo si no que podemos analizarlo, observarlo, estructurarlo y transformarlo de la forma que queramos.

En las primeras realizaciones la dinámica era estrecha, o lo que es lo mismo había poca diferenciación en la percepción de las intensidades sonoras. Con la utilización de los multipistas y del sonido digital esta dinámica se ha hecho mucho mayor y con sistemas como Dolby surround, Dolby Stereo Digital, THX,...se ha propiciado lo que llamamos una perspectiva sonora\*.

Hoy día existen softwares muy complejos pero que son accesibles a compositores independientes. Esta tecnología nos hace posible la realización de obras complejas hasta el punto de conseguir una *masterización* o acabado casi perfecto.

Entre las herramientas convencionales de un estudio a nivel de usuario encontramos los *sintetizadores* digitales que generan sonidos artificiales, los *muestreadotes* o “samplers” que son máquinas multifónicas de reproducción, almacenadores de sonido y procesadores de sonido, y los *secuenciadores* que vienen a ser una línea temporal donde se puede tanto planificar los acontecimientos como improvisar. Además unos “*Plug-ins*” de software controlan el comportamiento temporal, nivel, timbre y la distribución espacial del material sonoro. Un protocolo *MIDI* (*Musical Instruments Digital Interface*) nos permite también comunicar y compartir información entre computadoras, sintetizadores, secuenciadores, controladores (software capaz de proveer una capa de abstracción entre el



sistema y un dispositivo determinado). y otros dispositivos musicales electrónicos para la generación de sonidos. Esta información define diversos tipos de datos como números que pueden corresponder a notas particulares, números de *patches* (aplicaciones que mejoran la utilidad o el funcionamiento del software) de sintetizadores o valores de controladores. Gracias a esto, los datos pueden ser interpretados de diversas maneras y utilizados con fines muy distintos. Las posibilidades son ilimitadas.

## II.5 - Peculiaridades del sonido

Rui Costa<sup>2</sup> hablaba de que el sonido no existe sin su fuente, sin un evento que produzca sonido, sin un oyente. Cualquier cuerpo sonoro puede significar distintas cosas para distintos oyentes y es capaz de extraer de la memoria del oyente recuerdos ocultos de manera asociativa. Para él, el sonido tiene una doble función espacial: crea y define el espacio a nuestro alrededor hasta el punto de darnos información de manera inmediata acerca de nuestra posición en él.

Es el hecho de oír en estéreo lo que nos hace percibir inmediatamente e inconscientemente el espacio. Pero no sólo el sonido tiene relevancia en el espacio. Como ya vimos el espacio afecta al sonido.

Teniendo en cuenta estas dos afirmaciones se cambió el rumbo de este proyecto. No queríamos que el audio generase un espacio en el cual se encontrara el espectador sino más bien todo lo contrario. Este fue otro de los motivos que nos llevaron a pensar en hacer una escultura sonora. Nuestro interés es que el espectador, consciente de su entorno, descubra otros espacios. De forma que por un oído domine el audio de la sala y por otro el de mi escultura. Dos mundos enfrentados: el real y el de las ideas.

---

<sup>2</sup> <http://tutuguri.org/suenatelosmoccos/senate16.htm>; COSTA, Rui. *Espacio, Tiempo y Sonido*. Taller de arte sonoro en el MUSAC, 2005. Mayo 2007.

De alguna manera ese espacio reservado a nuestra intimidad no le pertenece.

Se puede decir que la obra se protege de intrusos. Guarda lo mejor que puede sus secretos, los nuestros.

*“...lo que se intenta decir es que el sonido no es una esencia para ser contemplada pasiva y complacientemente (como suele hacerse con la música), sino un fluido atosigante.”*<sup>3</sup>

Isidoro Valcárcel Medina

Pero el sonido tiene un espacio intrínseco. F. Winckel<sup>4</sup> lo llamó “espacio Psicológico” en el sentido de “sensación espacial derivada de una percepción acústica”. Algunas de estas sensaciones son la sensación de fuente ficticia, sensación de desplazamiento, de estrechamiento, de expansión, de sonidos que viajan, y un largo ecétera. Todas ellas conducen el oído y como dijo L. Xenákis<sup>5</sup> el psiquismo.

---

<sup>3</sup> <http://tutuguri.org/suenatelosmocos/suenate16.htm>; VALCÁRCEL M., Isidoro. *A propósito del Arte Sonoro*. Taller de arte sonoro en el MUSAC, 2005. Mayo 2007.

<sup>4</sup> WINCKEL F.: “*Architecture et musique spatiale*” citado por MOLINA, Miguel: **Escuchar la escultura y esculpir el sonido**. Interacciones entre el lenguaje escultórico y el sonoro. Proyecto de Investigación para la obtención de la plaza de Catedrático de Universidad, Valencia 2003. pág. 189-190

<sup>5</sup> XENAKIS, Iannis. **Música Arquitectura**. Ed. Antoni Bosch. Barcelona, 1982

En nuestro trabajo nos encontramos ante una duda: ¿se trata de un músico que se nutre del arte o de un artista que se nutre de la música?

*“Podríamos preguntarnos por ejemplo si La Monte Young (miembro fundador del grupo de arte Fluxus en los años sesenta) es compositor o artista, y no tendríamos otra alternativa que aceptar que es ambos dos.”<sup>6</sup>*

Manuel Rocha Iturbide

Quizá el calificativo que más se acerca es el de “escultor del ruido” (original *noise-sculptor*) en el sentido de que se pone y se quita el material con el que se trabaja (sonido-ruido), y se modela mediante filtros, mezclas, efectos, etc.

Para Truax<sup>7</sup> el sonido sintetizado no tiene la corporeidad del sonido ambiental. Afirma que el sonido ambiental no se deja parametrizar fácilmente y por lo tanto no entra dentro de los esquemas de ordenación permutativo que se suelen usar como técnicas compositivas. Incluso de ser esto cierto, algo que podríamos discutir, no importa. Todo se ha tomado como igual de válido, formando parte de una gran paleta. En las composiciones presentadas se da el mismo valor al sonido ambiente que al sintetizado.

---

<sup>6</sup> <http://tutuguri.org/suenatelosmocos/suenate16.htm>; ROCHA ITURBIDE, Manuel. *EL Arte Sonoro: Hacia una nueva disciplina*. Taller de arte sonoro en el MUSAC, 2005. Mayo 2007.

<sup>7</sup> <http://www.eumus.edu.uy/ps/txt/truax.html>; TRUAX, B. *Paisaje Sonoro, comunicación acústica y composición con sonidos ambientales*. Publicado originalmente en: **Contemporary Music Review** 1996, Vol. 15, Part 1. Traducción: Grupo Pasaje Sonoro. Junio 2007

Algo fascinante es que al escuchar una grabación ambiental, incluso cuando se ha grabado por uno mismo, es algo que existió con o sin nuestra participación. Las técnicas electroacústicas se han especializado en extraer sonidos fuera de su contexto original y reproducirlos, en muchos casos ya procesados, en otro contexto. Esto hace que para muchos compositores el hecho de usarlos como una asociación contextual les resulte anecdótico. Lo que sí es cierto es que al reproducir un sonido ambiental estamos variando el nivel de conciencia a la hora de interpretarlos. Los modos convencionales de interpretar el sonido ambiental operan a un nivel más bajo de conciencia que con el habla o la música. Al descorporeizar y amplificar estos sonidos pasan a ser al mismo tiempo música y sonido ambiental.

En algunas de las piezas la intención es mostrar un nivel más profundo de significado inherente al sonido. Un juego entre el reconocimiento y el desconocimiento. La idea es que el oyente haga, en ciertos casos, asociaciones semánticas pero permitiendo que se reconozca el sonido. En otros casos es todo lo contrario y lo que se busca es esa asociación impidiendo su reconocimiento.

En todo caso el sistema auditivo procesa la energía acústica entrante y crea señales neuronales. Niveles cognitivos superiores se quedarán con la información útil e interpretarán su significado. El fin último es que el oyente cree su propio imaginario.

Lo que oímos influye tanto en la realidad como lo que vemos, y en ocasiones incluso más. Nuestro sentido auditivo funciona en gran medida sobre nuestro inconsciente. Es obvio pues que el audio influirá en el significado que demos a la forma y la forma en el significado que demos al audio.

Una característica que tiene el sonido es que no se puede controlar nuestro medio ambiente acústico. No es fácil aislarse acústicamente. Por eso mi obra no es invasora. Permite al espectador entrar y salir cuando decida. Además entre piezas hay distintos silencios. Unos más largos que otros.

Esto unido a que sólo se escucha la obra cuando nos acercamos permite detenernos en la forma o en el sonido según nos interese. Pensamos que esto favorece la comprensión de la misma.

*“Una de las formas de considerar el sonido es recordar que las cosas hacen ruido...y que, a su vez, podemos hacer cosas por el ruido que hacen.”<sup>8</sup>*

Isidoro Valcárcel Medina

## II.6 - El ruido como elemento creacional

Para la Teoría de la comunicación<sup>9</sup> el ruido son todos aquellos elementos que interfieren la correcta transmisión del mensaje entre emisor y receptor. Su esquema básico esta formado por un transmisor, un canal, un receptor y un código. Se entiende por transmisor al aparato que transforma la información en una modulación física, por canal al sistema físico que une, en el espacio y en el tiempo de forma continua, el punto de partida con el de llegada, y por receptor al aparato que recoge la

---

<sup>8</sup> <http://tutuguri.org/suenatelosmocos/suenate16.htm>; VALCÁRCEL M., Isidoro. *A propósito del Arte Sonoro*. Taller de arte sonoro en el MUSAC, 2005. Mayo 2007.

<sup>9</sup> SANMARTIN, F. Javier. **Transformación técnica y conceptual de los métodos de edición de video. Análisis teórico y experimental**. Tesis Doctoral. Valencia, octubre de 2003.

modulación de la información y la transforma en información útil. El código viene a ser un sistema de codificación o decodificación. Este sistema necesita ser común al emisor y al receptor para su correcta transmisión.

El ruido suele asociarse a un problema del canal: ruidos tecnológicos propios de los medios, calidad de recepción o ruido por redundancia. Pero también se entienden como tal aquellos que derivan de las características propias del receptor como una dificultad de interpretación, que puede darse por desconocimiento de código, por una mala codificación, su educación, sus experiencias personales, prejuicios...

Otro factor que condiciona esta transmisión de la información, y por tanto puede ser entendido como ruido también, es el contexto que puede afectar tanto al canal como a la señal, tanto emitida como recibida. También se denomina ruido cuando el mensaje no está diseñado de acuerdo a las exigencias del medio o a la audiencia.

Pero en el mundo del arte la información no es un término que dependa de la cantidad. Ni siquiera de la calidad. La información también tiene una cualidad que hace de ella algo subjetivo, cognitivo y situacional. El ruido pasa a ser un elemento expresivo más.

## **II.7 - Integración y simultaneidad de lo sonoro y lo matérico**

Algo ya sabido por todos es el peso que el sonido tiene en el discurso plástico actual. En muchos casos lo sonoro, el sonido, se convierte en impulsor y eje principal de lo representado. El sonido se ha hecho cada vez más presente en el Arte Contemporáneo en todas o casi todas sus facetas. En muchos casos la obra sonora ya es una obra en sí misma. En otros, y es el caso que nos atañe, el sonido está unido a otras formas de

representación o es conductor de las mismas. Éste es el caso de las instalaciones sonoras, esculturas sonoras u objetos sonoros donde el sonido está presente y dirige la obra.

En la antigüedad muchos artistas conjugaron diferentes medios en sus obras, interrelacionando entre sí los códigos comunicativos propios de cada sistema en busca de nuevas formulas de expresión. Ya los Futuristas, en concreto Luigi Rusolo<sup>10</sup> , a principios del siglo XX, manifestaron su interés por integrar todas las Artes. Buscaban la simultaneidad de las sensaciones.

Si bien es cierto que el elemento sonoro no es un componente habitual de la escultura, a lo largo de la historia un gran número de artistas reconocidos han plasmado e integrado aspectos de tipo directo o indirecto en su obra.

Existen dos formas mediante las cuales el sonido es parte de la obra: Formas directas e indirectas. En las primeras el sonido se materializa, o lo que es lo mismo, se incorpora a la obra que lo produce o que suena. A diferencia de estas, en las segundas el sonido no se materializa en la representación formal de las obras.

Nuestro interés se centra en las primeras, que a su vez se dividen en dos grupos: en las que el sonido se manifiesta de forma natural, acústica (E.Chillida, *El peine de los vientos*,1973) y en aquellas en las que éste se hace de forma electroacústica, dicho de otro modo mediante artefactos electrónicos (Laurie Anderson, *The Hanphone Table*, 1978).

Se puede decir que este proyecto se incluye en este segundo grupo, dado que se integra sonido, producido de manera electrónica, y forma.

---

<sup>10</sup>RUSSOLO, Luigi. **El arte de los ruidos**. Universidad de Castilla la Mancha.D.L 1998

En la experimentación de este proyecto se ha tratado de abarcar distintos y muy variados procedimientos. Desde la grabación de sonidos y paisajes sonoros del natural hasta la utilización y creación de sonidos artificiales con diversos software informáticos. También se ha grabado instrumentos que después se han procesado. Se ha tratado de crear atmósferas con estructuras muy diversas que ofrezcan también una gran variedad de texturas sonoras.

A la parte sonora le sigue una formal. Cuando se empezó el proyecto no se pensó en darle una forma tridimensional, se trabajaba las piezas sonoras como si fueran la obra en sí. Y en buena medida así es, puesto que constituyen el cuerpo de la obra. Pero poco a poco me di cuenta de la importancia de un vestido que las proteja, que las cubra y dé la cara por ellas. Esta estructura tenía que cerrar significantes. Debía pensarse en la escucha y de qué manera se quería que ésta afectase a las piezas. Al fin y al cabo todo audio se hace para ser escuchado, pero ¿de qué manera? Se necesitaba estructurar las piezas sonoras y enfatizar su mensaje. Se quería presentar las piezas como historias por separado. No me servía una escucha lineal. La idea era que las piezas se mostrasen simultáneamente y de una forma poco accesible.

Estamos acostumbrados a escuchar sin apenas esfuerzo. Así como en la visión tenemos que dirigir la mirada, en el sonido no ocurre lo mismo con el oído. Podemos incluso escuchar de espaldas a nuestro emisor. Pero este trabajo entra en el ámbito de lo privado y todo aquel que quiera experimentar con esta obra debería verse como un extraño. Como si nos estuviese espiando desde una mirilla.



También se debía pensar en un volumen para las piezas. R. Murray Schafer<sup>11</sup> distinguió entre paisaje sonoro *hi-fi* ( de alta fidelidad) y *lo-fi* ( de baja fidelidad). Un ambiente que se corresponda con el primero sería el rural, que presenta una espacialidad marcada, donde conseguimos oír sonidos muy distantes de nosotros a pesar de la presencia de otros muy cercanos, en un primer plano. En él una relación sonido/silencio hace que cada sonido sea claramente distinguible, ya que a cada emisión sonora le sigue una pausa. Por el contrario un paisaje *lo-fi* sería el ambiente de una ciudad, donde es imposible percibir sonidos de cierta distancia. Se puede decir que la presencia de máquinas y motores generan un ruido de fondo de tal volumen que hacen muy difícil percibir cualquier otra señal acústica. Para ello ésta debería ser emitida a un volumen que supere este umbral de ruido continuo.

En relación a esto, Francesco Michi<sup>12</sup> propone crear objetos sonoros que produzcan sonido a un nivel no invasor, audible cuando el ambiente lo permita. Y en esencia ésta es nuestra intención. Sólo que añadimos una interacción por parte del receptor, es decir que éste debe tener la voluntad de querer escuchar.

Todos esos factores llevaron a pensar en trabajar con tubos. Este elemento nos permitió tanto localizar el sonido como presentar varios simultáneamente. A esto hay que añadir que su característica acústica nos beneficiaba, en tanto que el sonido resultaría aun más ajeno al receptor, entubándolo y generando armónicos al entrecruzarse las ondas. Lo que más nos atraía era la idea de “*contenedores de ...*”. Se buscaba la manera de encerrar el sonido.

---

<sup>11</sup> <http://www.eumus.edu.uy/ps/txt/werner.html>; WERNER, Hans-Ulrich. *Diseño acústico-diseño sonoro*. Abril 2007

<sup>12</sup> <http://www.eumus.edu.uy/ps/txt/michi.html>; MICHI, Francesco. *Arquitecturas sonoras y diseño acústico*. Publicado originalmente en: Albert MAYR, *Pequeña Antología* Incluido en: Albert MAYR, **Musica e suoni dell'ambiente**, Bolonia. CLUEB, 2001 Traducción: Leonardo Croatto página 101. Junio 2007

Mucho se ha hablado de que el audio es nocivo. Parece que debamos protegernos del sonido. Pues bien, aunque esto es discutible, la propuesta da una vuelta a esto sustancialmente. Aquí es el sonido quien se protege de nosotros.

Después de varias reflexiones se decidió crear un cubo que contuviera dichos tubos. La clave estaba en el título “La caja de gusanos” donde por cada cara del cubo, con uno o dos agujeros, saldrían varios audios entubados.

Con estas piezas sonoras se pretende que el espectador tenga la posibilidad de interpretar libremente parte o la totalidad de la obra. Es él quien cierra la obra haciendo que esta sea.

Es, por tanto, esta simultaneidad de lo sonoro y lo matérico la que constata la importancia del espectador o su interacción en la obra, donde éste es tratado como cómplice.

## **II.8 - La intuición como proceso de creación**

Escuchar, dice Barthes<sup>13</sup>, es intentar hacer aparecer la consciencia de aquello que hay bajo el sentido. Vasse<sup>14</sup> define la consciencia como la actividad de abrir y cerrar los órganos de los sentidos. La atención es el enlace de la consciencia con el valor. Atender es ser consciente de un atractivo. Si hablamos de un Ready-made diremos que precisa de un observador que tome consciencia de la cosa banal. Más que un objeto es una elección. En nuestra opinión con la obra de arte ocurre lo mismo.

---

<sup>13</sup> Citado por Bartolomé Ferrando en la asignatura “videodanza” del **Master en Producción Artística**, rama Arte y Tecnología de la U.P.V. Febrero 2007

<sup>14</sup> *ibid.*

Podemos decir que la obra necesita de un observador que tome consciencia más allá del objeto representado y que éste más que un simple objeto es también una elección. Esta consciencia se da de forma intermitente. Dewey<sup>15</sup> la entendía como relámpagos de diferente intensidad.

De no ser así el sujeto terminaría agotado. Por ello podríamos hablar de otro tipo de discontinuidad, la del receptor. Ante una obra de arte el espectador debería salir de su cotidianeidad. No conformarse con lo puramente estético o sensorial de la obra, e intentar adentrarse en ella.

Existe un nivel superior de consciencia o, como dijo Beuys<sup>16</sup>, consciencia ampliada; la Intuición. Una forma de expandir esta consciencia es hacerlo a partir de la experiencia intuitiva de los otros. Esto demuestra que tanto consciencia como intuición, como bien dijo Sartre<sup>17</sup> referido a la consciencia, no son, sino que se hacen. Cage<sup>18</sup> opinaba que si eliminamos la intención la consciencia aumenta. En la obra de arte, ocurre que cuando realizamos una acción no determinada por la intención algo se abre. Similar al concepto de energía del budismo Zen, que afirma que éste sólo se da cuando unimos consciencia y espontaneidad. Para Manzoni<sup>19</sup> el arte no es otra cosa que una consciencia intuitiva. Malevich<sup>20</sup> dijo en una ocasión que las disposiciones de nuestra consciencia dan vida a valores distintos, previamente desvalorizados.

Nuestro conocimiento deriva del conocimiento del objeto en el plano físico (los sentidos) y del conocimiento del objeto global (la intuición).

---

<sup>15</sup> Ibid. Febrero 2007

<sup>16</sup> Ibid. Marzo 2007

<sup>17</sup> Ibid.

<sup>18</sup> Ibid. Abril 2007

<sup>19</sup> Ibid.

<sup>20</sup> Ibid.

Podríamos llegar a entender la Intuición como un razonamiento inmediato o lo que es lo mismo una “razón a alta velocidad”. Viene a ser una consciencia extrasensorial, inmediata. Muchos, como Huidobro<sup>21</sup> o Bartolomé Ferrando, la sitúan entre el corazón y el cerebro, entre la emoción y el intelecto. En concreto Huidobro la definiría como una chispa que brota. Para Beuys<sup>22</sup>, la intuición era una forma superior de la razón.

Stockhausen<sup>23</sup> decía que los músicos deberíamos vivir totalmente de la intuición. Sólo así se podría hacer llegar a los otros un mensaje que sobrepase lo individual. Pero en todo trabajo debe haber una parte intuitiva y otra analítica. La parte intuitiva vendría de la atención al todo y la analítica de la atención a las partes. Es la Intuición quien debe o más bien genera la duda; una duda necesaria.

Algunas propuestas para desarrollar la Intuición pudieran ser:

- Recordar acciones intuitivas del pasado y ver qué sucedió, cómo surgió, etc.
- Abandono del dos. Utilizar un *tal vez*. ( Con la intuición se va más allá del dos, es decir más allá de los opuestos)
- Pintar con un cordel, tras introducir éste en un recipiente de tinta negra y dejar que el cordel cree formas, líneas y diseños sobre el papel. Pintar con monedas, tintando los cantos con distintos colores y dejándolas rodar sobre el papel.

---

<sup>21</sup> HUIDOBRO, Vicente. **Revista Poesía** núm 30, 31, 32. pág 235

<sup>22</sup> BEUYS, Joseph. *Acciones*. **Caixa de Pensions**. pág. 17

<sup>23</sup> STOCKHAUSEN, Karlheiz. Conferencia en Montreal, 1968. Citado por, Bartolomé Ferrando en la asignatura “videodanza” del **Master en Producción Artística**, rama Arte y Tecnología de la U.P.V. Marzo de 2007.

Podríamos decir muchos ejemplos donde su práctica nos ayuda a su desarrollo. En nuestro caso se utilizó el sonido. Desde hace ya un tiempo se ha investigado como componer sin planificar resultados, sin intención alguna. Bach utilizaba un acorde y por intuición éste provocaba el nacimiento de otro. Algo similar ocurre en este trabajo.

Generalmente la persona intuitiva es autosuficiente. Se resiste al control y dirección externa. Extrapolando esto a la práctica artística podemos decir que trabajar desde la intuición implica no necesitar esto o aquello. Se puede trabajar con cualquier cosa que esté a nuestro alcance. De cualquier herramienta, con cualquier elemento, se puede llegar a un resultado satisfactorio con la libertad de haber trabajado, de jugado, sin intención alguna. Porque se llegue o no a un resultado interesante lo realmente satisfactorio es el proceso. Se trata de una intensificación del instante, de una concentración del mismo. La mejor manera de vivir el presente.

## **II.9 - La percepción relativa del tiempo y del espacio**

La percepción es la materia prima de la consciencia del sujeto. Es de sobra conocido que somos capaces de anular cierto sonido o seleccionar que queremos ver. De aquí la diferencia entre ver y mirar, oír y escuchar.

La Sensibilidad es un término que guarda una estrecha relación con la percepción. Sabemos que, refiriéndonos a un estímulo auditivo, el ser humano tiene posibilidad de detectar frecuencias, vibraciones sonoras, que van desde los 20 hasta 20.000 Hz, y transformarlas en percepción auditiva. Existe por tanto un amplio espectro de posibilidades y matices a partir de los cuales la conciencia registra el universo de lo auditivo. Aunque también

sabemos que el ser humano no registra todo el espectro sonoro. Existen ultrasonidos que se escapan al umbral de percepción, lo que demuestra que nuestra percepción del mundo es limitada y se da en escorzo.

Pero la Sensibilidad no es solo sensorial. De acuerdo con la psicología fenomenológica, Sensibilidad es el registro simultáneo de la percepción sensorial y de la percepción emotiva en representaciones que cargan mayor o menor cantidad y calidad de energía psíquica, es decir que se trata de un acto sensorio-emotivo. El ser humano no solo oye (registra) un sonido sino que la imagen auditiva porta en sí misma determinados atributos que tienen relación con experiencias pasadas, estados de ánimo, o dicho de otro modo con la trayectoria existencial de cada uno. De ahí la aceptación o el rechazo, el gusto o el disgusto, el placer o displacer ante una obra. En definitiva son propiedades típicamente afectivas.

Jürgen Habermas<sup>24</sup> escribió que el perfeccionamiento de las técnicas de comunicación y tránsito tiene una importancia muy distinta para el cambio a largo plazo del horizonte de nuestra experiencia cotidiana. Las distancias espacio-temporales ya no se "superan": desaparecen sin dejar huella en la presencia ubicua de realidades virtuales. Pero este proyecto trata de marcar una distancia, un intervalo. Se ofrece una experiencia donde perderse, en el espacio y en el tiempo, para volver después a la vida cotidiana. Si se experimenta desde la sinceridad la noción del tiempo cambia. Hablamos de una distancia perdida por la ausencia de intervalo, consecuencia del estilo de vida al que estamos acostumbrados a llevar en la actualidad.

---

<sup>24</sup> <http://www.papelesparaelpromgreso.com/numero24/2406.html>; HABERLAS, Jürgen.

*Nuestro breve siglo*. Traducción de José María Pérez Gay. Mayo 2007

Si Realidad es Tiempo más Espacio, entendiendo el Tiempo como algo abstracto y Espacio como algo concreto, “la caja de gusanos” es exactamente la misma suma, sólo que el Tiempo y el Espacio se vuelven algo abstracto. G. Pérec<sup>25</sup> hablaba del Espacio como un fragmento y decía que en él no hay secuencia sino extensión, y que el recorrido siempre puede variar.

De una forma intuitiva se han generando espacios donde se rompen los límites de lo real. No olvidemos que todo lo que sugieran los audios está contenido en una caja de reducidas dimensiones.

Lo que más nos atraía del proyecto es que da la posibilidad al oyente de sentirse en un espacio inmenso, cuando en realidad el estímulo viene de algo tan pequeño.

Todas las piezas sonoras sugieren espacios. En ocasiones se trata de espacios cerrados, claustrofóbicos. Otras veces son espacios abiertos. El paso de unos a otros se da con frecuencia ya que en la mayoría de las piezas se juega con el cambio, con la relación de los extremos. En ellos hay presencias, movimientos. Estos espacios suponen un estado emocional, una actitud ante la vida; una decisión que está por tomar o fue tomada.

La obra relaciona constantemente dos espacios. Por un lado está el espacio exterior que es donde se sitúa el oyente, el espectador. Éste tiene unas dimensiones fijas, medibles. En él hay un ambiente, un audio, e incluso un tiempo. La obra tiene unas dimensiones de 45x45x45cm y su relación con el espectador es de objeto que puede ser abarcado tanto con la mirada como con sus propios brazos. Por otro lado está el espacio interior. Este espacio es generado por la escucha. Sus dimensiones son

---

<sup>25</sup> PEREC, George. **Especies de espacios**. Traducción de Jesús Camarero. Ed. Montesinos. Cuarta edición. Noviembre de 2004

variables, infinitas, y tan sólo dependen de la subjetividad de quién lo experimenta. En él se dan distintos ambientes, diferentes audios, y el tiempo es relativo.

Existe por tanto un juego entre espacios: el real y el imaginario, en donde la obra hace de puerta. Una puerta que los comunica; que nos saca de la rutina. Un límite entre lo banal y lo profundo. Un camino que recorre desde la memoria del pasado, el recuerdo, hasta o hacia la esperanza.

Una de las características, y quizá la más importante de nuestra percepción, es la capacidad de formar percepciones unificadas y de agrupar o segregar los datos sensoriales para darle un significado, el que sea, pero siempre referido a algo concreto y lleno de sentido. Simplemente no se menciona lo que no se conoce.

## **II.10 - La elección de una forma determinada**

Esta obra recoge cierta parte del formalismo. Especial interés por la forma. Como dijo Valèrie Belin, sólo a través de una buena forma será más impactante el contenido. Cuando nos planteamos una forma para la obra buscamos algo que resultase sobrio, algo que no dijera demasiado de la obra en sí. El título venía a ser una metáfora del entramado del proyecto, del concepto, del punto de partida. En definitiva una caja contenedora de experiencias. Pensamos en hacer física aquella metáfora.

No se pueden obviar claras referencias al Minimal Art. En particular, en *Concrete Tape Recorder Piece* (Bruce Nauman. 1968) el artista nos presentó un grito reproducido por una grabadora en bucle envuelto en una bolsa de plástico y colocado en el centro de un bloque de cemento. La obra integra sonido y forma. También la representa mediante una forma cúbica.



La diferencia más notoria viene de que en su caso esa forma cúbica es materia, es lleno; mientras que en este caso la obra es hueco, es vacío. Un vacío por donde bailan a sus anchas multitud de audios. Otro ejemplo vendría de *Box with the sound of its own Making* (Robert Morris. 1961). Se trata de una sencilla caja de madera de la que es posible afirmar que, en una aproximación únicamente visual, nada en ella llama la atención, pero al igual que en “La Caja de Gusanos” a medida que nos aproximamos comenzamos a escuchar los sonidos que, procedentes de su interior, va emitiendo.

Podíamos haber escogido cualquier tipo de caja, pero no fue así. Se decidió hacer un caja con forma de cubo, y que resultase lo más aséptica posible. De no ser por los agujeros que tiene en cada cara del cubo, dispuestos de diferente manera, la forma sería simétrica. Esta disposición se justifica por dos motivos. Uno, por exigencias de su estructura interna ya que los tubos tienen que sortearse, y dos, por razones de la escucha. No obstante su posición en tensión rompe cualquier equilibrio que su forma pudiera darle. Si se es consecuente con los conceptos tratados en la obra esta posición no podría ser de reposo. Por ello el cubo se apoya sobre uno de los vértices.

Nuestra principal preocupación fue que la forma no desorientase al espectador. Debía aportar a la obra sin desviar la atención de quién la experimenta. Porque en el caso de esta obra la experimentación viene de la escucha y su comprensión de su contemplación.

## **II.11 - La “caja de cristal” y la “caja negra”. Metodologías de proyecto**

En *Introducción al proyecto*, libro escrito por E. Gómez-Senent y dirigido a los alumnos de la Escuela superior de ingenieros industriales de la U.P.V., el autor reserva un capítulo a la Creatividad. En él escribe que a

calidad y las características finales de un proyecto dependen en gran medida de los conocimientos y de la forma de hacer del proyectista que lo realiza.

Según el autor, un mismo proyecto tiene diferentes soluciones en función de quien lo realice. Estas diferencias se deben a que el proyectista solamente investiga algunos de los muchos caminos de búsqueda de soluciones que existen. Los conocimientos y la experiencia que posee es diferente a la de los demás. Emplea metodologías y técnicas que no coinciden con las de los demás. Hace uso únicamente de ciertos instrumentos dentro del amplio abanico que está a su alcance.

Existen distintos grados de perfeccionamiento operacional:

Ensayo y error: se trata de un proceso intelectual, considerado simple, de carácter casual. Tiene tres etapas:

- búsqueda selectiva ( consideración de unas pocas posibilidades frente a todas las que pueden darse).
- uso de procesos de abstracción, esquematizando el problema mediante eliminación de detalles y simplificación del proceso.
- archivo de la solución para poder aplicarla a nuevos casos por analogía.

Relaciones percibidas: tiene dos niveles distintos en función del esfuerzo que requiere.

- el de menor esfuerzo se corresponde con la simple aplicación de relaciones ya establecidas. En la mayoría de los casos estas relaciones proceden de soluciones generadas por ensayo y error.
- el de mayor esfuerzo, conocido como *Creatividad*, persigue el descubrimiento de nuevas relaciones.

El desarrollo creativo utiliza tanto el pensamiento convergente como el divergente para encontrar nuevas soluciones o relaciones. Este proceso lleva asociado un gran esfuerzo intelectual. Rara es la ocasión en que se encuentra una nueva relación que no implique una elevada actividad intelectual.

La creatividad está condicionada por la actividad mental y por el trabajo. Aunque muchas veces lo parezca, el acto creativo no es una respuesta “casual” sino una respuesta totalmente racional de la inteligencia.

El proceso creativo es la suma de actividades conscientes donde el individuo controla y guía su mente y de actividades subconscientes que no son controladas ni dirigidas por el individuo. En el caso de las primeras actúa como *caja de cristal*. El individuo es capaz de corregir, añadir y evaluar los resultados obtenidos. Se trata de un proceso mental que se basa en la lógica y donde se puede contemplar su discurso intelectual de una manera transparente. Es decir, que sabe lo que hace. En el caso de las segundas se realiza una búsqueda al azar de soluciones. Se genera en el individuo una liberación de barreras o inhibiciones mentales. En este caso actúa como *caja negra*, como si poseyera un nivel supra o infrarracional. Lo subconsciente va asociado a conceptos relacionados con el azar, el desorden, la confusión mental y la afectividad. La velocidad con que se dan este tipo de respuestas suele ser muy elevada debido a que no sufre apenas controles ni consume tiempo en la búsqueda de datos. En muchas ocasiones estas soluciones producidas por el subconsciente, saltan instantáneamente al nivel consciente en donde se evalúan.

En la mayoría de los casos estas soluciones son desechadas por no poder soportar un mínimo análisis racional, pero en ocasiones pueden significar una respuesta diferente a todas las conocidas y motivar, por parte del individuo, una profundización para verificar todo su contenido y efectuar una evaluación detallada.

Como vimos anteriormente, en el proceso de desarrollo de las composiciones sonoras que se presentan en este proyecto se aplicaron ambos métodos. Se trató de jugar tanto con la razón como con el azar. Pero aunque este proyecto tuvo parte de ambos, se acercó más a la segunda forma de desarrollo. “La caja negra” aportó a la obra otra carga conceptual en relación al proceso creativo. Cerró significantes y terminó justificando el porqué de esta forma y color.

## **II.12 - *La caja de gusanos* en un marco carente de intervalo**

Y es hoy cuando percibimos un constante hilo de estímulos tanto visuales como sonoros, repletos de artificios mecánicos inventados para ensordecen nuestra sensibilidad, aunque parezca paradójico, no para estimularla. Un exceso de informaciones obstruyendo nuestras posibilidades de almacenamiento imaginífico. Y este daño que nos producen esas emisiones no reside tanto en los dispositivos tecnológicos que nos posibilitan la reproducción de datos, sino en el modo indiscriminado de todo concepto de tiempo y lugar al realizar su difusión.

Es el caso, en el campo del sonido por ejemplo, del famoso hilo musical, perseguidor de nuestras vidas, que compuesto de forma tonal, vulgar y trivial nos condiciona nuestro oído siendo al fin un obstáculo para aceptar otras músicas e invitándonos sólo a consumir y ser “consumidos” por ella.

Es hoy, donde la continuidad actúa de manera anestésica arrastrándonos al profundo problema de nuestra sociedad contemporánea. Problema al que se ve sometido el artista creador cuando se enfrenta a la realidad presente de lo fugaz, lo inmediato, espectacular, banal, etc.

Contaminados por la proliferación como continua marea de sonidos e imágenes que a menudo de forma subliminal se nos imponen, hemos construido una atención distraída donde nuestro concepto del tiempo libre significa tiempo por rellenar con cualquier cosa. “El hombre adulto, el adolescente, el niño, la mujer, el obrero, el intelectual, se dedican a buscar estímulos capaces de *colmar* todo hueco residual de tiempo y de espacio, toda eventual pausa en la sucesión de los acontecimientos...hasta el día festivo, reservado para el “merecido reposo” ,estará repleto...”<sup>26</sup>

Estamos ante la pérdida de la conciencia del valor de la pausa, del intervalo, de la éxtasis, de la separación y distinción de cada cosa, de los momentos, reconociendo la necesidad de alguna zona neutra que nos permita distinguirla de lo que la rodea siendo así posible singularizarla, otorgándole de este modo su lugar, momento y atención que merece porque como bien apuntaba Dorfles “para que un signo adquiriera una carga significativa “específica” es preciso que pueda gozar de suficiente autonomía”.<sup>27</sup>

La necesidad presencial de los elementos interválicos desde lo más interno de una obra, dando juego a sus significantes, creando agujeros donde ir y venir, donde perderse y encontrarse sin agotar su sentido. Pasando a su vez por el contexto mismo de la obra, pudiendo así destacar cada uno de sus componentes, extrayéndola del resto continuo donde suele quedar escondida o ahogada y porqué no yendo mas allá, no solo en los fenómenos artísticos sino en la constante construcción de nuestras vidas, todo lo relacionado con la formatividad, la creatividad, vitalidad etc.

Pero es en el campo que nos concierne hoy hablar, el del arte, claro ejemplo donde se ven reflejados estos fenómenos de manifestaciones

---

<sup>26</sup> DORFLES, Gillo. **El intervalo perdido**. Edit. Lumen. Primera edición:1984. pág. 28

<sup>27</sup> Ibid. pág. 74

humanas. Arte-Vida donde respira la necesidad de recuperar la capacidad diastemática del intervalo, produciendo un corte ,una fisura, una suspensión donde “sucedan” realmente las cosas, pudiendo ser encarnadas en lo mas dentro de nuestro Ser.

Y son éstas, entre otras, las preocupaciones que han formado parte en el proceso creativo de esta investigación.

En el caso de este proyecto se ha investigado diferentes formas expositivas ligadas por supuesto a su contexto y siendo consciente de todo lo anterior citado. Por ello se ha decidido no generar una escucha invasora, donde el espectador no pudiendo elegir se tropieza con una escucha obligada dentro de una sala. Se ha preferido interesante y necesaria la posible elección por parte del espectador, generando así un intervalo en el espacio y en el tiempo respecto a él. Una *pausa* entre el espectador y la obra adoptando no sólo un carácter material sino también mental.

Un *cubo negro agujereado* aparece en posición desequilibrada esperando una toma de conciencia, esperando a ser devorado por la mirada, por la escucha. Esperando impaciente a ser desnudado. ¿Porqué no disfrutar de las intrigas que despierta lo secreto?.

Configurar una *trama* era uno de los principios u objetivos de este proyecto tanto en la estructura externa como en la interna (composiciones sonoras), para ello era necesario jugar con lo escondido, lo ambiguo quizás, una constante necesidad de jugar con lo que no se ve pero que se respira.

Una *forma* cúbica como revestimiento a estos espacios sonoros aportaba un significado metafórico, una “Caja de Pandora” contenedora de lo mas íntimo, proporcionándome lo suficiente no desdiciendo ningún

concepto dentro de las intenciones. *Sencillez* ante todo para no recaer en la contaminación de la mirada o pensamiento. Y ahí están esos pequeños agujeros emanadores, a través de unos tubos, de espacios subjetivos produciendo desde una mínima dimensión una *escucha expandida* hacia el infinito de cada uno. Desde lo aparentemente insignificante, algo que en principio parece no tener sentido más tarde crea un sentido.

De modo racional y por ello intencionado se pone a disposición 19 temas sabiendo que el visitante no logrará escucharlos todos, consiguiendo que la obra nunca esté del todo completa siendo él entonces el que imagine el resto y lo construya a su antojo en base a los significantes presentados, o porqué no, comente y comparta su experiencia a la salida intentando recomponer su puzzle mental y emocional. Invitación a no disfrutar solo de una experiencia meramente estética sino a ir mas allá generando, al no regalar un sentido único y cerrado de la pieza dejando huecos por rellenar, una toma de conciencia desde el espectador, abandonando la pasividad de una recepción solo sensorial, carente de crítica, especulación, análisis hacia los aspectos tanto creativos como interpretativos.

Y es en el interior, escondidas, donde quedan las escuchas envueltas en su aura de secreto generando un anhelo, una búsqueda del deseo, alejado de regalar un consumo sistemático de la disponibilidad tanto en el tiempo como en el espacio. Adentrándonos en el corazón, es entonces, en el núcleo de la pieza, cuando nos acercamos al microcosmos del autor uniéndonos incluso fundiéndonos o confundiéndonos con él mismo que de manera inconsciente aflora sus mas íntimos deseos, anhelos o inquietudes componiendo espacios con ruidos y sonidos. Construcción de espacios como elementos tanto musicales como visuales. Atmósferas que nos llevan a viajar tanto por espacios exteriores como interiores generando un juego de *límites* entre estados de tensión y calma, incertidumbre y placidez, soledad, etc.

Curiosamente en los *espacios exteriores* (físicos) nos sentimos sin compañía de ninguna otra persona, como mecidos o en ocasiones arrastrados por un poder de ensoñación quien nos conduce hacia un estado de aventuramiento, de investigación y deseo vivencial. Espacios en su mayoría cerrados aunque en ocasiones se vislumbre algún tipo de apertura o luz.

Desde dimensiones pequeñas y concretas, como es el caso de las medidas reales del cubo y sus agujeros, nacen y crecen dimensiones infinitas. Como si estuviéramos por cualquier lugar; un pasillo, una habitación contigua donde poder escuchar los sonidos de fondo, un lugar incluso desconocido con ansias de explorar.

Este es también el caso de la evocación hacia *espacios interiores* (estados de ánimo) que nacen desde lo mas pequeño, desde lo aparentemente insignificante crece y crece un sentido que respira por detrás y a pesar del ruido. Contraste entre oír y ver, de relaciones imaginarias que se entrecruzan con las reales: por un oído escuchamos las piezas sonoras que nos evocan un imaginario y por el otro los sonidos del mercado nos devuelven a lo real. Nuestro poder imaginativo nos dibuja imágenes del pensamiento que construimos también por medio de nuestra memoria, la experiencia del pasado, o la mirada de proyección hacia el futuro quien nos lleva a una anticipación. Una imagen nos arrastra a otra, “como las cerezas”. Imágenes que contrastan con las reales que suceden en la sala. Un juego del *real* y el *imaginario* dentro de nuestro pensamiento.

Se podría hablar entonces de algo que con frecuencia se olvida como es “la información que trasmite la obra de arte contiene un mensaje constituido, no sólo por los datos “significantes”, sino también por datos irracionales, difícilmente conceptualizables, por lo que también se ha definido como *visual thinking*<sup>28</sup>, pensamiento visual (en el caso de la música se trataría de *musical thinking* ). Es evidente que este tipo de informaciones

---

<sup>28</sup> Ibid. pág. 22



requieren una “dimensión sensorial” diferente a la exigida para la recepción de los mensajes “informativos” corrientes, y que obedece a unas reglas distintas a las que gobiernan el desciframiento de los datos meramente cognoscitivos.”<sup>29</sup> Convendría por lo tanto no confundir una información estética con cualquier tipo de información “semántica”.

Como reconocen muchos autores, existe una *semanticidad del lenguaje musical*, “no solo en los casos donde la pieza nos evoca a hechos o acontecimientos, sino también siempre que la trama musical es analizable semánticamente sobre la base de la propia singularidad de su lenguaje”.<sup>30</sup>

En el caso de este proceso creativo se construye los temas entre la mezcla de lo intuitivo y racional; Seleccionando al azar una serie de sonidos como letras para un escrito, mas tarde se comienza de manera racional a jugar con leyes armónicas y matemáticas creando pequeñas estructuras, como frases de la historia. Es con ellas cuando de nuevo nos abandonamos a la intuición generando *loops* en sucesión. Le doy un tratamiento a cada *loop*, un tiempo X y un numero indeterminado de ellos creando la estructura del tema final. Juegos de tiempo, repetición, variaciones, permutaciones, intervalos, silencios, amplitudes y texturas distintas nos llevan a un posible resultado donde en ocasiones hasta uno mismo se queda sorprendido por el hecho de descubrir en el proceso creativo como si de un continuo aventuramiento se tratase.

Una construcción de estas estructuras sonoras en forma de *línea recta* que poco a poco se va transformando en onda creando una línea ondulada que a modo de serpiente va avanzando en el tiempo y en el espacio (en ningún momento surge ninguna otra paralela en forma de triángulo o rectángulo por ejemplo ). Se juega con la forma serpenteante,

---

<sup>29</sup> Ibid.

<sup>30</sup> Ibid. pág. 69

moviéndola, vistiéndola y desnudándola ,mojándola, agitándola pero no convirtiéndola en ningún momento en otra (aunque en ocasiones lo parezca por su transformación) que en ella misma travestida.

Por otro lado se crea otro tipo de espacios o atmósferas con improvisaciones de instrumentos, en este caso una guitarra eléctrica, seleccionando de antemano ecualizaciones y efectos .Tras un análisis del sonido, se comienza a dejarse llevar por la intuición golpeando, rascando o incluso acariciando el instrumento, generando ruidos o melodías, buscando “loops” .Una deriva donde en ocasiones se deja que la melodía se extinga como un hilo de seda que siendo estirado cada vez se hace mas y mas fino, hasta perderse.

Por último, se construye temas utilizando y capturando sonidos reales provenientes de distintos ambientes. Mezclando y aplicando efectos se vuelven ilusorios esos lugares de modo que perdemos la noción de génesis quedando irreconocibles en muchas ocasiones. Ellos son los *paisajes sonoros*, convertidos esta vez en imaginarios.

Y en esa atracción de no saber nunca cual será nuestro final, hay una entrega a la deriva entre la razón y la intuición, entre el encuentro fortuito del azar y los procesos musicales de sistematización. Proceso donde en esta pérdida se conformaría lo que llamaríamos *partituras intuitivas con pensamiento de composición*. Un uso de esta creatividad que tiende a realizarse a través de una libertad operativa planteada al margen de cualquier tipo de esquema destinado a reducirla, resultando así ser un producto artístico con una sola significación explícita y conceptualizable, sino que intenta actuar mas allá de su contenido semántico precisamente por ser contenedora de un *quid* que no solo la distingue y la aísla sino también la afirma de su peculiaridad trasportándonos a otras posibles dimensiones expresivas y comunicativas.

Conseguir una *obra abierta*, “un mensaje abierto a diferentes interpretaciones pero regido siempre de leyes estructurales que te llevan o imponen vínculos o directrices a la lectura”<sup>31</sup>, entendiendo obra abierta como ambigua con cabida a múltiples lecturas, creando una dialéctica de ir y venir con “el otro”, cuestionando al objeto y al sujeto porque como bien decía Brea, “el arte se resiste a darse de una vez, en un único golpe de ojo”<sup>32</sup>, pues siempre hay algo que no vemos en lo que vemos, algo que no conocemos, haciendo venir la tarea de *desocultar* en el espectador.

Una sensación de *extrañamiento*<sup>33</sup> a modo de desplazamiento nos envuelve proveniente de la disposición de los significantes, de sus intervalos generadores de discontinuidad en la estructura, huecos en el pensamiento de vuelo y caída de ir y venir en nuestra lógica. ¿porqué no instalar la obra en una habitación tranquila prevista para ella únicamente? Esta cuestión es para nosotros de un gran interés debido a que consideramos muy interesante por su carácter revitalizante, el poder andar entre dos *límites*, el de la escucha del ambiente interno y el externo, en este caso “Mercado de la Esperanza”, un juego entre el imaginario y el real, entre la obra y su contexto, entre lo cercano y lo lejano, entre el sujeto y el objeto, lo cotidiano y lo sublime, el consciente y el inconsciente, entre la realidad y la imagen, entre espacios interiores y exteriores, entre lo íntimo y lo plural, el individuo y su totalidad, lo autobiográfico y lo biográfico, el artista y el espectador ...en una trama como constante y en un montaje de elementos como vehículos para la interpretación y fruición. Relaciones que van desde las psico-sociológicas, procesuales, sensoriales...en definitiva inquietudes en la forma de vida, de arte.

---

<sup>31</sup> ECO, Umberto. **Obra Abierta**. Ed. Ariel S.A. ( España)

<sup>32</sup> <http://www.joseluisbrea.net/>; BREA, José Luis. *La crítica en la era del capitalismo cultural electrónico*. Agencia crítica. Diciembre de 2005. Mayo 2007

<sup>33</sup> DORFLES, Gillo. **El intervalo perdido**. Edit. Lumen. Primera edición:1984. pág. 98. Concepto empleado por primera vez en el ensayo de Chklovski trad. ital. *L'arte come artificio*, en **I formalisti russi**, T. Todorov, comp., Einaudi, Turín, 1968, pág.75-94.

Arrugar, modelar o trocear un trozo de papel que en ocasiones deja de reconocerse como tal pasando a ser más que un espacio donde habitar. *Significación*, entre otras cosas, conferida en todos estos casos al problema del intervalo. Tanto al intervalo vertical como al horizontal entre dos notas (al melódico y al armónico) así como al intervalo en el sentido de la pausa, separación entre dos elementos sean musicales en este caso, o verbales, pictóricos y plásticos en otros, siendo posible, con la variación de éste, la transformación de su “significado”, su semántica. Y volvemos a la *necesidad del intervalo* “porque las cosas, los objetos, los sonidos o colores y, en general, todo acto o acontecimiento humano sólo adquieren y conservan un significado preciso en la medida en que existe alguna *demarcación* que los diferencia, que los “protege” e impide que se deslicen hacia el magma indiferenciado de lo informe”.<sup>34</sup>

La pérdida del intervalo en la sociedad occidental, que es casi siempre inconsciente, constituye un dato constante de nuestro modo de vida, no siendo conscientes de ésta pérdida ya que vivimos envueltos en un constante consumo del mismo. Ésta pérdida significa a su vez otras, la de la vivencia temporal y la de examinar conscientemente dicha vivencia. Enlazando con estrechos nudos nuestros acontecimientos nos abandonamos en una continuidad arrastrándonos hacia un incremento sistemático del consumo.

---

<sup>34</sup>DORFLES, Gillo. **El intervalo perdido**. Edit. Lumen. Primera edición:1984. pág. 75

No creemos en la discontinuidad temporal, nos aterra y por ello nos alienamos con lo que sea ocupando cualquier hueco con cualquier cosa porque la sensación de angustia que nos invade “cuando el ancla no logra hundirse en el fondo, cuando no conseguimos agarrarnos a algo para resistir la *corriente del tiempo*, cuando no logramos alcanzar la *inmovilidad del instante* en medio de ese flujo que nos arrastra hacia el futuro y hacia la muerte”.<sup>36</sup>

Saltamos de un hecho a otro sin detenernos lo suficiente con miedo a perdernos algo cuando paradójicamente lo estamos perdiendo todo. No estamos acostumbrados a detenernos mas de 10min delante de una pintura, de hecho ¿porqué no habilitan sillas o bancos al igual que para contemplar un audiovisual en un museo o galería? Ráfagas, contactos superficiales que pronto se olvidan muy alejados de profundas miradas donde saborear y obtener una noción crítica.

Y en ésta marea sistemática donde generamos una atención distraída, igualada para todo, es por ello el carácter tanto de *ensoñación como de desvelamiento* en estas obras quien nos introduce hasta un profundo devenir que nos engancha poco a poco, nos detiene, haciéndonos flotar en el espacio y en el tiempo, creando un antes y un después, una fisura en nuestro ritmo habitual donde el tiempo se disipa y entonces cae.

---

<sup>36</sup> Ibid. Pág. 126

### III - DESCRIPCIÓN TÉCNICA Y TECNOLÓGICA DEL PROYECTO

#### III.1 - Aspectos técnicos

Las composiciones sonoras realizadas para el proyecto están grabadas en soporte digital a 44.1 KHz, o lo que es lo mismo a 441000 Hz, y a 16 bits.

En los archivos de audio digitales, como es el caso, la frecuencia de muestreo se especifica en Herzios (muestras por segundo). Ésta es la constante que va a condicionar la calidad del sistema. Se trata de la cantidad de muestras que se puede obtener por unidad de tiempo. Cuanto mayor sea la frecuencia de muestreo mayor serán los puntos de referencia sobre el gráfico, y su construcción tendrá más matices de las variaciones de la curva analógica o digital original.

Otro aspecto importante es la *cuantificación* que consiste en asignar a cada muestra un valor. Esta cuantificación se realiza usando solo dos cifras ( 1 y 0 )y se denomina sistema binario. Esto es así porque resulta más operativo utilizar una corriente eléctrica que sólo distinga dos niveles diferentes. En el mundo digital cualquier valor se representa mediante la sucesión de “ceros y “unos”. Una señal eléctrica con dos distintos niveles, según adquiera uno u otro nivel, podrá ser interpretada como un “1” o un “0”. A cada un de estas posiciones se le conoce con el nombre de *bit*. En nuestro caso a cada una de las muestras se le asigna un valor de cuantificación de 16 bits, es decir que el valor más bajo será: 0000000000000000 =>cuyo valor es *cero* y el valor más alto será: 1111111111111111 =>cuyo valor es 32.767. Cada una de las muestras tomará cualquier valor entre 0 y 32.767, o lo que es lo mismo, disponemos de 32.768 escalones o niveles distintos para valorar la muestra.

Ésta es la configuración estandar que tienen los cds de audio. Es la calidad máxima con que podemos reproducir un archivo de audio en este formato. Pero para la obra final las piezas originales (.wav) están pasadas a mp3. Es decir que se ha comprimido el archivo.

La compresión es un proceso de eliminación o reestructuración de datos para disminuir el tamaño de un archivo. En el caso concreto del audio es un proceso que reduce la gama dinámica del sonido. La compresión mp3 reduce la velocidad de transmisión de *bytes* por segundo. Esos 16 bit forman un *byte*. Y este tipo de compresión, con pérdida de calidad, lo que hace es reducir unas diez veces esta velocidad de transmisión de datos o velocidad binaria.

¿Entonces por qué perder calidad? Es bien sencillo. Por la versatilidad que proporciona el reproductor de mp3. Su tamaño lo hizo ideal para el proyecto y su precio nos permitió utilizar varios al mismo tiempo sin necesidad de utilizar un multi-pistas que por otra parte hubiese sido demasiado aparatoso. Además una tendencia actual es esa pérdida de calidad. La gente hoy en día esta dispuesta a escuchar la misma música con una calidad más pobre primando la versatilidad y la inmediatez.

Otra cosa que se varió de las piezas originales en la obra final fueron también los canales. Se pasó de sonidos estereofónicos a sonidos monoaurales, es decir de dos canales a uno. La razón es que debido a las dimensiones de los tubos era absurdo trabajar con dos canales. Difícilmente se identificaría un canal izquierdo y uno derecho, y dado que no se puede especializar el sonido hacer esto nos permite duplicar las posibilidades. En realidad cada pista del mp3 tiene dos canales (Izquierdo y Derecho), sólo que por cada uno de ellos se reproduce una pieza sonora distinta como si de un canal monoaural se tratase.

El proceso fue el siguiente: con un editor de audio, primero se pasaron las pistas estereofónicas a monoaurales para después volver a pasarlas a estereofónicas. Una vez hecho esto se balancearon unas todo hacia la izquierda y otras todo hacia la derecha. En el mismo editor se colocaron las que estaban balanceadas hacia la izquierda en una pista y las que lo estaban hacia la derecha en otra pista. Se mezclaron y se comprimieron. De esta forma se consiguieron piezas sonoras por el canal izquierdo y piezas por el derecho, que nos permitieron llevar por cada mp3 dos audios completos a dos tubos diferentes.

### III.2 - Composiciones sonoras

En esta memoria se adjuntan dos CD con las composiciones realizadas y utilizadas para este proyecto. Todas ellas están en formato digital (.wav) y en *estéreo*. Aunque como se apuntó antes para la obra final fueron comprimidas a *mp3* y escucha en *mono*.

- 1- **chap no1**, duración: 1'12''. Realizado con *Adobe Audition 1.5*.
- 2- **c8 percusion**, duración: 6'51''. Realizado con *Ableton Live 6*.
- 3- **gex 2**, duración: 5'28''. Realizado con *Guitar rig v 1.0.0*.
- 4- **at num2**, duración: 3'03''. Realizado con *Ableton Live 6*.
- 5- **compos 8**, duración: 7'09''. Realizado con *Ableton Live 6*.
- 6- **chap no2**, duración: 1'05''. Realizado con *Adobe Audition 1.5*.
- 7- **ruivox-e**, duración: 6'33''. Realizado con *Ableton Live 6*.
- 8- **lluvia C**, duración: 1'39''. Realizado con *Adobe Audition 1.5*.
- 9- **U-render**, duración: 5'26''. Realizado con *Ableton Live 6*.
- 10- **ruodo**, duración: 9'45''. Realizado con *Guitar rig v 1.0.0*.
- 11- **at num3**, duración: 7'43''. Realizado con *Ableton Live 6*.
- 12- **gex 3**, duración: 5'33''. Realizado con *Guitar rig v 1.0.0*.
- 13- **ritex 2**, duración: 11'18''. Realizado con *Ableton Live 6*.
- 14- **compos 10**, duración: 4'47''. Realizado con *Ableton Live 6*.



- 15- **gex 1**, duración: 3'55''. Realizado con *Guitar rig v 1.0.0*.
- 16- **ascensyon**, duración: 6'34''. Realizado con *Ableton Live 6*.
- 17- **gex 4**, duración: 11'08''. Realizado con *Guitar rig v 1.0.0*.
- 18- **ritex 1**, duración: 8'16''. Realizado con *Ableton Live 6*.
- 19- **sonreason**, duración: 1'44''. Realizado con *Reason v 3.0*.

### III.2.1 - Atmósferas

Para la realización de las atmósferas se usaron dos procedimientos diferentes a partir de dos *softwares* distintos: el primer *software* nos permitió trabajar con sonidos y efectos incluidos en su librería (sintetizador), y el segundo nos dio la posibilidad de meter en línea al ordenador a través de una tarjeta externa de sonido una guitarra eléctrica y aplicarle ecualizaciones y efectos.

#### a) Atmósferas realizadas a partir de un sintetizador

El procedimiento fue el siguiente:

En todas ellas (**at num2**, **at num3**, **compos 8**, **compos 10**, **ruivox-e**, **c8 percusion**, **ascensyon**, **sonreason**, **U-render**, **ritex1** y **ritex 2**, realizadas en 2007) se eligió un sonido al azar y se ajustó los parámetros que vienen por defecto en el *software* y que afectan al sonido con el fin de conseguir un sonido personal. Con este sonido se creó una melodía. Para esto se utilizó lo que se conoce como *pianoroll*, donde se pintan diferentes notas del mismo sonido. Con pintar nos referimos a colocar notas sobre un gráfico para que una lectura del software haga una melodía. Una vez hecho esto se le asignó un efecto también escogido al azar. Este proceso afectó a toda la melodía, transformando su sonido original. Una vez hecho esto se puso la melodía en forma de *loop* o bucle, de manera que la melodía se

repetiera infinitas veces. Para la realización de la pieza se puso a grabar y se manipuló la melodía por medio de los filtros que se incluyen y caracterizan a cada efecto. Este paso fue a tiempo real, es decir que a medida que el *loop* se fue repitiendo se fue transformando la melodía a través de parámetros, quedando toda acción registrada. Este registro se tradujo en variaciones de la melodía original, de forma que de un mismo *loop* en continuidad pasamos a tener una pieza sonora donde se distinguían un principio, un desarrollo y un final. Como si de una actuación en directo se tratase se decidió cuando empezar, cómo desarrollarla y cuando terminarla.

Como se puede apreciar en la primera fase o creación del *loop* se utilizó el azar y la razón. La elección del sonido y del efecto se determinó de forma azarosa, pero para la creación de la melodía o *loop*, indudablemente jugó un papel fundamental el conocimiento previo de armonía adquirido a lo largo de una trayectoria como músico. Así que, por una parte se dejó que el azar decidiera con qué elementos se trabajó y por otra se pudo decidir cómo trabajarlos. Tras un análisis de estos elementos se compuso una melodía en busca de una estética acorde a mi proyecto. Este *loop* constituyó el elemento estructural con el que se desarrolló esta experiencia. Haciendo un paralelismo con la literatura se puede decir que los sonidos fueron como las letras en un texto y estos *loop* como las palabras con las que se construye el discurso.

Para la segunda fase o grabación de la pieza hay una protagonista que destaca por encima del resto, la Intuición. En un dejarse llevar por lo sensorial la pieza se construye a sí misma. La vivencia de un momento nos lleva a la siguiente, y ésta a la siguiente, al igual que le ocurría a Bach con sus acordes, y así sucesivamente. No hay por tanto una estructura cerrada como en la mayoría de las composiciones musicales, si no todo lo contrario. La estructura fue abierta y en función de unos estímulos se generaron unos resultados. El pasado influyó en el presente, y éste en el futuro. Como en

un sueño lúcido donde se controla en todo momento la experiencia. Sintiendo lo que aconteció durante el proceso de creación. Siendo protagonistas de de lo que se generó. Y decidiendo en cada momento cual iba a ser el siguiente paso. Como en una ensoñación donde se crea un imaginario en el que se está inmerso.

### **b) Atmosferas realizadas a partir de un instrumento**

Una de las razones por las que también se usó un instrumento es porque en los sintetizadores hay una limitación a la hora de crear. Los sintetizadores son muy completos pero demasiado perfectos. Nunca dan lugar a errores, y en ocasiones estos errores tienen algo donde sucede. Nos referimos a errores humanos, como el mal golpeo de una cuerda de guitarra, el generar armónicos, o desafinar una nota, por mencionar algunos ejemplos. El hecho es que estos errores se convierten a veces en protagonistas de la obra. En un sintetizador los sonidos siempre son los mismos, siempre suenan igual. No así en los instrumentos, donde cada vez que se toca una nota tiene una intensidad, una duración, etc. En definitiva, distintos matices que la hacen única e irrepetible.

Para este tipo de piezas (**gex 1, gex 2, gex 3, gex 4 y ruodo**, todas ellas realizadas en 2007) se usó un software que emula distintos amplificadores de guitarra, así como distintos multi-efectos. También se puede controlar la posición del micrófono que registra la salida del amplificador. En una *interface* gráfica se puede manipular el sonido de salida como si de los aparatos físicos, reales, se tratase. Este software es muy completo y tiene una gran calidad, por lo que las posibilidades son múltiples y los resultados muy interesantes.

En todo momento se buscó un alejamiento del sonido convencional del instrumento hasta el punto de que en ocasiones no se llega a

reconocer. Tampoco se tocó como se suele hacer. Es cierto que hay momentos en que su identidad sale a la luz, pero en el fondo se quiso entender como un disparador de sonidos-ruido. El hecho de que sean sonidos amplificados y procesados permitieron sostener a lo largo de mucho tiempo una nota, montar unas sobre otras, crear *loops*, generar armónicos, retroalimentaciones, etc.

Después de elegir un sonido que resultase interesante se pasó a investigar las diferentes maneras con las que se podía sacar sonidos desde el instrumento. En todo momento fue un fluir. Al igual que en las piezas realizadas con un sintetizador cada acción generó un resultado, y ese resultado provocó otra actuación. Improvisaciones donde la intuición jugó también un papel importante. Sin intención alguna, en un dejarse llevar por las respuestas de cada acto. Se generaron unos espacios y se crearon unos tiempos sobre la marcha con el simple acto de sentir y actuar.

Algunas de las acciones empleadas fueron: el golpeo directo de la púa con las pastillas, el golpeo con la misma de canto sobre las cuerdas, rascarlas, golpearlas al mismo tiempo con la mano, etc. Creemos que en los temas se aprecia bastante bien los métodos que utilizados. También se tocó de la manera convencional. En función del resultado obtenido se repetía el mismo proceso, se variaba con intensidades distintas o simplemente se cambiaba radicalmente.

Este software permite grabar cada sesión. Las piezas están tal cual han sido tocadas. No se ha realizado mezcla alguna ni arreglo alguno. Es la respuesta del subconsciente transcrita a pieza sonora. Si acaso, un razonamiento inmediato libre de toda intención, que muestra lo más sincero, lo más profundo.

### III.2.2 - Paisajes sonoros

En un análisis global de la obra descubrimos que necesitábamos otro tipo de texturas que rompieran con una cierta continuidad que veíamos en el total. Esta ruptura vino, en gran parte, de la utilización de ambientes sonoros capturados de la realidad. Algunos sacados de bancos gratuitos de sonidos (**chap no1**, 2007) y otros grabados en persona con un minidisc y un micrófono (**chap no2**, 2007 y **lluvia C**, 2007). A diferencia de las atmósferas, los paisajes sonoros si tienen un proceso de edición. Es decir, que montado pistas y he aplicado efectos posteriores con un software de edición de sonido. En la realización de este tipo de piezas sí se ha analizado el material base. También ha habido una intención previa. Viendo el resultado de las atmósferas se buscó buscado una estética común a ellas. Al menos en una línea que nos permitiera seguir hablando del mismo concepto.

Las tres piezas pueden entenderse como collages musicales ya que están hechas a partir de fragmentos combinados en busca de la estética deseada. Pero a pesar de este control en su creación también aparece el azar, entendido como un azar controlado. Nos referimos a que a pesar de que en ocasiones la mezcla haya surgido de forma azarosa siempre se ha supervisado el resultado y si éste no era de nuestro agrado se ha reajustado a nuestras expectativas.

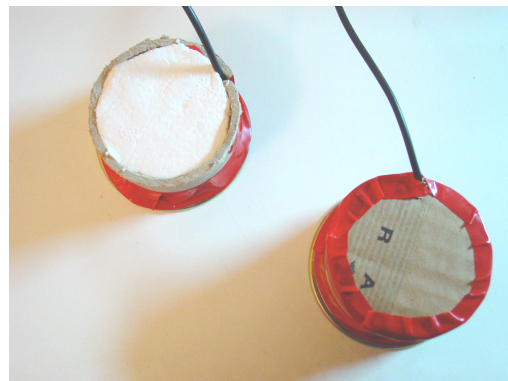
Para la realización de estas piezas se ha utilizado sonidos de personas chapoteando (**chap no1** y **chap no2**), sonidos de máquinas (**chap no1**), sonidos de lluvia y dos notas interpretadas por un violonchelo (**lluvia C**) que forman una frase musical que rompe con la calma de la lluvia sobre el suelo y sobre un toldo que vislumbra que estamos bajo buen recaudo.

#### IV – PROCESO DE TRABAJO

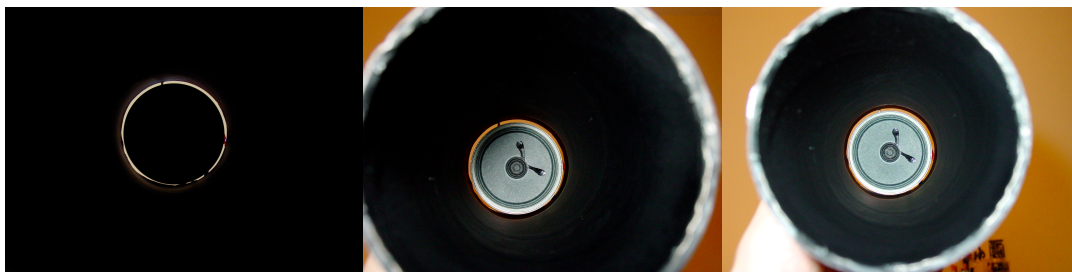
Para la realización de los tubos se ha utilizado 6 altavoces de 5cm de diámetro. Cada mp3 se conecta con dos de estos altavoces. Por cada uno de ellos sale el audio de uno de los dos canales que tiene el mp3 (uno izquierdo y uno derecho). Cada canal contiene diferentes piezas sonoras.



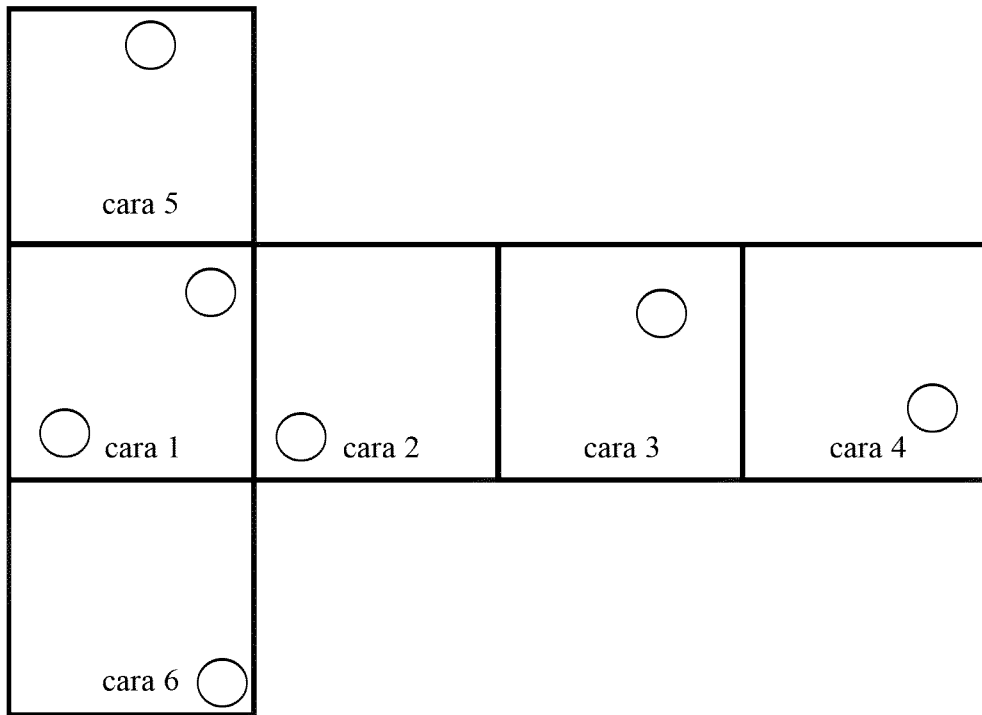
Después de conectarlos se hizo una caja de resonancia para cada altavoz. Los materiales utilizados han sido cartón, poliespan y cinta aislante.



Una vez creados los altavoces, se ha colocado cada uno en su tubo correspondiente con alambre de forma que queden flotando, es decir que el extremo de los altavoces no toque el tubo. El interior de los tubos se pintó de negro.

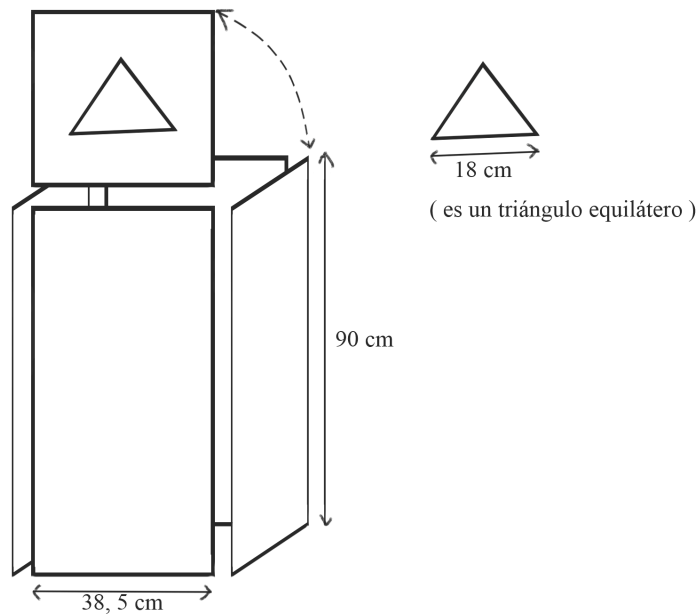


Por otro lado se construyó un cubo de forex de  $45\text{cm}^3$  dejando una de sus caras sin sellar (cara 5), cortada a bisel, para poder manipularlo por dentro y se lacó de negro mate. En cada una de sus caras se perforó uno o dos agujeros de 7cm de diámetro.



Croquis cubo (\* agujero de la cara 6 destinado a la transmisión de cables del cubo a la peana.)

El cubo se apoya en la peana sobre uno de sus vértices. Para ello se construyó una peana con un hueco en forma de triángulo sobre el que queda incrustado el cubo. Todas las caras de la peana fueron cortadas a bisel.





Para la colocación de los tubos se utilizó escuadras de metal que fueron pegadas primero al tubo y luego al interior del cubo, haciendo coincidir el orificio de salida de los tubos con los agujeros del cubo.



Montaje 1

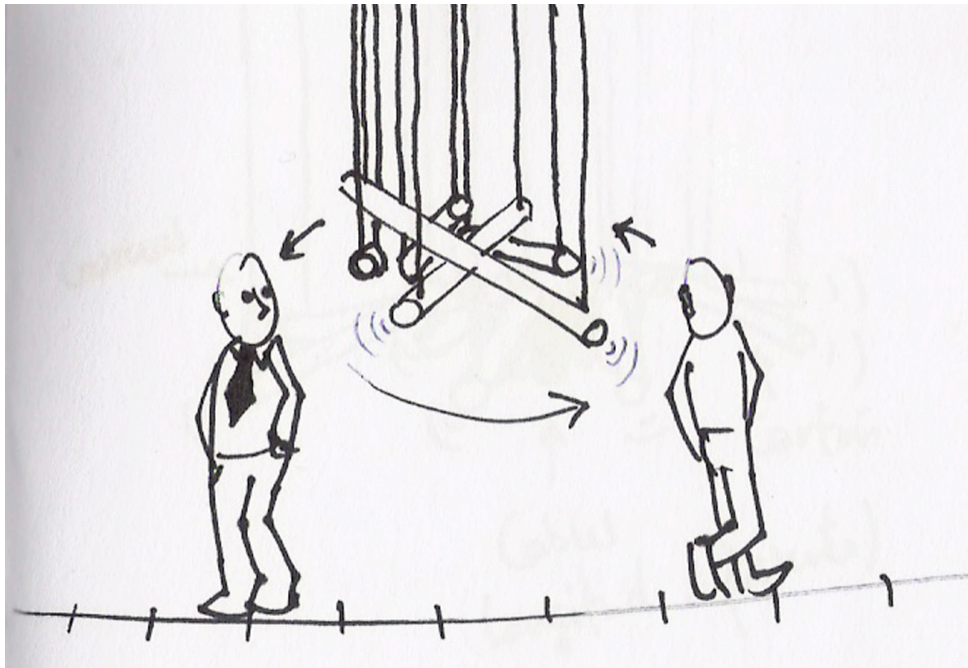


Montaje 2

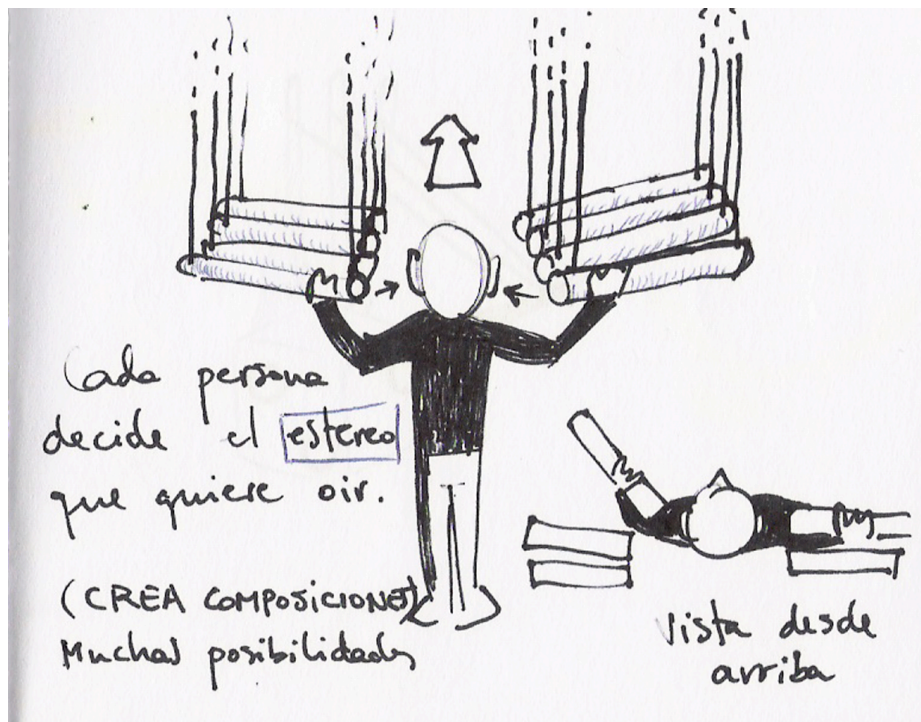


Foto detalle

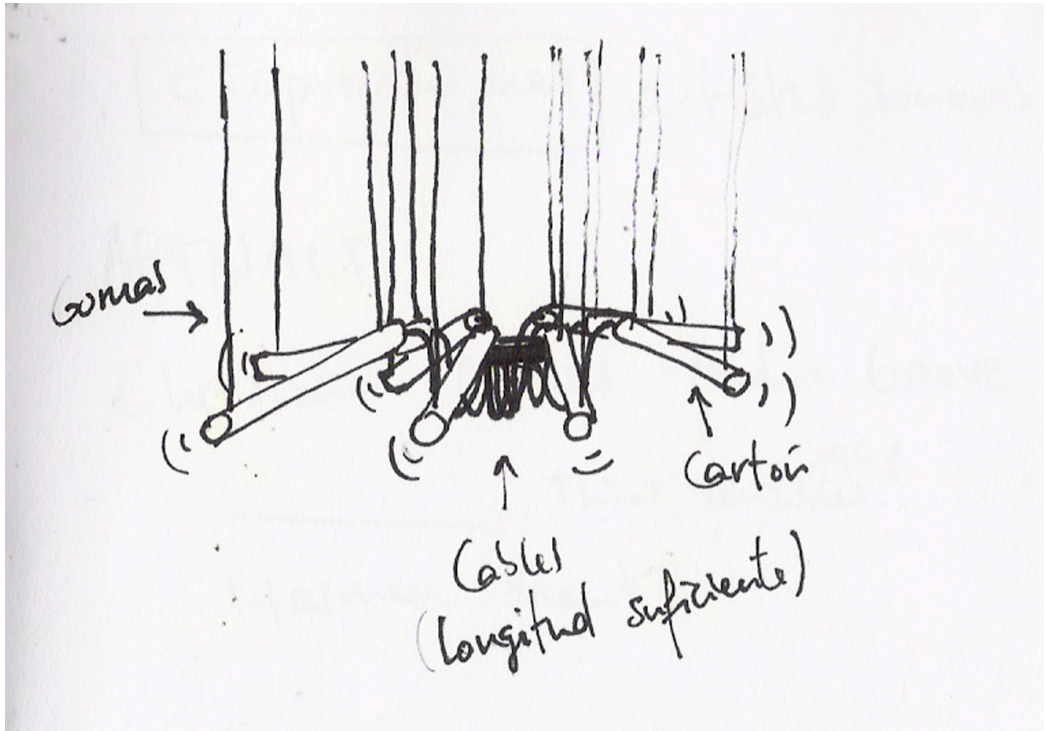
## V - Dibujos constructivos



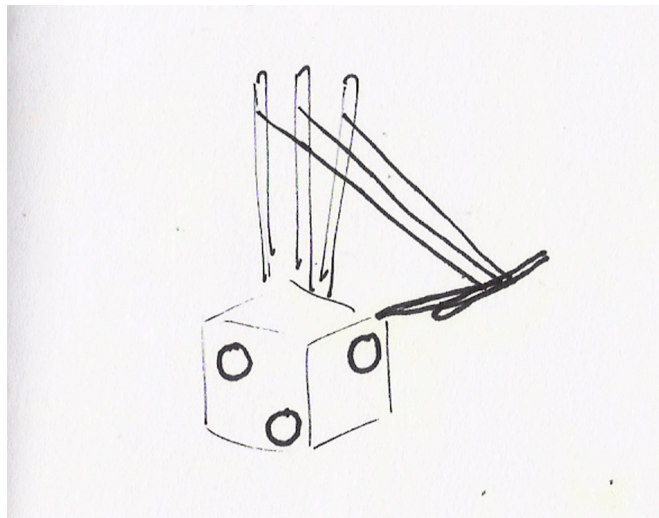
Boceto 1



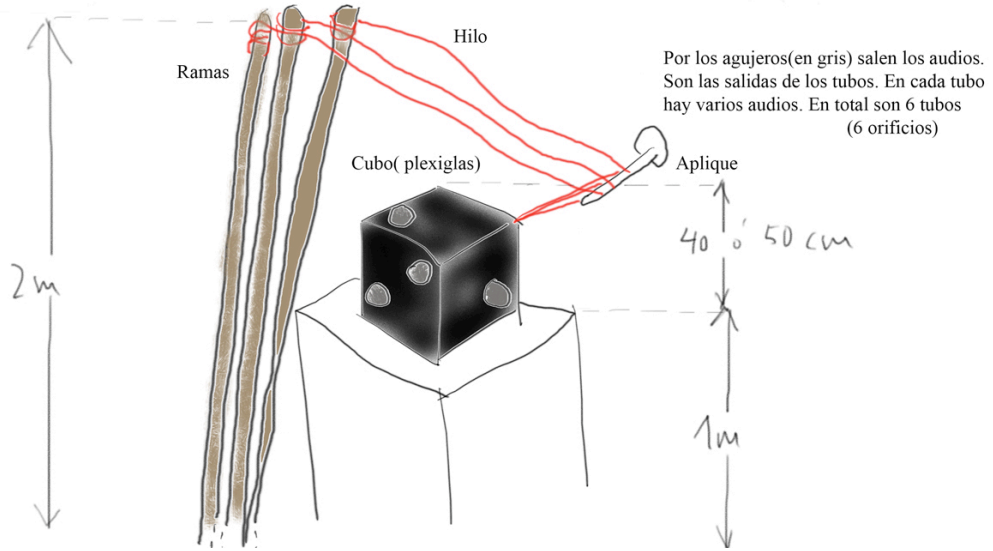
Boceto 2



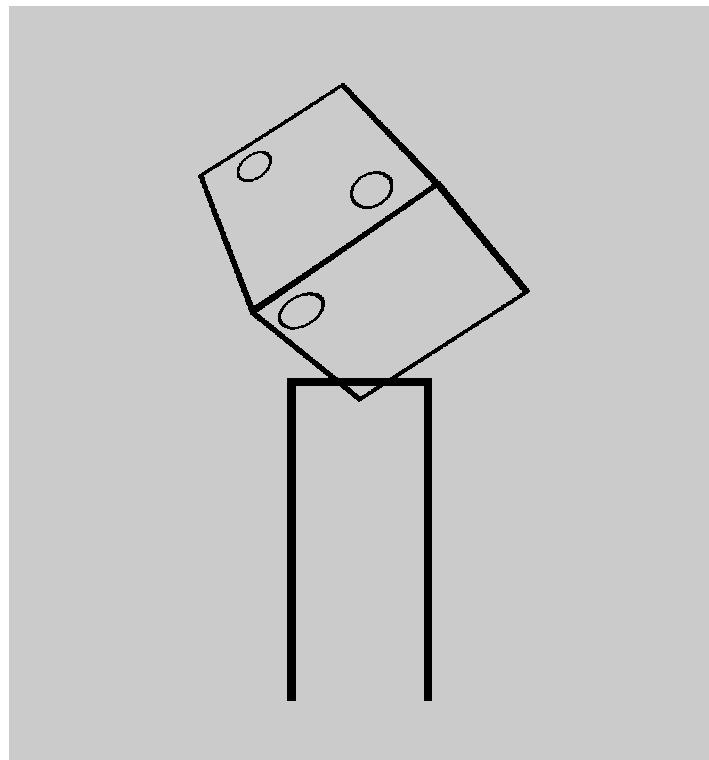
Boceto 3



Boceto 4

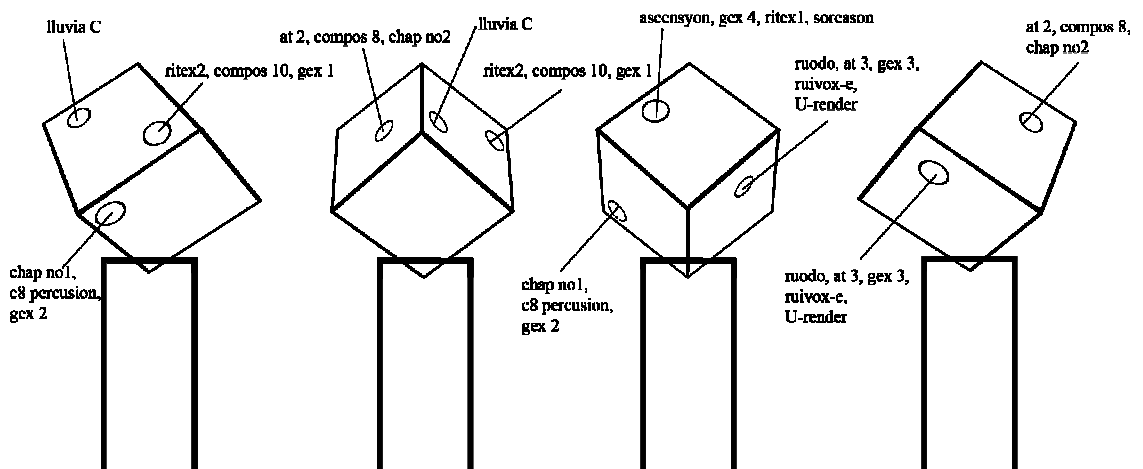
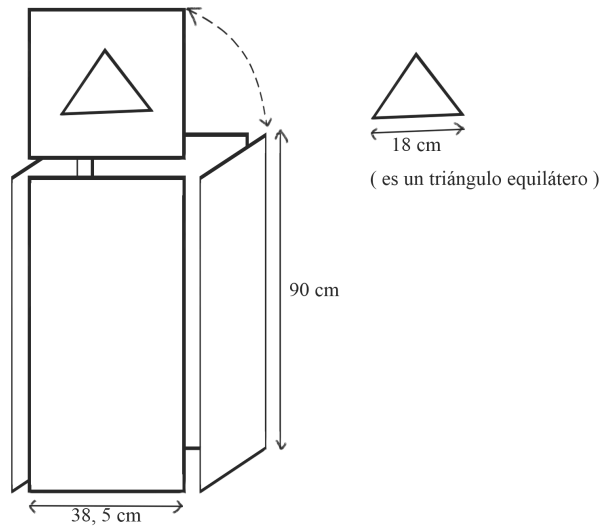
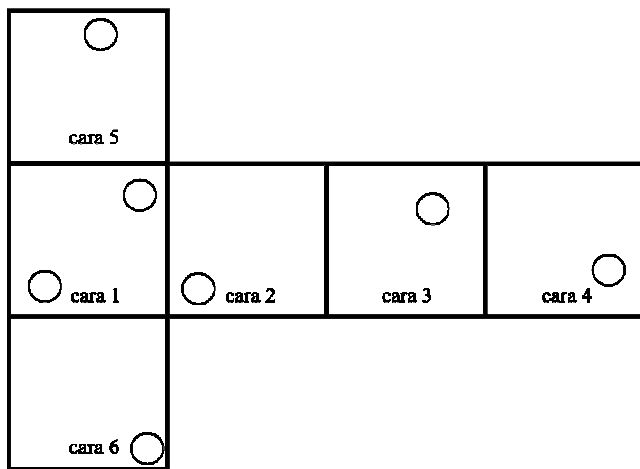


Boceto presentado a Esperanza 2007



Boceto 6

## Croquis para la realización de "La caja de gusanos"





Bajo el epígrafe “My name is Esperanza”, la exposición colectiva aglutinó los esfuerzos de los artistas por caracterizar a Esperanza cada uno desde su disciplina, experiencia y punto de vista personal. La idea fue convertir el 'Mercado de la Esperanza', céntrico mercado de Abastos de Santander, en un centro artístico y expositivo. En palabras de Blanca Garay, comisaria y coordinadora del proyecto:

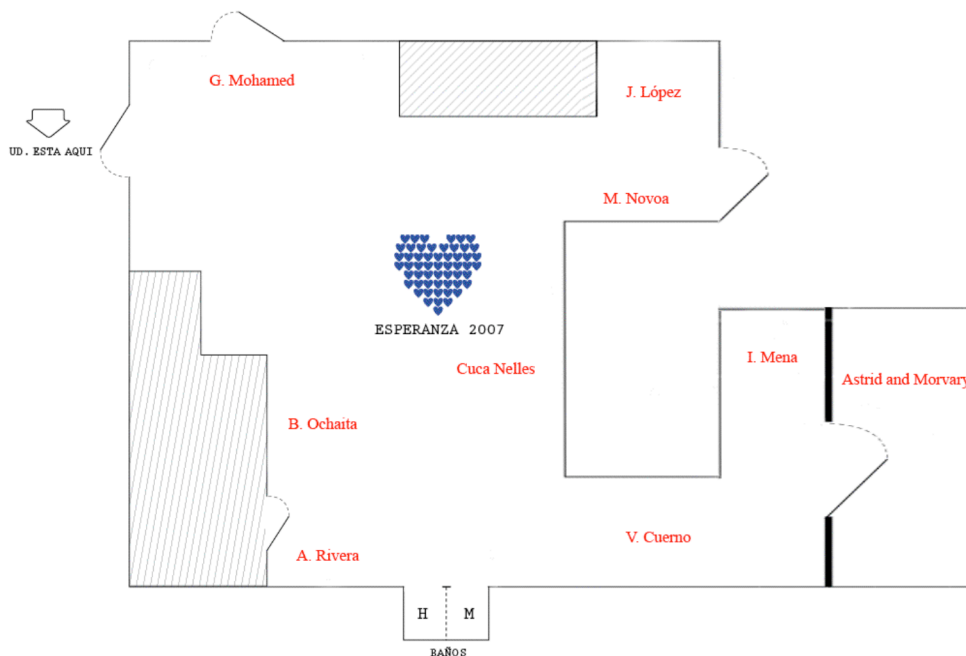
“Esperanza es un proyecto artístico creado durante 2006 en el interior de la Plaza de la Esperanza de la capital cántabra, financiado por el Ayuntamiento de Santander y la Asociación de Comerciantes del Mercado de la Esperanza (ACME). A través de prácticas multidisciplinares, el mercado renueva su imagen y, a la vez, crea un espacio multiusos donde no sólo se puede hacer la compra, sino que también se disfruta de nuevas experiencias de la mano de artistas emergentes del panorama local, nacional e internacional.”

Se trató de una exposición colectiva donde se compartió espacio con los artistas: Bruno Ochaita, Víctor Cuerno, Juan López, Gorka Mohamed y Cuca Nelles, de Cantabria, Magdalena Novoa (Santiago de Chile), Adriana Rivera (Santiago de Chile) y Astrid & Morvary (Noruega e Irán).

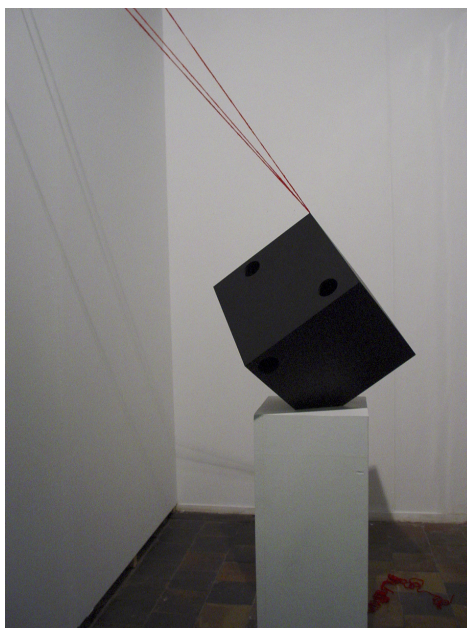
Pintura, escultura sonora, mural, videoarte, fotografía, música, intervenciones y performances se reunieron en el centenario edificio santanderino en una cita que pretendió hacer del arte una experiencia cotidiana.

La razón por la que se expuso en este lugar y dentro del proyecto expositivo “Esperanza 2007” fue en primer lugar por que el entorno nos permitía diferenciar dos ambientes muy marcados tanto visual como acústicamente, lo cotidiano y publico frente a lo personal y privado. Además su propio nombre relacionaba significantes entre la obra y el entorno en el que se expuso. *La caja de gusanos* muestra un mundo sumergido e inquietante pero que atisba esperanza por todas sus caras.

En el siguiente plano podemos ver la distribución de los espacios en función de las necesidades de las obras expuestas.



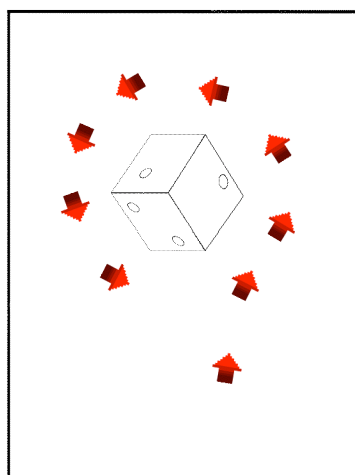
Para su ubicación en el espacio se escogió uno de los rincones de la sala. De esta manera la obra se presentó al espectador de una forma más íntima. El recorrido lógico de la exposición nos llevaba ante ella como final del trayecto. Tres paredes la aislaban de cualquier elemento visual que pudiera interferir su contemplación.



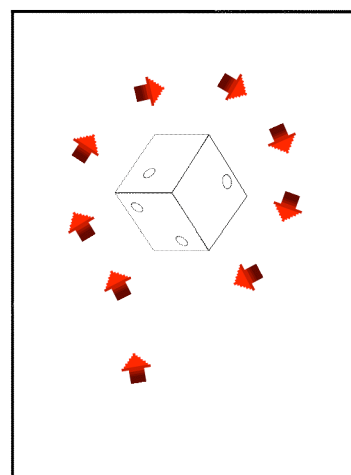
Vista frontal.



La escultura fue ubicada de tal forma que puedo ser disfrutada por completo, siendo recorrida por cualquiera de sus lados haciendo posible la escucha por todos sus orificios, incluso de forma simultánea, sin importar el orden de la escucha.

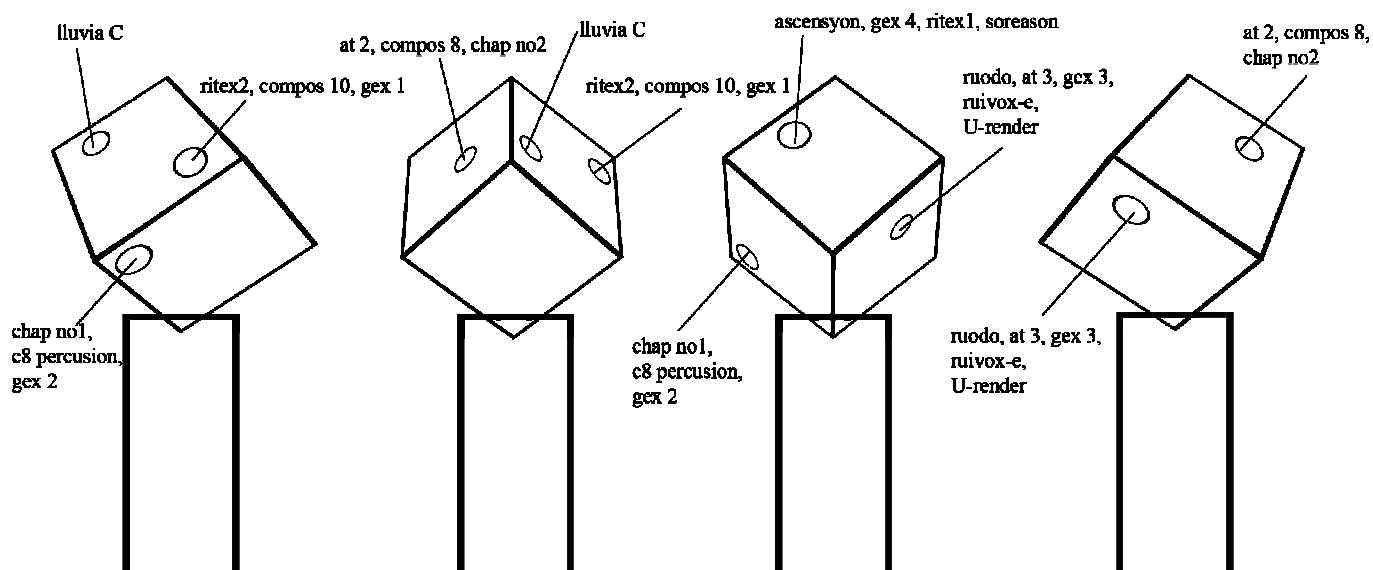


Vista desde arriba 1



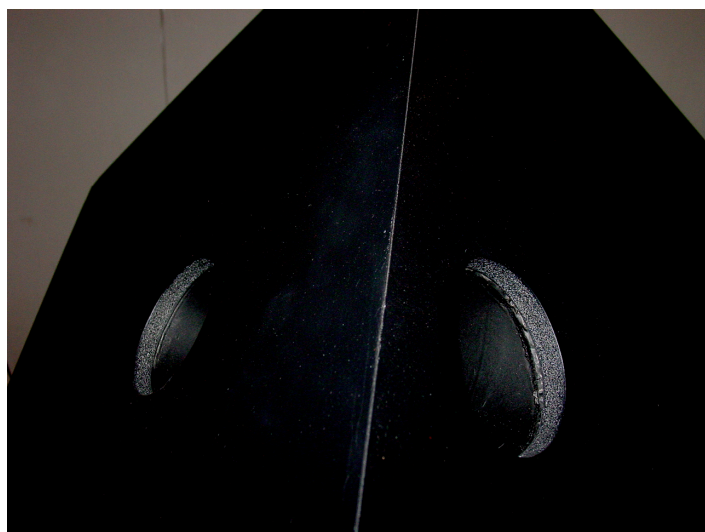
Vista desde arriba 2

El siguiente gráfico muestra los grupos en que se repartieron las composiciones y su distribución entre los distintos agujeros. Los tres mp3 funcionaron de forma ininterrumpida durante la exposición en forma de *loop* o bucle.

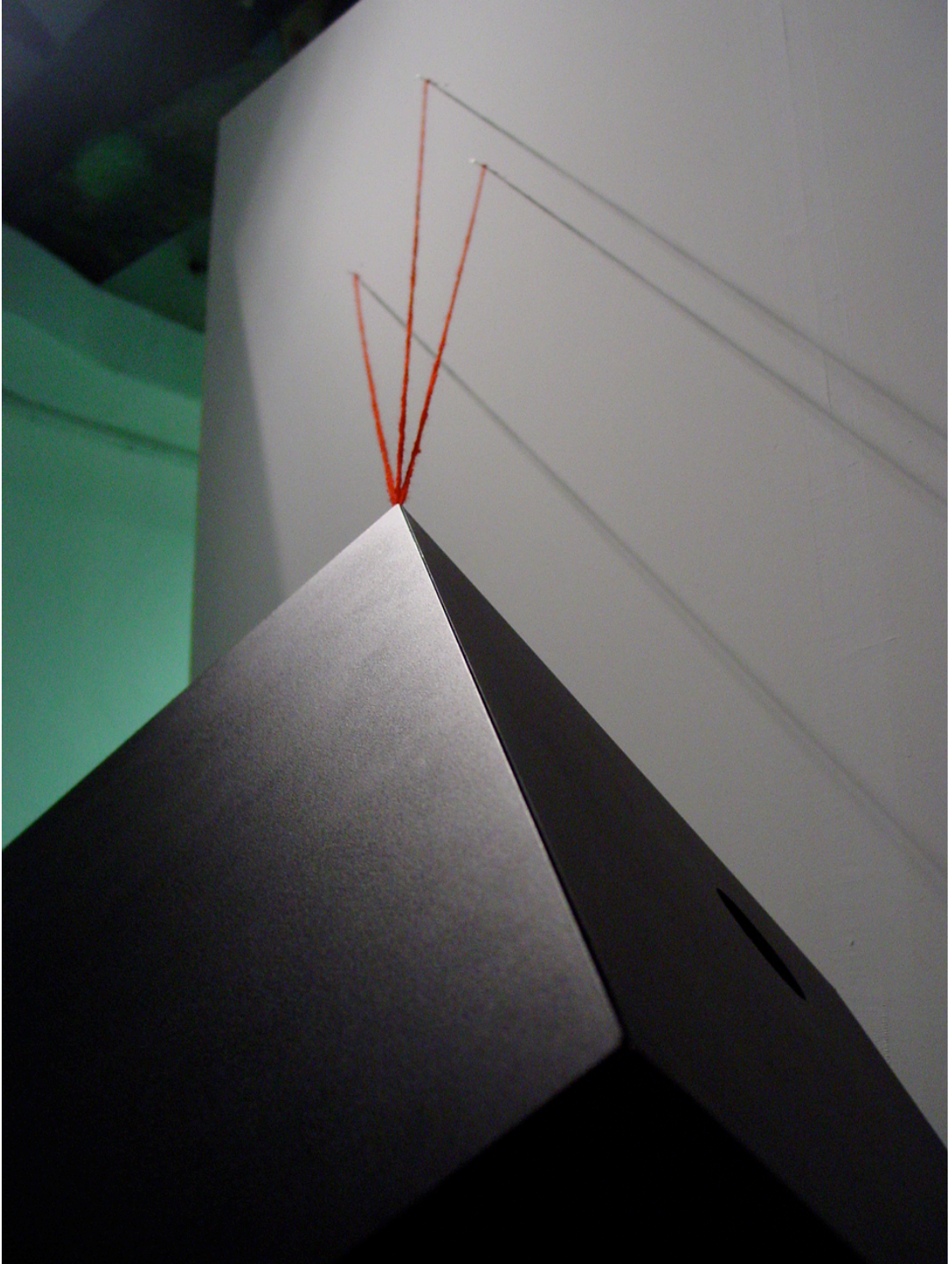




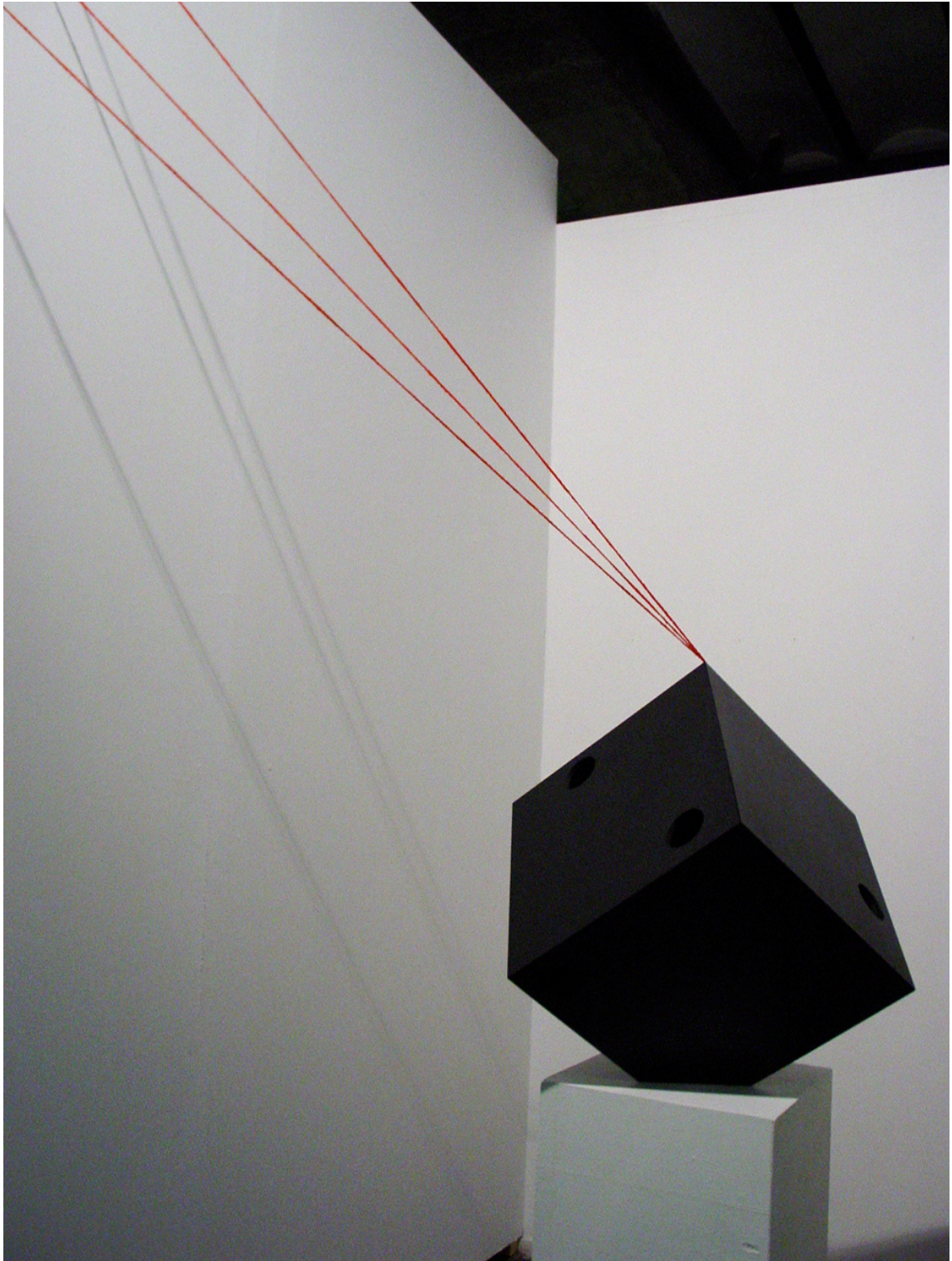
Detalle



Detalle



Detalle



*La caja de gusanos, 2007*



## “My name is Esperanza”

Esperanza es un proyecto artístico creado durante 2006 en el interior de la Plaza de la Esperanza de la capital cántabra, financiado por el Ayuntamiento de Santander y la Asociación de Comerciantes del Mercado de la Esperanza.

A través de prácticas multidisciplinares, el mercado renovará su imagen y, a la vez, creará un espacio multiusos donde no sólo se pueda hacer la compra, sino que también se disfrute de nuevas experiencias de la mano de artistas emergentes del panorama local, nacional e internacional.

En 2007, Esperanza cuenta con una nueva selección de creadores que transformarán el espacio a través de ‘My name is Esperanza’, el título de la exposición colectiva que tendrá lugar entre el 2 y el 10 de noviembre. Sus obras personalizarán Esperanza como mujer contemporánea y resaltarán la peculiaridad del mercado en el contexto de la ciudad y de nuestras prácticas cotidianas.

Por primera vez, Esperanza traspassa sus propios límites para colarse entre los protagonistas diarios del mercado. Para ello, los artistas camuflarán sus pedazos de creatividad mediante pequeñas intervenciones que se descubren mientras uno hace la compra, vende frutas o contempla la viveza de la plaza.

El azar decidirá quién se tropieza con el arte a lo largo de los pasillos del mercado en un acto de naturalidad que esconde lo cotidiano. Esperanza es un remedio contra la rutina, un revulsivo para celebrar lo maravilloso que se esconde tras la cola de la pescadería

BLANCA GARAY

## Víctor Cuerno (SANTANDER, 1967)

Expone en Esperanza su visión de la plaza santanderina, resaltando su arquitectura modernista en contraposición con su propia expresión artística. Perspectivas figurativas capturadas desde la acera de enfrente, sin precisar el momento, en un instante casi fotográfico que logra capturar lo insignificante de un sábado al mediodía. Cuerno reivindica la hermosura de un edificio que aloja historias imperceptibles acumuladas gracias a su experiencia, observando, comprando y conociendo a quienes forman parte de su día a día. Su obra desnuda el mercado y crea una estructura transparente donde uno descubre los secretos que esconde el edificio centenario.

## Juan López (ALTO MALIAÑO, 1979)

Propone diferentes intervenciones artísticas en el espacio de Esperanza, así como el interior del mercado. En estrecha colaboración con los comerciantes, recrea el sentido de unidad del establecimiento trabajándolo como conjunto, dejando de lado la rivalidad comercial y utilizando las infraestructuras del edificio. López lee entre líneas, creando optimismo sin apenas alterar el orden del mercado o, simplemente, introduciendo formas de comunicación alternativas dentro de la propia dinámica de la plaza. El espectador no se encuentra con las obras de casualidad, sino que tiene que ponerse en la piel del artista para leer sus líneas.

## Tván Mena (SANTANDER, 1979)

Muestra su proyecto de investigación ‘Lacajadegusanos’, una “escultura sonora” que encierra el sonido y “el ruido que hacen las cosas”. Este sonido que apenas percibimos se repite constantemente hasta que pasa inadvertido para recobrar “las memorias de un lugar”, haciendo que “lo cotidiano cobre la importancia que se merece”. La obra necesita el esfuerzo del espectador-oyente, vital en el desarrollo de la pieza, para escuchar o tal vez espiar dos realidades que se enfrentan: “Lo público y lo privado”. Nadie se aísla del sonido, pero otra cosa es que nos decidamos a escucharlo.

## Gorka Mohamed (SANTANDER, 1978)

Deja su huella en las paredes de Esperanza dando la bienvenida a quien entra a la plaza para adentrarse en un mundo de fábula. Mohamed imagina quién se esconde dentro de ese universo de maravilla o ironía y crea una oportunidad para vencer a la rutina y hacer que lo cotidiano pase a ser una experiencia divertida y creativa. Quien cruce ese borde imaginario podrá encontrarse con alguno de los curiosos personajes que componen las pinturas del artista y escuchar el murmullo de los animales que nos hablan mientras hacemos la compra. La moraleja está ahí, escondida en un cucurucho de quisquillas.

## Cuca Nelles (SANTANDER, 1974)

Explica su proyecto ‘Aún tengo Esperanza’ como una mujer contemporánea que lucha contra “el estereotipo de belleza impuesta en nuestra cultura, rescatada del glamuroso mundo de las revistas del *fashion* e introducida en un maremágnum de pulsiones, tensiones y miedos, traducido pictóricamente en dibujos esquemáticos cargados de simbolismo y textos escuetos. Entre estos elementos formales que componen la obra, se crea una clara simbiosis que deja entrever ligeros matices de ironía. Ella no pierde la esperanza y se abre paso desde dentro de la pintura echando un pulso a su contexto, emergiendo sobre él como una diosa”.

### Promo. 1

## Tván Mena (SANTANDER, 1979)

Muestra su proyecto de investigación ‘Lacajadegusanos’, una “escultura sonora” que encierra el sonido y “el ruido que hacen las cosas”. Este sonido que apenas percibimos se repite constantemente hasta que pasa inadvertido para recobrar “las memorias de un lugar”, haciendo que “lo cotidiano cobre la importancia que se merece”. La obra necesita el esfuerzo del espectador-oyente, vital en el desarrollo de la pieza, para escuchar o tal vez espiar dos realidades que se enfrentan: “Lo público y lo privado”. Nadie se aísla del sonido, pero otra cosa es que nos decidamos a escucharlo.

**Del 2 al 10 de noviembre de 2007**  
**Mercado de la Esperanza, Santander**

Lunes a viernes de 12 a 14 y de 17 a 19:30 horas  
 Sábados de 9 a 14 horas. Domingos cerrado

[www.mynameisesperanza.com](http://www.mynameisesperanza.com)  
[equipoesperanza@gmail.com](mailto:equipoesperanza@gmail.com)

**Equipo Esperanza**  
**Blanca Garay** COMISARIA, GESTIÓN DEL PROYECTO  
**Patricia Domingo** COMUNICACIÓN  
**Fernando González-Riancho** DISEÑO

**Magdalena Novoa** (SANTIAGO DE CHILE, 1981)  
 La artista chilena presenta la obra 'Venus Decollage', desarrollada en Chile y en Londres durante los años 2006 y 2007. A través de su proceso de la elaboración, compuesto no sólo por el trabajo de la propia artista, sino por la intervención aleatoria de otros en el espacio público, se intenta reconstruir y rescatar una imagen de lo femenino contrapuesta a los estereotipos que se han inscrito al cuerpo de la mujer en distintas creaciones desde la época de la pintura clásica hasta la actualidad de hoy en día, en un objeto de representación ajeno a sí mismo.

**Bruno Ochaíta** (SANTANDER, 1980)  
 Presenta su 'Grito de Esperanza', un mural diseñado con fotografías cotidianas que representan a la mujer en perspectivas diferentes: "La parte más introspectiva, sutil y delicada y, por otro, la más activa y decidida de una mujer integrada en una sociedad de creciente feminidad". ELAS son las protagonistas de sus momentos personales y afirman con orgullo y chulería: "Aquí estoy yo y me llamo Esperanza". Si Esperanza es el estado de ánimo en el que uno espera lo que desea, ELAS reclaman sus deseos a través de la acción, optimistas y mirando al futuro con confianza.

**Adriana Rivera** (SANTIAGO DE CHILE, 1981)  
 Explica así su pintura en Esperanza: "La vida cotidiana es una constante actuación y es en su privacidad donde la mujer se permite ser tal como es, al mismo tiempo que prepara su máscara para salir al espacio público. Esta máscara es creada acorde al estereotipo impuesto por la sociedad, el cual es promovido por la publicidad que bombardea constantemente al individuo con falsos modelos. 'Werbteising', crítica a la publicidad con sus falsos modelos. Esto se logra produciendo una publicidad basada en pinturas, cuestionando la identidad, quiénes somos y cómo nos mostramos al resto".

**Astrid Schau-Larsen & Moruary Samaré** (NORUEGA, 1981)  
 Presentan su vídeo 'The Promise Land', producido por Esperanza y realizado en Bergen (Noruega). Comprometidas con la realidad femenina, su cinta narra una historia sin fronteras cargada de emoción. El vídeo crea un diálogo paralelo entre dos puntos de vista distintos sobre un mismo suceso. Todo con un solo objetivo: revelar la esperanza frustrada de encontrar la tierra llena de promesas.

AYUNTAMIENTO de SANTANDER  
 CAJA CANTABRIA

# Programa

*My Name is*  
**Esperanza**

**Viernes 2 de noviembre**  
 12.00 Presentación a los medios de comunicación  
 19.00 Inauguración  
 Plastic Adict djs  
 Concierto de Band Dessine  
 Fiesta post-inauguración en el Drink Club (Río de la Pila 23)

**Sábado 3 de noviembre**  
 12.30 Pintura Live: delantales  
 Visitas guiadas al espacio expositivo durante todo el día

**Lunes 5 de noviembre**  
 Visitas guiadas al espacio expositivo durante todo el día

**Martes 6 de noviembre**  
 12.00 Grabación de 'Voces de Esperanza'  
 Visitas guiadas al espacio expositivo durante todo el día

**Miércoles 7 de noviembre**  
 12.00 Retratos para proyección el día de la clausura  
 Visitas guiadas al espacio expositivo durante todo el día

**Jueves 8 de noviembre**  
 14.00 Fin plazo de entrega de fotografías para el Concurso  
 Visitas guiadas al espacio expositivo durante todo el día

**Viernes 9 de noviembre**  
 12.00 Improvisación de cello  
 17.00 Deliberación sobre el Concurso de Fotografía  
 Visitas guiadas al espacio expositivo durante todo el día

**Sábado 10 de noviembre**  
 12.00 Entrega de premios del Concurso de Fotografía  
 12.30 Taller de chapas con Shibuya  
 13.00 Fuente de chocolate  
 14.00 Clausura oficial

[www.mynameisesperanza.com](http://www.mynameisesperanza.com)

AYUNTAMIENTO de SANTANDER  
 CAJA CANTABRIA



Uno de los paneles que el ayuntamiento utilizó para anunciar el evento.





## VII – Presupuesto

### Materiales utilizados para la realización del cubo:

- Caja de forex.....	120 euros
- Altavoces ( 6 unid.).....	18 euros
- Tubos de cartón.....	10 euros
- Spray (negro mate).....	2,50 euros
- Cables.....	.3 euros
- Kit estañador.....	6,30 euros
- Alambre.....	1,50 euros
- Cinta aislante.....	1,10 euros
- Poliespan.....	2 euros
- Reproductores mp3 ( 3 unid.).....	70 euros
- Escuadras (18 unid.).....	2,80 euros
- Pegamento instantáneo.....	3 euros
- Vinilo adhesivo (negro mate).....	3,20 euros
- Regleta de 3 enchufes.....	12 euros

### Materiales utilizados para la realización de la peana:

- Tablero de madera para peana.....	15 euros
- Pegamento madera.....	2,75 euros
- Pintura plástica (blanco).....	6,20 euros
- Acuaplas.....	1,85 euros
- Tornillos.....	0,50 euros
- Rodillo.....	3,70 euros
- Paleta.....	1,25 euros
- Aironfix (blanco).....	0,80 euros

### Otros:

- Lana (rojo vivo).....	2,80 euros
- Cinta de carroceros.....	1,50 euros

**Total.....291,75 euros**

## VIII – CONCLUSIONES

El hecho de haber expuesto la obra nos ha permitido contrastar los objetivos iniciales con las respuestas generadas. Esta es la ventaja de realizar lo proyectado. Enfrentarse a la materia, al público, a uno mismo. Haciendo un análisis general podemos decir que se han cumplido las premisas que motivaron este proyecto.

Si en un primer momento la intención tan sólo era jugar con el sonido, en un dejarse llevar por lo intuitivo, poco a poco se fue configurando una trama que parecía unificar todas las experimentaciones y que comenzaba a pedir cierta forma de representación algo más exigente. Crear una obra abierta, íntima, invasora en el espacio pero no en la escucha.

En pleno proceso de creación surgió la oportunidad de representarlo. El espacio era tentador. Se alejaba de las instituciones a las que estamos acostumbrados a frecuentar: museos, galerías, etc. Hablamos de un lugar cotidiano con todas las características que éste entraña. El “Mercado de la Esperanza”. Un lugar destinado a la venta de alimentos: pescado, carne,... Olores que se alejan de las convencionales salas expositivas. Un lugar histórico, ubicado en el casco antiguo de Santander, con una arquitectura tentadora en donde un público no instruido se iba a encontrar con la obra en su quehacer cotidiano. De hecho la propuesta contaba con la premisa de que tan sólo permanecería abierto en horario laboral: por las mañanas. Algo poco corriente en esto que nos compete.

A elección de los artistas dieron dos temas a abordar: Esperanza como metáfora de una mujer contemporánea y Esperanza en su más estricta definición etimológica. A pesar de ése aura inquietante y sumergido de todas las composiciones sonoras, “La caja de gusanos” emana esperanza por todos sus orificios. Un juego de intensidades que ahoga y

deja respirar. No os sorprenderá que se decidiera trabajar sobre la segunda propuesta. El proyecto ya en marcha guardaba cierta conexión con el concepto o temática.

El proyecto se realizó y se expuso durante la semana del 2 al 10 de Noviembre de 2007. Durante este tiempo pudimos ver todo tipo de respuestas: desde personas que con un simple golpe de vista la consumían, ignorando su contenido y por tanto su esencia, hasta personas que se quedaban pegadas al cubo como si su metabolismo se hubiera ralentizado. Un imaginario vivía por ellas, sin límites, sin restricciones, sin ningún condicionamiento que marcara cual debía ser su experiencia. La caja de gusanos instauraba una pausa, hacía despertar la conciencia del sujeto, una ruptura parcial o total con lo cotidiano.

A la muestra se acercó todo tipo de público. Algunos eran del gremio y otros no habían visto una escultura sonora en toda su vida, lo que propició anécdotas de todo tipo. Éste suponía uno de los puntos fuertes de este proyecto.

Otro punto de interés fue ver como respondían a nuestra expectativa en relación a la presentación de la obra. Realmente actuaban como auténticos espías, entre el deseo y el respeto de saber ante ellos un objeto artístico que tenían que abordar.

En cualquier caso, y satisfechos con el resultado, nos queda la duda de cómo respondería la obra ubicada en otro contexto, sin estas características que hicieron de la obra algo para contar.

## IX – BIBLIOGRAFÍA

### LIBROS:

- AUSTER, Paul. **La música del azar**. Ed. Anagrama, Barcelona, 1991
  
- CAGE, John. *El futuro de la música: Credo*. **Escritos al oído**. Murcia, Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos, 1999
  
- DORFLES, Gillo. **El intervalo perdido**. Edit. Lumen. Primera edición:1984
  
- ECO, Umberto. **Obra Abierta**. Ed. Ariel S.A. ( España)
  
- GÓMEZ-SENET, Eliseo. **Introducción al proyecto**. Universidad Politécnica de Valencia. Dep. de Ingeniería mecánica y de materiales. Escuela superior de ingenieros industriales. Ed. Servicio de Publicaciones.
  
- PEREC, George. **Especies de espacios**. Traducción de Jesús Camarero. Ed. Montesinos. Cuarta edición. Noviembre de 2004
  
- RUSSOLO, Luigi. **El arte de los ruidos**. Universidad de Castilla la Mancha.D.L 1998
  
- XENAKIS, Iannis. **Música Arquitectura**. Ed. Antoni Bosch. Barcelona, 1982

PAGINAS WEB:

- ARCE, Mikel. *La creación de la banda sonora, la palabra, las músicas y los efectos*. Leioa 2003

**<http://ikusix.lb.ehu.es/pags/articulos/mikel03.htm>**

- ARCE, Mikel. *Sonido, forma e imagen*. Leioa 2001

**<http://ikusix.lb.ehu.es/pags/articulos/mikel01.htm>**

- BREA, José Luis. *La crítica en la era del capitalismo cultural electrónico*. Agencia crítica. Diciembre de 2005

**<http://www.joseluisbrea.net/>**

- COSTA, Rui. *Espacio, Tiempo y Sonido*. Taller de arte sonoro en el MUSAC, 2005.

**<http://tutuguri.org/suenatelosmocos/suenate16.htm>**

- HABERLAS, Jürgen. *Nuestro breve siglo*. Traducción de José María Pérez Gay

**<http://www.papelesparaelpromgreso.com/numero24/2406.html>**

- MICHI, Francesco. *Arquitecturas sonoras y diseño acústico*. Publicado originalmente en: Albert MAYR, *Pequeña Antología* Incluido en: Albert MAYR, **Musica e suoni dell'ambiente**, Bolonia. CLUEB, 2001 Traducción: Leonardo Croatto

**<http://www.eumus.edu.uy/ps/txt/michi.html>**

- MIRAGLIA, Daniel Antonio. *Cage o la Ausencia del Orden*, 2002.

<http://www.ccapitalia.net/reso/articulos/johncage/ausenciadeorden.htm>

- ROCHA ITURBIDE, Manuel. *EL Arte Sonoro: Hacia una nueva disciplina*. Taller de arte sonoro en el MUSAC, 2005. Mayo 2007.

<http://tutuguri.org/suenatelosmocos/suenate16.htm>

- TRUAX, B. *Paisaje Sonoro, comunicación acústica y composición con sonidos ambientales*. Publicado originalmente en: **Comptemporary Music Review** 1996, Vol. 15, Part 1. Traducción: Grupo Pasaje Sonoro. Junio 2007

<http://www.eumus.edu.uy/ps/txt/truax.html>

- VALCÁRCEL M., Isidoro. *A propósito del Arte Sonoro*. Taller de arte sonoro en el MUSAC, 2005. Mayo 2007..

<http://tutuguri.org/suenatelosmocos/suenate16.htm>

- WERNER, Hans-Ulrich. *Diseño acustico-diseño sonoro*.

<http://www.eumus.edu.uy/ps/txt/werner.html>

#### Bibliotecas virtuales

<http://www.Wikipedia.org>

<http://www.karadar.com>

<http://www.lastfm.es/music/>

### OTROS:

- BEUYS, Joseph. *Acciones. Caixa de Pensions*
  
- HUIDOBRO, Vicente. **Revista Poesía** núm 30, 31, 32.
  
- MOLINA, Miguel **Escuchar la escultura y esculpir el sonido.** Interacciones entre el lenguaje escultórico y el sonoro. Proyecto de Investigación. Valencia 2003
  
- SANMARTIN, F. Javier. **Transformación técnica y conceptual de los métodos de edición de video. Análisis teórico y experimental.** Tesis Doctoral. Valencia, octubre de 2003
  
- WINCKEL F.: *“Architecture et musique espaciale”* citado por MOLINA, Miguel: **Escuchar la escultura y esculpir el sonido.** Interacciones entre el lenguaje escultórico y el sonoro. Proyecto de Investigación para la obtención de la plaza de Catedrático de Universidad, Valencia 2003.
  
- BARTHES, R., VASSE, D., DEWEY, J., BEUYS, J., SARTRE, J. P., CAGE, J., MANZONI, P., MALEVICH, V. y STOCKHAUSEN, K. han sido citados por Bartolomé Ferrando en la asignatura “Cuerpo y Tecnología.Videodanza” del **Master en Producción Artística**, en rama Arte y Tecnología de la Universidad Politécnica de Valencia en 2007.

### AUDICIONES:

BOULEZ, P., *Strophe II*. 1985

CAGE, J., *Daughter of the lonesome isle*. 1945

CAGE, J., *4'33''*. 1952

CAGE, J., *Variations V*. 1965  
DHOMONT, F. *Cycle de l'errance*. 1981  
DHOMONT, F. *Points de fuite*. 1981-1982  
DHOMONT, F. *Space/Scape*. 1989  
DUCHAMP, M. *Erratum Musical*. 1913  
HENRY, P. *Interieur-Exterieur*. 1996  
MESSIAEN, O. *Amen of the judgement*. 1943  
PARMEGIANI, B. *En Phase/Hors Phase Fron Dedan*  
RILEY, T. *In C*. 1964  
SATIE, E. *Paradé*. 1917  
SCHAEFFER, P. *Etude Aux Chemins de Fer*. 1948  
STOCKHAUSEN, K. *Helicopter String Quarter*, 1992-1993  
VARESE, E. *Póeme électronique*. 1958  
XENAKIS, I. *Concret Ph*. 1958  
XENAKIS, I. *Diamorphoses*. 1958  
XENAKIS, I. *Bohor*. 1962  
YOUNG, La Monte. *The tortoise, his dreams and journeys*. 1964