UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA

En el medio
Susurros de la realidad

Fabián Eugenio Cano Barragán

Universidad Nacional de Colombia
Facultad de Artes, Maestría en Artes Plásticas y Visuales
Bogotá D.C., Colombia
2012

En el medio
Susurros de la realidad

Fabián Eugenio Cano Barragán

Tesis presentada como requisito parcial para optar al título de:
Magister en Artes Plásticas y Visuales

Director:
Maestro Nelson Vergara

Línea de Investigación:
Procesos Mediáticos

Universidad Nacional de Colombia
Facultad de Artes, Maestría en Artes Plásticas y Visuales
Bogotá D.C., Colombia
2012

Al aire, el medio por excelencia…

Resumen

En el medio, más que una investigación sobre las tecnologías aplicadas a las artes plásticas, es una reflexión sobre el medio como estado físico, mental y espiritual. En la experiencia humana hay un rango de frecuencias entre los 0 y los 15 Hz que son silenciosas, no las podemos escuchar, pero ese "silencio" es capaz de acariciar la piel, ese silencio que desde el punto de vista físico no existe lo que propongo hacer sensible, porque que en medio de tanto ruido existe la posibilidad aun de encontrar un poco de silencio que se convierte en un susurros de la realidad.

Palabras clave:

Art: AAT: Art & Architecture Thesaurus
Life: Sciences Thesaurus
LEMB - Listas de Encabezamientos de Materia

Abstract

In the middle, rather than an investigation of the technologies applied to the visual arts, is a reflection on the medium as physical, mental and spiritual. In human experience there is a range of frequencies between the 0 and 15 Hz that are silent, we cannot hear, but that "Silence" is able to caress the skin, that silence from the Physically there is what I propose to make sensible, because that amid so much noise it is possible even to find a little silence whispers becomes a reality.

Keywords:

Art: AAT: Art & Architecture Thesaurus
Life: Sciences Thesaurus
LEMB - Listas de Encabezamientos de Materia

Contenido

Pág.

1. Antecedentes del proyecto 21
1.1. Paisaje (2005)……...……..22
1.2. Oasis (2007).....23
1.3. Sonoimagen (2006-2007)……..……..……..24
1.4. Paisaje Aural (2008).....26
1.5. Retrato de los Dummies (2009).....27
1.6. Retrato de un artista frente a su obra (2009).....28
1.7. Luz y agua (2009).....29
1.8. Latitud norte (2010).....30

2. Proyecto “en el medio” 31
2.1. Humanizando el medio.....33
2.2. Los medios como protesis.....35
2.3. Otra mano, "Retrodibujo".....38

3. “Susurros de la realidad” 41

4. Conclusión 44

Introducción

Si el arte tiene alguna función en nuestra cultura es la de generar conocimiento. Desde su elaboración hasta su presentación ante el espectador, el arte está generando conocimiento y lo hace en primer lugar en su encuentro con el artista.

Si busco un origen que me remita al hecho de ser artista, de mostrar cosas a través de obras de arte, está se encuentra en la niñez. Cuando era pequeño recuerdo que con mi hermano, cuando nos regalaban juguetes primero los usábamos como lo que eran: el carro, la locomotora, el muñeco; pero en un relativo corto lapso de tiempo nos aburríamos de “su naturaleza” y los empezábamos a desarmar para buscar posibilidades de mezcla con partes de otros juguetes, es decir explorábamos diferentes posibilidades combinatorias y de reconversión de la función inicial. El resultado de estas mezclas, clonaciones, hibridaciones, o como se les quiera llamar, también nos aburría al cabo de un tiempo lo que daba lugar a la siguiente fase del juego que era algo así como una “experimentación destructiva”. En esta fase lo importante era destruir creativa y espectacularmente los resultados de las experimentaciones y juegos anteriores, entonces le dábamos lugar al fuego, las caídas libres, los impactos con piedras y hasta a la pólvora. Sin duda estaba la influencia de ver las series de TV como “profesión peligro”, “Mc. Gyver”, “lobo del aire”, “los duques de Hazzard” y “los magníficos” donde sucedían explosiones y accidentes espectaculares.

Escena de la serie de TV “Profesión Peligro

Escena de la serie de TV Los “Duques de Hazzard”.

”.

Mi tío Rafael quien se crió al igual que mi mamá en el campo y con escasos recursos decía que no entendía porque mi padre gastaba tanto dinero en juguetes que otros niños si apreciarían y no destruirían de esa forma tan miserable. Sin embargo, recuerdo lo fascinante que fue desarmar los juguetes de cuerda o de pilas hasta entender que allí había una especie de magia que le daba vida a ese objeto. Si bien ver el juguete armado al principio y verlo funcionar hasta que se agotaban las pilas era algo único, desarmarlo hasta hacerlo pedacitos resultaba más memorable pues me permitía diseccionarlo para entenderlo. Pienso que en muchos aspectos hoy en día como artista hago lo mismo, trato de encontrar algo oculto en lo que tiene alguna función determinada.

Tantos juguetes pasaron por mis manos y hoy en día no queda ni un tornillo de ellos pero ocupa un lugar especial el *robot súper galáctico inter espacial*. Este robot caminaba hasta que se detenía y decía – Hola soy el robot súper galáctico inter espacial, ven! Juega conmigo!- Este robot era en realidad de mi hermano Daniel, estaba a pesar de sus sorprendentes cualidades sonoras y motoras condenado al mismo fin que los otros pero lo que marco la hora de su disección fue cuando después de algún golpe ya decía -Hola soy el robot súper galáctico inter espacial, ven! Juega conmigo migo migo migo…-. Esto generó una curiosidad tal que marco el final de este juguete, por lo menos como robot. Al desarmarlo, lo que encontramos con mi hermano fue un pequeño tocadiscos, el cual pudimos sacar del robot y poner a funcionar fuera de este.

Robot súper galáctico inter espacial

Comprender que este mecanismo era similar al tocadiscos que tenía mi tío Noé en su cuarto pero muy pequeño para que cupiera dentro del robot, término fascinando a muchos pero recuerdo muy especialmente estar mirando el pequeño disco de vinilo preguntándome cómo era posible que allí estuviera la voz del Robot súper galáctico inter espacial. Pasó algo más de tiempo y del robot fueron desapareciendo todas las partes, menos el disco que contenía su voz, incluso tratamos de hacerlo sonar en el tocadiscos de mi tío Noé pero no funcionó.

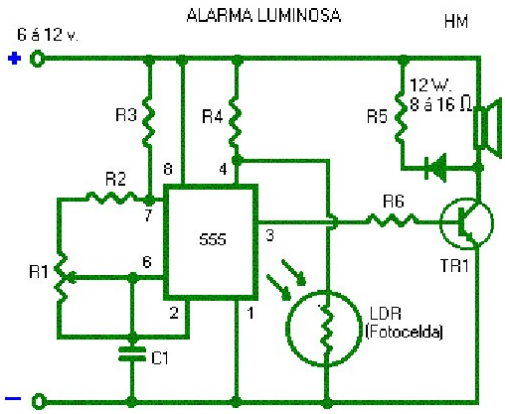
Con el pasar del tiempo la comprensión de cómo funcionaban una gran variedad de carros, muñecos, motos, aviones, etc., junto a las enseñanzas de mi padre sobre la reparación y fabricación de diferentes cosas con tornillos, alambres, tubos, ángulos, soldadura, pero además; la llegada de tiempos de menos abundancia hicieron que ya no estrenáramos juguetes con tanta frecuencia como antes y esto hizo que empezáramos con mi hermano a fabricar nuestros propios juguetes ayudados por mi padre. Mis padres no nos dejaban salir a jugar a la calle con otros niños porque decían que nos íbamos a convertir en unos “gamines” por tal motivo tuvimos mucho tiempo para explorar en casa diversas posibilidades de diversión.

Cuando nos mudamos a un barrio con “mejores vecinos”, mi hermano y yo ya jugábamos con otros niños de la cuadra con balones, bicicletas, armas hechizas o imaginarias, correas, pólvora, etc. Solo una vez me quemé levemente, no le dije nada a mi mamá y

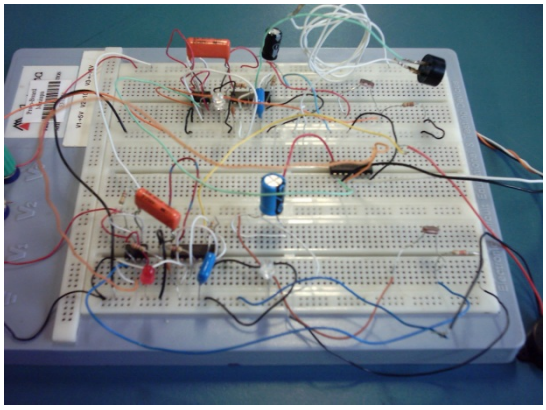
tuve que calmar el ardor con una venda mojada para poder dormir, pero también recuerdo que muchas veces más fui consciente de lo cerca que estuvimos mi hermano y yo de hasta perder un dedo.

En el bachillerato teníamos la opción de escoger entre tres vocacionales: electrónica, mecanografía y dibujo técnico. Pasé en los diferentes grados de bachillerato del Colegio Cooperativo del Magisterio de Cundinamarca por todas ellas pero la que más me llamó la atención fue sin duda electrónica. Los circuitos que hacíamos eran fascinantes porque se conectaban con esos juguetes maravillosos y me di cuenta de que allí estaba el secreto que generaba la luz, el sonido y el movimiento de muchas cosas. Especialmente fueron fascinantes los montajes de dos circuitos: Uno era un órgano electrónico que tenía unas siete notas y sonaba a través de un pequeño parlante. Otro circuito transformaba la luz en sonido, era una alarma para la nevera, pero me pregunté a quien le interesaría que suene una alarma si abren la nevera?... solo a una persona muy cuidadosa con la comida, preferí siempre ver este circuito como el circuito que convertía la luz en sonido y no solo una alarma de nevera, con lo que pude imaginar un circuito que comenzaría a sonar con cada amanecer y dejaría de sonar en cada atardecer que pude realizar en mis clases vocacionales de electrónica.

Plano del circuito “alarma luminosa”



Protoboard con circuito electrónico



No fue menos sorprendente para mí conocer el *protoboard* y todas las posibilidades que brinda este para armar circuitos electrónicos de muchos tipos rápidamente, el *protoboard* se convirtió desde entonces en un lienzo que permitía armar y desarmar pequeños seres. Al terminar el bachillerato tenía muy claro que quería estudiar ingeniería electrónica pero primero debía prestar el servicio militar obligatorio en la Policía Metropolitana de Bogotá, fue necesario para darme cuenta de que mientras yo había estado jugando en casa, afuera el mundo estaba lleno de violencia, peligros, injusticia, sufrimiento y corrupción, la corrupción del poder.

La carrera de Ingeniería electrónica me parecía la mejor elección por todo lo que estaba aprendiendo y sus posibilidades, en los números, las ecuaciones y las leyes físicas veía el lenguaje fundamental del mundo y, particularmente, recuerdo el momento en que empezamos a emplear circuitos digitales. Como es sabido la digitalización de una señal análoga repercute en una inevitable pérdida de información. El proceso de digitalización toma muestras cada cierto tiempo de una señal para convertirla en código binario: unos y ceros. El infinito se convierte en finito y se hace procesable.

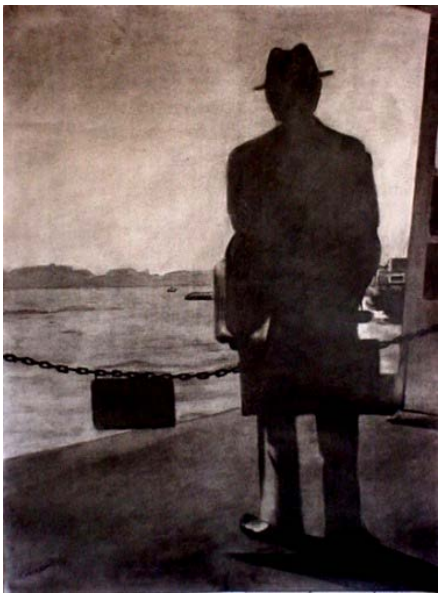
Mi familia y yo estábamos felices, pero hacia octavo semestre me di cuenta de que a medida que se hacía más compleja la técnica menos campo de aplicabilidad había para esa ingeniería tan ligada al ingenio. Para mí este horizonte apuntaba más bien hacia una vida rutinaria donde inevitablemente se me iría olvidando el fascinante cacharreo por estar pendiente de que la línea de producción de alguna empresa siga funcionando para esperar al siguiente sueldo, el siguiente ascenso, el carro, etc. No me parecía justo aprender tanto para aplicarlo de una forma tan triste, reparando quizás televisores para que los demás puedan entretenerse en su casa.

La vida se parece a veces a una película cuyo guion está escrito a la perfección, como lo diría Woody Allen, “es mejor ser el protagonista de tu propia historia y no el barrendero del teatro”. Todo se encadena de una forma tal que lo que en algún momento parece lo peor, se convierte a la larga en la mejor salida. Para esa época, la fuente de financiación de la carrera estaba en entredicho pues para ingeniería electrónica estuve becado por la empresa de mi padre. Sin embargo, al tiempo conocí el carboncillo, dibujé con este por primera vez y luego pinté al óleo, comencé a ir a exposiciones y a mirar libros de historia del arte. No es que no hubiera dibujado o pintado antes, de hecho en la primaria con

algunos amigos hacíamos una pequeña revista con caricaturas de nuestros compañeros, también usábamos témperas pero en esos espacios no me sentí tan especial como lo hacía después frente a la docilidad del carboncillo y el óleo en una búsqueda totalmente personal pues en mi familia las artes plásticas no eran algo significativo.

La sensación de tener la capacidad de imitar al mundo y a las personas sirviéndome de un medio como el carboncillo, me llevó ciegamente a los brazos de la musa de la inspiración artística, a tomar la decisión de dibujar en la calle mientras todos me miraban fascinados, a vender mis dibujos por dos pesos, y a querer aprender cada día más para maravillar a las personas con la posibilidad de ver ese brillo tan singular en su mirada.

"El maletín" 2000, carboncillo sobre papel 100 x 70 cm



Pero después de un tiempo, imitar a la perfección, casi como una máquina, no me pareció suficiente, sospeche que eso no era de todo lo que trataba esto y que era hora de estudiar artes plásticas para profundizar en este mundo fascinante de las imágenes, ojala en la mejor universidad posible, y así termine estudiando Artes Plásticas en la Universidad Nacional de Colombia.

En algún momento miré de nuevo hacia lo que había aprendido en ingeniería electrónica alentado por el hecho de que en artes plásticas las cosas no tienen que funcionar a la

manera en que otro quiera sino que yo podía direccionar el curso de su funcionamiento. Fue entonces como todo lo que antes parecía una vida caótica llena de pérdidas de tiempo y carente de sentido tomo rumbo hacia la construcción de sentidos mediante lo que sabía y además, en un momento clave donde la pregunta sobre los medios en el arte estaba en el aire.

Cuando estudié ingeniería electrónica me interesaron principalmente la electrónica análoga y digital, la robótica, el procesamiento de datos y las comunicaciones. Si bien en ese momento no sabía mucho de artes plásticas, todos estos conocimientos sobre ciencia y tecnología han marcado mi trabajo desde entonces como artista y docente.

En esta historia subrayo que el desarrollo de estas tecnologías se ha dado en muchos casos en el seno de las fuerzas militares como una búsqueda de ventajas estratégicas que generen superioridad ante el enemigo. Muchas de estas tecnologías surgen en la milicia en secreto y posteriormente mutan para integrarse a la sociedad de consumo de diversas formas, principalmente como medios de comunicación, entretenimiento y comercio, pero también como medio artístico.

En un breve recuento de la historia de los medios más notorios en las artes plásticas comienza con el dibujo, la pintura, el grabado y la escultura; luego hay una revolución importante con la fotografía (1839), capaz de capturar el instante como nunca antes, que posteriormente hizo que su reproductividad fuera prácticamente ilimitada. Después del fonógrafo (1870), la siguiente gran revolución fue la introducción del movimiento a la imagen con el cine (1895), luego la radio pública (1920) y la televisión con las primeras emisiones realizadas por la BBC (1927), esto le dio paso al video y al VCR (1963).

El desarrollo que tuvo el computador personal en los años 70’s preparó el camino para la web (1989), que ha tendido a acopiar todas las tecnologías y conocimientos (información) que la precedieron así como las tecnologías emergentes. Si bien la contemporaneidad se caracteriza por un fuerte vínculo global de la humanidad con las tecnologías y sus características, el análisis de estas características lleva a muchos artistas a ver el medio como algo más complejo que un cable de fibra óptica o una red wifi, el medio es el síntoma de nuestra distancia interpersonal y es lo que nos acerca, de

nuestra sumersión gradual y absoluta en la virtualidad, nos transformamos a través de una potencia que se actualiza constantemente. Tal como lo afirmo Levy[1] (1995):

> "La palabra virtual procede del latín medieval *virtualis* que a su vez deriva de *virtus*: fuerza, potencia. En la filosofía escolástica, lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto. Lo virtual *tiende* a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal. El árbol está virtualmente presente en la semilla. Con todo rigor filosófico lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad sólo son dos maneras de ser diferentes" (Levy,17)

Es por ello que el espacio en el arte ha venido teniendo cambios ligados a las tecnologías y los medios que han emergido durante la historia. Estos medios han venido transformándose, son usados en el entretenimiento, el comercio y la educación, pero también son empleados por el artista como técnica y concepto ampliando sus posibilidades de expresión, agilizando procesos y, sobre todo, resinificando el uso que han tenido los medios en la sociedad. Vivimos en un tiempo donde podemos notar claramente como cada momento histórico ha sido marcado por un conjunto de medios pero a la vez podemos trabajar con todo un conjunto de posibilidades.

[1] Pierre Levy *Qu'est-ce que le virtuel?*, La Découverte, Paris 1995. Lévy, Pierre, ¿Qué es lo virtual?, Paidós, 1999.

1. Antecedentes del proyecto

1.1 Paisaje (2005).

Intervención sonora. Macrófono y audífonos.

"Paisaje" intervención arquitectónica. Escuela de Artes Plásticas 2005

La arquitectura es la cuña que separa el afuera del adentro, en palabras de Murray Schafer, por tal motivo, quise hacer audible la arquitectura mediante el diseño de un dispositivo que llamé "Macrófono" en tanto permitiría amplificar el sonido que recibía un micrófono y articularse con la piel del edificio.

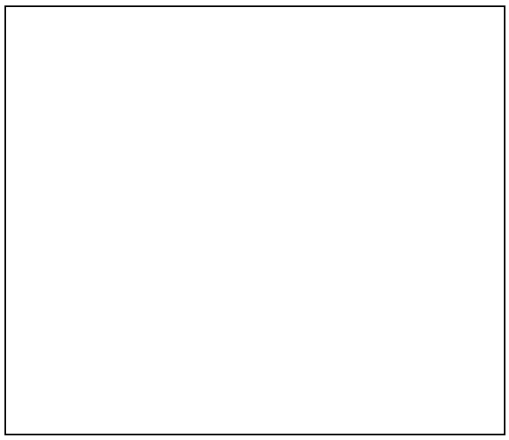
En un orificio de cinco centímetros de profundo por tres de diámetro, se instaló un macrófono que incluye una pila AA de larga duración, se resano y pintó el muro alrededor del orificio a fin de incorporar el dispositivo lo máximo posible. Finalmente se conectaron los audífonos, insertados en la pared, al macrófono. Con este dispositivo fue posible que el espectador participara de la propia presencia inmersiva en un mundo de sonidos provenientes de múltiples fuentes: afuera el caos ruidoso y adentro relativo el silencio. La función del macrófono en este sentido, es totalmente contraria a otros dispositivos de sonido personal como el *walkman y el ipod* que aíslan el paisaje sonoro, pues la función de este, es destacarlo.

1.2 Oasis (2007).

Intervención plástica en la Quinta de Bolívar, Bogotá, durante el Concurso Nacional de intervenciones “Estados de Excepción”. CD de Paisaje Sonoro, 8 Macrófonos, Mezclador y audífonos.

Plano de la Quinta de Bolívar, Bogotá

Escultura del libertador intervenida.



Recorriendo el jardín de la Quinta imagino el paisaje sonoro que pudo haber escuchado Simón Bolívar. Aun hoy se pueden ver y escuchar en este lugar tantos detalles provenientes de un jardín que amortigua y oculta la ciudad tras sus verdes jardines y caídas de agua. Durante la noche es cuando la quinta suena similar a como sonaba en los oídos del libertador Simón Bolívar. La idea de producir un CD con nueve grabaciones realizadas a la madrugada en los lugares que indica el plano, fue prevista para que los espectadores-usuarios de esta intervención pudieran escuchar sonidos provenientes de diferentes lugares de la Quinta en tiempo real pulsando botones a su voluntad que permiten incluso realizar mezclas de sonidos de todo el lugar.

1.3 Sonoimagen (2006-2007).

Video Instalación. Parlante, Amplificador, webcam, computador, micrófono, video proyector, cables.

"Sonoimagen" en el Museo de Arte de la UN

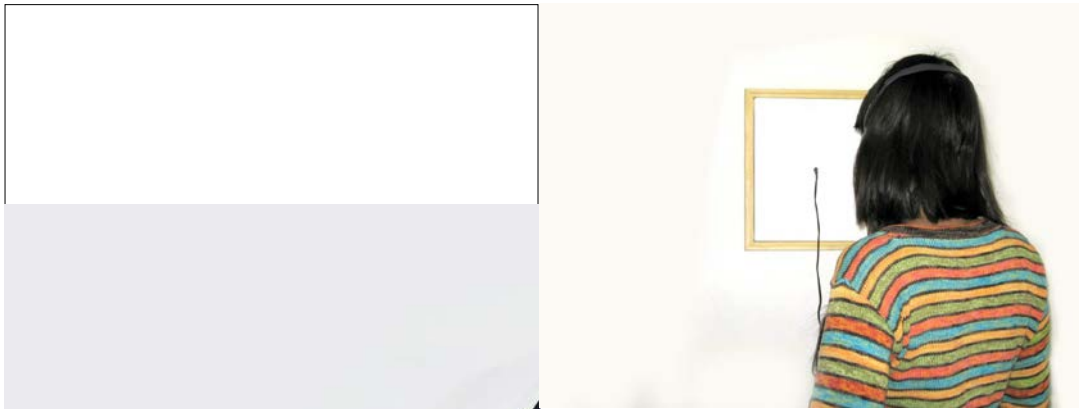
Sonoimagen es una video instalación hecha para transformar la percepción espacial y personal valiéndose primordialmente del constante e incesante sonido de la ciudad captado por un micrófono en el exterior de la arquitectura amplificado en tiempo real dentro por medio de un parlante que afecta físicamente a una webcam (sonocámara). La imagen capturada es proyectada en el mismo espacio brindando la posibilidad al público de interactuar con su propia imagen alterada por el sonido urbano exterior.

Desde una perspectiva singular, es un video espejo que interviene el sonido. Las frecuencias sonoras se hacen visibles en gran medida en la imagen sin ningún mecanismo distinto que una comunicación física de la cámara con el diafragma del parlante. Vale la pena destacar que durante la exposición del Salón Cano en el Museo de Arte de la Universidad Nacional de Colombia, la principal fuente sonora era la carrera 30 con calle 45, es constante congestión vehicular fue en gran medida deseable. Mientras, en la Fundación Gilberto Alzate Avendaño, no había tal congestión vehicular, sin embargo durante algunos días hubo una obra civil con taladros neumáticos, lo que llevo la imagen y el sonido al límite para después manifestar una gran calma.

1.4 Paisaje aural (2008).

Objeto Sonoro. Lienzo (30 X 34 cms), amplificador, micrófono y audífonos.

"Paisaje aural"



El espacio auditivo es muy diferente del espacio visual. Nos encontramos siempre en el borde del espacio visual, mirando hacia adentro del mismo con nuestros ojos. Pero siempre nos encontramos en el centro del espacio auditivo, oyendo hacia afuera con el oído.

En consecuencia, la conciencia visual no es igual a la conciencia aural. La conciencia visual mira hacia adelante. La conciencia aural está centrada.

Yo me encuentro siempre en el corazón del universo sonoro.[2]

Toda técnica o tecnología enmarca una parte de la realidad destacándola. En este caso *Paisaje Aural* propone hacer visible el sonido. Este lienzo funciona como un tímpano que enmarca el paisaje sonoro al rededor, donde lo dicho o hecho entra al espacio visual de la obra, esto naturalmente no se ve salvo como unos audífonos incrustados en un lienzo. Lo que no se ve sin embargo es un espacio esférico que se está actualizando constantemente, en tiempo real, y sobrepasa lo que está sucediendo en el espacio donde se encuentre instalada la obra.

[2] Publicado originalmente en: R. Murray Schafer: **Voices of Tyranny, Temples of Silence,** Traducción: Grupo Paisaje Sonoro

La obra es en gran medida lo que se dice de ella y sin duda muchas obras de arte contemporáneo son consecuencia de lo que sucede en las salas de exposición. *Paisaje Aural* enmarca y coloca sobre el blanco lienzo, el sonido o relativo silencio de la exposición. El espectador puede usar los audífonos para escuchar de forma incrementada y selectiva lo que sucede por medio de un macrófono.

1.5 Retrato de los dummies (2009).

Video-Objeto. Luz licuadora con video cámara y televisor.

“Retrato de los dummies”

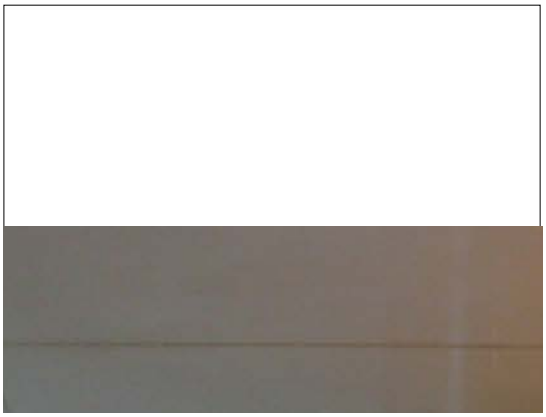
Esta pieza apunta a una forma de percepción alrededor en una exposición de arte. La visión toma el lugar de la escucha aural, se mira al rededor desde un centro. Una luz giratoria tipo ambulancia o patrulla de la policía es intervenida con una cámara de video que es conectada a un televisor en circuito cerrado. Se retrata al espectador de una forma temporal y en movimiento, este puede verse a sí mismo aproximándose al arte con estos medios en un espacio que habita temporalmente, el espacio de una exposición de arte.

Desde otra perspectiva, esta obra crítica la mirada turística de cierto tipo de público que da un vistazo a las obras expuestas sin detenerse realmente, así no le queda nada a la experiencia más que nombrar la obra como un objeto intrascendente que opera como decoración.

1.6 Retrato de un artista frente a su obra (2009).

Video-Objeto. Calentador eléctrico, dos videocámaras mini DV.

"Retrato de un artista frente a su obra"



El calentador que soporta las dos cámaras gira de un lado a otro. Una cámara contiene otro tiempo, está reproduciendo una acción que realizo previamente en el espacio de exposición en la que me mantengo vigilante de la obra caminando de un lado a otro al ritmo del paneo constante del objeto (calentador) durante dos horas aproximadamente. Otra cámara vigila al espectador en tiempo real y le permite a este observarse en el visor LCD de la cámara. Paradójico resulto el hecho de que durante la exposición "salida de emergencia" en la sala de exposiciones del nuevo teatro dorado ECCI (Bogotá), las dos cámaras de video que aparecen en la imagen fueron hurtadas a pesar de la guaya y las medidas de seguridad del lugar que incluían cámaras de vigilancia. El ladrón entendió la obra?

1.7 Luz y agua (2009).

Instalación Sonora. Parlante, Discman (sonido gota de agua), Amplificador, Proyector de Diapositivas, Espejo, Cables.

“Luz y agua”

Durante un aguacero a medio día en un hotel de Lérida-Tolima, donde pase un par de noches, había algunas tejas metálicas con orificios que dejaban pasar a diferentes ritmos, según la intensidad de la lluvia, gotas de agua que recibían ollas dispuestas estratégicamente en el hotel. Cuando la lluvia cesó, el sol salió rápidamente y proyectó haces de luz sobre las ollas con agua. Basado en esta experiencia ubique la grabación de la gotera en la exposición que hacía que el público la sintiera caer desde el techo. Sin embargo, el agua estaba realmente contenida en el parlante sobre el piso que actuaba simultáneamente como emisor de sonido y como modelador de la gota. A través de una luz proyectada desde el techo se podía presentir esta última actividad sobre el parlante como modulador del agua y destacar la presencia del sol en la experiencia de base.

1.8 Latitud Norte (2010).

11°46'46" Norte, 72°27'15" Oeste

… un marinero que se enamoró del horizonte...

Pedro Vega

"Latitud norte" en el Mambo

Al ver un barco de juguete que flota en un parlante se genera la remembranza de Manaure-Guajira. En esa ocasión me dirigía solo al Cabo de la Vela pero quise conocer las salinas de Manaure. Allí conocí a un pescador nativo de nombre Anaya quien amablemente me dio posada en su barco que llevaba varado en el puerto un buen tiempo por falta de un repuesto. Cuando le pedí posada me miró y me dijo… acomoda tus cosas en la cabina y te presto una colchoneta… Tú lo harías por mí, o no?... nos hicimos muy buenos amigos, era un excelente pescador, cocinero y narrador de historias de traficantes, contrabandistas y mujeres en el mar que jamás calma ni calla…

2. Proyecto “en el medio”

Los estudios sobre el medio y su influencia en la cultura comienzan con los griegos cuando apareció la escritura como tecnología[3] (Ong,1982). Surge sin duda la relación entre las *tecnologías de la palabra* en la percepción del mundo y medio. Mientras en la literalidad (lectura) hay una serialidad de códigos que se siguen con la vista, las culturas orales funcionan en base a la repetición de las historias y conocimientos ante un círculo de personas que generaban y propagan el conocimiento de manera orgánica o análoga[4].

En lo análogo esta por definición todo aquello que no está compuesto por unidades, una pintura pertenece al orden de lo analógico, pues la pintura no se puede descomponer en colores, áreas o cualquier otro tipo de código exacto, el infinito está contenido en lo análogo pues precisamente no es diferenciable. En cambio, un texto si tiene una cantidad determinada de códigos o letras interactuando para generar un sentido, una narración o cualquier otro tipo de literatura, este medio define en gran parte lo que conocemos como cultura. En este sentido es clara la influencia de la literalidad en la aparición de medios mecánicos como el fonógrafo, la fotografía, el cine y el telégrafo a partir del siglo XIX.

Friedrich Kittler en el capítulo III, de su libro *El Legado de Drácula, escritura de la técnica,* “Real Time Analysis, Time Axis Manipulation”, nos expone esta idea referente a un enfoque técnico que está colocando siempre al medio como modelador de la experiencia cognitiva e histórica. Como teórico de medios nos recuerda que estos manipulan

[3] *WALTER* J. *ONG*. Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra. Primera edición en inglés, 1982. Título original: Orality and Literacy.

[4] Lacan trata ampliamente el tema de cómo el bebe desde el vientre tiene una experiencia totalmente análoga y es hasta en su encuentro con la cultura que la secuencialidad termina definiéndolo.

constantemente el eje del tiempo en diferentes formas, como en el cine que es capaz de crear movimiento secuenciando a veinticuatro imágenes por segundo. Más recientemente, la "realidad aumentada" como posibilidad de intervenir la realidad por medio del computador, genera una mixtura donde se puede hablar de una nueva realidad donde se está aprovechando la acumulación de las tecnologías pre-existentes.

Cuando Kittler dice *"solo lo que es separable, es en realidad"* está hablando de lo digital pues el hombre fija sus esfuerzos en desarrollar las tecnologías que permiten la manipulación de la información a través del código binario, en último término, teniendo en cuenta las tendencias de manejo de información por medio del computador desde el siglo XX hasta nuestros días. Pero es claro que no nos podemos desprender de lo análogo, de la naturaleza en su estado puro, también de lo que puede hacer el hombre manualmente y es claro que en esa dialéctica existente entre lo análogo y lo digital se encuentra un terreno muy fértil para las artes. Estas problemáticas pueden agruparse bajo el título de arte mediático o arte de medios.

Es bien sabido que las obras de arte siempre se han valido de algún tipo de materia que se convierte en medio, el arte lo ha sacado de su naturaleza meramente material para funcionar como generador de sentido o conocimiento ubicándose, "*en el medio",* entre el artista y el espectador. Desde una perspectiva filosófica todo puede ser visto como medio justo en el momento en el que centramos nuestra atención en ello, incluso la capacidad de raciocinio se puede ver como el medio de nuestra conciencia.

Sin embargo, nuestra cultura asume los medios desde el paradigma de lo masivo, pues los medios por "excelencia", son aquellos que han influenciado la cultura global. Tal es el caso de la radio, la televisión y más recientemente el internet. Pero si ahondamos en la característica de los medios como artefactos constitutivos del pensamiento, debemos ir identificando una sucesión de partes constitutivas que nos permitirán no solo manejarlos a nuestra voluntad sino hallar la idea que tenemos de la percepción humana mediante los sentidos de la vista y el oído y a esto, principalmente, obedece el esfuerzo tecnológico del artista.

Las pantallas o proyecciones se encargan de lo visual y los parlantes de lo sonoro, de esta forma se generan una percepción donde podemos identificar en el objeto que emite imágenes o sonidos al concepto mismo. Se trata de pensar en la materialidad del medio

mismo, cuyo concepto puede ser realimentado a través de la reflexión en torno a la potencia de este como articulador del pensamiento y de las capacidades humanas y este parece el lugar de un arte mediático o de los medios.

2.1 Humanizando el medio

Al comienzo de esta Maestría en mi proyecto de investigación *"en el medio"* mis primeras indagaciones apuntaron hacia experimentar sobre la relación de lo orgánico o lo viviente con lo artificial, lo digital. Es curioso notar que al mirar nuestra forma de relacionarnos con la tecnología pareciera que nos estamos relacionando con algo vivo, que siente y hasta se enferma. Conocidos son por todos hoy en día los virus de computadora, capaces de dañar o "desaparecer" cantidades enormes de información y de paso influir claramente sobre nuestro estado de ánimo, finalmente de nuestra percepción del mundo. El perder toda esa "valiosa información" es un infortunio e influye sobre nuestra noción de satisfacción y felicidad.

En primera instancia una indagación sobre algunas características propias de los medios me llevo a mirar sobre los defectos o la noción *de ruido* de cada medio. Teniendo en cuenta que *ruido* es toda aquella materia o información no deseada primero conecte un viejo televisor portátil a blanco y negro a un computador para que la información se viera a través de este, quizás buscando que *el ruido* del computador se manifestara a través de la pantalla con rayas de interferencia en la imagen o con ruido blanco haciendo menos claro el sonido. En algún punto noté que la noción de ruido en la información que maneja un computador esta más asociada a algo que no es tan evidente pero se manifiesta en daño o pérdida de la información.

Los virus de computador son algo con lo que hay que lidiar prácticamente desde que apareció el computador. Igual que en el caso de los seres vivos, los virus no se ven pero sus efectos si se sienten. Es por ello que en ambos casos se requiere detectarlos a tiempo antes de que causen daño. Sin embargo es algo curioso que el asunto en el caso de los seres vivos y de los computadores sea detectado mediante un examen, donde los síntomas, y finalmente un análisis microscópico muestra a los responsables. En el caso del computador, un software de antivirus tendrá la capacidad de detectar cualquier

código o software “malicioso” pero para mi investigación era deseable tener un computador “infectado”. Esto en gran medida no deseable me abrió un campo de posibilidades ligadas al comportamiento de este aparato, *el ruido* estaba en alguna parte y se estaba manifestando en algo a lo que nos hemos acostumbrado en nuestra relación con la tecnología. Los aparatos cuando están encendidos tienen en algún lugar un bobillo “encendido” que indica que está funcionando, que esta “vivo”.

Así, muchos computadores con los que he tenido contacto en casa y otros lugares tienen un bombillo tipo led que prende y apaga de acuerdo a la actividad del disco duro y de acuerdo a mi experiencia el comportamiento del disco duro en su forma de manejar la información y manifiesta finalmente el estado del computador. No se necesita ser un experto para notar que en un computador afectado por “virus informáticos” este led no para de prender y apagar mientras el disco duro emite un sonido característico muy similar al de una cafetera hirviendo aunque el computador no esté en uso procesando información que pueda ser visualizada o escuchada. En este caso presenta los “síntomas” de un ser vivo que se desgasta o enferma a pesar de su reposo.

Me pregunté entonces por el lugar donde podría encontrar virus informáticos para mi computador “conejillo de indias”. Entonces pensé en dos posibles fuentes, por un lado los computadores usados por gran cantidad de personas y los que están conectados a internet y permiten el acceso a información contaminada. Esta información contaminada se encuentra en software pirateado, documentos preparados maliciosamente para atraer la curiosidad con imágenes que atraen a las personas a sentir algún tipo de emoción o placer como en el caso del porno o el snuff[5].

Así lo que hice fue intercambiar información por medio de memorias USB que, si me permiten la expresión, eran como “penes infectados” en contacto con computadoras

[5] Es muy sintomático de nuestra cultura que hasta la sexualidad este siendo modelada por los medios, es en las páginas web con contenido XXX donde están aguardando los virus informáticos esperando la mayor cantidad de posibilidades de contagio y propagación. No quiero decir que visitar una página web porno este mal, pero los que hacen virus saben que ante el comportamiento del hombre frente a su posibilidad de reproducirse tiende a volverse algo despreocupado de los riesgos. Paralelamente no deja de ser llamativo el hecho de que en los comportamientos relacionados con la visita a prostíbulos y la práctica de la promiscuidad tradicionalmente se halla una potencial causa de contagio de virus y enfermedades pare el cuerpo.

altamente expuestas. Luego conecte estas memorias USB a mi computador computador experimental, el “conejillo de indias”. Por otro lado instalé un programa para capturar pantalla y sonido que permite grabar en un video la interacción del usuario de un computador con la información. Posteriormente, comencé a grabar un procedimiento mediante el cual navego por diferentes sitios web y descargo los programas piratas que usualmente usa un usuario promedio como procesadores de texto, de imagen y de sonido para después darle cabida a la visita de páginas con contenido pornográfico.

El plan para la entrega final del primer semestre consistía en una instalación donde el computador estaba diseccionado sin su caja protectora, con todas sus partes y circuitos expuestos como “tripas” para emitir la presentación del video donde estaba capturada la forma en que se usó ese computador (visitando páginas pornográficas y de piratería). La amplificación del sonido en vivo de la actividad del disco duro mediante un micrófono de contacto simulaba una auscultación clínica para detectar los efectos y consecuencias de un comportamiento común. Ello demostró el efecto de los virus que afectaban al computador mediante “parpadeos” del bombillo led y “gorgoreos” del aparato hasta llegar a un punto en el que se bloqueaba cesando toda actividad en el aparato, aspecto último que, comparando con la experiencia humana, llamaríamos un shock o la pérdida de conciencia.

Finalmente el día de la entrega en la Maestría, el disco duro del computador había sido afectado por los virus a tal punto que los videos capturados habían desaparecido. Si bien el efecto de los virus informáticos se ha tratado de mostrar o representar en el cine y la televisión mediante efectos de alteración de la imagen y el sonido, muy a la manera de los medios mecánicos como la radio y el cine, en realidad los efectos de un virus informático no pertenecen a este orden y se manifiestan más en la velocidad de procesamiento, la pérdida de información y finalmente en el desfallecimiento del equipo.

2.2 Los medios como prótesis

Los paradigmas tecnológicos se han convertido en nuestra nueva piel. Una piel que estamos mudando constantemente pero que cada vez se hace más dura, menos sensible. En la convivencia social a través de las máquinas por las que trabajamos y luchamos, hasta la muerte muchas veces, está la evidencia de la forma en que nos estamos tocando, pero también la forma en que miramos, esta piel cubre el órgano mismo de la visión, pero esta nueva piel no es translúcida, en cambio no nos permite ver bien.

Richard Sennett (2007) en “Carne y Piedra” habla de cómo las avenidas en la ciudad moderna le dan paso a la nueva geografía, están hechas para la velocidad, para no relacionarse con el entorno, sino para adormecer la sensibilidad. No se camina hombro a hombro, rozando el cuerpo de los demás, en cambio lo que hacemos es chocarnos estrepitosamente a velocidades para las que nuestro cuerpo no está preparado, nuestra nueva piel aparentemente protectora del viento, el sol y la lluvia se lleva por delante incluso a un perro que atraviesa este espacio de convivencia, este permanece tirado a un lado y todo sigue adelante, se pasa por su lado lo más rápido posible mientras sigue sonando la música.

La primera vez que conduje una motocicleta lo hice en el campo, por caminos destapados. No había peligro de que la velocidad me llevara a este fuerte roce con el mundo contemporáneo que sin duda me podía llevar a quedar mal herido o incluso muerto. Cuando compré mi propia motocicleta, rápidamente se convirtió en un nuevo órgano para desplazarse por el mundo, una prótesis que reemplazo a la bicicleta que otrora me llevara a tantos lados. El deseo por alcanzar la máxima velocidad cada vez que se pueda se hizo patente, ojalá sin más vehículos, a solas en la oscuridad. Creo que se convirtió en un estado ideal.

TCI-22

Grabé un video en mi motocicleta buscando ese estado ideal viajando por una carretera oscura y solitaria, lejos de la ciudad, viendo un punto de luz en el camino que se actualiza constantemente a gran velocidad gracias esa débil iluminación de mi prótesis moderna. Era como la luz que se encuentra al final del túnel a la que se refieren los que se salvan de morir. El sonido no era el del corazón, no era el de los insectos en la oscuridad, sino el del motor a tope y el viento rozando la existencia.

La obra de arte es donde el artista obra. Por ello, cuando el artista hace una reelaboración de su experiencia y la convierte en una obra, esta muestra con sus imágenes la sintomatología de lo que la cultura ha hecho con este, así el escritor que describe los síntomas de un estado con palabras el artista lo hace con imágenes y muchas veces no es consciente totalmente de todo lo que está diciendo, su sensibilidad se conmueve con una situación cargada de coherencias y en algo que es casi un ritual logra identificarse con la sociedad a través de su obra.

2.3 Otra mano, “retrodibujo”

La cultura contemporánea está obrando en el artista. Mientras miraba una tarde desde el balcón del apartamento de un amigo las obras de transmilenio en la avenida el Dorado, me llamaron la atención las retroexcavadoras, aplanadoras, martillos neumáticos y demás, me cautivó la forma como los operarios “por medio” de estas máquinas estaban modelando sin tocar con su cuerpo la tierra y el cemento con fuerza y velocidad dando paso a esta nueva avenida que apunta al progreso de un “sistema de vida”.

Al mirar desde esta perspectiva lo que veía en suma era una gran cantidad de máquinas amarillas y muy pocos obreros vistiendo de overol, un mismo color de piel. Lo que se escuchaba eran motores “rugiendo” para hacer fluir el aceite hidráulico por las venas de estas máquinas. Me dio curiosidad saber que se sentiría tener una extensión corporal tan fuerte pero a la vez tan brusca, controlada por unas palancas, similares a las que se emplean para los video-juegos. Estos micromovimientos, en palabras de Sennet, son capaces de levantar láminas de hierro de diez toneladas y abrir zanjas de cinco metros de profundidad en unos minutos. También son capases de despedazar a una persona en un parpadeo. ¿pero qué pasaría al poner al servicio de algo tan delicado como dibujar con un carboncillo sobre papel a esta máquina que encarna la mano creadora de la nueva geografía?

Dibujar con una retroexcavadora ha sido un proceso que ha tomado algo de tiempo asimilar. Lograr tomar los controles de esta máquina implica sacarla de su contexto útil de la obra civil y de la transformación del paisaje en el contexto urbano contemporáneo. Lo que comenzó convenciendo a un operario de la Universidad Nacional para que dibujara sobre un papel con carboncillo, lápiz y marcador generó inmediatamente la ansiedad por tomar los controles[6].

[6] Desde mi posición de artista me pareció más importante convencer, seducir en vez de usar dinero como *mediador* para que estos operarios me enseñaran a dibujar con su herramienta de trabajo resulto ser bastante significante.

"Retrodibujo"

En una primera instancia recuerdo que me parecía difícil que Don Pablo y a Uldarico, mis maestros de retro-dibujo, entraran en la dinámica de dibujar, enseñar y luego guiarme en la conducción de la retroexcavadora. Sin embargo fue muy significativo el intercambio mediado por el video como medio que registra y exalta la experiencia, ha sido esencial que esta experiencia nos quede a los dos, al operario y a mí, así como exhibirlo en exposiciones e internet.

Desde una perspectiva gramatical, al usar la retroexcavadora como medio, dos formas de hacer **obra** se encuentran, es sin duda un acto político que subvierte la **obra** civil en **obra** de arte. En una receta singular me encuentro con "cosas" que se juntan para llegar a la esencia secreta de un momento, de un sentimiento. En "retrodibujo" al manejar la retroexcavadora y dibujar algo está operando para que aparezca la acción y el dibujo, cambio la mirada habitual sobre una máquina enmarcada por su función y lo utilitario, la razón por la que fue hecha, luego se me ocurre estar al mando de esa máquina haciendo algo "diferente".

Todo sin duda puede y debe de estar influenciado por mi vínculo con los controles de los juegos de video, la bicicleta, la moto, etc. Si se han manejado otras cosas con controles y palancas uno siente que puede manejar cualquier cosa. Es lo que ocurre cuando pensamos *los medios como prótesis.*

.

3. “Susurros de la realidad”

“al Aire”

Si me pregunto por *el medio por excelencia* llego sin duda al aire, por el que viaja el sonido. Poder ver las partículas de aire desplazándose desde las cosas que “suenan” sería algo inigualable. Es difícil determinar cuál es la causa del encuentro con alguna situación pero lo importante es que hay situaciones que a veces hacen sentir responsabilidad de algo muy valioso que quisiera que los demás lleguen a percibir manejando una especie de paleta de posibilidades. Aristóteles decía que “la finalidad del *arte* es dar cuerpo a *la esencia* secreta **de las** *cosa*s, no es copiar su apariencia”.

Al emplear un megáfono, del griego *megas* "grande" y *fone* "voz", para tratar de agrandar un grillo perdido en la ciudad hay un proceso muy similar, coloca a un insecto a un nivel muy diferente, esa distancia, ese aire, es potenciado por el uso del medio. En lo que respecta a mi experiencia como artista este se ha encontrado justo en medio del grillo y el megáfono. Todo surge del encuentro con ese grillo en una calle oscura del Barrio Ricaurte cantando solitario, es posible que esa soledad haya hecho eco en mi propia soledad esa noche, finalmente ese grillo cantaba para atraer a una hembra sin saber que las hembras estaban muy lejos, sin embargo la posibilidad existía y por eso él cantaba.

“Los dos”

Coloco una distancia con aire entre dos parlantes o cabinas que oscilan suavemente con frecuencias de entre 1 y 3 Hz, busco afectar el tiempo, haciendo el sonido inaudible más visual, es como sonido para los ojos. Busco contradecir un poco esa “naturaleza” de los medios o las máquinas a la que estamos habituados, sacando del contexto normal de utilidad estos medios. Así, al colocar parlantes contra el piso y las paredes, oscilando a 1 Hz me relaciono a través de una especie de gesto con las cuñas que nos separan del exterior, con la arquitectura de la Escuela de Artes Plásticas y Visuales en este caso. Es casi un acto íntimo con esos muros protectores, es a la vez un intento por darle vida a algo que parece tan inerte, me parece que evidencia una postura del hombre frente a los espacios, con el planeta si se quiere. El parlante no está siendo usado de la forma a la que estamos habituados, se muestra la parte posterior palpitando silenciosamente con un límite espacial. El primer sentimiento surge de querer ver lo que sucedía tras la cara de los parlantes enfrentados y de buscar una forma práctica de montar esos parlantes sin caja de una forma “estética”, pero casi por coincidencia surgió una relación con el piso primero y luego con la pared.

“Succionadores”

4. Conclusión

Montaje en los talleres de la Maestría

Los medios electrónicos, especialmente la televisión, van creando una red densa que envuelve al individuo a través de nuevas extensiones tecnológicas y de la ocupación progresiva del tiempo social. Así, los medios van sustituyendo a las instancias de interlocución y procuran ser las fuentes únicas para la percepción y comprensión de lo que conviene que suceda. El silencio, como señala Jean Baudrillard de manera general en su libro *Pantalla total,* está expulsado de la televisión porque produce mensajes para huir del silencio. El silencio resultaría entonces como un cortocircuito del sistema,

simulacro del *vacío* en tanto funciona como si fuera la ruptura del "cordón umbilical" de las prótesis o extensiones mecánicas de nuestros sentidos. En este campo, el silencio se vence con el ruido continuo pues detrás de las imágenes, el mundo se oculta y se disfraza.

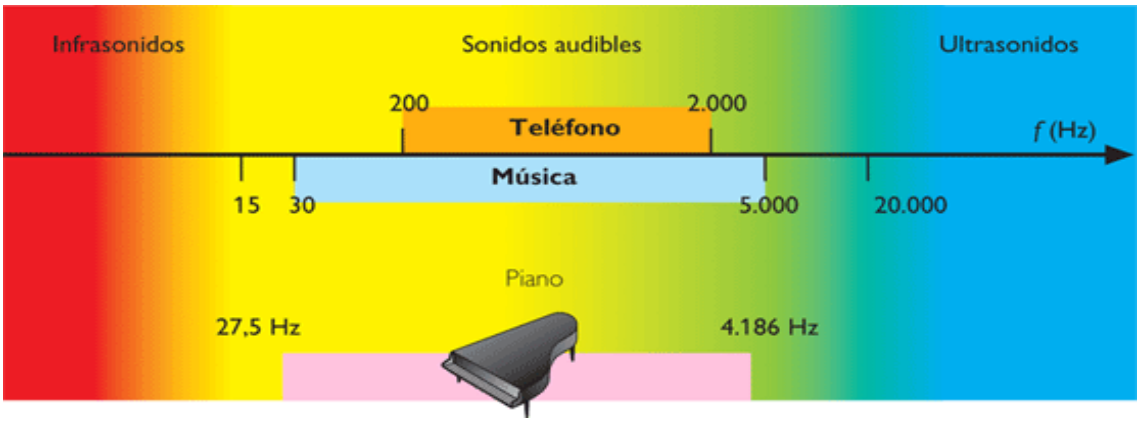
Los parlantes suenan por todas partes, hay de todos los tamaños, están incorporados a las casas, a las pantallas, a los automóviles, y a los oídos. Suenan y suenan. El hecho de verlos y no escucharlos es lo extraño aunque es una forma particular de percibir visualmente *el silencio*. En este sentido, no deja de llamar la atención que en las conversaciones *el silencio* cause tensión y usualmente, sea un síntoma grave de incomunicación.

En la experiencia humana hay un rango amplio de frecuencias que son silenciosas entre los 0 y los 15 Hz que no podemos escuchar, pero si podemos sentir hasta cierto punto con la piel. La frecuencias de 15 a 20.000 Hz se conocen como *espectro audible o campo tonal*. Ese silencio que desde el punto de vista mediático no existe, para la experiencia humana, si existe, en este trabajo "*susurros de la realidad"* es la materia plástica que me he propuesto hacer sensible para finalizar la Maestría[7].

El presupuesto del "arte sonoro" como arte que suena, se encuentra acá en una paradoja: si el parlante se está moviendo porque no suena?!!. Una respuesta simple desde el terreno de la física sería : "si suena, solo que nosotros no lo escuchamos".

[7] Encuentro que en medio de tanto ruido existe la posibilidad aún de encontrar "Silencio" que es capaz de acariciar la piel.

Campo tonal



Entonces me pregunto es un “silencio sonoro”? Esto para mí, tras leer al teórico alemán de los medios, Friedrich Kittler se ha convertido es una forma muy singular de “susurro de la realidad”:

> “La manipulación del eje del tiempo, bajo las condiciones del monopolio de la escritura, excluyó todo lo que podría llamarse, desde los descubrimientos fundamentales de Thomas Brown en 1830, el *susurro de lo real*. Se podría de hecho, dar vuelta a la palabra alemana *LEBEN* [Vida], para obtener lógicamente la palabra *NEBEL* [Niebla], pero no se podría hacer lo mismo con la *Leben* en tanto cosa, sin mencionar siquiera la cosa *Nebel”*.[8]

El dispositivo artístico que desarrollé busca hacer sensible este “silencio sonoro”. Este “*susurro de la realidad”* aparece por medio de un micrófono conectado en tiempo real y un filtro pasa bajos para las frecuencias por debajo de los 8 Hz que se amplifica por medio de parlantes que intervienen la arquitectura dispuestos en ventanas que tienen un orificio por donde el silencio del que hablo se convierte en un soplido, casi un secreto.

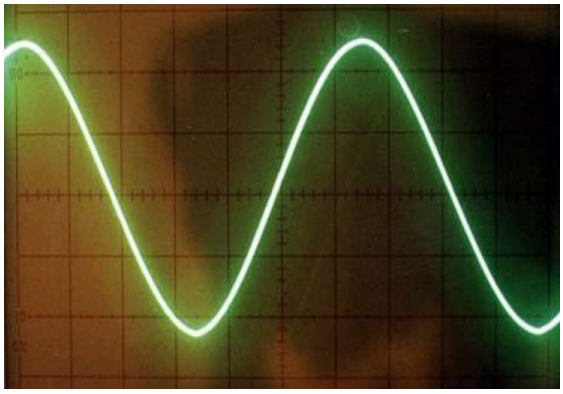
[8] Friedrich Kittler, **El Legado de Drácula**, III., Real Time Analysis, Time Axis Manipulation. Traducción de Miguel Gualdrón.

Para ello, un ecualizador se encarga de acabar con todas las frecuencias audibles mientras le da ganancia a aquellas *inaudibles* por debajo de los 8 Hz.

Cuando un sonido se genera y se propaga por medio del aire, este sonido está compuesto por un paquete de ondas y frecuencias. Sin embargo, ondas puras como la "onda seno", que es una onda artificial, no existen en la naturaleza[9].

Forma de onda sonora

Forma de onda seno



En "susurros de la realidad" muchas de las cosas que escuchamos contienen una cantidad de energía no las podemos oír, pero las frecuencias secretas las podemos percibir como una caricia en la piel, entonces, este *sonido silencioso,* se parece al viento, al aire en movimiento.

[9] Las ondas acústicas de baja frecuencia contienen más energía que las presentes en las otras bandas. Por eso pueden viajar mayores distancias, esto lo saben también los aborígenes que aún hoy se envían mensajes mediante tambores a través de grandes distancias, en otros casos, a través de explosiones de pólvora que permiten dar una señal sonora que se puede expandir por muchos kilómetros. Desde otra mirada, las infrafrecuencias se parecen a los vientos que han impulsado a los barcos a través del mar.

Susurros de la realidad en la muestra de Tesis de la Maestria en Artes Plásticas (2012)

Bibliografía

[1] BAUDRILLARD, Jean. ***Pantalla Total*** . Barcelona: Anagrama, 1997.

[2] *LÉVY, PIERRE,* ***¿Qué es lo virtual?,*** *Paidós, 1999. Titulo original: Qu'est-ce que le virtuel?*, La Découverte, Paris 1995.

[3] KITTLER, FRIEDRICH, ***El Legado de Drácula*****,** III., Real Time Analysis, Time Axis Manipulation, Traducción de Miguel Gualdrón, Pag (3) Ciudad: Editorial, 2012

[4] ONG, WALTER, ***Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra.*** México: Fondo de Cultura Económica,1987.Primera edición en inglés, 1982. Título original: *Orality and Literacy. The Technologizing of Word.*

[5] SENNETT, RICHARD ***Carne y piedra: el cuerpo y la ciudad en la civilización occidental***. Alianza. 2007

[6] SCHAFER, R. MURRAY. ***Nunca vi un Sonido.*** *Voices of Tyranny, Temples of Silence.*Traducción: Grupo Paisaje Sonoro. Disponible en (http://www.eumus.edu.uy/eme/ps/txt/schafer.html)