

## **Implicaciones estéticas en torno a la experimentación sonora en la ciudad de Medellín, entre los años 2004 y 2014.**

**Por: José Gallardo Arbeláez**

Compositor, docente e investigador independiente.

Magíster en Estética de la Universidad Nacional de Colombia

Compositor musical Universidad EAFIT

### **Resumen**

Dado el surgimiento masivo de propuestas que lindan entre el arte sonoro, la música electrónica y la experimentación con el sonido; se hace pertinente revisar ciertos registros expresivos en materia de la creación sonora, mirar las definiciones y su pertinencia en un contexto específico.

El presente trabajo busca avivar la discusión en torno a la creación sonora en términos del arte sonoro, la música electrónica y experimental. Entre sus creadores, sus herramientas, metodologías y definiciones, en la ciudad de Medellín en la última década (2004-2014). Se presenta aquí un ensayo crítico donde se trata de establecer una conversación imaginaria entre sus hacedores, sus gestores, los espacios y espectadores de esta década de producción.

## Capítulo I Sobre lo que suena y cómo suena.

Para iniciar, la siguiente premisa:

*Cualquier sonido en el mundo es susceptible de ser llamado música, siempre y cuando hayan oídos atentos a su escucha.*

El registro que dejan los hombres en el mundo puede ser expresado en imágenes, en objetos escultóricos, libros, medios digitales y en grabaciones de audio, entre otras. Cada una de estas manifestaciones dejan un trazo en el tiempo. Algunas tienen como prioridad la búsqueda de la inmortalidad, la postergación de la existencia de las ideas o de los autores, o ambas. Otras enfatizan sus ejercicios en la idea de compartir lo explorado a partir de una construcción narrativa, pues narrar nos permite tejer discurso, pensamiento, nos hace humanos. Sin la narración seríamos autómatas.

En el siglo XX y XXI, la individuación técnica trae consigo la posibilidad de ser un creador, artista, hacedor; que amplía su espectro en los roles del modificador, destructor, *hacker*, interlocutor del medio, la obra y el público. Poéticas como estas se manifiestan durante esta época en procesos cotidianos de *HCI = Human computer interacciona*; obras artísticas, que van desde la creación pura: piezas que son creadas en su totalidad por el autor: el software, hardware, música, etc. Hasta el *collage* y el *Remix*; el desarrollo de herramientas propias: *hágalo usted mismo/hágalo con otros (d.i.y/d.w.o)*; y el trabajo en red: colectivos, grupos de interés, organizaciones socio/culturales. No obstante, tener estas herramientas y procesos no asegura el o los mensajes de la narración, ni en un contexto artístico ni estético, en el caso de los medios y los formatos podemos considerar un reflejo, una traza, pero no un contenido.

El surgimiento de las vanguardias sonoras desde el siglo XX se alimenta de esta individuación técnica, planteando nuevos modelos expresivos: las alturas además de ser frecuencias, son ritmos que están relacionados entre sí, no solo en términos armónicos, sino a través del ruido, el timbre, la textura, la amplitud de onda y su fase. Una secuencia de acordes puede transformarse en una secuencia de filtros; una excitación lograda por una cuerda, puede sugerir una lectura háptica del gesto sonoro; un modelo físico puede a su vez ser un modelo metodológico de análisis formal. Estamos en el campo de la

transducción, en el paso de un lado a otro, en el quiebre de los sistemas establecidos, la conversación entre medios, la remezcla.

Este es el contexto del presente documento que toma lugar en Medellín como una ciudad cercana a las prácticas que se están viviendo en este proceso de apropiación estética, que delimita la temporalidad desde los registros sonoros y musicales sucedidos entre los años 2004 y 2014. La selección de esta década corresponde por un lado al surgimiento en 2004 del sello disquero Series Media <http://www.seriesmedia.org/> el cual fue fundado por Mauricio Ramirez, Gregorio Gomez, Daniel Gomez, Alejandro Velez y José Santamaria, todos originarios de Medellín, interesados en la música electrónica, experimental y electroacústica. Este proyecto se definió como *“un proyecto de difusión sonora que publica periódicamente material inédito de músicos latinoamericanos. Creado por algunos sujetos que residen en Medellín, Colombia, SERIES produce y distribuye producciones de varios proyectos de música electrónica independientes”* (recuperado de en 2014, el sitio y sello no existen actualmente, año 2016 [www.seriesmedia.org](http://www.seriesmedia.org/)). Aunque este sello ya no está en funcionamiento, se considera aún como un proyecto clave para la experiencia de la ciudad los últimos años.

También se toman en cuenta en esta exploración la aparición de diversos lugares de exhibición y muestra, algunos ciclos de conciertos, procesos académicos que surgieron frente al tema y que hacen que hoy se puedan visibilizar este tipo de creaciones.

### ***Espacio de sonoridad:***

*“En sus remotas páginas está escrito que los animales se dividen en*

- a. pertenecientes al Emperador*
- b. embalsamados*
- c. amaestrados*
- d. lechones*
- e. sirenas*
- f. fabulosos*
- g. perros sueltos*
- h. incluidos en esta clasificación*
- i. que se agitan como locos*
- j. innumerables*
- k. dibujados con un pincel finísimo de pelo de camello*
- l. etcétera m. que acaban de romper el jarrón*
- n. que de lejos parecen moscas “*

(Borges, 1952: 2, recuperado de <http://www.ccborges.org.ar/constelacionborges/enciclopedia/EI%20idioma%20analitico%20de%20john%20wilkins.pdf> el 16 de agosto de 2014)

Como parte de la sistematización del proceso de investigación, se intenta evidenciar el espacio de sonoridad que está compuesto por las condiciones materiales de los procesos de creación, experimentación, técnica, manipulación, es decir la *poética* de los hacedores, la cual definiremos como las maneras, formas y medios de lograr un objeto. Como punto de partida se plantean las siguientes preguntas claves:

*¿Todo sonido es susceptible de ser música? ¿dónde está el pliegue de estas creaciones: el “límite” entre arte sonoro, música experimental, música electrónica?, ¿se podría generar un análisis a partir de los materiales identificados?*

Se hace necesario entonces la selección de ciertos “hacedores locales” que entre artistas, músicos, gestores y constructores de instrumentos hacen parte del ámbito sonoro de Medellín. Se les plantea una metodología de entrevista realizada vía e-mail, que desglosan las preguntas claves antes mencionadas en un cuestionario breve que permita analizar los registros estéticos encontrados, y funcionen como categorías que alimenten un marco teórico a partir de las definiciones de los sujetos entrevistados:

Preguntas del cuestionario:

- *¿Cómo define arte sonoro?*
- *¿Cómo define música experimental?*
- *¿Cómo define música electrónica?*
- *¿En cual de estas categorías se ubica?*
- *Podría compartir un poco de su metodología de trabajo.*

Perfiles de los entrevistados:

- *Compositores de corte académico, es decir con formación universitaria y práctica docente.*
- *Artistas sonoros.*
- *Músicos electrónicos.*
- *Músicos experimentales.*
- *Constructores de instrumentos, análogos, digitales, mezcla de ambos.*

- *Modificadores de instrumentos, personas involucradas en la cultura del circuit Bending y el DIY*
- *Gestores culturales enfocados a el asunto sonoro*
- *Mezcla de todas las anteriores.*

Luego de realizar las entrevistas, se recopilaron las siguientes definiciones, las cuales determinan la manera como se elaborará el análisis de cada una de las piezas de los hacedores.

### **Arte sonoro:**

Es un concepto creado en el siglo XX y de profunda aparición en el siglo XXI. Se podría definir como toda creación que utiliza el mismo material que la música: el sonido; teniendo una incidencia en la industria llamada arte. Donde la escucha, el performance, el paisaje sonoro, la instalación sonora son sus maneras de expresión y alberga movimientos estéticos como la música concreta y la música electrónica, yendo más allá de lo que llamamos música. El arte sonoro es cualquier forma de arte que utilice el sonido como su medio principal. Se diferencia de la música por su intención, la cual no es musical.

### **Música experimental:**

Empujar los límites de lo convencional sin tener una certeza de adonde llegarán una obra musical o los resultados imprevisibles en el acto. El experimento será siempre el germen de una nueva música ávida por un nombre que la describa. Es la música que favorece el experimento o las preguntas, mas que las respuestas; podría ser aquella que intenta proponer un nuevo tipo de acercamiento a sus elementos constitutivos, tanto de orden lingüístico como de carácter especulativo. Si es experimental, lo es principalmente para su creador, el cual 'experimenta' - hace experiencia - de algo nuevo para él. Vista bajo esta dimensión íntima, la música experimental lo es incluso cuando repite algo ya experimentado por otros, siempre y cuando sea nuevo para su creador.

### **Música electrónica:**

Música hecha con instrumentos electrónicos. Toda música hecha con instrumentos acústicos o no, que es grabada de manera digital o en otras palabras, convertida a código binario. Es toda agrupación o expresión sonora generada desde alguna herramienta elaborada con electrónica, aparatos, artefactos , dispositivos , síntesis de sonido y cuando

se erija en sonidos producidos electrónicamente y en ellos se distinga el fundamento y la estética de la obra musical.

**En qué categoría o género se ubica (cómo se ve el hacedor) :**

Dentro de las respuestas, algunos justificaron su hacer, otros se ubicaron tranquilamente dentro de un género o categoría y otros en una mezcla de todas, algunas de las palabras clave encontradas allí son: música electrónica, electroacústica, sonidista, músico experimental y electrónico, experimental, acústica, *I.D.M* (intelligence dance music), ambient, urbana, acústica con procesos electrónicos, una mezcla de todas las anteriores.

**Análisis de las Metodologías:**

Se expondrán textualmente las metodologías propuestas por las personas entrevistadas, pues es de vital importancia para el proceso investigativo; en las metodologías nos reconocemos como creadores, exponiendo el *como se hizo/how to* y el paso a paso del proceso creativo, el cual no es necesariamente un acto programado con anterioridad, pero al cual podemos volver en términos descriptivos o narrativos, en algunos casos hasta científicos. Parafraseando a Schönberg, sonidos tenemos todos, están el aire, el estilo viene después de lo que se hace con esos sonidos, el sentido, la motivación, la intencionalidad, la provocación del artista; la cual solo es eso, el resto, la lectura posterior es lo que hace existir la obra: la escucha.

**Las palabras clave a la hora de analizar y encontrar términos en común son:** música por patrones, programar, maquinas, escucha, filtrar, instrumentos acústicos, instrumentos electrónicos, motivaciones, intuición, inspiración, construir, conceptualización, espontaneidad, software.

Varios de los entrevistados comparten la posición de que cada obra es un proceso completamente diferente, y esto según sus perfiles de formación y creación, permite establecer que una de las características claves de la música en el siglo XX y XXI (según las categorías expuestas arriba) necesitan de un proceso de experimentación, la cual es equiparable pero no igual a la experimentación científica, donde se busca llegar a algo a través de una hipótesis, pero la tesis no exige una comprobación exacta, dado que la obra se transmuta y transduce de un medio a otro, logrando una concepción menos apegada al concepto de obra terminada y más cercana a una obra en proceso, una obra intermedia en palabras de Dick Higgins.

Por música intermedia entendemos la multiplicidad de caminos a la hora de enfrentar la creación musical, es un proceso cuya culminación no es el soporte final en el que la obra será presentada, sino el proceso mismo, la combinación de medios que confluyó en esta obra. El concepto fue desarrollado por Dick Higgins (1938-1998) compositor, poeta, escritor y artista fundador del movimiento *fluxus*. Higgins introdujo el término *Intermedia* (2001), definiéndolo como la dialéctica entre los medios, que son simple y llanamente eso: medios, no la obra terminada. El problema fundamental no es entonces la aparición de los medios, sino el para qué de los mismos. Higgins llegó a asegurar que dicha manera de entender el arte, sería el tema de discusión de las próximas décadas.

Todas estas poéticas establecidas en el discurso de sus creadores, tiene (lo consideren ellos o no) un influjo en la exhibición o visibilidad de sus piezas y más allá, en la interacción cotidiana de los habitantes de la ciudad de Medellín, por esta razón se hace importante establecer otra categoría de análisis al problema de la experimentación sonora en la ciudad de Medellín: el espacio de visibilidad o exhibición.

A diferencia de Higgins, muchos de los creadores entrevistados necesitan llegar a un objeto terminado o pieza sonora terminada, es claro que el proceso de experimentación es eso: un proceso, no la pieza.

### **Entrevistados y análisis de la información**

Se citará la información provista por el entrevista o encontrada por búsqueda, a su vez, se hará lo mismo con el breve análisis de las piezas sonoras.

*Federico Lopez*: Compositor, ingeniero de sonido en vivo y sala, productor musical, músico multi-instrumentista. Para más información visite <http://jardincosmico.net/bios/deep>.

### ***Análisis de una obra:***

Nombre de la obra: eclipsed airoplane

Materiales/instrumentos: computador, síntesis, secuenciador, software de audio.

Estructura: Música por patrones (concepto que utiliza el autor para definir una repetición de *loops/bucle* o patrones rítmico melódicos) Binaria: A (introducción, tema) - B (variaciones sobre A) A` (con variación armónica) Los materiales musicales son tonales y se ubican dentro de la práctica común.

Intencionalidad poética: la pieza se ubica dentro de la música electrónica no experimental, donde los materiales son procesados para lograr una intencionalidad musical clara, en este caso una forma binaria que sugiere la escucha tranquila y distendida, con una posible movilidad hacia la pista de baile.

Disponible en <https://aeromostra.bandcamp.com/>

*Miguel Isaza*: Dedicado a la práctica y estudio del sonido en diferentes campos y aplicaciones, incluyendo la composición, la instalación, el performance, el arte visual y la investigación. Junto Alejandro Henao fundó y actualmente dirige ÉTER, un sello y laboratorio de experimentación audiovisual ubicado en Medellín.

### **Análisis de una obra:**

Nombre de la obra: Kairos

Materiales/instrumentos: Grabaciones de campo, software, síntesis, computador.

Estructura: Pieza donde la materialidad sonora es explorada en el tiempo, reduciendo los *samples* o muestras a partículas mínimas de sonido. La pieza tiene una exposición donde se hacen presentes frecuencias medias y altas jugando con la estereofonía (movimiento entre derecha e izquierda) para aproximadamente en el segundo 58'' se presenta un nuevo material, un bajo con apariencia de drone (sonido prolongando y estirado hasta su máxima expresión sonora). De aquí en adelante las interacciones son mucha más *reducidas* en términos de textura, con breves apariciones de objetos frecuencialmente arriba del *drone*

Intencionalidad poética: *Manipular las efímeras microfibras de esas aéreas siluetas que llamamos sonidos, no es más que un pretexto para seducir el tiempo y detenerse en la escucha.* Evidentemente el motor narrativo de pieza es un ejercicio contemplativo, el cual inunda la creación, haciéndola por momentos de una introspección lejana y abandonando el espacio musical y sus materiales, para establecer un contacto más con el sonido, el paisaje recreado y el diseño de sonido. (recuperado el día 12 de septiembre de 2016 de <http://eter-lab.net/es/eter22/> )

*Victor Acevedo*: Guitarrista egresado en el programa de Jazz de la universidad EAFIT, Medellín - Colombia. Ha participado como compositor e intérprete en los siguientes proyectos: Bajo el Arbol, Victor Acevedo Cuarteto, Mesa-Acevedo proyecto electroacústico mixto, Sonora Aguamala, entre otros. Victor participo en los cursos de verano en el CMMAS (Centro Mexicano de Músicas y Artes Sonoras) durante el año 2013.



### **Análisis de una obra:**

Nombre de la obra: Iridiscente, compuesta con Simón Mesa.

Materiales/instrumentos: guitarra eléctrica, cello, piano, pedales análogos de procesos (delay, reverb, chorus)

Estructura: A – B- A´- C – A´´ Los materiales están entre los modos de transposición limitada utilizados por Olivier Messiaen y ritmos retrogradables (escala octatónica).

Intencionalidad poética: Pieza donde la exploración melódica, rítmica sede paso a los procesos de modificación tímbrica a través de pedales análogos, buscando generar una gestualidad empática entre los materiales motivicos y el procesamiento de señal.

La pieza fue cedida por el autor, para esta investigación.

*Johnny Sepulveda*: Egresado destacado de la facultad de artes del ITM en el Programa Informática Musical. Johnny es conocido por su capacidad para crear interfaces con tecnologías de origen libre, para la generación de música, procesamiento de Audio e imagen y sistemas interactivos.

### **Análisis de una obra**

Nombre de la obra: Preview

Materiales/instrumentos: Síntesis, glockenspiel, secuenciadores, software.

Estructura: música por patrones o loops binaria, donde la exploración tímbrica de los sonidos 8 bits, están ligados a patrones inspirados en la sonoridad de I.D.M británico: los beats son generados en 140 bpm como mínimo y sugiere sincopas sobre el material inicial, algunos referentes son: *Aphex Twin*, *SquarePusher*, etc. La técnica usualmente utilizada para este tipo de música es tomar un fragmento de *drum&bass* de un bpm menor y subirle la velocidad hasta lograr beats más ligeros y contrastantes.

Intencionalidad poética: Música para la pista de baile.

*Miguel Vargas*: Músico con formación profesional en guitarra (EAFIT); Máster en Artes digitales (Universitat Pompeu i Fabra – Barcelona) y enfocado a trabajar la relación sonido-imagen en proyectos audiovisuales de cualquier tipo (video, cine argumental o documental, videoclips) o en medios que involucren nuevas tecnologías informáticas. Investigador y creador de formas de expresión que lleven a nuevas posibilidades en la relación entre la imagen y el sonido, bien sea en instalaciones de arte, presentaciones, audiovisuales o generación de música-imagen en tiempo real. Experiencia en el diseño de sonido, grabación (musical y foley), edición de audio y composición musical.

**Análisis de una obra:** No se encontró material y el artista no envió.

*Daniel Gomez:* Ingeniero Universidad EAFIT, Medellín 2001, Maestro en Arte Digital con énfasis en sonido, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona 2003, Maestro en Sound and Music Computing, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona 2014. Candidato a doctorado del departamento de Tecnología y Ciencia de la Información, Universitat Pompeu Fabra asesorado por el Dr. Sergi Jordá. Mi interés y experiencia están en la interacción con los medios digitales, particularmente el sonido. He trabajado en mundo académico como docente e investigador en diferentes Universidades. Actualmente trabajo como docente investigador de tiempo completo en áreas de sonido e interacción y en algunas ocasiones como compositor y asesor musical.

### **Análisis de una obra**

Nombre de la obra: Ambiente 1

Materiales/instrumentos: Síntesis, software, procesamiento de señal.

Estructura: Binaria. La exposición de los materiales se hacen a través de su modificación tímbrica, logrando una conexión entre los materiales motivicos y su timbre, todo esto dispuesto sobre una secuencia rítmica de carácter lento y discreto.

Intencionalidad poética: música para generar un ambiente introductorio al disco que forma parte.

Recuperado de el 12 de septiembre de 2016  
<https://archive.org/details/mamielmamiparte1>

*Natalia Henao:* Inicia sus estudios musicales en la Escuela Superior de Artes Débora Arango en 1995 con énfasis en saxofón, donde cursa los 8 semestres del programa, para luego comenzar sus estudios profesionales en la Universidad EAFIT de Medellín donde estudia composición con los maestros Sergio Mesa Saldarriaga, Moisés Bertran y Andrés Posada. En el año 2005 obtiene Primer puesto en el concurso de composición de la universidad con la obra: “El valle de los Elementales” que fue interpretada por el Ensemble de Música Nueva de la misma. También participa con en el Concierto Jóvenes Talentos con la Obra: “Fantasía para orquesta” que fue interpretada por la Orquesta sinfónica de la Universidad y dirigida por la maestra Cecilia Espinosa. Ese mismo año recibe el título de “Músico profesional con énfasis en Composición.

En el 2007 viaja a Buenos Aires–Argentina para cursar la Maestría en Creación Musical, Nuevas Tecnologías y Artes tradicionales en la Universidad Nacional de Tres de Febrero donde estudia composición con los maestros Alejandro Iglesias Rossi, Federico Martínez, Mariano A. Fernández. Su trabajo de grado, compuesto por el escrito “Asombro, Ensueño Poético y Creación musical” y la obra electroacústica “Ensueño del Árbol que Teje” fue aprobado con Mención de Honor.

Actualmente trabaja como docente de cátedra de composición y orquestación, en el Instituto Tecnológico de Medellín Colombia.

**Análisis de una obra:** No se encontró material y la artista nunca envió material.

*Jorge Bejarano:* Como Productor cultural hace parte de las dinámicas culturales de la región de Antioquia (Colombia) desde al año 2007. Actualmente es el director del departamento de educación y acción cultural del Museo de Arte Moderno de Medellín MAMM <http://www.elmamm.org/> . Activo promotor de la escena arte- tecnología desde el ámbito institucional e independiente.Paralelo a su trabajo en el campo de los museos, la educación y la producción cultural desarrolla su proyecto como artista en el campo del arte sonoro, construyendo instrumentos electrónicos análogos y explorando sus transversalidades con otras disciplinas y campos; teorías del noise, performatividad y crítica institucional. de esta faceta son sus participaciones en el Salón Nacional de Artistas, donde co produjo el espacio Ruido y Capitalismo, la exposición de objetos sonoros y jam en el Festival en Tiempo Real, su participación en el Festival de la Imagen, Sonido Ruptura [Antigua estación del Tren ] y El Suiche. En la Actualidad prepara una exposición de su trabajo para el León Mini Maker Faire. <http://flavors.me/nuevonomada>

### **Análisis de una obra**

Nombre de la obra: La respiración de las maquinas

Materiales/instrumentos: generadores de onda, instrumentos de circuit bending.

Estructura: la pieza presenta donde motivos sonoros, uno que sugiere la respiración y un bajo de altura casi definida. Su repetición es constante y sin variación durante casi la totalidad de la misma.

Intencionalidad poética: Si partimos del nombre, podríamos decir que es una pieza sonora descriptiva.

Recuperado el 12 de septiembre de <https://soundcloud.com/jorge-barco/la-respiracion-de-las-maquinas>

*Jorge Mario Giraldo*: Compositor, productor y músico, h.a tocado en grupos como El colectivo, Hijos de la Criada, Radiosónica y Charco Corazón); lo acompañan reconocidos músicos de la ciudad como Darío Cano (ex-Frankie ha Muerto), José Tobón (Puerto Candelaria), George Ángel (Sell the Elephant), Iraka Jaibanakus (ex-El Colectivo) y, participando en las letras, la reconocida periodista Patricia Nieto. Actualmente desarrolla con gran fuerza los proyectos Sereno Paisajes sonoros de Antioquia y Ravenhurst.

### **Análisis de una obra**

Nombre de la obra: Sedimentos del sol (Omar Raven -Montañas angulosas remix)

Materiales/instrumentos: síntesis, secuenciadores, maquinas de ritmo, software.

Estructura: música por patrones binaria, donde el desarrollo está ligado a la modificación de los patrones rítmicos sobre un beat principal, usualmente marcado en la métrica de 4/4, los otros patrones rítmicos secundarios funcionan a modo de ritmo complementario. Los timbres de los materiales melódico armónicos: samples, melodía, acordes o pads; son modificados con *delays*, *reverbs* y modulación de Frecuencia (síntesis fm). Los materiales son tonales y comunes en la música de la práctica común.

Intencionalidad poética: Música para la pista de baile.

Recuperado el 12 de septiembre de 2016 de <https://soundcloud.com/sonidosereno/4-sereno-sedimentos-de-sol-rvnhrst-montanas-angulosas-remix>

*Simón Castaño*: Docente de la Universidad de Antioquia y Compositor con Maestría en Composición Musical (2005-2007) – Indiana University South Bend. Indiana, Estados Unidos. En su experiencia musical se encuentran logros como el Premio “Jóvenes Talentos 2004” otorgado por la Orquesta Sinfónica de la Universidad Eafit por la obra “Intersección”; la Beca “Music Talent” del Ernestine M. Raclin School of the Arts para la maestría en composición musical en Indiana University South Bend; “Arts Award”, distinción otorgada por Ernestine M. Raclin School of the Arts, en reconocimiento a la excelencia académica. Su experiencia artística incluye presentaciones de obras en los conciertos de los estudiantes de composición de la universidad Eafit del 2000 al 2004. En el Concierto “Jóvenes Talentos 2004” la obra sinfónica “Intersección” fue interpretada por la Orquesta Sinfónica de la Universidad Eafit en el auditorio Fundadores de esta misma

universidad en noviembre del 2004. “Permutación” fue interpretada por la orquesta de cámara del Ernestine M. Raclin School of the Arts of Indiana University en el Recital Hall en marzo del 2006. “De los Aguaceros y las Reminiscencias” fue presentada en el concierto de música nueva “Music Across the Atlantic” organizado por Ernestine M. Raclin School of the Arts en marzo del 2007. Las obras “Burbuja Sombra”, “Dicotomía No.1”, “Dicotomía No.2” y “De los aguaceros y las Reminiscencias” fueron interpretadas en el recital de grado de composición de Ernestine M. Raclin School of the Arts Indiana University, en el Recital Hall en abril del 2007.

### ***Análisis de una obra***

Nombre de la obra: Despertares ( guaca parte 4)

Materiales/instrumentos: grabación de campo modificada, instrumentos de cuerda pulsada, síntesis, software.

Estructura: Dos fragmentos completamente diferentes en materiales musicales y con un silencio que une los motivos entre ellos. El primer fragmento sugiere la presentación inicial de un tema que podría ser desarrollado, pero que queda expuesto; el segundo fragmento presenta una serie de acordes que giran en un eje tonal (al igual que la primera sección) y su desarrollo es a partir de revertir la señal, alargar el sonido y modificarlo a nivel frecuencial.

Intencionalidad poética: música para ser escuchada, con intenciones extramusicales no descriptiva.

Recuperado el 12 de septiembre de 2016 de <https://soundcloud.com/sim-n-casta-o-ram-rez/10-despertares-guaca-parte-4>

*Andrés Posada*: prolífico compositor de música instrumental, también ha compuesto obras utilizando medios electroacústicos, entre ellas: Catenaria para cinta, entre 1989 y 1990; Rotaciones, también para cinta, en 1990; y Benkos, pieza para danza con cinco actores y música electroacústica en cinta, en 1992. Posada fue director fundador del Laboratorio Colombiano de Música Electrónica Jacqueline Nova, en la Universidad Autónoma de Manizales, uno de los primeros laboratorios de música electroacústica creados en Colombia, y que estuviera activo entre los años 1989 y 1992. <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=1612>

**Análisis de una obra:** El compositor no posee en la actualidad música electrónica, experimental o arte sonoro; en sus términos el ahora hace música mayormente acústica.

*Alejandro Velez:* miembro de los proyectos sonoros Protov, Ataraxia, L.O.T.L.Velez, su proyecto personal, es un encuentro entre dubs, bars & beats, glitches y micro muestras. El sonido que resulta es un largo paseo entre clásicos 4/4 para bailar moderadamente y cortes para disfrutar a la hora del desayuno o sencillamente mover la cabeza. Esta experiencia varía dependiendo del contexto en el que se sitúe, pues de ella se desprenden varios proyectos (Ovnibot, Dubsdelay), que se encuentran en un solo momento y una misma persona: el encanto por el delay.

### **Análisis de una obra**

Nombre de la obra: Berlin

Materiales/instrumentos: síntesis, secuenciadores, maquinas de ritmo, software

Estructura: música por patrones, donde el desarrollo motivico es logrado por acumulación de fragmentos rítmicos, los elementos melódicos son pocos y su fuerza está en la conjugación entre el bajo, los pads o sonidos largos cercanos a una sección de cuerdas frotadas y el vocoder. Esta pieza está ubicada por el autor en el género o categoría de house, el cual tiene una intencionalidad fuerte hacia el baile. Las modificaciones que se dan el track son a partir de quitar o poner elementos, modificar su timbre a partir de *delay*, *reverb* o mezcla de ambos, a la manera que hace el género denominado Dub.

Intencionalidad poética: música de baile

Recuperado el 12 de septiembre de 2016 en <https://soundcloud.com/velez/berlinmasteredrvc>

*Rafael Vega:* Ingeniero Electrónico, Master en Tecnología Musical y aspirante a Magister en Tecnología Musical, experto en programación de software, dispositivos móviles y embebidos, interesado en la investigación en las áreas de audio y arte digital y músico amateur.

**Análisis de una obra:** No se encontró material del compositor. Se citará en la obra del compositor Marco Alunno *Bounces*, pues fue el programador de la herramienta.

*Marco Alunno:* “Nací en Italia donde obtuve un diploma tanto en piano y composición del instituto musical de mi ciudad natal, Livorno, y un título universitario en Literatura Italiana

(especialización en Historia y Estética del Cine) de la Universidad de Florencia. Después, terminé mi doctorado en Composición en la Escuela de Música Eastman (Rochester, NY) donde serví como instructor en la composición y el cine italiano. Actualmente, soy profesor de Composición y Teoría en la Universidad EAFIT en Medellín (Colombia) en la que trabajo tanto como investigador en música de películas y como compositor de la música de concierto. Mis maestros de primaria incluyen Gateano Giani-Luporini, Giacomo Manzoni, David Liptak, Ricardo Zohn Muldoon y Carlos Sánchez Gutiérrez. La participación en las clases magistrales de música de cine con Ennio Morricone y Franco Piersanti ha proporcionado una visión musical adicional. También asistí a clases magistrales con Marco Stroppa, Contrarreloj Furrer, Toshio Hosokawa, Adriana Hölszky, Helmut Lachenmann y Krzysztof Penderecki.

Mi mentor es el Prof. Sergio Miceli quien me inspiró tanto como un amigo y maestro”.

<http://www.marcoalunno.com/#bio>

### ***Análisis de una obra***

Nombre de la obra: Bounces, música caminables para 49 instrumentos de cuerdas frotada.

Materiales/instrumentos: software para manipular diversas fuentes sonoras, el programador del software fue Rafael Vega.

Estructura: La pieza no tiene una estructura definida, pues el escucha es el que la manipula, se ha presentado a modo de instalación sonora utilizando 4 parlantes, pero puede ser usada de manera independiente en casa con audífonos o la cantidad de parlantes de su elección.

Intencionalidad poética: Un pieza/software/dispositivo de re-creación sobre una pieza donde los materiales fueron dispuestos por el autor, pero no la manera de organizarlos, tocarlos, sonarlos; en este sentido la pieza es un obra “autocrata” e intermedia, el autor es el interprete, escucha, usuario que la toque o manipule.

Recuperado el 12 de septiembre de 2016 de <http://marcoalunno.com/#scores>

*Pedro Rincón (Rotativa lab):* “Rotativa es un proyecto musical de investigación sonora desarrollado por Pedro Rincón Ortiz, músico de la ciudad de Medellín. En su música hace uso particular de sonoridades que generan muchos objetos de uso cotidiano y como producto de una combinación de mecánica electrónica acústica y diseño, propone una especial forma de controlar diversos ruidos; ha construido sus propios instrumentos

para ponerlos en un contexto musical y de esta manera plantea su propuesta en una sesión electroacústica, una buena receta a base de ruido y objetos enmarañados”.

<http://www.tendencial.com.co/rotativa-lab-musica-experimental/>

### **Análisis de una obra.**

Nombre de la obra: *Rotativa-lab-musica-experimental*

Materiales/instrumentos: Instrumentos modificados y recreados por el autor utilizando la técnica *circuit bending* (modificar un objeto común para lograr un resultado diferente a nivel estético) Dentro de los timbres se encuentran: frotadores, generadores de onda, secuenciador de software, hidrófonos, idiófonos, instrumentos de percusión temperada.

Estructura: Música por patrones binaria con breves desarrollos motivicos, los cuales se ubican en el terreno de la composición tonal o de la práctica común. Los desarrollos son generados por la mezcla entre los timbres y unas breves variaciones rítmicas.

Intencionalidad poética: exploración tímbrica a partir de estructuras musicales culturalmente conocidas y usuales dentro de la composición tradicional.

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=fc6j6GOqrH0&feature=youtu.be>

*José Antonio Santamaria*: Músico y traductor de la ciudad de Medellín, Hace parte del dúo *protov* y del grupo *Panorama*, además de manejar sus dos proyectos en solitario [*neuma*] y *dijon triathlon*. Es un activista de la cultura libre por lo que en 2003 decide crear el sello basado en internet *SERIES Media* que tiene más de 40 discos de libre descarga. Desde entonces se ha dedicado a promover en charlas y conferencias, el concepto de música libre entre músicos independientes. <http://www.melismarecords.info/cv/>

### **Análisis de una obra**

Nombre de la obra: *Aeda 05*

Materiales/instrumentos: síntesis, secuenciadores, software

Estructura: Música por patrones binaria. El desarrollo de los motivos iniciales depende de la manipulación tímbrica de los mismos, la aparición de las partículas rítmicas es acorde a su funcionalidad a nivel frecuencial, siendo así presente el bombo contrastando con sonido de altas frecuencia y corta duración, los cuales hacen un juego de repeticiones generado por un *delay*; la pieza guarda una correlación tonal y tímbrica que sugiere una forma de canción instrumental.

Intencionalidad poética: música para ser escuchada y contemplada.



Recuperado el 12 de septiembre de 2016 de <https://soundcloud.com/eterlab/neuma-aeda-05>

### **Espacio de visibilidad o exhibición**

Es todo gesto estético que no está mediado por una condición poética, es decir la prosaica, que estará presente en cualquier espacio de sensibilidad humana:

*“La prosaica se dirige entonces a estudiar la sensibilidad del individuo en la vida cotidiana, no por oposición a la poética, sino desde la perspectiva de una estética alterna. De hecho, en la prosaica, las matrices de sensibilidad constituyen las condiciones de posibilidad para las manifestaciones artísticas. La prosaica es la teorización del proceso estético enfocado en sus manifestaciones cotidianas, mientras que la poética enfoca a la sensibilidad como objeto de transformación y comunicación intersubjetiva”* (Mandoki, 1994, p.89).

Algunos de los espacios de visibilidad presentes en la ciudad de Medellín durante la década 2004 a 2014, tienen implicaciones estéticas que se deben leer no sólo en la descripción propuesta por ellos mismos, sino en los comportamientos y reflejos que sugieren en la ciudad, así como cada objeto tiene su sombra, cada sonido tiene su espacio de representación, sólo debes encontrarlo. Se notan salas de concierto, acciones al aire libre, procesos centralizados (en términos de gobierno central), procesos independientes, *Netlabels*, publicaciones físicas, continuos o dispersos; pero sobre todo, con una sobreposición entre lo que se considera como popular, clásico, académico, autodidacta, es decir, no se diferencia entre el origen de las propuestas sonoras, pues muchas comparten los mismos materiales (expuestos en el espacio de sonoridad) Sino en la incidencia en su público. Algunos de los desenlaces son la cantidad de proyectos en torno al arte sonoro, la música electrónica y experimental, en algunos casos utilizando estos términos y definiciones de manera “amañada” o “cómoda”, cualquier cosas es cualquier cosa; recayendo en una postura pos-moderna, donde *el sonido está en estado gaseoso: todos y cada uno podemos o somos parte del mismo* (Michaux: 2007). La falta de criterio de selección, crítica y retroalimentación entre los oyentes y los hacedores, hacen que las propuestas que suenan en estos lugares no estén filtrados por su validez *poética*, sino por la aceptación social, es aquí donde gusto vs formación (académica o empírica) vs respuesta del público, limitan la expresiones sonoras; se empiezan a crear

híbridos entre arte sonoro, experimentación y electrónica y que suelen ser rotulados como noise o *electronicexperimentalblackmelodicmetal*.

Los mecanismos de reproducción se han convertido en las obras y viceversa, se confunden entonces no sólo la herramienta (lápiz, papel, computador, sintetizador, micrófono, software y hardware libre) con la creación, generando un discurso intermedial *mediado* por su manera de consumo o exhibición; donde ya no estamos en una postura hierática en un silla escuchando atentamente al músico o artista en frente, sino que podemos estar con una cerveza en medio de un grupo de gente que pasa por la obra en proceso, la cual, tal vez, comenzó horas antes a kilómetros de distancia cuando nuestra atención o escucha no era necesaria y sólo lo era para el creador. La distención de la escucha, la distención de la vista, la participación corporal cambia, porque el registro sonoro también lo hace. Medellín no es ajeno a este proceso, prueba de esto es la poca extrañeza con la que se percibe a una persona *tocando* computador, sin importar si hace las veces de dj, live electronic, o revisa su correo mientras le da *play* a una canción.

### **Análisis de los espacios de visibilidad.**

A continuación una lista de espacios con una breve descripción, algunos de estos ya no existen, otros intentan continuar su proceso de divulgación, la selección de los mismos es coherente con lo propuesto como problemática de estudio, lugares donde el arte sonoro, la música experimental y la música electrónica confluyen libremente; todos apoyados en las definiciones generadas en el espacio de sonoridad. Para cada uno de estos espacios se analizarán los siguientes elementos:

1. *Continuidad*: está funcionando actualmente o cuánto tiempo duró?
2. *Métodos de difusión*: cómo se realiza o realizaba el proceso de convocatoria de públicos
3. *Curaduría*: definir si existió o no una curaduría o método de selección para los artistas participantes.
4. *Disposición del público en la sala*: teniendo en cuenta que estas prácticas sonoras proponen otro tratamiento con el sonido, sería interesante saber cómo se desarrolla su exhibición.
5. *Público al que fue dirigido*.

**El Suiche:** “El ciclo de conciertos de El Suiche pretende crear un espacio que permita a proyectos musicales independientes de la ciudad de Medellín presentar sus propuestas musicales en una sala con unas condiciones técnicas adecuadas para que el público pueda disfrutar de las presentaciones cómodamente sentado y con un buen sonido. La periodicidad del ciclo, permite crear una ventana sólida y consistente de la situación de la escena musical de la ciudad, y de sus procesos de experimentación, que de otra manera no serían accesibles para el público. La entrada libre a las presentaciones, es una de las banderas del proyecto, creando un acceso abierto y de esta forma permitiendo que se cree una comunidad interesada en estos procesos sin exclusiones. Esperamos que El Suiche permita abrir un espacio de discusión en torno a la escena de la ciudad, que permita oxigenar tanto las actitudes y conocimientos del público, así como la autocrítica y seguimiento de las propuestas musicales locales. El ciclo está abierto a sugerencias de programación” (Recuperado el 13 de agosto de 2014 <http://www.suiche.net/> )

### **Análisis:**

1. *Continuidad:* Actualmente se sigue presentando este ciclo de conciertos, su periodicidad es, en su mayoría constante, con algunos recesos breves, pues esta iniciativa depende del lugar donde se alberga el ciclo de conciertos.
2. *Métodos de difusión:* Un sitio web con ciertas ramificaciones: inicialmente MySpace y lista de correos. Luego migran a las redes sociales Facebook y Twitter. En los primeros años El Suiche solía imprimir afiches y tener una página web donde no solo se alojaban los archivos de conciertos, sino que se disponía de un streaming del concierto. Adicionalmente es importante mencionar que los afiches de los conciertos estaban cargados de una gran manifestación gráfica y distintiva con ilustradores/dibujantes que participaban del proyecto.
3. *Curaduría:* Existen un par de delegados de escuchar la música y decidir si se programa o no el ciclo, pero no se tiene establecido un método o métodos de selección curatorial concretos, es decir no hay unos parámetros musicales, sonoros, conceptuales claros a la hora de seleccionar el material que participa. Esto tal vez se deba a que hay poca presencia de músicos y creadores sonoros en el equipo de trabajo.
4. *Disposición del público:* La disposición en la sala es tipo auditorio o bar, donde el artista está en frente con sus parlantes y el público sentado o parado escuchando. Gran parte de los primeros años de El Suiche se dieron en auditorios del Colombo Americano, la Alianza Francesa y la Universidad EAFIT, que permitió una interacción clásica con este ciclo de

conciertos: una sala con un público en silencio y un artista sonando, sin importar el tipo de práctica sonora que se estuviera exhibiendo.

5. *Público al que fue dirigido*: El Suiche no fue explícito con esto en su convocatoria pública, pero la música que se muestra allí sugiere un público entre los 18 y 35 años, que específicamente sabe con anticipación qué es lo que va a ir a escuchar, dado que las propuestas que muestran son novedosas en términos de temporalidad. Su aparición y se tiende a considerar un proyecto propositivo en términos de expresividad.

**La Galería 10+36**: “La Galería 10+36 fue una necesidad, un capricho que duró 3 años (2007-2010) y que intentó instalarse en una ciudad profundamente contrariada. Especialmente en asuntos culturales. Considerada inicialmente como un espacio para desarrollar proyectos culturales, exhibir o promover la libre expresión en cualquiera de sus formas, fue convirtiéndose poco a poco, en un parásito querido por algunos e ignorado por muchos, incluso por aquellos que de manera vehemente lanzaron sus dolorosos gritos de frustración, ante la insípida propuesta cultural que hegemónicamente se sostiene y continúa perpetuándose en la ciudad. La mecánica o criterio de funcionamiento y selección fue, y continuará siéndolo en este espacio virtual, un asunto simple: quien tenga algo para mostrarlo y quiera hacerlo aquí, no hace falta sino que lo proponga.

Haciendo un poco de memoria, es importante mencionar que cuando existió el espacio físico que albergó La Galería 10+36, tanto la difusión como el montaje de cada proyecto fue autogestionado. No existió, ni existe ningún vínculo institucional o privado. Lo que se tradujo en muchos gastos de bolsillo, pero alentó y continúa haciéndolo, el deseo de hacer cosas.

Entendamos igualmente que el único comité curatorial fue y sigue siendo, el artista, diseñador, músico, bailarín, cuentero, poeta callejero, etc., que desee compartir lo que hace con los demás.

Arranca así una nueva etapa de La Galería 10+36. Se inaugura entonces este espacio, que intentará dar a conocer, y reconocer, el trabajo de muchos que como yo queremos compartir con los demás lo que hacemos”.

(Recuperado el 13 de agosto de 2014 <http://galeria1036.wordpress.com/> )

### ***Análisis:***

1. *Continuidad:* La galería 10+36 desaparece en el año 2010. Eventualmente su fundador participó como organizador de un par de eventos los cuales eran difundidos como parte de La Galería 10+36, quien cumplía con los roles de selección a los artistas que tocarían en los eventos y producción directa como artista audio/visual.
2. *Métodos de difusión:* Afiches ilustrados en su mayoría por el artista y dueño del espacio, Wolfgang Guarín. Listas de correo, voz a voz: habladuría y conversación entre habitantes asiduos al lugar.
3. *Curaduría:* El espacio era totalmente abierto a la recepción de artistas que se ubicaban entre las categorías sonoras planteadas en este texto: arte sonoro, música experimental y electrónica; con una predominancia en las músicas experimentales y electrónicas de baile.
4. *Disposición del público:* La decisión sobre la disposición del artista y el público estaba a cargo del artista. Esto permitió un uso del lugar a gusto de quien se presentaba en cada evento. El espacio ofrecía un apoyo técnico sobre la espacialización del sonido por todo el lugar. Este espacio funcionaba como un bar donde se vendían bebidas, se podía fumar y desplazarse libremente mientras el artista estaba tocando.
5. *Público al que fue dirigido:* Los asistentes eran en su mayoría personas entre los 20 y 35 años, que sabían o estaban dispuestos a lo que podría pasar sonoramente en el lugar.

***Patio Sonoro:*** “En su afán por resaltar la música como una práctica cultural que define la identidad, apoya a los artistas independientes y construye sociedad, el Museo de Antioquia diseñó el proyecto Patio Sonoro. Cada mes, desde julio de este año, Patio Sonoro les abre sus puertas a los músicos que quieren discutir sobre un tema, un ritmo o una tendencia diferente.

La programación de estos encuentros incluyen diferentes actividades encaminadas al desarrollo cultural de la población joven de Medellín. En la Casa del Encuentro del Museo de Antioquia, los asistentes pueden participar en charlas, exposiciones y conciertos. Los músicos invitados comparten sus experiencias en un conversatorio que convoca a las personas interesadas en estos temas; además, los artistas invitados ofrecen un concierto en El Patio, un espacio íntimo que permite disfrutar y compartir la música.”

(Recuperado de

<http://www.reddebibliotecas.org.co/Cultura/Paginas/proyectopatiosonorodelmuseodeantioquia.aspx> el 16 de agosto de 2014)

### **Análisis:**

1. *Continuidad:* Estuvo activo de manera constante hasta el año 2014, luego de un receso regreso en el año 2016 a su programación.
2. *Métodos de difusión:* Un sitio web con ciertas ramificaciones, actualmente redes sociales.
3. *Curaduría:* No tiene convocatoria abierta, al parecer existen un par de delegados en invitar a las bandas o proyectos que participan.
4. *Disposición del público:* El evento sucede en el patio interno de la casa del Museo, lo que permitía cierta libertad de ubicación al público asistente. El artista se ubicaba en una tarima junto a sus parlantes.
5. *Público al que fue dirigido:* este proyecto no fue explícito en este aspecto en su convocatoria pública, pero la música que allí se escuchó sugiere un público entre lo 18 y 40 años, que específicamente sabe con anticipación lo que va a escuchar. Su propuesta es novedosa en términos de temporalidad. Su aparición es reciente en el público local, y en algunos casos propositiva en términos de expresividad.

**Medelink:** Evento enfocado a la creación con medios digitales, donde confluyen artistas sonoros, músicos electrónicos, músicos experimentales, artistas digitales, colectivos de creación y distribución, además del foro de publicaciones digitales independientes. El evento fue realizado dos veces, el primero en 2006 y el segundo 2008, la dinámica de trabajo incluía conciertos, talleres y ponencias. Abajo un link que recoge parte de esta experiencia <http://medelink.lacapsula.com/>

### **Análisis**

1. *Continuidad:* Solo tuvo dos versiones 2006 y 2008.
2. *Métodos de difusión:* Un sitio web con ciertas ramificaciones.
3. *Curaduría:* La selección de las propuestas presentadas allí eran sugeridas por el equipo base del Medelink, no existía un método de selección ni una figura de curador.
4. *Disposición del público:* El evento fue hecho al aire libre en el Orquideorama del Jardín Botánico de Medellín, que permitía una disposición libre del lugar por parte del público. En este espacio se ofrecían otros servicios como comidas, bebidas y venta de otros objetos; actividades que producían momentos de distensión y atención sonora. La ubicación del artista se concretaba en un tarima con parlantes en frente del público.
5. *Público al que fue dirigido:* este proyecto no fue explícito en este aspecto en su convocatoria pública, pero la música que allí se escuchó sugiere un público entre lo 18 y

40 años, que específicamente sabe con anticipación lo que va a escuchar. Su propuesta es novedosa en términos de temporalidad. Su aparición es reciente en el público local, y en algunos casos propositiva en términos de expresividad.

**Trans-sesiones:** “Un intercambio de distintas formas de creación y ejecución musical representadas en lo sectario y lo folklórico, lo contemporáneo y lo ancestral, a partir de la fusión de músicos pertenecientes a las distintas nomenclaturas que la ciudad y sus distancias trazan, que dan cuenta de diversos saberes, formas de aprendizaje y ejecución, y de cómo la música se interpreta y se ejecuta de muchas maneras pero que por distinta que sea su condición, es una herramienta para convocar, compartir, interpretar, y poner en común los múltiples territorios habitados y las diversas representaciones que del mundo se pueden construir. Trans-sesiones fue realizado en dos oportunidades, en el año 2009 y 2010”.

(Recuperado de <http://transesiones.wordpress.com/> el 13 de agosto de 2014)

### **Análisis:**

1. *Continuidad:* Solo tuvo dos apariciones 2009 y 2010, con un par de eventos posteriores que tomaron el mismo nombre pero no estaban concebidos dentro de la idea original dentro del mismo Museo de Arte Moderno de Medellín.
2. *Métodos de difusión:* Un sitio web con ciertas ramificaciones en redes sociales
3. *Curaduría:* La selección de los músicos participantes en Trans-sesiones fue a criterio de los organizadores, no existía un método curatorial especificado.
4. *Disposición del público:* En su primera versión se realizó en dos lugares diferentes: el auditorio de la antigua sede del Museo de Arte Moderno de Medellín (actual auditorio de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia), y un café bar de municipio de Envigado llamado Otraparte. En ambos casos el público estaba dispuesto de manera clásica. La segunda versión fue realizada en dos momentos: una serie de improvisaciones dirigidas entre un grupo de músicos de diferente estilo de la ciudad de Medellín. Dichas sesiones eran registradas y comunicadas al futuro público, a través de redes sociales, las sesiones tenían lugar en la antigua sede del MAMM (Museo de Arte Moderno de Medellín) en el barrio de Carlos E. Restrepo; luego se realizó un concierto en la sede de Ciudad del Río (actual sede del MAMM) en la sala principal, esta disposición también es clásica y apoyada de una producción más grande, debido a las dimensiones del lugar.
5. *Público al que fue dirigido:* personas entre los 18 y 35 años.

**Festival Invazion:** “Es una plataforma que descubre nuevos talentos y tendencias musicales independientes de la ciudad de Medellín. **INVAZION** es líder en divulgación y promoción de innovadoras propuestas como: Djs, bandas, productores y artistas visuales por medio de intervenciones en espacios no convencionales de la ciudad y del país utilizando nuevas herramientas de difusión y comercialización musical”. (Recuperado de <http://www.invazion.net/historia/> 7 de octubre de 2014)

**Análisis:**

1. *Continuidad:* Continúa como proyecto en la actualidad.
2. *Métodos de difusión:* Un sitio web con ciertas ramificaciones: MySpace, lista de correos, redes sociales como Facebook y Twitter y afiches.
3. *Curaduría:* No existe un método curatorial, el festival selecciona directamente a sus participantes, es decir que no hace una convocatoria pública específica.
4. *Disposición del público:* En un principio, la mayoría de los eventos se daban al aire libre y su naturaleza invita a la exhibición desprevenida e “*invaziba*”. Actualmente el proyecto migró a sitios cerrados, como auditorios y bares.
5. *Público al que fue dirigido:* Personas entre los 18 y 35 años.

**Homenaje a John Cage:** Evento realizado durante el 2012 dedicado a los cien años de nacimiento del compositor de origen norteamericano John Milton Cage, precursor, artista, gestor y pensador de la experiencia sonora. La programación del evento incluía diversos eventos: conciertos, charlas, exposiciones, talleres. El homenaje tuvo un despliegue a nivel de ciudad importante que dejó una traza para la ciudad que aún no conocía a este compositor. La curaduría y dirección estuvo a cargo de Lucrecia Piedrahita y Wolfgang Guarín Tirado. Más información en <http://johncagemedellin.wix.com/cage#!page4/cfvg>

**Análisis:**

1. *Continuidad:* Solo tuvo una aparición.
2. *Métodos de difusión:* Un sitio web con ciertas ramificaciones: lista de correos, redes sociales, afiches.
3. *Curaduría:* La selección de los artistas participantes fue realizada por el organizador musical del evento, Wolfgang Guarín. No se definió un método de curaduría.
4. *Disposición del público:* Auditorio con disposición clásica de escucha, la sala principal del MAMM con una disposición clásica de escucha.
5. *Público al que fue dirigido:* personas entre los 18 y 35 años.



**Día mundial de la escucha:** Cada año se celebra mundialmente la semana de la escucha, durante los días cercanos al 18 de Julio, designado como el día internacional de la escucha por el World Listening Project y fecha en la que cumple años R. Murray Schafer, pionero de la exploración contemporánea del paisaje sonoro y la ecología acústica, y fundador del World Soundscape Project.

<http://www.sonema.org/dia-mundial-de-la-escucha-medellin/>

**Análisis:**

1. *Continuidad:* Existe actualmente.
2. *Métodos de difusión:* Un sitio web con ciertas ramificaciones: lista de correos, redes sociales, afiches.
3. *Curaduría:* La selección los artistas participantes fue realizada por el organizador musical del evento, y no se define un método particular e curaduría.
4. *Disposición del público:* Auditorios del Parque Explora y el Planetario de Medellín.
5. *Público al que fue dirigido:* Personas entre los 18 y 35 años.

**En el Aire:** Ciclos de música experimental y ambiental, realizados en la terraza del GeoHostel y gestionados por Wolfgang Guarín Tirado. Es un espacio de concierto donde se han presentado proyectos como: Opus Dei, Música Inmobiliaria, [neuma] y Branlemammouth (durante ese periodo de tiempo). <http://vimeo.com/93765949>

**Análisis:**

1. *Continuidad:* Solo tuvo un año de funcionamiento.
2. *Métodos de difusión:* Un sitio Web con ciertas ramificaciones: boletín por correo electrónico, redes sociales, afiches.
3. *Curaduría:* La selección de los artistas participantes fue realizada por el organizador musical del evento, no existía un método de curaduría.
4. *Disposición del público:* Terraza del GeoHostel, con una disposición abierta a la escucha.
5. *Público al que fue dirigido:* Personas entre los 18 y 35 años.

**Festival Internacional Altavoz:** Otro hecho importante es la creación del Festival Internacional Altavoz, el cual surge desde la institucionalidad pública, que busca promover un evento de ciudad que abra el espacio a las músicas que convergen en torno al Rock, en un principio. Luego, en el año 2007 se crea la categoría de música electrónica, pero hasta el año 2008 se toma en cuenta en la convocatoria pública abierta a bandas y proyectos locales. En esa primera ocasión participan, M.A.M.I (seudónimo utilizado por

Daniel Gómez Marín), Trópico Esmeralda (proyecto audiovisual creado por Juan Fernando Ossa y Juan Fernando Gaviria) y como banda invitada de la categoría Federico Goes. Desde la institucionalidad se entiende el género música electrónica entre los siguientes subgéneros:

Subcategoría 7A: EBM, Synth Pop, Techno, Canción Electrónica, Electropop, Electroclash, Dance Punk, Italo Disco, Drum' n' Bass y sus afines.

Subcategoría 7B: Neotrópico, Músicas del Mundo (rock), Fusiones (rock), Experimentos.

### **Análisis:**

1. *Continuidad:* Actualmente funciona y se ha instaurado como evento de ciudad.
2. *Métodos de difusión:* Un sitio web con ciertas ramificaciones: MySpace, boletín por correo electrónico, redes sociales, afiches, medios masivos de comunicación.
3. *Curaduría:* La selección los artistas participantes considera el siguiente proceso: presentación de la propuesta, audición privada con jurados, audición pública, calificación, clasificación y presentación final. No hay un método de curaduría y los jurados suelen ser gestores culturales, y no tanto personas con conocimiento específico sobre las prácticas sonoras aquí mencionadas.
4. *Disposición del público:* El evento sucede al aire libre durante tres días. La categoría electrónica del festival altavoz está dentro de la programación del mismo, compartiendo escenario con otros géneros musicales y comerciales que suceden en la ciudad; la disposición del público es abierta.
5. *Público al que fue dirigido:* Personas entre los 18 y 35 años.

**X encuentro de música universidad EAFIT:** “El encuentro de Música EAFIT, creado en 2005, llega este año (2014) a su décima versión, consolidándose como uno de los eventos más importantes dentro de la actividad musical y cultural de la universidad y de la ciudad. Se lleva a cabo anualmente, bajo la orientación del Departamento de Música y de Extensión Cultural de la Universidad EAFIT, siempre con una amplia proyección nacional e internacional. En 2014 el encuentro fue dedicado a las nuevas tecnologías y su relación con el lenguaje musical y el arte en general. En la presentación del mismo se resalta lo siguiente: hoy en día la composición musical permite la participación de todos y cada uno de los medios posibles; involucra la tecnología, los avances en la computación, las ciencias humanas y exactas. De este modo, el compositor puede recoger gran cantidad de materiales desde lo pasado hasta las vanguardias musicales; desde el futurismo italiano pasando por la música concreta francesa, la música electrónica alemana, la música dodecafónica y serialista, hasta la música electroacústica, minimalista y espectral,

por mencionar sólo algunos movimientos musicales. Todas estas búsquedas y tendencias han tenido un factor común de trabajo, el cual es, el acercarse cada vez más a la materia sonora por sí misma”.

### **Análisis:**

1. *Continuidad*: Solo tuvo una aparición.
2. Métodos de difusión: Un sitio Web con ciertas ramificaciones: MySpace, boletín electrónico, redes sociales, afiches.
3. *Curaduría*: La selección de los artistas participantes fue realizada por el organizador musical del evento, no existe un método de curaduría.
4. *Disposición del público*: Auditorio con disposición clásica de escucha.
5. *Público al que fue dirigido*: Personas entre los 18 y 35 años.

Los espacios y eventos mencionados arriba presentan varias prácticas en común, aparte de la música expuesta, y que se mencionan a continuación sin establecer un análisis crítico, pues sería algo contraproducente con la definición de prosaica, estas prácticas son:

- Perdurabilidad: festivales, locales comerciales, encuentros de un solo día, donde se logra una buena aglomeración de público y creadores, pero que tienden a desaparecer paulatinamente, teniendo un efecto de fuerza súbita o *fortissimo* pero con una corto *decay* o caída.

- Modos de financiación: la mayoría de los procesos de exhibición se subvencionan por medio de becas y premios suministrado por concurso estatales, otros tantos son de financiación privada y una gran mayoría dependen del pago de una entrada por evento, la cual no tiene un precio justo en relación al esfuerzo puesto por el músico. No hay una preocupación directa por alguna entidad privada o pública por promover un encuentro constante donde que garantice la continuidad en el tiempo de los proyectos, su exhibición y diversidad de propuestas.

- Modos de interacción: No existe en la ciudad un lugar específicamente diseñado para la exhibición y producción de estas prácticas sonoras, dejando como únicos espacios a los: bares, auditorios, auditorio al aire libre, salas de concierto, espacios multipropósito, la calle. Si esta música tiende a ser más *particular* sus espacios de muestra deberían de ser más *particulares*, permitiendo que la poética afecte a la prosaica y viceversa.

- Espacios de formación: No se ha creado un espacio, laboratorio sonoro, programa curricular o espacio de taller constante en la ciudad, los únicos procesos de formación presentes y actuales están expuestos en el siguiente elemento.

- Intercambio: En la mayoría de los espacios mencionados el intercambio entre las propuestas sonoras es limitado, varias personas entrevistadas arriba no se conocen ni conocen el trabajo de los otros, incluso habiendo compartido más de un espacio juntos. Esto hace que se perciba un cierto rasgo de élites, subgrupos o *parches* (utilizando una palabra habitual en el parlache o dialécto callejero de la ciudad de Medellín, la cual traduce lugar de encuentro o grupo de gente que se encuentra), con una característica endogámica. Esta desconexión se hace visible en la expresividad de las obras que hacen, cómo las hacen y cómo las publican, reafirmando una individualidad presente en la época de la reproductibilidad técnica de Benjamin.

### **Procesos desde la academia**

En el año 2009 el programa de profesionalización de la Fundación Universitaria Bellas Artes incluye dentro de su pensum las materias acústica y sonido digital, en los programas de Artes Plásticas y Diseño Visual; ambas son planteadas bajo un enfoque de investigación, análisis y planteamiento de un problema sonoro a través del siglo XX y XXI, alimentando sus contenidos a partir de las primeras vanguardias sonoras: futurismo italiano, música concreta, música electrónica, música electroacústica, arte sonoro, diseño sonoro. El docente encargado de dicho proceso es el autor de este texto.

En el programa de Comunicación audiovisual de la Universidad de Antioquia, el docente Mauricio Naranjo, dicta desde hace más de una década el curso de imagen sonora, el cual está enfocado al estudio de este lenguaje en relación a la radio, y a lo que él denomina *audioarte*, una suma de experimentación sonora, arte sonoro, poesía sonora y expresión. Su soporte académico se sustenta en las vanguardias sonoras, la música concreta y en particular los textos de Carlos Mauricio Bejarano Calvo (1955), compositor e investigador de origen bogotano, el cual ha enfocado su búsqueda en los terrenos de la música concreta, y es autor de dos textos de gran profundidad, *Música concreta, tiempo destrozado* (2007) y *A vuelo de murciélago el sonido, nueva temporalidad* (2006), ambos editados por la Colección **Sin**Condición de la Universidad Nacional de Colombia.

La tecnología en informática musical del Instituto tecnológico metropolitano (ITM) se convierte también en un lugar de encuentro académico, las materias de procesamiento digital de audio y edición de audio, hacen las veces de laboratorio de procesos liderados por los docentes, Daniel Gomez, Miguel Vargas y José Gallardo, respectivamente. Adicionalmente la materia Arte Sonoro, dictada por los docentes José Gallardo y Miguel Vargas en el programa de Artes Visuales, ofrecen un espacio de estudio académico diferente a los programas tradicionales en el área musical o artística. La Facultad de Artes y Humanidades de dicha institución permite también la creación de un grupo de investigación en artes electrónica, que a través del semillero de investigación ACORDE tratan temas relativos a la experimentación sonora, desarrollo de herramientas libres para la manipulación del timbre en tiempo real, música electroacústica, artes electrónicas y mediales.

El tema de la experimentación sonora enfocada a las líneas planteadas en esta investigación: arte sonoro, música experimental y música electrónica; ha sido tratado como tesis de la Maestría en Estética por el artista y docente John Jader Cartagena Martínez, bajo el título *“El sonido en el arte una aproximación al arte sonoro”*, presentada en el año de 2012. El problema de investigación está enfocado a un nivel general, ubicando al arte sonoro en el terreno de la plástica sonora, es decir en las prácticas artísticas visuales, y no tanto en el campo de la música y su tradición de vanguardia sonora presente en el siglo XX. Las menciones que se hacen a proyectos en la ciudad de Medellín están presentes en la introducción del texto y siempre remiten al proceso de experimentación vivido por el autor.

La tesis es de acceso público a través del portal de la universidad nacional de Colombia <http://www.bdigital.unal.edu.co/8380/> (recuperado el 10 de diciembre de 2014)

## Capítulo 2.

### De la Prosaica a la Poética en la experiencia sonora y musical de Medellín.

Llegado a este punto se hace pertinente realizar una inmersión un poco más profunda sobre la problemática presente en las músicas electrónicas, experimentales y el arte sonoro en la ciudad. Se pretende acá entonces tratar de hacer un ciertos cruces entre las manifestaciones *prosaicas* y como de alguna manera afectan la *poética* del objeto, en este caso sonoro; me tomo la libertad de llamar así a las piezas de los personajes citados en este texto, ya que al igual que el concepto expuesto por los músicos concretos, estos objetos sonoros son obras independientes de sus fuentes causales, semánticas y plantean una sonofijación del mundo en que fueron planteadas, una representación sonora de un contextos específico. Esto quiere decir que la naturaleza de estas músicas en la ciudad de Medellín, es valida, siempre y cuando su *prosaica* sea manifiesta en la *poética* de la misma.

Se busca analizar la *estesis* de dichas expresiones sonoras, apoyado en la intuición musical, o en palabras de Aaron Copland de una escucha *sensual*, presente en la experiencia estética de la música: la escucha. Para que dicha experiencia suceda tomaremos el referente de Kant (citado por Mandoki) de la estética trascendental:

*“Para que la intuición de los objetos sea posible, se requieren de las formas puras o a priori de la subjetividad que son:*

- a) el espacio como sentido externo y el tiempo sentido interno [al igual que en la música]*
- b) la sensación de resistencia e impacto de la materia cuyo a priori es la condición corporal del sujeto y sus sentidos de la vista, olfato, oído, gusto y tacto [generar un interacción de múltiples niveles con el objeto sonoro, donde el sentido de la escucha guarda prioridad]*
- b) el contexto cuyo a priori está constituido por códigos y convenciones culturales de percepción formal y significación tratándose de bioma, *umwelt* o *culturoma*, la cultura en sí misma es a priori ya que no hay comunidad humana carente de cultura*
- c) la viveza del sujeto cuyo a priori es la energía afectiva y vital desde la cual valora aspectos del mundo en que está inmerso [el gusto y como se manifiesta]*

Mandoki 2006:81.

Atando cabos tenemos que cualquier manifestación sonora puede ser asimilada como una experiencia en el sujeto, pues cualquiera puede acceder a ella a través de la escucha, la cual hace un gesto expresivo una estética de la trascendencia.

*“el disfrute de la música, independientemente de si al género se le califique de arte culto o no, presupone la intuición del tiempo en que se suceden los sonidos, del espacio en que vibran, del cuerpo capaz de percibirlos, de la cultura desde al que adquieren significación y sentido y de la energía afectiva capaz de responder a ellos. En contraste, la situación de anestesia es precisamente la eliminación de la intuición del espacio y el tiempo, de la sensación del cuerpo y del dolor físico, de la percepción de formas y de la emoción”*  
Mandoki 2006:81

Si bien algunos nichos y grupos se han formado en torno a la temática de este ensayo en la ciudad de Medellín, no significa que sean los únicos interesados, los únicos hacedores y los únicos presentes; todo lo contrario, siendo fiel al espíritu de creación sonora, cada vez serán más las manifestaciones sonoras que se presenten, cada vez más independientes, disimiles y experimentales unas de otras. Pues si bien una primera parte de la poética implica un acto mimético, la representación busca alejar cada vez más el mundo del objeto creado, ubicandolo como una obra de original: es decir que tiene un origen. Las obras que guardan una fuerte relación entre poética y objeto, perduran seguramente en el tiempo, logrando conectar otros posibles públicos y hacedores.

Siendo así se reconocen otros diversos procesos en la creación sonora en Medellín y que compartiré a modo de ejercicios escrito entre los campos poéticos y prosaicos en torno a las implicaciones estéticas de la experimentación sonora en la ciudad de Medellín.

Para esto se presentan cuatro subsecciones en el texto:

Del Recuerdo y el ahora sonoro

De la transducción a la educación

De la reproductibilidad de la imagen sonora y su recepción

Del gesto y el gesto sonoro.

## ***Del recuerdo y el ahora sonoro.***

*“¿Qué es un dispositivo?: ciertamente, el término, tanto el empleo común como el foucaltiano, parece referir a la disposición de una serie de prácticas y de mecanismos (conjuntamente lingüísticos y no lingüísticos, jurídicos, técnicos y militares) con el objetivo de hacer frente a una urgencia y de conseguir un efecto.” (Agambem 2005:3)*

Mucho se ha dicho en los últimos años a cerca de la experimentación sonora en Medellín, algunas teorías plantean que es una consecuencia de los movimientos musicales de la ciudad, los cuales tuvieron gran auge en la década de los ochentas y principios de los noventas, particularmente se habla del surgimiento del punk y metal medallo el cual tenía una ocupación en los barrios altos de medellín (al norte, sur, occidente y oriente) y se expresaba a si mismo como una respuesta al período de terror y violencia que la ciudad vivía. Los que defienden que la experimentación sonora actual en Medellín surge o es una consecuencia histórica, basan su postura en que como en los ochenta, la música que se hace ahora es un proceso contestatario, ya no enfocado en el punk o el metal, sino en el ruido (así en un solo término, ruido, como si no existieran ruidos en el mundo) y que es consecuente pues gran parte de sus materiales o instrumentos son hechos por ellos mismos o d.i.y, “apropiándose” de la herramienta y generando un discurso “propio y único”. En esta dirección podríamos decir que el dispositivo es la música que pretende hacer frente a una necesidad expresiva y busca conseguir un efecto en el otro, un efecto de ruido.

Otros de los que defienden esta postura, argumentan que los músicos del punk y metal medallo ochentero eran en si mismo experimentadores sonoros, pues al no tener las herramientas necesarias para hacer su música, debían hacerla con otros materiales o instrumentos: distorsiones hechas por algún amigo, baterías de ollas de la cocina, guitarras acústicas que amplificaban con micrófonos, guitarras eléctricas hechas en casa; un d.i.y pero con un objetivo más claro aún: hacer punk o metal. Hasta este punto, se entendería que la experimentación sonora es un proceso que se basa en las herramientas y como se implementan, una visión un poco científicista y corta, que piensa más en el “experimento” que en el resultado.

Los músicos de los años ochenta en Medellín tenían una dirección clara: hacer punk o metal pesado, expresar su disgusto con el contexto de la época; y al no tener



herramientas musicales e instrumentales, crearon un dispositivo que en la ciudad no existía: el punk y metal medalla. Un sitio de disputas, encuentros, des-encuentros, frustraciones y alegrías, un acto creativo frenético que buscaba ser único, porque solo una vida tenía para eso y se iba rápida y violentamente en la ciudad. La experimentación allí no era un fin, era un paso de tantos y ni siquiera era consciente, pues lo que algunos llaman probar y tocar y “parchar” pues no es más que una mini-sesión de improvisación, donde los términos están muy claros: hacer una canción, “jamear”, o parchar tocando (dejar que el tiempo pase sin pensar en que se está haciendo algo en específico, un actividad de ocio sin finalidad alguna, que luego podrá tener una significación, pero no necesariamente se significativa).

Ahora bien, medellín está pasando por un momento de exploración sonora, donde en algunos lugares se ofrecen taller de creación sonora, experimentación sonora, conciertos de ruido o música experimental; eso es un hecho y tal vez si sea consecuencia de los ochentas, pero no necesariamente está ligado a ese movimiento, pues ese dispositivo existió y pereció en esa época. El punk y metal de medellín que se hizo en ese momento ya no existe más que como documento histórico en algunos discos y compilados que se grabaron, actualmente hay intensiones parecidas, pero son eso: intensiones.

Para hablar de experimentación sonora no es necesario hablar de cautín o placas de soldadura, de d.i.y (do it yourself) o d.w.o (do it with others), ni de ruido, ni de circuit bending, ni siquiera de electrónica. La experimentación sonora parte del proceso creativo donde el autor o buscador, plantea varios ejercicios para llegar a un lugar o espacio sonoro en particular, en este proceso lo experimental son las múltiples metodologías dispuestas al orden de la creación, esto quiere decir que es un momento donde lo sonoro trata de ser más sonoro, algo cercano a lo que pasa con el eco *“un sonido que se desprende de su fuente causal, que se refleja y se escucha adquiriendo una relativa autonomía...un sonido escindido espacial y temporalmente de su causa y representa la evidencia de estabilidad de una materia por excelencia volátil”* (Bejarano Calvo 2006:25) Contemplar sonoramente un eco es un acto cotidiano; explorarlo metodológicamente en una pieza para instrumentos acústicos, es una exploración sonora: calcular las respuestas de la primera señal, ubicarlas en el espacio, jugar con la posible aleatoriedad del sonido y disponerlo en una sala de concierto a partir de la serie de indicaciones dispuestas en un ideograma (partitura) interpretada por una serie de interpretes musicales, para lograr posibles interpretaciones de parte del espectador.

El dispositivo en el ejemplo anterior es la experiencia del concierto, el cual ha sido formado a partir de un sistema “el cual se entiende aquí como un conjunto de ideas que se sostienen todas mutuamente, más por coherencia interna que por un valor de verdad cualquiera” (Montoya 2006:25). Ahora bien, el ruido no corresponde ni a la noción de experimentación sonora, ni de dispositivo ni de sistema o composición, el ruido es un sonido no deseado o un sonido sin forma de onda, color o timbre definido.

En la ciudad cuando se habla de ruido, se habla desde una postura contestataria la cual sugiere una serie de sonidos “estridentes” “molestos” y que además algunas veces buscan salir de procesos “creativos/educativos”. Todos estos apelativos nombrados sobre la pieza sonora, por los mismos hacedores de la misma, lo cual denota que hay un desconocimiento de lo que es llamado ruido y una postura acomodada y autoreferencial con el trabajo; lo cual genera grupos y élites de un discurso que no tiene interlocutor, más allá de sus mismos hacedores. Sugiero que para que estos procesos tengan un diálogo sonoro o musical, busquen mayores referentes a los que generan sus herramientas, cautines, cuencos tibetanos o micrófonos; pues la herramienta no sugiere nada más allá de eso.

### ***De la transducción y a la educación.***

Es difícil establecer donde comienza un acto creativo sonoro, una composición o una pieza de arte sonoro, me refiero a donde y cuando comienza la creación de la misma, algunos podríamos asegurar que comienza con la escucha, la cual puede ser entendida como la acción de oír unos sonidos y llevarlos a un plano sensitivo-emocional-analítico donde se intentan definir. Otra manera de entender la escucha es como una suma de acciones sensibles divididas por los materiales sonoros escuchados, esta teoría la tomo prestada de Pierre Schaeffer el cual determina las escuchas de cuatro maneras: causal (el acto u objeto que causo un sonido, tiene un efecto sobre nosotros, una escucha donde se debe ver lo que genera el sonido), semántica (la escucha que nos permite referirnos al sonido en códigos del lenguaje), reducida (el sonido es sonido, alejado de sus fuentes causales o semánticas) y musical (la organización de sonidos en un tiempo y espacio determinado y usualmente tocados por instrumentos acústicos tradicionales). Aaron Copland se refiere en su libro “Como escuchar la música (1955)” a las escuchas de la siguiente manera: sensual (la música pasa por los sentidos sin tener ningún significado), expresivo (se relaciona la música con una afección emotiva en el ser), puramente musical

(un análisis de los materiales de la música y como se relacionan a nivel de su propio lenguaje, un nivel textualmente de la música).

Ahora bien, pienso que muchas reflexiones se han hecho sobre la escucha y la creación, pero poco del espacio intermedio entre estos dos actos: la transducción. La cual puede ser definida muy rápidamente como el paso de un objeto (sonido/música) de un medio a otro, es decir la transducción es cuando un micrófono recibe una señal acústica y la convierte en señal eléctrica; otra manera de entender este concepto es el siguiente:

*una operación física, biológica, mental, social, por la cual una actividad se propaga progresivamente al interior del campo, apoyando esta propagación en una estructuración del campo que ocurre de un sitio a otro: cada región de una estructura constituida sirve a la región siguiente de principio y modelo, de ignición de constitución, de tal modo que una modificación se propaga así progresivamente al mismo tiempo que esta operación estructurante [...] La operación transductiva es una individuación en progreso. (Montoya 2006:32)*

Esto sin más es un afección sensible en el individuo que contribuye a su cambio y re-estructuración, dicha afección es la misma que produce la educación (entre afecciones sensibles: la política, la comida, el baile, el amor, etc). Si pensamos un instante en ese momento en que la escucha se transforma en transducción al lograr asir temporalmente el sonido (el procesamiento de una señal a través de un micrófono, que pasa a un parlante) logramos entender la experiencia del aura sonora en un instante de tiempo; esto palabras menos sería la experiencia del concierto, la instalación sonora, el paisaje sonoro y hasta un salón de clase o un taller.

La transducción debe ser pensada, reflexionada y comprendida a partir del ejercicio mismo de la educación y particularmente de la educación musical y sonora; pues es de vital importancia que la persona que se forma para trabajar con el sonido (formalizado en música, arte sonoro, diseño sonoro, ingeniería de sonido) conozca de primera mano la manipulación del mismo, la reflexión que esta pueda causar en la escucha y su flexibilidad creativa, una herramienta expresiva que implica la recepción/creación en un instante.

Ahora bien, si aislamos este concepto de la educación musical y sonora, podemos pensarla como gesto aplicable a cualquier campo de la formación: laboratorios, talleres,

pregrado, posgrado, primaria, doctorado; se conscientes de que en la educación no solo sucede transferencia (como en cualquier situación cotidiana) sino transducción, donde inevitablemente como en el sonido y la música habrá una pérdida de información, la cual el otro acomodará y modificará según sus intereses sensibles, intentaré ejemplificarlo de la siguiente manera: si se plantea un taller de construcción de objetos sonoros, lo mínimo que se esperaría es que se defina el sonido en sus términos constitutivos, para a través de la prueba y error de los mismos se comprenda dichos elementos. No es necesario repetir el acto mimético de crear un plaqueta de circuitos de rango limitado en frecuencias y amplitudes. Podríamos en cambio pensar en la creación de un objeto sonoro (una entidad sonora a la cual se le asignan cualidades sensibles y reducidas) que expresa una representación sonora.

Para esto no es necesario pensar en términos de creación técnica del sonido, ni musical, ni experimental, incluso medial, es necesario replantear el modelo de formación. Ni tampoco se debe limitar esta formación a la creación de nuevos públicos y posibles creadores (pensando en los talleres con comunidades “aisladas” del tema) pues básicamente cualquiera que tenga oídos puede acceder a la escucha, transducción y creación sonora.

Me gusta imaginar que realmente la investigación/creación sonora pueda alimentar de manera metodológica el campo de la investigación abierta a cualquier disciplina o indisciplina, pues es la sombra de nuestra cotidianidad: todos estamos inundados de sonidos, dialogamos con ellos, nos relacionamos con ellos, incluso los ignoramos diariamente con una frase de cajón, somos más visuales que sonoros.

Por lo pronto, espero que este texto que ha pasado de medio (mi cabeza al texto) después de discurrir en un tiempo diferente al que se escribió (caminar con las mascotas a las 6:30 am, montar bicicleta a las 8 am, escribir a las 11 am) se ubique en otro lugar y deje perdida en el mensaje, porque perder unas cuantas frecuencias solo modifica el color y crea otros colores.

## De la reproductibilidad en la imagen sonora y su recepción.

Partiré de un momento cercano:

Hace un par de días en un programa de radio llamado *Remolinos*<sup>1</sup> se discutía en torno a lo que se denomina música mixta, tema que nos llevo a plantear la aparición de las músicas contemporáneas, particularmente las que su discurso, dialéctica y realización está inmerso en los desarrollos tecnológicos del campo de sonido. En dicho programa fue relevante para mi o me hizo eco un comentario del colega y socio David Robledo, el cual mencionaba que si bien en el arte contemporáneo existieron desarrollos técnicos que modificaron el contenido expresivo, ninguno de ellos obedecía o se catalogaba según su técnica de realización, como si suele suceder en la músicas contemporáneas, las cuales de ahora en adelante nombraré como prácticas sonoras contemporáneas para tal vez no discurrir en una problemática de géneros musicales y más ubicarnos en el terreno de como se realizan o su poética. Dichas prácticas son las herederas de todos los movimientos musicales catalogados hasta la fecha: futurismo italiano, música concreta, música electrónica, música electroacústica, ruidismo y arte sonoro.

El comentario del joven Robledo es importante como punto de partida pues establece que gran parte de las obras sonoras de nuestro tiempo o incluso desde hace más de 60 años dependen de su medio, planteando la disyuntiva de que: el sonido es igual a la música. Para aclarar un poco este problema es necesario definir cuales son los elementos del sonido y cuales de estos conservan o se notan en la música y de allí ahondar un poco más para tal vez establecer puntos de comparación con la imagen y sus manifestaciones paralelas (tal vez simplemente de manera temporal, es decir que existieron en la misma época y utilizan tecnología para su expresividad).

En el sonido encontramos las frecuencias, las cuales son la velocidad con que un sonido se mueve en un segundo, esto tiene su propia unidad de medida y supone que todo lo que suena no solo tiene una altura (definida o no, por ejemplo el ruido blanco que posee todas las frecuencias de 20hz a 20 khz) sino un ritmo, pues hay un movimiento cíclico en un tiempo determinado. A su vez el sonido tiene intensidad que define la amplitud de onda, es decir el volumen necesario para que lo que suena se escuche o no; luego tenemos la forma de onda o envolvente, la cual determina la geometría del sonido, es decir como comienza, avanza, se alarga y termina en un determinado plano de tiempo, la

<sup>1</sup> Remolinos programa realizado por la corporación Música Corriente para U.N Radio, para escuchar click en <https://www.mixcloud.com/musicacorriente/remolinos-3/>

envolvente ayuda a comprender el carácter de sonido: percutido, frotado, alargado, incluso aterciopelado! Por último pero no menos importante tenemos el timbre, el cual es la sumatoria de todas las variables anteriores más las que no podemos determinar o definir, esto si pensamos en las fuentes causales de los sonidos que suenan en el mundo, como una guitarra, el sonido de un león, incluso una senoide que es el sonido más puro (no tiene armónicos ni parciales) tiene timbre El timbre nos ayuda a identificar las fuentes causales del sonido, si es un violín o una voz de una mujer, si es un computador o un bus.

Aclarado esto, es necesario entonces mencionar que todos y cada uno de estos elementos están en la música desde hace mucho tiempo, incluso en la música antes de la reproductibilidad técnica de la que habla Benjamin en su ensayo de 1936; la diferencia sustancial es que dichos elementos necesitaban ser escuchados atentamente, aislados y manipulados para poderlos ingresar al discurso musical, este hecho va mucho más allá del asunto técnico de tener una grabadora de cinta magnetofónica o un software de análisis espectral, radica en que nuestra naturaleza humana como menciona Platón en su *República* “necesita imitar para representar”, es una necesidad implícita en el ser humano que supone un aprendizaje y para poder imitar debemos reconocer, en el caso del sonido escuchar.

Es así que, si no existe una escucha activa de estos fenómenos no podremos reconocerlos por fuera de nosotros mismos; darle valor de *ruido* al reggaeton o el black metal parte de reconocer que es ese No ruido. Ruido entonces es todo lo que nos moleste, todo lo que no tenga una organización de alturas, forma de onda o envolvente; ruido no es un género sonoro, es simplemente una clasificación que le damos a las cosas que una mayoría no le gustó en su momento, pero que ha estado presente desde los tiempos del futurismo italiano con los *entonarumori*, maquinas de entonar ruido y qué era ese ruido que entonaban? Imitaban la ciudad creciente, el movimiento, la velocidad, las maquinas, que en principio venían de la tradición industrial, era mimesis. Dichos ruidos se hacen también presentes en el discurso de la música concreta, electrónica y electroacústica, teniendo un potencial expresivo fuerte y ubicandolo dentro del discurso de sus piezas como un elementos narrativo.

La música de los instrumentos tradicionales, bellos y bien afinados también ha producido ruido, solo que su discurso en gran parte ha sido autoreferencial: el sonido por el sonido

expresando sonidos en sonidos, tocados por instrumentos musicales, los cuales están dentro de nuestro contexto cultural sonoro, pero no tienen una relación causal con el mundo que nos rodea; es decir: nosotros podemos saber que es un violín, pero no determinamos necesariamente que nos dice ese violín, en cambio, si escuchamos una persona hablando, podemos determinar muchas cosas, entendamos o no el mensaje. Esta es una de las tantas razones por las que el discurso de ciertas músicas del siglo XX no tienen eco aún, desde las piezas de Schoenberg, pasando por Ligeti, Varese, Nova, Reyes, por mencionar algunos. Y al ser un discurso sonoro inasible y expresado en el tiempo y espacio, su acceso será más difícil, pero no imposible. Ahora bien, todos los elementos del sonido están presentes en la música, pero esto no significa que todo lo que suena sea música, es música cuando suceden dos cosas:

- Hay una intención por el hacedor de que sea música, es decir organizar los eventos de manera tal que pueda decir algo para alguien, comenzando en el autor, pasando por sus medios de interpretación (humanos o maquinas) y terminado en la recepción final del público.
- El escucha debe tener una intención de organizar ese material en un discurso que signifique algo para él, esta significación puede ser puramente sensual, es decir una *estesis* física donde su cuerpo reacciona a lo escuchado, o *poética* donde los sonidos escuchados establecen cierta significación temporal en su oído (agrado o desagrado) y sugieren momentos anteriores o posteriores (recordación u olvido)

Ahora bien cualquier ser humano dotado de oídos puede sentir esta experiencia.

¿Cual sería entonces la problemática aquí? ¿Qué estas músicas hayan sido nombradas por sus objetos técnicos de creación? O ¿Qué estas músicas impliquen otra escucha? Sinceramente no es necesaria otra escucha, ni otros oídos ni otros ojos, simplemente como sucede con la imagen debemos ver, en algunos casos se ve tanto que entramos en la estetización en exceso del mundo tanto que “una atmósfera estética invade al mundo” (Michaud 2007:48). Donde miremos encontramos relaciones expresivas que muchas veces son traducidas en prácticas artísticas, donde los medios son variables, donde la propuesta del artista debe ser tomada como un continuum incesante, el plural de las representaciones y de los soportes. El riesgo es querer escuchar y que las obras no tenga UNA escucha, sino lo contrario: prularidad de escuchas.

Es claro entonces que cualquier obra debe ser expresarse en si misma y no a través de lo que se dice de ella, que sus materiales dispuestos de una manera, modo o forma (sean caudín o pincel) deben tener provocación o una respuesta (así sea la aburrición) en el otro y que sobre todo deben desprenderse de la idea de un autor. Toda esta argumentación no entra en el terreno del gusto, pues el gusto es una elaboración individual y subjetivo (es decir desprendido del objeto) que es imposible de medir, más allá de *likes* en facebook o tablas estadísticas, su naturaleza efimera no debe ser condición por la cual una obra sea una obra, pero se vuelve relevante para saber que obras perduraron en la historia.

Entonces cuales serían las razones para que estos discursos sonoros presentes en el mundo, estas prácticas sonoras que involucran cuencos tibetános procesados a través de *patches* en Max/Msp o Pure Data, acompañados por sonidos ancentrales o *geofonías* como los nombra Bernie Krause, sintetizadores hechos por usted mismo que producen el mismo rango de frecuencia en cualquiera de sus configuraciones, música con *beats*, *outbeat*, *dubbeat*, *upperbeat* o ...pipi.--pipi--01--0111... No encuentren asidero de escucha?

En la imagen que sucedió? para esto tomaré dos referentes visuales y los someteré a un breve análisis.





Fig 1. Esperando a Beckett, acrílico sobre tela, 2012. David Robledo.

Claramente es una pieza figurativa, con colores pastel en su gran fondo y una interacción de pinceladas expresivas/impressionistas donde se logra visibilizar los objetos, su división en el plano está determinado no solo por las geometrías entre los dos marcos de tela, sino por las líneas horizontales en sus franjas: verde, rosa y magenta. Sus ritmos suspendidos entre dos humanos y un perro sugieren una pregunta al vacío, una respuesta inesperada. Los hombres se dividen en espectadores y actores de la escena, algunas veces mostrados como plantillas casi como un *stencil*, que interactúan a modo de contrapunto con hombres/sombra, hombres/espectro, perros/pelo y hombres/pelo. Todos enmarcados en un contexto de tonos pastel donde la luz hace gran presencia. La paleta cromática se abre a nuevos timbres, ritmos y formas, afirmando que *“la más importante manifestación de la sensibilidad visceral está ligada a los ritmos...Estos ritmos están generalmente ligados a una trama más amplia, que es la alternancia de los días y de las noches, la de los cambios meteorológicos y estacionales”* (Leroi-Gourhan 1971)

El tema aquí es relevante? Se cuenta una historia? Es parte de una escena? Qué nos

dice el autor? Me gusta o no me gusta? Son posibles preguntas al cuadro. Nuestro enfoque con las nuevas músicas sugieren que a esta pintura habría que analizarla desde sus materiales y lo que dicen, los cuales pueden dar respuesta a las preguntas planteadas al principio del párrafo y esto es porque la figuración es reconocible e imitable por nosotros, es asible y diferenciable, e incluso su lectura puede ser descrita a través de otras maneras de expresión: literatura, crítica; utilizando analogías, metáforas y descripciones de lo visto, en algunos casos hasta llevando esto a otro discurso totalmente literario y salido de la obra.

En las nuevas músicas por más que tratemos de describir el evento sonoro será imposible alejarlo de su discursiva autónoma y autoreferencial, es decir siempre será necesario hablar de sonido en sí mismo y de sus posibles afectaciones en el ser a partir de este proceso de escucha. Ahora bien, el acceso que se tienen a estos materiales y técnicas iniciales es resultado de la reproductibilidad técnica: cualquiera puede acceder a un micrófono, un software, programar su software, construir su micrófono; pero no cualquiera puede decir algo con esto. Es aquí donde la metáfora del pincel y el cautín tan recurrente en ciertos círculos de música en la ciudad de Medellín puede que tenga sentido: son herramientas, son objetos; ahora bien, estos objetos por sí solos dicen algo? La construcción de los mismos dice algo? O su reinterpretación (circuit bending, d.i.y, electrónica creativa) y visita tipo *ready mate* dice algo?



Fig 2. Wolfgang Guarín recuperado de <http://www.wolfgangworks.com/#!/basura-imagen/cac8>

La imagen dos presenta un retrato donde las técnicas digitales, el dibujo, la pintura, incluso la fotografía generan otro discurso; ya no es necesario pensar en que plataforma se hizo, con que herramientas pues la imagen está allí y esto es mucho más fuerte que cualquier otro elemento descriptivo, su fuerza radica en su presencialidad no en sus medios.

Contrario a estas dos imágenes realizadas en la más reciente década, la música de este mismo período con cualidades cercanas: melodía (figuración), armonía (equilibrio o proporción) ritmo (repetición de patrones, frecuencias, color) timbre (color, carácter) no es nombrada con una categoría explícita de su resultado: dibujo, pintura; sino tal vez por sus técnicas, materiales o fuentes sonoras: house, tecno, minimalista, música por computador, electrónica, electroacústica, *noise*. Generando tal vez una confusión mayor con el futuro espectador, el cual tal vez no necesita de dicha información, no le importa, o se pierde en la categorización, preguntándose un montón de variables antes de realizar el acto

fundamental de dicha experiencia: escuchar. Ya estamos en un paso más allá de la música programática o con títulos y referencias extramusicales, más allá de la música descriptiva como lo es el paisaje sonoro, es un paso donde el *tag* es casi igual a el *stimmung* o tonalidad expresiva, lo innombrable y expresable solo en sonido.

Dado este punto, comentaré también una obra musical del compositor alemán Karlheinz Stockhausen *Stimmung* (1968) escrita para seis cantantes. Desde el punto de vista técnico Stockhausen intentan emular procesos realizados con máquinas, particularmente el fuera de fase<sup>2</sup> sobreponiendo modelos silábicos entre los cantantes del ensamble, la manipulación tímbrica de un mismo acorde a través de la superposición de sus armónicos naturales y sus parciales (un efecto parecido encontramos en el canto difónico presente en la música tibetana), y la modulación del *carrier frequency*<sup>3</sup>. Dichos procesos dan muestra de un interés en el sonido como medio expresivo, especialmente una relación entre la composición tradicional (donde se disponen una serie de alturas, ritmos, dinámicas y articulaciones en una partitura), y un proceso denominado síntesis de audio (creación de una sensación auditiva deseada por medios electrónicos, sobre este término se profundizará más adelante). Para Stockhausen no es necesario solo implementar un grupo de técnicas en una pieza coral; por esto crea todo un tejido poético donde, establece una relación entre los nombres de algunos dioses Aztecas, la proporción visual que encuentra en algunas fachadas de templos Mayas en México y un juego lingüístico que realiza con la palabra *Stimmung*, la cual como ya mencionó Heidegger tiene la connotación de estado afectivo, fundamental en el ser humano, por medio del cual éste se abre al mundo, el aburrimiento como un modo existencial, creativo y fundamental del ser.

Existe en la palabra alemana *Stimmung* la connotación de atmósfera, de *ethos*, armonía espiritual, por ejemplo, la palabra puede ser traducida como el humor en frases tales como, el buen humor o mal humor, refiriéndose a la consonancia o no de las vibraciones que existen en el hombre y su medio ambiente y, además, en la palabra *Stimmung* se esconde la palabra *Stimme* que traduce voz. (Braddel <http://homepage.eircom.net/~braddellr/stock/index.htm> recuperado el 22 de octubre 2011).

*Stimmung* entonces representa no solo el juego de palabras, la conjunción intermedial entre síntesis y generación acústica de sonido, nombres de dioses mayas, transducción

---

<sup>2</sup> Fuera de Fase: tener formas de onda que son de la misma frecuencia, pero que no pasan por los valores correspondientes en el mismo instante de tiempo

<sup>3</sup> Carrier Frequency: Frecuencia portadora, también conocida como frecuencia de reposo; usualmente este término es utilizado en procesos como la síntesis fm o la modulación de anillo

de modelos geométricos a partitura musical, sino también, un temple de ánimo que se manifiesta en la voz (elemento idiomático del ser humano), la voz que es un medio individualizante pero a la vez comunitario.

Estructuralmente podemos hablar de una relación entre la microforma<sup>4</sup> de la obra, con la macroforma<sup>5</sup> tiende a ser “un rizoma, donde no cesaría de conectarse eslabones semióticos de cualquier naturaleza, se conectan en el rasgo lingüístico: con formas de codificación muy diversas, eslabones biológicos [como el ritmo], políticos [como el contrapunto], económicos [materiales sonoros que componen la obra], etc..., poniendo en juego no sólo regímenes de signos distintos, sino también estatutos de estados de cosas” (Deleuze/Guattari 2002:13). Es decir, la música es resultado, representación, reproducción de la manera como vive el ser humanos en su tiempo, como lo es cada una de las relaciones sensibles que dicho individuo manifieste en cada uno de sus ámbitos: políticos, económicos, espirituales, emocionales. Ahora bien, en la modernidad cada uno de estos espacios y maneras de expresión eran básicamente restringidos, tanto así que se permitían analizar desde una cierta estética; pero, con la crisis de los lenguajes presente a principios del siglo XX, cada uno de los ámbitos de la humanidad quedan sumergidos en una búsqueda sin dirección clara.

---

<sup>4</sup> Microforma: Se refiere a las divisiones formales a nivel micro de una obra musical, son entonces: el inciso, el motivo, la frase.

<sup>5</sup> Macroforma: División formal principal de una obra, son entonces su movimientos o secciones, las cuales son notorias si hay un cambio sustancial entre secciones.

Stockhausen  
STIMMUNG

Modelle

französisch

The image shows a handwritten musical score titled "STIMMUNG" by Karlheinz Stockhausen. It is organized into a grid of nine "Modelle" (models). Each model consists of rhythmic notation (vertical lines on a staff) and pitch contours (horizontal lines with arrows). The models are numbered 4 through 8, with some having sub-headers like "manchmal individuell" or "einmal kollektiv". The text includes instructions like "gegen Ende schnell anfügen, kollektiv, sprechen" and "Bei dieser Musik kann der Zuhörer einen vorübergehenden Eindruck...". The score is written in German and includes some French text at the top right.

Fig. 3 Fragmento de Stimmung, Karlheinz Stockhausen.

Es necesario establecer una discusión con las nuevas o no tan nuevas obras sonoras, sobre todo las que nos rodean, preguntarnos por la presencia de elementos de ruido en su composición, será que nuestras vidas son más ruidosas? O simplemente es una fascinación *poética* y reaccionaria contra el sonido organizado. Es importante que su discurso sea autónomo para que pueda desarrollarse, pero hasta donde va esta autonomía? El público siempre estará allí? O estamos haciendo música para satisfacer nuestros egos retraídos? Cual es el punto medio entre el espectador resonante de la sala y el espectador de escucha activa?

Nuestra problemática sonora es cada vez más una visión cercana a la realidad, una mimesis al campo de la realidad que queremos ver, la bonita y necesaria? La verdad no puedo dar respuesta aún a muchos de estos interrogantes, los arrojo aquí porque siento que algo está pasando en lo que suena en Medellín.

John Cage cita alguna vez a Inmanuel Kant, mencionando que para el filósofo alemán

existían dos cosas en el mundo que podruen profundo placer y no necesitan explicarse, una es la risa y la otra la música; en esta dirección la risa y la música están unidas por el placer, ese momento de la experiencia que no puede ser atado u objeto de nada, pero que es afectado por un objeto (sonoro/musical), la risa que es causalidad de la comedia y el ridículo del hombre y la música que exalta la virtúd del hombre. Ambos actos sensibles no pueden ser aislados del ser, porque la actividad sonora y su percepción a través de los oídos es una constante en el mundo: no tenemos parpados para los oídos.

### **Del gesto y el gesto sonoro.**

El problema de la interpretación en vivo o tiempo real de las músicas electrónicas, experimentales, el arte sonoro y sus similares: música por computador, live coding, live electronic, acusmática; es un tópicó de interes particular para muchos investigadores, creadores de interfaces, estétas y algunos músicos. Si partimos de la premisa de que gesto es un elemento extramusical o extrasonoro a la creación y no define la sonoridad, podemos entonces demarcar postura análitica del problema, donde podemos definir los siguientes tipos de gestos que suelen aparecen en la interpretación sonora, para esto tomaré dos referentes teóricos:

Por un lado Cadoz (1988) propone tipologías de gesto instrumental para generar sonido de la siguiente manera:

- a) gestos de excitación que pueden ser instantáneos (el sonido empieza cuando el gesto termina) o continuos (cuando el gesto y el sonido coexisten)
- b) gestos que modifican las propiedades del instrumento
- c) gestos de selección que pueden ser secuenciales o paralelos. En el contexto de la interacción multimodal en un ambiente virtual, Choi (1998) propone una clasificación de movimientos humanos fundamentales que relacionan al sujeto con las respuestas dinámicas en un ambiente en tres tipos: basados en trayectorias, basados en la fuerza (grados de movimiento) y basados en patrones. (Franco Lizarazo, 2011)

Si tomamos como foco de análisis las propuestas incluídas en la primera parte de este texto, tendremos que muchos de los creadores disponen de gestos que están ubicados en la primera categoría, instrumentos como un secuenciador, una guitarra, un sintetizador suena cuando el cuerpo lo activa, sea pulsando un botón (on/off) o pulsando una cuerda. Dicha gestualidad no modifica el timbre del instrumento, solo lo activa y a si mismo, no genera un gesto sonoro reconocible.

El segundo referente teórico es:

R.I. Godøy clasifica los gestos musicales según sus funciones, así:

El sonido produce gestos (gestos responsables por la reproducción de la nota)

Gestos comunicativos (donde la intención es la comunicación con los otros)

El sonido como facilitador de los gestos (facilitando la ejecución mas no produciendo sonido)

el sonido que acompaña los gestos (gestos hechos en respuesta al sonido) (Godøy, 2010:36)

Ahora bien, si tenemos en cuenta lo anterior y la naturaleza de la expresión sonora: temporal y espacial, podemos determinar que la prácticas sonoras contemporáneas no necesitan de una gestualidad física notable al espectador, a menos de que esta influya en la manipulación del sonido, así como los plantean las nueva interfaces de interpretación sonora. Ese es el caso particular de una gran mayoría instrumentos que se dan cita en eventos como NIME<sup>6</sup> (New Interfaces for Musical Expression). Dentro de esta línea de desarrollos, en nuestro problema de investigación, solo encontramos dos ejemplos: *Bounces* de Marco Alunno y *Yemas*<sup>7</sup> de Daniel Gomez Marin. Ambas interfaces controlan, modifican y reproducen el sonido conforme el gesto cambia, guardando una relación temporal y espacial con el sonido, generando gestos sonoros visibles y con una relación como la expuesta por Godøy y Lizarazo.

Se hace evidente entonces que las maneras tradicionales de producir el sonido son cada vez más arraigadas y solo entonces nos dejarían el gesto sonoro, pero, cómo definir el gesto sonoro? Aquí una posible definición: un gesto sonoro es una acción en el tiempo y en espacio, que expresa a través del sonido una tonalidad expresiva dentro de una narrativa sonora, una acción que lleva una reacción en si misma, un antecedente y consecuente dentro de una creación sonora. Toda expresión sonora, sea musical o no, debe tener presencia de gestos sonoros, los cuales alimentan la dialéctica, retórica y expresividad del sonido; de lo contrario son solo sonidos sin organización ni intención, es decir, ruido.

Las constantes manifestaciones de propuestas inscritas dentro del ruido o *noise*, en la ciudad de Medellín (hablo desde finales de 2014 hasta la actualidad 2016) existen en gran parte a la novedad visual que manifiesta, la cual está apegada a la construcción de las maquinas con que se hacen, la puesta en escena de los mismos, la visibilidad en redes

---

<sup>6</sup> <http://www.nime.org/>

<sup>7</sup> <http://www.icesi.edu.co/unicesi/2013/04/16/nace-yemas-en-icesi-el-primer-tambor-de-computer-music-en-colombia/>



sociales y medios, además de la constante oferta de talleres de construcción de dichas maquinas. Todos y cada una de estas acciones carecen de expresividad sonora y musical, además son consecuencia de una fascinación por el objeto, más que una posible expresividad del mismo a través del sonido. Su falta de referencias, investigación y profundidad hacen fácil que muchos puedan reproducir su efecto, haciendo de esto un proceso completamente reproductivo y sin representación o poética. Su fuerza radica en el momento en el que se encuentran y tal y como los futuristas italianos (los primeros ruidistas) su cauce es pequeño y poco profundo.

La aparición de dichos procesos en la ciudad atienden a una sobrevaloración del gesto visual, del *performance* como manifestación pseudoestética (cualquier acción en vivo es llamada *performance* y se olvida de donde viene dicha práctica, la cual tomaron las artes plásticas de la interpretación en vivo presente en la música). Y como es usual en nuestro contexto, la gran mayoría de los personajes que contribuyen a dichas prácticas de ruido son de origen extranjero y tiene asideron en instituciones como el museo de arte moderno, corporaciones culturales como Platóhedro, Parque Explora entre otros. Todas guardan la misma relación: no son instituciones dedicadas a la investigación, reflexión y prácticas con el sonido y la música. Su argumentación suele ser la de involucran a nuevos actores desde la cultura, la inclusión, y la creación. Algunas veces utilizando palabras acomodadas dentro del discurso: hacking, hack, jacq, lab, taller de artes y oficios electrónicos. Desconociendo procesos culturales prescendentes en otros lugares del mundo, la ciudad y el país. Su gran visibilidad es fruto precisamente del gesto: lo que se ve, lo que destella, lo que dislumbra; pero su falta de reflexión, escucha y práctica seria, hace que no sea más que ruido: sonido sin forma, sin color, sin intención, lo que no queremos que suceda, pero que sucede.

La cultura es una construcción colaborativa de procesos políticos, estéticos, artísticos, gastronómicos, prosáicos, de sus encuentros y desencuentros, de sus roces, gestos, ruidos, sonidos, músicas, lenguas, dialéctos. La creación sonora y su gestualidad está inmersa en dicha retórica, y por ende influye en la creación de una fonética sonora perteneciente a cada ciudad, la cual influye de manera cotidiana en la creación, así como comer un aguacate puede influir la creación. Ahora bien, es tarea del creador que hacer con esa influencia, como transmitir algo a su oyente y sobre todo, como crear una poética de actos sonoros que no la tenían.

## Conclusiones

El presente trabajo ubica contextualmente aspectos como: materiales de trabajo, espacios de trabajo, espacios de divulgación, definiciones de los mismos, prácticas artísticas, lecturas estéticas, espacios de escucha, cotidianidades sonoras, de encuentro, en la ciudad de Medellín tomando como referencia la última década (2004-2014); que amplía la visión de lo que denominamos como arte sonoro, música electrónica y música experimental. Es obvio que en el momento en que se termina de redactar (2016) muchos proyectos que se mencionan acá no existen, otros surgieron y algunos existentes que no se mencionan acá logran un punto de consolidación fuerte; es el caso por ejemplo del sello Discos Nutabe que surge como primer sello independiente de la ciudad dedicado al prensaje de vinilos de música electrónica de baile, particularmente *house*. Como también la publicación del disco Los Lobos de la agrupación Mr.Bleat, el cual es de gran importancia en el terreno de la experimentación con el formato de canción electrónica; como la desaparición de Series Media, por mencionar algunos hechos. Tal vez la importancia de este texto también radique en su desaparición, como suele suceder no solo con obra del tipo que se trataron acá, en un silencio constante y persistente, que logré hacer vibrar y resonar en el tiempo y espacio.

Si para John Cage el tráfico es la experiencia del silencio, en tiempos actuales, el ruidismo es la experiencia del silencio, basado en su igual y repetición; nuestro ejercicio como individuos y su representación sonora, la organización instantánea que se hace de lo que suena, la importancia o no que le damos; la dispersión del sonido causal o semántico, para pasar al terreno de la escucha reducida de cualquier elemento extra, el sonido tal y como es. Pensar y sentir más la experiencia sonora desde el adentro que afuera de la misma, desde su escucha.

Ahora bien, se hace visible que en tanto aparecen propuestas, productores, hacedores y compositores, las categorías de creación de sus obras y de sus oficios irán mutando, dado que la naturaleza experimental de su hacer modifica la concepción y el marco donde se mueve, creando tal vez, categorías de oficios como *compositor autócrata*, *programador sonoro*, *escuchador expandido*, *hacedor de objetos sonoros*; por mencionar algunos ejemplos. Sus creaciones así mismo serán expuestas más allá del formato, modificando el consumo de la obra y la práctica de la escucha, que podría ser en palabras de Pierre Schaeffer *reducida* o tal vez expandida.

Es válido preguntarnos por la necesidad de establecer un diálogo entre los hacedores de esta música, pues la mayoría de los entrevistados no conocen el trabajo de sus coterráneos y viven casi como islas dentro de un mismo archipiélago, dónde sólo se tocan cuando las perturbaciones climáticas los obligan a visitar otros espacios, en su caso particular en Medellín. Este encuentro tiende a suceder cuando algunos de los músicos o artistas sonoros son invitados a compartir espacio en conciertos, festivales de corta duración, talleres o mesas de trabajo. Bajo esta premisa, se hace evidente la necesidad de proponer un espacio de trabajo/exhibición para este tipo de prácticas sonoras, que además de crear un diálogo entre ellas, promuevan procesos de formación tipo laboratorio, y sobre todo, capacidad de expresión, acordes a un contexto de experimentación. Programas formales e informales de estudio del sonido, las prácticas sonoras; creación de ensambles sonoros, grupos de estudio, ciclos de conciertos, intercambio con otros festivales y centros de trabajo en el mundo, creación de redes de trabajo y conversación alrededor del tema.

Se hace necesario vernos y reconocernos, o mejor aún: escucharnos; ejercicio fundamental en la creación sonora, donde su materialidad efímera se representa en las interacciones mutuas. Como dijo Gustavo Cerati: “*lo más resbaladizo es creernos sin memoria*” (Cerati 1992/ tomado de la canción *Fue* del CD *Dynamo*). Sabernos como comunidad nos permite aprendernos a través de lo que suena, y hacer que los ecos del Valle del Aburrá resuenen más.

## **Bibliografía**

Aristóteles. 2004. *Poética*. Editorial Leviatán, Buenos Aires-Argentina.

Michaud, Yves. 2007. *El arte en estado gaseoso*. Fondo de Cultura económica, México.

Bejarano, Carlos Mauricio. 2006. *A vuelo de murciélago el sonido, nueva materialidad*. Colección **sin**condición, Universidad Nacional de Colombia.

Higgins, Dick. 2001. *Intermedia*. The MIT Press <http://www.jstor.org/stable/1576984>

Gallardo, A José Alberto. *Melancolía y Música Intermedia*. Tesis para obtener el título de Magister en Estética <http://www.bdigital.unal.edu.co/10956/1/98703214.2013.pdf>

Cerati, Gustavo. 1992. Disco *Dynamo*, canción *Fue*. Sony Music.

*Benjamin, Walter. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Edición electrónica [www.philosophia.cl](http://www.philosophia.cl).

Mandoki, Katya. 2006. *Estética cotidiana y juegos de la cultura: Prosaica I*. México, Siglo XXI editores.

Shaeffer, Pierre. 1996. *Tratado de los objetos musicales*. Alianza editorial Madrid.

### **Cibergrafía**

<http://www.seriesmedia.org/>

<http://www.elmamm.org/>

<http://flavors.me/nuevonomada>

<http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=1612>

<http://www.marcoalunno.com/#bio>

<http://www.tendencial.com.co/rotativa-lab-musica-experimental/>

<http://www.melismarecords.info/cv/>

<http://www.suiche.net/>

<http://www.invazion.net/historia/>

<http://www.reddebibliotecas.org.co/Cultura/Paginas/proyectorpatiosonorodelmuseodeantioqui.aspx>

<http://medelink.lacapsula.com/>

<http://transesiones.wordpress.com/>

<http://johncagemedellin.wix.com/cage#!page4/cfvg>

<http://www.sonema.org/dia-mundial-de-la-escucha-medellin/>

<http://vimeo.com/93765949>

<http://www.bdigital.unal.edu.co/8380/>