

ME SUENA A JUGUETE



ME SUENA A JUGUETE

Trabajo de grado para optar al título de Magíster en Arte Sonoro

Lil Alejandra Letona Palencia

Acompañante de creación:

Andrés Felipe Nández

Acompañante de comunicación:

Jorge Mario Díaz Matajira

Línea de investigación-creación:

Arte y sociedad

Universidad Antonio Nariño

Facultad de Artes

Maestría en Arte Sonoro

Junio, 2020



TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	6
CAPÍTULO 1	8
IDEA DE CREACIÓN	8
CAPÍTULO 2	10
PROCESO DE INICIAL DE CREACIÓN	10
CAPÍTULO 3	31
MARCO REFERENCIAL	31
Referentes	31
Conceptos	33
Afinación musical	33
Expansión del concepto musical	35
Paisaje Sonoro	36
Objeto Sonoro	37
Música acusmática	39
Psico acústica	39
Síntesis granular	40
Otras técnicas	40
Circuit Bending	41
Juego	41
	3



Obra abierta _____	42
Cacofonía Sonora _____	43
Elemento lúdico _____	44
<i>CAPÍTULO 4</i> _____	46
<i>ASPECTOS METODOLÓGICOS</i> _____	46
<i>CAPÍTULO 5</i> _____	49
<i>PROCESO FINAL DE CREACIÓN</i> _____	49
<i>CAÍTULO 6</i> _____	60
<i>CONCLUSIONES</i> _____	60
<i>BIBLIOGRAFIA</i> _____	71



TABLA DE ILUSTRACIONES

<i>Ilustración 1: Salida de campo (julio, 2019)</i>	9
<i>Ilustración 2: Aguacero Rosa (noviembre, 2018)</i>	17
<i>Ilustración 3: Aguacero Rosa B (noviembre, 2018)</i>	17
<i>Ilustración 4: Aguacero Rosa C (noviembre, 2018)</i>	18
<i>Ilustración 5: Sorpresitas Sonoras (mayo, 2019)</i>	20
<i>Ilustración 6: Proceso de creación Sorpresitas Sonoras</i>	21
<i>Ilustración 7: Performance "Me suena a Juguete"</i>	25
<i>Ilustración 8: Workshop "Me suena a Juguete"</i>	26
<i>Ilustración 9: Huevitos Sonoros (enero, 2020)</i>	52
<i>Ilustración 10: Extinsinción Mesozoica (enero, 2020)</i>	53
<i>Ilustración 11: Niños Jugando (junio, 2019)</i>	54
<i>Ilustración 12: Ponys Giratorios (junio, 2019)</i>	55
<i>Ilustración 13: Gremnlin con pulsador (enero, 2020)</i>	56
<i>Ilustración 14: Pez Percusionista (enero, 2020)</i>	58
<i>Ilustración 15: Navegante (enero, 2020)</i>	59



INTRODUCCIÓN

El texto documenta el proceso de investigación-creación titulado “Me suena a juguete”. Explica como la idea se construyó y se abrió paso de una manera muy orgánica, hasta llegar a concretarse como obra artística, proyecto de grado en la Maestría en Arte Sonoro de la Universidad Antonio Nariño.

“Me suena a juguete” es una instalación sonora, en la que se muestra una colección de juguetes a disposición del público para crear una atmósfera sonora específica.

La selección de los objetos responde a un interés de desinhibición mediante la lúdica, para que el público tenga una experiencia creativa similar a cuando jugaban en la infancia.

El trance creativo por el que pasa el artista es el momento de libertad absoluta de creación, es similar al trance en el que entramos cuando jugamos, de esta forma he podido ver como mi idea de creación se expande. Por otro lado, el elemento lúdico permite un acercamiento del espectador, los juguetes crean una experiencia de familiaridad en nuestra memoria, de confianza e ingenuidad infantil, el temor a participar se pierde.



“Me suenan a juguete” es el vínculo entre el arte y el público, es una obra abierta que se completa cuando el espectador entra en la sala y se deja guiar por la desinhibición del juego. La obra nos llama a jugar y conectarnos con nuestra esencia creativa.



CAPÍTULO 1

IDEA DE CREACIÓN

En este capítulo describo cómo surge la idea de creación básica, sus primeras muestras de existencia y cómo se abrió paso hasta convertirse en una línea de investigación-creación.

La experimentación con juguetes ha sido de mi interés desde hace varios años atrás, el juguete es el elemento directo que nos refiere al juego. Durante la experiencia del juego existe un momento en el que éste cobra sentido, se trata de la desinhibición creativa, el trance creador en el que nuestra mente crea posibilidades infinitas. En la cabeza del jugador pueden crearse infinitas ideas y todo puede ser posible.

El jugar para mí es una forma de desinhibir, de perder el miedo a lo desconocido, un lugar donde todo puede ser posible, ahí me encuentro a disposición de mi imaginación.

El juego creativo implica un fluir continuo, va creándose mientras sucede. Hace varios años tengo un claro interés por el uso de instrumentos de juguete en la música, a partir de esto empiezo una colección de diferentes objetos sonoros.

Ilustración 1: Salida de campo (julio, 2019)



Fuente propia

El juguete es el objeto que nos remite al juego directamente, se asocia con la infancia que es la etapa en la que el juego es la forma de conocer el mundo. Al escoger los juguetes como materia prima me encuentro en una primera etapa en la que sigo apegada al pensamiento musical, sin embargo, como estudiante de la Maestría en Arte Sonoro es el momento de preguntarme por qué no jugar con la materialidad del objeto y exprimir al máximo sus posibilidades sonoras. En ese momento me encuentro ante un reto y decido que sea el juego el que desinhiba el proceso creativo y me lleve a lugares donde no pensé llegar.



CAPÍTULO 2

PROCESO DE INICIAL DE CREACIÓN

En este segundo capítulo describo como la idea de creación inicia su desarrollo, se va acuerpando en base de nuevos conocimientos adquiridos, de forma natural busca su camino hacia la consolidación de la obra artística. “Me suenan a juguete” pasa por diferentes etapas, está en constante crecimiento, también hablo sobre las actividades que se llevaron a cabo para darle vida a la obra.

Mi principal interés hacia los instrumentos de juguete es su sonoridad, dulce, juguetona, siempre al límite entre la afinación y la desafinación. Introducir estos sonidos en un mundo musical temperado crea una sonoridad que en lo personal me atrapa.

Con el tiempo un nuevo interés se suma a esta idea, el entorno sonoro, los objetos materiales vistos como posibles instrumentos de creación musical, sumados a la afinidad por los juguetes, me hace adentrarme de lleno en una sonoridad diferente, podría decirse más abstracta, un lenguaje basado en sonidos muy pequeños que nacen de la manipulación de los objetos expuestos en la obra.



Sonidos que hasta cierto punto son miniaturas, como el sonido de la cuerda, mecanismos de activación de juguetes e incluso sonidos electrónicos que provienen de tarjetas de sonido que por ser de juguete mantienen un volumen bastante bajo. Al hacer lupa sobre estos sonidos me doy cuenta que la manipulación de estos objetos crea una atmósfera sonora llena de matices, interés rítmico y timbre muy particular, como de baja calidad, dentro de la variedad de sonidos que nos rodea es fácil determinar cuál puede provenir de un juguete.

Mi afición por los juguetes se convierte en una idea de creación artística deseando salir, con la que siempre hay afinidad y con el tiempo inconscientemente sigue formándose adentro mío. Probablemente desde la infancia con los oídos bien abiertos, guardando sonidos en cada juego. La manipulación de juguetes por interés sonoro se convirtió en un deleite para mí.

Habiendo descubierto este mundo sonoro, dispuesto a ser experimentado, tome la decisión de llevar a cabo lo que hace mucho quería; recolectar juguetes, desarmarlos, manipularlos de la forma más libre. Tras este juego fui descubriendo sonidos que me capturaban más que otros. La mejor forma de hacerlos visibles, de ser lupa, es la culminación de una obra artística.



Ya con los juguetes en casa me doy cuenta que la experimentación se mantenía desde la visión musical, sin saber hacia a donde iba la búsqueda me planteo la posibilidad de que el juego sea mi canal para romper mis propias barreras.

Cada obra creada es el resultado de mi juego personal, espacio en el que la creatividad es totalmente libre, el interés por lo desconocido y el asombro a partir del funcionamiento de los juguetes desembocó en la creación de cada una de las piezas.

La creación de "Me suenan a juguete" pasó por diferentes etapas hasta consolidarse en una obra artística. A partir de mi ingreso en la Maestría en Arte Sonoro, la creación y exposición del sonido producido por los juguetes se convierte en uno de mis principales intereses, me doy cuenta que quiero enfocar mi producción a experimentar y descubrir hasta donde puede llevarme la manipulación de estos objetos que han estado en menor o mayor escala de forma natural a lo largo de nuestras vidas.

La experimentación llega a un punto de dificultad en el que la idea se formaliza y se convierte en una investigación -creación. Me enfoco en documentar el proceso desde que la idea nace, se transforma, busca por donde salir, me obliga a abrir caminos que no estaban pensados e



incluso a deconstruir la forma en la que toda la vida he trabajado con el sonido.

La primera etapa se trata del momento previo a mi llegada a Colombia, como antes he expresado, existe una afinidad hacia los juguetes e instrumentos de juguete desde siempre. En el año 2013 inicio con una colección de instrumentos de juguete, los cuales se ponen en uso dentro de mi música y los años siguientes me dedico a una ardua experimentación con juguetes dentro del campo musical. Posteriormente en el año 2018 me inscribo a la Maestría en Arte Sonoro de la Universidad Antonio Nariño en Bogotá. Es a partir de esta segunda etapa que inicia el proceso formal de investigación-creación.

El proceso de Maestría se aborda desde el acercamiento a conceptos como; el objeto sonoro, el sonido como materia, el sonido y su participación en el arte, la deconstrucción del pensamiento sonido=música, el entorno sonoro, la acústica, la afectación entre sonido y espacio, entre otros. Se generan una inquietud principalmente por la experimentación del sonido desde su plasticidad, por lo que se busca manipular los instrumentos de juguete deconstruyendo lo más posible la idea musical tradicional.



A partir de los conocimientos estudiados en el módulo “Instalación Sonora”, empiezo a trabajar con la idea de que el espacio es un elemento que interviene al sonido y viceversa, “la experiencia de la obra artística plástica se modifica completamente cuando utilizamos el sonido como elemento integral de esta, debido a la generación de una percepción temporal completamente nueva del espacio” (Rocha, M. 2003, p.1) y más adelante también afirma que por factores como la acústica, las características del lugar influyen en la percepción que como espectadores podemos tener del elemento sonoro de una instalación.

En esta apertura a nuevos intereses decido dialogar con un espacio usando el sonido como medio. Se materializa la obra instalativa titulada “Aguacero Rosa”. Ya existe un interés previo y manipulación de instrumentos de juguete dentro de la música, sin embargo con la maestría se crea una nueva perspectiva en cuanto a la forma de llegar a la expresión artística, visto desde la plástica el sonido cobra un nuevo significado, el entorno sonoro se toma en cuenta como elemento a la hora de crear, por su dialogo con el objeto el espacio tiene una función esencial en lo que se escucha y la forma en que se hace. No se trata solo de lo que escuchamos, sino de la experiencia temporal completa.



Como músico decido desligarme de las reglas que hablan de timbre, ritmo y afinación y en esta búsqueda de deconstrucción llego a la idea de utilizar el piano-toy como primer objeto de experimentación inspirada por diferentes referentes que trabajan el sonido desde los juguetes.

Un piano es un instrumento conocido por todos, es la mayor representación de la música académica europea. Al encontrarse en la sala con un piano de juguete, por la familiaridad previa que se tiene con el objeto el público inmediatamente tiene la reacción de tocarlo, de romper con las reglas del museo o la galería que no permiten el contacto con las obras. Al presionar sus teclas se crea un efecto de granulación de dicho sonido, que cae por el espacio gracias a ocho parlantes instalados, colgados desde el techo.

Se rompe la idea pre concebida del sonido del piano, con la experiencia sorpresiva el espectador se lanza a jugar con el objeto, llenando el espacio con sonido se sumerge en un juego de improvisación casual y libre. Al presenciar como una persona puede asombrarse y darse libre y creativamente con la obra, surge en mi la necesidad de buscar esta reacción en las siguientes obras. El juguete crea un vínculo



entre el arte y la vida cotidiana e invita a una desinhibición, atrae y genera espacio para el juego.

“Aguacero Rosa” (Asonante 2018¹) juega con tres elementos: el asombro, la expectativa y la interacción del espectador para darle vida a la obra. El piano-toy actúa como un objeto sonoro que puede intervenir en el espacio de una forma sorpresiva, manipulado por el público. Se encuentra en la sala a disposición de los espectadores que lo hacen sonar, rompe con la expectativa que se tiene del sonido natural del piano. Por la disposición de los parlantes, el sonido cae desde arriba y provoca una sensación de lluvia que convierte el momento en una experiencia completa.

¹ Asonante “El Sonido como materia plástica” (2018) Exposición de Arte Sonoro llevada a cabo el 12 de diciembre del 2018 en el Centro Cultural Casa Bolívar en Bogotá (<https://www.youtube.com/watch?v=kiL54mchoYU>)

Ilustración 2: Aguacero Rosa (noviembre, 2018)



Fuente propia

Ilustración 3: Aguacero Rosa B (noviembre, 2018)



Fuente propia

Ilustración 4: Aguacero Rosa C (noviembre, 2018)



Fuente propia

La pieza se vuelve significativa desde que genera una sensación más que auditiva, corporal. Intensifica la forma de escuchar, utilizando el sonido como medio para una intervención multisensorial. El espectador se siente envuelto en su totalidad por el sonido, con la idea de estar sumergido bajo la lluvia. Esta segunda etapa concluye, con el deseo de que conversar con espacios en los que los visitantes tengan una experiencia de expresión artística, interactúen con la obra y establezcan un vínculo con su propia escucha. Además del interés permanente por utilizar los juguetes como medio de conexión entre el público y el arte y a nivel sonoro explotar las posibilidades que dichos objetos deparan.



Al pensar en juguetes me remito a mi infancia, a los momentos más significativos de juego y esparcimiento creativo, en la búsqueda de la expresión artística me adentro a buscar en mi memoria, es así como en el primer semestre del 2019 inicia una tercera etapa de experimentación e investigación sobre todas las posibilidades sonoras existentes que parten del juego y los juguetes de manera personal.

En el tiempo de la investigación-creación regreso a mi país de origen (El Salvador), me parece un gran punto de partida buscar en la memoria de la infancia aquellos juguetes más significativos en mi vida, los que fueron más trascendentales y que marcaron de cierta forma a mi generación. Me reencontré con las "Sorpresitas" bolsitas de papel con un juguete sorpresa adentro, que se vendían en todas las tiendas locales de los 90s, siendo el juguete más visto en las fiestas infantiles de la época.

Trabaje en una experimentación sonora con estos objetos haciendo una metáfora que involucra el paisaje sonoro de la ciudad en la que nací. Se sustituyen los juguetes por sonidos, como si el juguete sorpresa fuera el paisaje sonoro con el que crecí. Consolidando la obra

“Sorpresitas Sonoras²”, se presentó en la exposición colectiva de cierre de semestre de la UAN (2019).

Ilustración 5: Sorpresitas Sonoras (mayo, 2019).



Fuente propia

En esta etapa no solo juego con las sorpresitas, un nuevo elemento aparece en el horizonte, se abre una puerta que hasta el día de hoy sigue siendo elemento fundamental de la instalación. El encuentro con el juguete electrónico como creador de sonido se

² Link obra “Sorpresitas Sonoras” (2019) <https://www.instagram.com/p/B-23XP2HM0d/?igshid=1fy2lvfaloicuc>

convierte en uno de los ejes fundamentales que atraviesan la obra. Así puedo llamar a esta tercera etapa el primer encuentro con el juguete electrónico y las tarjetas de sonido.

Los paisajes sonoros se presentan ante el público en unos dispositivos mp3, adentro de paquetes de "Sorpresitas", bolsitas de papel que traen adentro un juguete que en este caso es sustituido por el sonido del mp3. Cuando uno tiene una sorpresita en sus manos todo puede venir adentro, no hay límites puesto que el juguete en su interior no se ve.

Ilustración 6: Proceso de creación Sorpresitas Sonoras



Fuente propia

Con el entusiasmo y el fluir de la investigación-creación todo se orienta a que el "jugar a jugar" es la forma perfecta de desinhibirme ante ciertos materiales y formas de manipular el sonido. El juego en la



infancia es libre, enérgico, impulsado por la diversión (algo tiene de loco) Es como otra dimensión. ¿Puedo dejarme caer en la creación, guiada por un impulso de juego a partir del interés por una forma de expresión sonora?

Con el tercer semestre de la maestría arranca una cuarta etapa del proceso de creación, ha sido necesario reinventar la forma en la que se va a manipular el sonido y empezar a implementar la mayor cantidad de conocimientos adquiridos en cuanto a la manipulación de un objeto en busca de descubrir nuevos timbres y hacer lupa en ciertos sonidos que solo jugando con dichos objetos han tenido la oportunidad de existir.

Al encontrarme en un punto en el que hay que tomar decisiones y valorar el proyecto, tomo la decisión de implementar la propuesta a mi creación personal, no solo el espectador tendrá la oportunidad de jugar y manipular algunos objetos en la sala, cada obra es el resultado de mi juego personal, de la forma práctica y manual me dedico a visitar el mayor número de jugueterías, recolectar juguetes de todo tipo, incluso los que no tienen una funcionalidad sonora y experimentar, desarmar, reconstruir y llevar hasta el último nivel la obtención de sonido proveniente de estos objetos.



Tomando el elemento lúdico como el detonador de la creación, surge la motivación de crear mis propios juguetes sonoros, implemento ciertas técnicas vistas a lo largo de la maestría, utilizando Arduino, motores giratorios y tarjetas de sonido de diferentes formas en las que pueden interactuar en las piezas.

Se abre el taller de arte sonoro en la universidad, espacio dirigido al trabajo de obra artística, creación y experimentación. Durante el segundo semestre del 2019 me dedico a la creación de diferentes obras hechas con juguetes, además del trabajo de campo realizado en dos workshops deja al descubierto que el acercarse al sonido desde el juego permite una participación inmersiva natural entre el público y la obra.

El uso de materiales de juguete hace que pueda aceptar lo efímero de la obra, finalmente este juego se convierte en una forma de acercar a las personas al arte sonoro. Les remonta a la infancia y a la desinhibición creativa que esta conlleva.

Una quinta etapa está conformada por cuatro actividades prácticas experimentales abiertas al público, con el objetivo de documentar la reacción de los espectadores, presentar avances y enriquecer el proceso, lleve a cabo dos workshops y dos exposiciones colectivas en las que se presentaron algunas de las piezas.



El primer workshop³ se llevó a cabo en Bogotá (octubre 2019) en el marco del primer encuentro de investigación-creación, en el mismo evento se hizo a cabo una exposición colectiva en el Centro Cultural Casa Gaitán en la que se presentaron dos de las piezas que conforman la instalación.

El workshop consistió en la creación de una atmósfera sonora con juguetes y dulces. Se invitó a un grupo de participantes, estudiantes de artes plásticas de la UAN.

Como primer laboratorio estuve presente dando indicaciones y tuve momentos de como la obra viene desde el juego y para el juego, se convierte en arte en el momento en el que toca una susceptibilidad y crea una afectividad, un recuerdo. Se despolva la infancia, la creatividad no tiene miedo y los participantes se sienten libres, el ambiente es parecido al de una fiesta infantil.

Posteriormente el 7 y 8 de noviembre (2019) "Me suenan a juguete" tiene una participación en el Festival de Arte Electrónico ESCALATRONICA⁴ (Buenos Aires – Argentina) Presenté una versión

³ Link de documentación del workshop en el taller de Arte Sonoro de la Universidad Antonio Nariño en Bogotá: <https://www.instagram.com/p/B4BFTPCn57L/>

⁴ Link de documentación: performance "Me suenan a juguete", participación en ESCALATRONICA <https://www.instagram.com/p/B5Tv2tfneRN/>

compacta de la instalación. La obra varía su composición dependiendo del espacio en el que se encuentre. En cada espacio en el que se instala se convierte en *In situ*, está formada por una variedad de juguetes, al ubicarla en un espacio se toma en cuenta como puede dialogar con este y a partir de eso plantear la distribución de las piezas (por acústica, por tamaño, entre otros aspectos).

Ilustración 7: Performance "Me suenan a Juguete"



Fuente propia

Junto a la instalación se llevó a cabo una experimentación sonora/performance, como trabajo de campo, en busca de la reacción del público y como puede este tipo de sonoridad presentarse en diferentes espacios.

Se reprodujo en vivo una sonoridad de juguete, creada con la misma colección de juguetes que ha dado inspiración y ha sido punto de partida a la obra, Marcia Romero estuvo a cargo del movimiento, abordando la danza desde el juego, Se deja llevar por los sonidos que producen los juguetes. El juego de la improvisación conduce el performance.

El resultado es el muy similar al del workshop, un grupo de gente que se divierte, un flujo creativo se apodera del momento, la sala a pesar de estar llena de adultos se convierte en una sala de juegos con tintes infantiles. En cuanto a los niños que se han acercado a la instalación, siempre aportan, son como un ejemplo a seguir en su desenvolvimiento libre.

Ilustración 8: Workshop "Me suenan a Juguete"



Fuente propia



Un segundo workshop⁵ se lleva a cabo el 5 de enero del 2020 (San Salvador – El Salvador) Varios objetivos mueven este workshop:

- Sensibilizar auditivamente a las participantes, poniendo en perspectiva el sonido de objetos que normalmente podrían pasar desapercibidos dentro de la cotidianidad. Presentándolos en el plano de la expresión artística.

- Abrir un espacio para la experimentación sonora en el que las participantes desinhiban su creatividad y se sientan libres de ser parte de una atmosfera, de ser ellas mismas, de jugar.

- Grabar la atmosfera creada para análisis de sus características sonoras en respuesta al interés personal en el trabajo con los juguetes.

Se inicia con una limpieza de oídos en la que las participantes deben enumerar lo que escuchan, se da una breve explicación introductoria en la que se habla del arte sonoro, del ruido, de los cambios en la música y como puede crearse a partir de los sonidos y el entorno.

Seguido de una improvisación libre con los objetos sonoros y juguetes propuestos en una mesa, dos micrófonos que rodean el

⁵ Link de documentación, participantes del workshop (San Salvador, 2020)
https://www.instagram.com/p/B7BT_AWnEMH/



espacio, listos para que las participantes se acerquen y manipulen los objetos, jueguen con ellos. Los micrófonos dan a la computadora donde se graba la intervención.

Al finalizar se conversa acerca de la experiencia. El resultado fue muy gratificante, la mayoría se sintió en total libertad, surge el paralelismo con la fiesta infantil, con esa locura y euforia envuelven al colectivo, ese estado de trance creador que se vuelve el universo, como si el verdadero ser creador surgiera al pararse frente a la posibilidad del juego.

En cuanto a la grabación de audio, no considero fuera la mejor puesto que el espacio era abierto, considero que en una galería o espacio cerrado la acústica sería más amigable.

Concluyo que tanto los talleres experimentales (*workshop*) como el performance son partes expandidas de la obra "Me suenan a juguete", así como la obra tiene la versatilidad de dialogar con los diferentes tipos de espacios, podrá utilizar tanto los talleres como el performance como una forma de existir en diferentes contextos, llevando como célula principal el elemento lúdico y la manipulación de juguetes sonoros a modo de crear una atmósfera sonora cacofónica y con un timbre específico producido por dichos objetos.



Considerando el uso de los juguetes y las formas libres de expresión en las que el arte está involucrado, “Me suenan a juguete” plantea una forma de interacción que busca ser una experiencia de creación sonora. El participante volverá a ser libre como lo fue en su infancia. Libre en la manipulación de los juguetes expuestos. Dichos juguetes se convierten en arte en el momento en el que tocan una susceptibilidad y crean una afectividad, un recuerdo. Se desempolva la infancia, la creatividad no tiene miedo.

Nacemos con el don del juego, sin entenderlo respondemos a cierta dinámica en la que se libera nuestra imaginación y nos adentramos en un mundo ficticio en el que todo es posible. Esta actividad necesaria, que nace con el niño, debiera acompañarnos a lo largo de nuestra vida. Sófocles dijo: “El que olvidó jugar que se aparte de mi camino porque para el hombre es peligroso” (Muñoz, E y Giraldo, 2014, p.133) Crecemos y padecemos del olvido, olvidamos esa sensación que hemos vivido donde no hay pretextos para ser libres, donde podemos ser lo que queramos ser y todo es posible. En ese punto creamos una inconciencia colectiva, un ritmo de la vida en el que el sistema nos absorbe perdiendo nuestra esencia creativa.



¿Hasta qué punto es permitido el juego en la vida adulta? Cuando se es niño jugar es la vida misma, es en esa etapa en donde podemos tener estímulos infinitos y, a través de este, vamos fijando los gustos y formas de pensamiento. Parece que en la adultez el juego pasa a ser algo en segundo plano, sin embargo, permanece en nuestro interior como un mecanismo de reacción ante ciertas situaciones.

El artista tiene el mismo poder en sus manos que el de un niño al jugar, el de la creación sin límites. Cualquier material de construcción u objeto puede llegar a convertirse en la representación plástica del sentir del artista. De la misma manera el niño puede convertir cualquier objeto en juguete. Duvingaund afirma que todos nacemos con una capacidad infinita para el juego, para entregarnos a lo imaginario (Duvingaund, 1980, p.48) continúa Winnicott “La creatividad que me interesa aquí, es universal...es inherente al hecho de vivir” (Winnicott citado en Duvingaund, 1980: 48)



CAPÍTULO 3

MARCO REFERENCIAL

En este capítulo se presentan referentes y conceptos básicos que atraviesan y conforman la obra.

Referentes

No soy la primera en sentirse atraída hacia la combinación sonora de juguetes e instrumentos musicales, John Cage en su Suite para *pianotoy* o Music for amplified toypianos, utilizaron el piano de juguete como protagonista.

Music for amplified toypianos⁶ (1960) es una obra en la que su partitura indica libertad en cuanto a tiempos, sugiere ciertos juguetes para su interpretación y enlaza a dos intérpretes de la forma más sutil, sugiriendo una escucha activa, dando pie a la improvisación, con esto existe un espacio para la desinhibición donde el error no existe y el intérprete puede sentirse parte de la obra desde un punto de vista compositivo.

⁶ Link para ver la obra: <https://www.youtube.com/watch?v=3xYrGQ1wiWI&t=327s>



Este acto de libertad presentado con objetos sonoros y juguetes me parece muy cercano al juego, el espectador de “Me suenan a juguete” tendrá en sus manos objetos sonoros y será libre de utilizarlos de la forma que desee, para sumar a la atmósfera sonora que la instalación crea.

Más adelante el uso de instrumentos de juguete también ha sido tocado por otras ramas como la tecnología y la matemática, artistas como Tristan Perich en su obra *qsqsqsqqqqq*⁷ (2009), procesando el sonido del piano de juguete propone una sonoridad diferente, saturada y casi sin silencios, en la que una vez más el pianotoy es el protagonista de la obra.

El artista con sede en Londres, Look Mun No Computer, se dedica a crear sintetizadores y una de sus más grandes piezas es “The Furby Organ”⁸, un instrumento musical creado con Furbys basado en técnicas de circuit bending y electrónica.

El circuit bending es una forma de convertir juguetes o pequeños sintetizadores en nuevos instrumentos musicales. Consiste en

⁷ Link para ver la obra: https://www.youtube.com/watch?v=saiVEJ79_WY&t=53s

⁸ Link para ver la obra: <https://www.youtube.com/watch?v=GyLBJScgb7o&t=3s>



cortocircuitar dispositivos electrónicos de bajo voltaje -alimentados con baterías- con fines creativos. Es una forma de jugar a armar y desarmar los circuitos internos de los juguetes eléctricos. La última parte de la colección de piezas de “Me suenan a juguetes” aborda esta técnica para experimentar con el sonido de las tarjetas que se encuentran en los juguetes.

Conceptos

En el capítulo 2 hablo acerca de las diferentes etapas por las que atraviesa la investigación-creación “Me suenan a juguetes”, a continuación, algunos conceptos clave que fundamentan la obra.

Afinación musical

En una primera etapa los juguetes son utilizados de una forma “musical” ubicándolos en canciones según la tonalidad en la que están afinados, la afinación en la música es el sistema de construcción de una escala musical, surgió en Europa en la Edad Media, este método ha sido basado en un sistema matemático casi perfecto, consecuencia de la idea de afinar los intervalos por quintas. Un intervalo es la diferencia de



frecuencia (Altimura) que hay entre dos notas, resultante de verificar a cuantos semitonos están de distancia.

“Pitágoras deduce la razón matemática de los intervalos por medio de un instrumento llamado monocordio. Encuentra que al dividir una cuerda en dos partes iguales y comparar el sonido producido por una mitad con el de la cuerda en toda su extensión obtenemos el intervalo de octava.” (Alvira, J., s.f, s.p.) Corta la cuerda en dos mitades iguales, y se da cuenta que cada mitad al vibrar suena equivalente a la cuerda que fue cortada.

Es así como la afinación musical es un sistema cerrado y perfecto de creación de sonido. Como músico he crecido con esta percepción sonora, sin embargo, al encontrarme con autores como Luigi Russolo en su libro “el arte de los ruidos” inicia una deconstrucción de la idea de sonido musical, hacia la aceptación del ruido y de sonidos que no son matemáticamente perfectos. La música dentro de su sistema crea una limitación en cuanto a que sonidos se pueden utilizar al componer e incluso impone sobre esta escala todos los instrumentos musicales relegando la autonomía sonora que estos poseen.



Expansión del concepto musical

Los músicos futuristas se encargaron de plantear una nueva perspectiva de la música, abriendo los parámetros, en busca del uso de la infinita variedad de sonidos y ruidos a nuestro alrededor, además utilizan los avances tecnológicos a favor, empezando con la manipulación del sonido fuera de su fuente. Crean su música jugando y experimentado con el entorno, “disfrutábamos mucho más combinando idealmente los ruidos de tren, de motores de explosión, de carrozas y muchedumbres vociferantes, que, volviendo a escuchar, por ejemplo, la Heroica o la Pastoral” (Russolo, 1996, p.10)

Russolo me inspira a cambiar la forma en la que los objetos se presentan ante mí. Ver un objeto como posible instrumento sin pensar en su afinación o tono, abre las posibilidades y me hace llegar a momentos de escucha profunda. Sonidos provenientes de la manipulación de los objetos, la cuerda, su funcionamiento interno, entre otros, se ponen como bajo una lupa y dan a la obra el sentido de una búsqueda de sonoridad de juguete.

Murray Schafer pedagogo canadiense solicitó al músico John Cage que compartiera su concepto de música, a lo que el autor contestó: “Música es sonidos, sonidos alrededor nuestro así estemos dentro o



fuera de las salas de concierto” (Schafer, 2007 p.13), con lo anterior hablaba de un universo musical siempre a nuestro alrededor, música sonando todo el tiempo. En el transcurso del siglo XX las definiciones convencionales se han expandido gracias a las actividades de los músicos mismos.

Paisaje Sonoro

El uso de nuevos instrumentos, la introducción de procedimientos aleatorios, la liberación del tiempo y el espacio, nuevas músicas como lo es la música concreta hacen posible insertar cualquier tipo de sonido del entorno. El uso del paisaje sonoro en la música es cada vez más utilizado, es decir, el entorno sonoro es visualizado como campo de estudio, material que puede utilizarse dentro de la creación artística (Schafer, M. 2013). “Me suenan a juguete” a su vez genera un paisaje sonoro que se nutre de los sonidos de los objetos, más las personas que interactúan con ellos y todo lo que se combina en el espacio durante la instalación.



Objeto Sonoro

Una nueva orquesta conformada por el universo sónico, nuevos músicos que pueden ser cualquier persona y nuevos instrumentos musicales, cualquier cosa que suene. "Me suenan a juguete" encierra esos sonidos provenientes de objetos/juguetes, que pueden convertirse en una expresión artística que sensibiliza al público ante la escucha, le hace lupa ante sonidos que siempre han estado ahí y no han sido prioridad, hace lupa a cada objeto sonoro que hay en la sala.

Un solo juguete abre a la existencia de muchos objetos sonoros, la instalación está hablando de objetos sonoros como artefactos que suenan. Vale la pena tomar en cuenta la postura de Schaeffer (1988) puesto que abre el entendimiento de lo que es un objeto sonoro y amplía su espectro de definición, "Lo que oye el oído no es ni la fuente ni el sonido, si no los verdaderos objetos sonoros" (p.49). por lo tanto "Me suenan a juguete" es una obra compuesta por múltiples artefactos sonoros que denomino objetos por su naturaleza material pero que no son necesariamente referenciales al sonido que emiten, sin embargo, tienen la posibilidad de tomarse como "objetos sonoros" desde una perspectiva Schaefferiana.



La identificación del objeto como generador de sonido crea la idea de instrumento musical, que resuena y puede usarse como posible material de composición. Sacándole el mayor provecho al juguete, modificando las formas de manipularlo y variar los sonidos que se obtienen (ritmos, alturas, timbres e intensidades) en paralelismo con la música, el juguete se convierte en instrumento musical que, en lugar de notas, emite objetos sonoros.

“Adiós pianos adormecidos...Habéis jugado bien vuestro rol. Dejad ahora que otros jueguen los suyos” (Schafer, 2012 p.78) Se habla no solo de la apertura sonora, con esta evolución también se abren las puertas ante el juego, la libertad creativa que rompe las reglas de forma incierta. El espectador entra en un juego con los objetos sonoros que están en la sala siendo producidos por cada pieza de la instalación, un objeto sonoro es un evento acústico independiente (Schafer, 2012. p.63) Esta sonoridad de juguete que se busca con la instalación, se crea en la sala mediante el público juega con ciertas piezas que están a su disposición, en conjunto con otras que suenan de forma constante.



Música acusmática

El arte evoluciona con la sociedad, la creación de la grabadora desemboca en la creación de nueva experimentación sonora, el poder separar el sonido de su fuente es la base de la música acusmática, con la grabación inician los procesos de procesamiento del sonido. En el apartado anterior hable de "Aguacero Rosa", pieza que da partida a la instalación "Me suenan a juguete", una primera forma de desarmar el sonido proveniente del pianotoy es el granulador digital.

Psico acústica

La investigación Sonora cada vez está más ligada con áreas científicas como la Acústica, durante la creación de "Aguacero Rosa" estudie el módulo de Psico acústica que es la que "se dedica a estudiar la percepción del sonido, es decir, cómo el oído y el cerebro procesa la información que nos llega en forma de sonido" (Miraya, F. 2006 p.18) Con este concepto en los últimos años los computadores se han convertido en una herramienta básica para este tipo de investigación que incluye la síntesis Sonora, el tratamiento de la señal de audio y composición de obra.



Síntesis granular

La síntesis granular consiste en separar un pequeño grano de un sonido, jugando con la frecuencia y el tiempo, este grano se convierte en material para síntesis. En el caso de “Aguacero Rosa” el grano se amplifica difuminándose a través de los parlantes y crea una sensación sonora cacofónica que cubre al espectador.

Otras técnicas

Además de esta forma de procesamiento de audio, “Me suenan a juguete” es una fusión de varias técnicas que nos llevan a la creación de diferentes tipos de piezas que la conforman. La utilización de tarjetas Arduino UNO, que sirven para programar el movimiento de los motores a través de su propio software “Arduino”. El ensamblaje eléctrico de motores giratorios y la manipulación de tarjetas electrónicas de juguetes que contienen sonidos guardados en una pequeña memoria y que son activadas en la manipulación de los objetos.



Circuit Bending

Finalmente, el Circuit Bending que como mencione antes es una técnica que consiste en hacer cortocircuito en dispositivos electrónicos de bajo voltaje -alimentados con baterías- con fines creativos. Bajo esta técnica recolecte tarjetas de sonido de juguetes pequeños, cambiando las resistencias se obtuvo la pieza "Electrotoys"

Juego

J. Duvingnaud (1980) afirma que el juego abre a la experiencia de la vida, a reconocer el mundo y a aprender sobre cómo funciona. Si lo aplicamos al arte podríamos utilizar esta forma de conocer el mundo para que los espectadores se abran a la experiencia del arte, la presentación lúdica de la instalación los invita de inmediato a ser parte de la obra.

El juego es un medio de aprendizaje espontáneo, como he mencionado antes, se da de forma natural y ayuda a ejercitar hábitos intelectuales, físicos, sociales, morales. Esto también puede seguir vivo en el estado adulto, sacándonos de la cotidianidad de la vida formal. Todos hemos sido participes del juego, aunque suele ser una actividad distintiva de la infancia, en determinados momentos de la adultez



parecería que se convirtiera en una liberación, una forma de salir del estrés y el ofuscamiento producido por la rapidez con la que se lleva la vida.

El elemento lúdico ha acompañado las revoluciones artísticas, abriendo las posibilidades de experimentación desde las vanguardias. Por ejemplo, el Dadaísmo que rompe con la forma de usar las sílabas, creando palabras inexistentes, puede verse como un juego literario. De ahí en adelante la realidad está totalmente en mutación. La estructura y la expresión artística plasmada en muchas obras de arte contemporáneo expuestas en galerías, rinden intencionalmente un homenaje al acto lúdico.

Obra abierta

En las actuales obras artísticas podemos encontrar la propuesta de la "Obra abierta", el artista no termina la obra "la particular autonomía ejecutiva concedida al intérprete, el cual no sólo es libre de entender según su propia sensibilidad las indicaciones del compositor (como ocurre en la música tradicional), sino que debe intervenir francamente en la forma de la composición, determinando a menudo la duración de



las notas o la sucesión de los sonidos en un acto de improvisación creadora" (Eco, U. 1962. p.1)

"Me suenan a juguete" busca promover al público "actos de libertad consciente" (Eco, U. 1962. p.2) que pueda desenvolverse de forma creativa por el espacio, dando vida a las diferentes piezas y objetos sonoros que son expuestos. Algunas de las piezas están en funcionamiento constante, sonando por sí solas, otras están esperadas a cobrar vida con la manipulación en vivo, es el espectador que el concluirá de qué forma quiere participar. Tendrá la oportunidad de crear en conjunto la sonoridad de juguete que la obra propone, formando una cacofonía en la sala.

Cacofonía Sonora

La palabra cacofonía proviene del griego kakophōnía que significa malsonante. Según explica la Real Academia Española la cacofonía se refiere a una disonancia que resulta de la inarmónica combinación de los elementos acústicos (Ojeda, L. 2019) en "Me suenan a juguete" existe una intención de combinar de forma constante diferentes sonidos creados por la colección de juguetes, en paralelismo con la lingüística, se crea una cacofonía sonora. Una especie de remolino constante de



sonidos, de choques y conversaciones entre los elementos que suenan en la sala.

Elemento lúdico

Retomando el tema del elemento lúdico no puedo evitar mencionar como referencia al movimiento Fluxus. Se trataba de un grupo de amantes del juego situados en la historia del arte moderno, tenían como requisito botar las barreras académicas tradicionales y abrirse a la improvisación humorística. “Una secuela, igualmente fecunda, de los métodos surrealistas y también, de la relectura del Homo ludens, el libro de Johan Huizinga que había devuelto el espíritu del juego al centro de las actividades humanas” (Abenshushan, V. 2008) Los juegos del Fluxus. <https://www.letraslibres.com/mexico/los-juegos-fluxus> consultado en noviembre 2019)

Fluxus manufacturó una gran cantidad de juegos como manifestación moderna: acertijos, naipes y tarjetas, hasta convertirse en una prolífica fábrica de inutilidades. Entregándose al juego, creando el asombro del público presente e incitándolos a unirse a la acción.

Los sonidos de nuestra infancia son biográficos y representativos, son sonidos que atraviesan nuestra memoria y que nos hacen volver, conocer y saber dónde estamos, entornos sonoros que nos



acompañaron durante nuestro crecimiento forman parte de quienes somos. El juego es parte fundamental de la infancia, al no tener más responsabilidades que la misma existencia. Cuando pequeños podemos dedicarnos abiertamente al juego, por esto los sonidos de la infancia provienen en gran parte de los juegos en los que estuvimos inmersos.

La instalación “Me suenan los juguetes” recurre directamente la sonoridad creada por juguetes sonoros, se remonta a la infancia, a los sonidos propios de juegos infantiles que además dan lugar a que el espectador cree su propia atmósfera en manipulación de los objetos expuestos, tomando en cuenta su experiencia personal y creatividad.

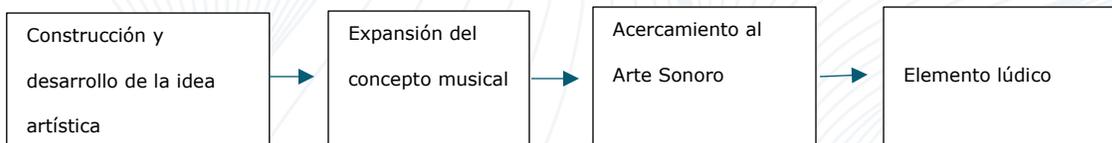
El juego infantil consiste en la interpretación de algún rol. Uno de sus rasgos principales es la transformación de los objetos más insignificantes y poco expectantes en verdaderos seres vivos. La línea entre lo real y lo ficticio se borra en cuanto se entra en el juego. En esta paralela entre arte y juego entra un elemento muy importante: El Jugete.

CAPÍTULO 4

ASPECTOS METODOLÓGICOS

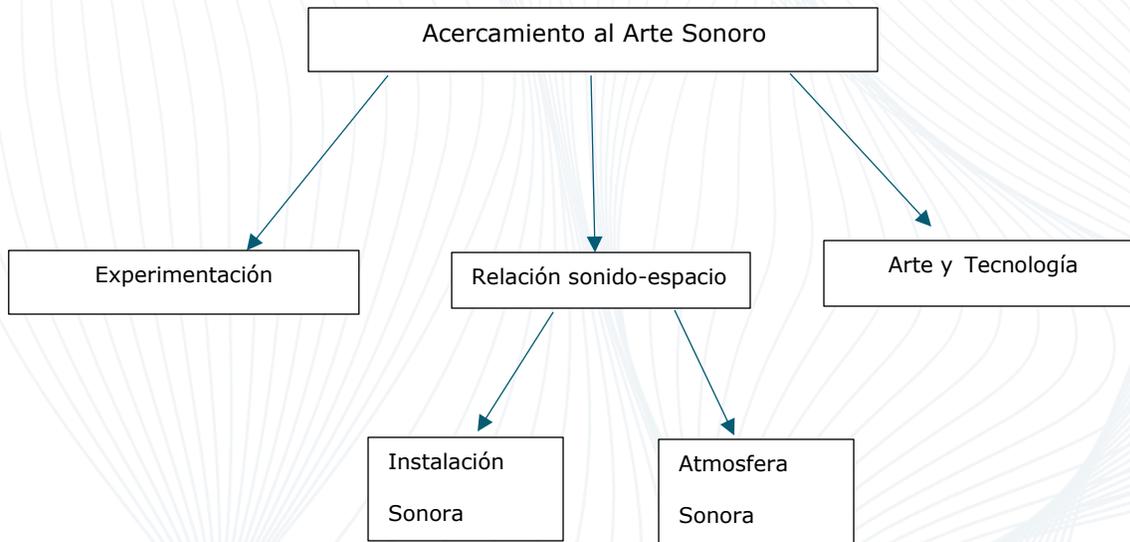
En este capítulo escribo los elementos metodológicos fundamentales que conforman la obra “Me suenan a juguetes”. Esto es el resultado de un ejercicio de categorización de las etapas por las que paso el proceso de construcción de la obra.

Aspectos principales:



El proceso de construcción de la obra ha pasado por una apertura en cuanto a mi visión de cómo manipular el sonido, desde la expansión del concepto musical, hasta tomar la mano del elemento lúdico y desinhibirme a la creación libre de obra artística. Es de esta forma que “Me suenan a juguetes” se abre su propio camino.

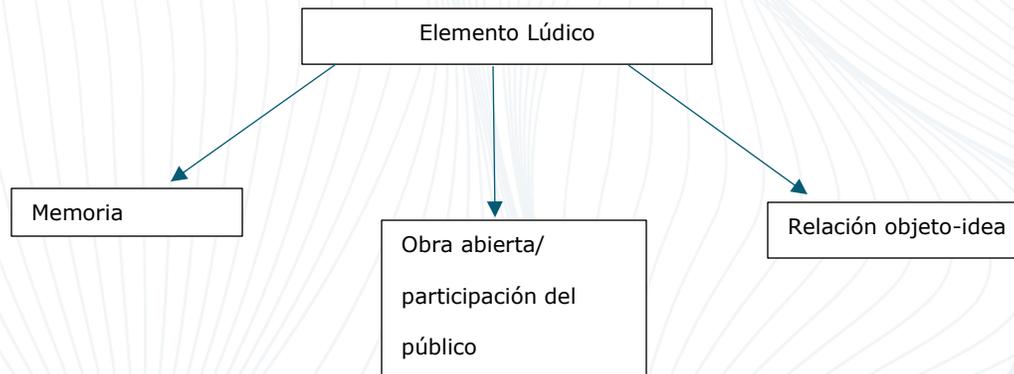
Al ubicarme en el terreno del arte sonoro, empiezan a verse nuevos horizontes en cuanto a cómo concretar la idea artística:



Estos elementos hacen posible el desarrollo del proceso de creación, son puntos clave que atraviesan la obra y la acuerpan hasta su concreción.

La obra mantiene una continua experimentación, buscando desde la Instalación Sonora crear una atmosfera de sonido envolvente y cacofónica. En esta búsqueda el uso de tecnologías para crear piezas que sean autómatas es fundamental.

Finalmente, el Elemento Lúdico plantea categorías que terminan de redondear el concepto de la obra.



El elemento lúdico es el motor que da vida a la obra, nace desde el juego y para el juego. Invita al público a ser parte, buscando la desinhibición creativa a partir del jugar, ratifica la idea creativa de la infancia, esa infancia que al ser adultos permanece en nuestra memoria. La elección de juguetes como materia prima subraya la intención y el lenguaje propio de la instalación.



CAPÍTULO 5

PROCESO FINAL DE CREACIÓN

En este capítulo concreto la quinta etapa del proceso de investigación-creación, que se lleva a cabo en el primer semestre del año 2020. Espero que esta no sea la última etapa del proyecto puesto que se ha convertido en una línea de trabajo para mí y espero poder recorrer y experimentar más con juguetes y elementos técnicos adquiridos en el tiempo documentado.

Esta última etapa arranca con la decisión de la creación de objetos sonoros y juguetes que al conversar con un espacio se convierten en una instalación. Durante esta etapa me he dedicado a jugar con los circuitos, a desarmarlos, hackearlos e intervenirlos en busca de nuevos sonidos que puedan sorprender al espectador, presentados desde la lúdica, el juguete es una forma amigable de crear una conversación entre el sonido, el espacio artístico y el jugador que lo visite.

El proyecto de investigación-creación "Me suenan a juguetes" en su búsqueda de concreción y evolución de una idea artística, ha permanecido en constante y continua elaboración de piezas, la mayoría han sido presentadas al público. El proceso ha tomado su propio rumbo



de forma muy orgánica, la idea de creación se ha abierto paso, enriqueciéndose cada vez más con las herramientas que la Maestría en Arte Sonoro me ha proporcionado.

De la mano del elemento lúdico y la experimentación, de forma que los límites creativos, que no existen en la manifestación del juego, han desaparecido y la desinhibición creativa ha sido líder del proceso. “Me suenan a juguete” es un mundo de significados, ha logrado crear un lenguaje propio de expresión creativa, buscando experimentar en su totalidad con las posibilidades que ofrecen los juguetes.

En esta etapa de finalización cabe destacar varios aspectos fundamentales en el proceso de investigación-creación, como los son: el uso de diferentes tecnologías y técnicas de manipulación del sonido. Intereses como el uso de tecnologías de programación, motores giratorios, arduino y circuit bending, han tomado foco. Otro elemento importante es el trabajo en miniatura, ensamblajes que caben en una mano, siendo coherente con la idea de que los objetos sonoros sean presentados, materializados como juguetes con el fin de acercar al público a la desinhibición. Además, se suma la intención de trabajo con poco presupuesto y materiales reciclados, estas características



conforman la obra y sientan las bases para poder desarrollar la creación de las diferentes piezas que la conforman.

Ejemplo del trabajo en miniatura, es la pieza “Huevitos Sonoros” creada con un circuito de grabación y reproducción de audio, se seleccionan audios al azar, en cada presentación de la pieza, los audios podrían variar con la idea de sorprender al público. Es una serie de cuatro huevos de plástico que caben cada uno en una mano, hacen alusión a la juguetería contemporánea, con el trabajo de campo y la visita a diferentes jugueterías pude percatarme de que la propuesta es vender todos los juguetes dentro de huevitos, que los niños/as tienen que destapar, el factor sorpresa tiene principal valor.

Tras la obtención de varios juguetes que venían empacados en huevitos y siguiendo un poco la línea de “Sorpresitas Sonoras” busco un dispositivo que guarde un sonido para sorprender al espectador y presentarlo en el formato de “Huevo Sonoro”. En esa búsqueda por las electrónicas me encuentro con el circuito ISD1820 que permite hacer una grabación de unos segundos y reproducirla al presionar un botón. Es de esta forma que surgen la colección de 4 huevitos, en los que puedo grabar el sonido que quiera cada vez que se presentan en sala.

Los “Huevitos Sonoros” son parte de la obra instalativa “Me suenan a juguete”, quedan a disposición de los espectadores, para que los acerquen a su oreja y presionen el activador, dejando salir el sonido que llevan dentro, un juego de sorpresa y de escucha. Al encontrarse en una sala llena de sonidos y activar alguno de los huevitos, el jugador tendrá la oportunidad de tener en su mano el instrumento solista de la intervención.

Ilustración 9: Huevitos Sonoros (enero, 2020)



Fuente propia

Con base en este circuito ISD1820, también surge la pieza “Extinción Mesozoica” en la cual el espectador se encuentra frente a un ataúd con dinosaurios encima y dos interruptores, uno con sonido de dinosaurios y otro con sonido de explosión. El intérprete podrá crear con

estos dos sonidos y jugar a acabar con los dinosaurios y esto será amplificado por dos bocinas a los lados del ataúd. Contribuyendo a la cacofonía sonora de la sala.

Ilustración 10: Extinción Mesozoica (enero, 2020)



Fuente propia

En paralelo con la idea de incluir al público como protagonista de la obra creando objetos para que sean activados, surge el interés de crear un fondo sonoro que haga colchón a la interacción del espectador, la inquietud de que ciertos objetos estén sonando todo el tiempo. En esa búsqueda del movimiento artificial me encuentro con la idea de utilizar motores que den vida a las piezas. Ensamblé mi primer motor giratorio

arranco con una experimentación sonora para obtener los sonidos a los que el motor dará vida.

La pieza “Niños jugando” se consolida tras esta primera experimentación con el motor giratorio. Es una representación de los niños en cualquier reunión, jugando, haciendo ruido, a veces haciendo travesuras, siempre sonando de fondo ante la conversación de los adultos que es la línea principal. La pieza está conformada por tres motores giratorios que dan vida al sonido de dulces y pequeños bloques para armar.

Ilustración 11: Niños Jugando (junio, 2019)



Fuente propia

El trabajo con motores como medio de automatización del sonido me parece un universo infinito, el movimiento es un elemento intrínseco a la producción de sonido. El motor giratorio es un elemento técnico que hizo crecer mucho la instalación, ya que permitió el movimiento automatizado en las obras dando lugar a la creación de diferentes juguetes basados en esta exploración tecnológica.

Ilustración 12: Ponys Giratorios (junio, 2019)



Fuente propia

Ilustración 13: Gremlin con pulsador (enero, 2020)



Fuente propia

“Gremlin giratorio” es un juguete que necesita ser activado por el público, al ser presionando un pulsador su respuesta es el movimiento acelerado de un engrane donde se encuentra un Gremlin. Su sonido es muy similar al de las alas de una mariposa, todo su funcionamiento está albergado en un huevito de plástico. Una de las mayores dificultades encontradas al trabajar con piezas tan pequeñas es su ensamblaje miniatura.

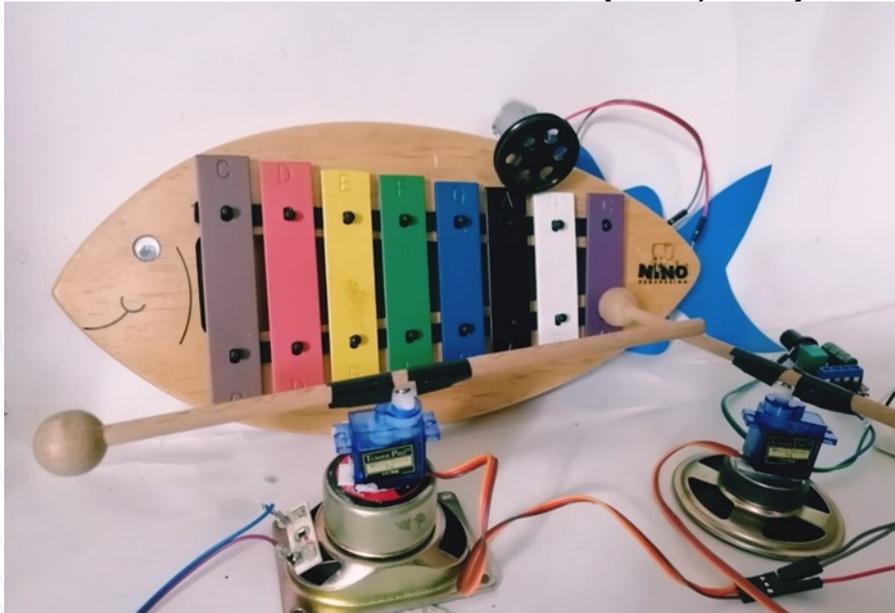
Posteriormente en esta etapa me doy a la tarea de ir más allá en cuanto a la creación de motores, la investigación toma lugar en el uso



de Arduino, tarjeta para programar diferentes circuitos y motores. “Pez percusionista” es un autómata que se maneja con tres motores. Dos “mini servo” (motores con movimiento de 180°) que a través del software de Arduino tienen la capacidad de controlarse en tiempo de espera y de movimiento, dan vida a dos baquetas que pegan a un Xilófono y un motor giratorio que se controla a través de un potenciómetro y puede cambiar de velocidad, se coloca arriba para hacer sonar el instrumento y acompañar a las baquetas.

El uso de autómatas dentro de la instalación da fuerza a la cacofonía sonora continua que se busca crear. Al pensar en autómatas es necesaria la programación para la activación de diferentes tiempos y velocidades de ejecución, el uso de esta técnica propicia un universo infinito de posibilidades a disposición de la creación sonora. En la instalación el sonido nunca para, se acentúa una intensidad de inmersión auditiva, al entrar en la sala el público se siente sumergido en la obra y al activar los juguetes que están a disposición se hace uno con ella.

Ilustración 14: Pez Percusionista (enero, 2020)



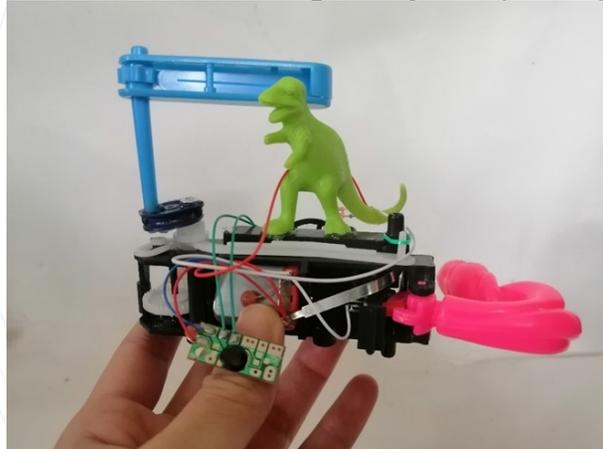
Fuente propia

Durante todo el proceso de investigación-creación me he tomado la tarea de diversificar mi forma de aprendizaje, el sentido lúdico busca la creación sin límites, es por esto que el proceso exige una investigación constante de diferentes puntos. Desde el salón, los conversatorios con mis tutores, búsquedas audiovisuales de referentes, tutoriales en línea, salidas de campo como las visitas a jugueterías, a tiendas de electrónica y exposiciones de arte, incluyendo un estudio de mercado de los juguetes de “moda” a lo largo del tiempo desde mi experiencia personal.

Por la forma orgánica en la que el proyecto se ha desarrollado, las ideas giran en torno a la temática lúdica y con esto me he permitido ir en búsqueda de los elementos técnicos y conocimientos que mi imaginación me pida para la creación de esta atmósfera sonora que se consolida en la instalación “Me suenan a juguetes”.

De esta forma me encuentro en la etapa de creación y experimentación electrónica. Previo a la construcción de obra estoy realizando ejercicios experimentales hacia la creación de nuevos juguetes que involucren estas tecnologías. El uso de tarjetas de sonido pre fabricada para juguetes es una de las ideas que reafirma el lenguaje de la obra, re utilizando partes de diferentes juguetes para la creación de los míos propios.

Ilustración 15: Navegante (enero, 2020)



Fuente propia



CAÍTULO 6

CONCLUSIONES

Inicio a la maestría con una expectativa de incursionar en el uso del sonido, durante todo el proceso mi mente se abrió en muchas direcciones. A pesar de mi interés por los instrumentos de juguete, no tenía idea de cuanto más podía expandirse mi pensamiento musical.

Como músico la primera forma de incursionar en el Arte Sonoro viene desde una perspectiva compositiva de piezas para escuchar, siguiendo ciertos patrones rítmicos que podrían representarse musicalmente utilizando objetos sonoros, sonidos del entorno y paletas de sonidos que me han resultado interesantes. Sonidos muy pequeños que se pueden capturar y procesar como material de composición. Además de utilizar ciertos objetos sonoros al tocar algunas de mis canciones.

En el módulo de "Escultura Sonora", al trabajar en la creación de un Cristal Baschet, inicia una deconstrucción ante la forma en la que puedo llegar a trabajar el sonido, su materialidad integrada desde dos perspectivas, por un lado, el sonido como materia física que puede procesarse y moldearse de forma digital, por el otro la manipulación de



materiales, como los diferentes metales en el Baschet, que son productores y conductores de sonido.

Cada módulo estudiado en la Maestría en Arte Sonoro, durante el proceso de investigación-creación, aporéo de la mejor manera a un despertar en cuanto a mis intereses en el trabajo con el sonido, no se trata de un abandono al pensamiento musical, más bien hablo de una expansión. La música es un arte que se basa en la escucha discriminada de ciertos sonidos, los clasifica, los introduce en un lenguaje con reglas para una "perfecta" composición.

Desde el día uno de la maestría he tenido el propósito de escuchar lo más profundamente posible, los sonidos a nuestro alrededor no existen cuando no los escuchamos. En el módulo de "Performance Sonoro" participe en la creación de una intervención basada en el "Deep Listening", los conocimientos adquiridos en ambos módulos se fusionaron demostrando como la escucha consciente es la base de la creación artística en el ámbito del sonido.

A partir de esto, cada búsqueda de material para la creación se ha fundamentado en una escucha consciente del objeto o circunstancia que me ha interesado. Tratando de abordar cada pieza de creación desde la escucha, hacia la materialización de la misma. La concreción de una



obra también tiene que ver con el lugar donde será abierta al público, en el módulo de "Instalación Sonora" crece el interés de dialogar con el espacio usando como medio, la materialización de la escucha vivida.

El abrirse a todo un nuevo universo no fue difícil para mí y de inmediato una fuerte idea de creación de objetos sonoros empezó a engendrarse en mi cabeza, objetos creados con juguetes. En las primeras etapas del proceso todavía estaba un poco aferrada al pensamiento musical, ciertos factores influenciaron de manera concreta el proceso de investigación-creación.

Entre ellos: - El pensamiento artístico de mi tutor Andrés Nájuez (Artista Colombiano), las sesiones de conversación que teníamos durante las clases, abordaban ideas sobre la manipulación plástica del sonido, la deconstrucción de la idea de la música como dueña del universo sonoro destinado a la composición y el uso de las tecnologías en el arte. Temáticas afines al camino artístico que estaba adentro mío esperando salir.

Los aprendizajes dentro de la maestría, el recorrido de referentes a lo largo de la historia del Arte Sonoro en el módulo de "Historia" y las obras analizadas en los diferentes cursos estudiados, nutrieron la idea hasta la concreción instalativa "Me suenan a Juguete"



El proceso de creación se concretó de una forma muy orgánica, la investigación-creación es en sí el acto creador para el artista. Estar en constante búsqueda de referentes, de aprendizaje para expandir las fronteras y poder crear en libertad.

Cada una de la pieza creada para la obra "Me suenan los juguetes" represento un reto y un estudio.

En el momento en el que la idea no sabe qué camino tomar, debe expandirse a sí misma, rompiendo lo que este a su paso, formas de pensamiento y estructuras pre concebidas durante las experiencias previas. Esta expansión requiere una búsqueda, tanto conceptual como técnica.

Durante el periodo de investigación y creación de la obra se llevan a cabo diferentes actividades, 3 exposiciones: ASONANTE, Exposición colectiva de la UAN, Exposición colectiva en el marco del Primer Encuentro Nacional de Investigación-creación y Escalatrónica en Argentina en la cual se llevó a cabo el performance, también 2 workshop, en los que se puso a prueba la obra, se inauguró una mesa llena de juguetes para la manipulación del público, además de presentar los diferentes juguetes sonoros que conforman la obra. El resultado fue una atmosfera sonora, envolvente, estar ahí era como transportarse a



una fiesta infantil, donde todos jugaban libres totalmente desinhibidos, casi al borde de la locura.

Al ver la respuesta del público quede convencida de como “Me suena a juguete” es una línea de conexión entre el público y el arte. Rompe paradigmas y estereotipos que hablan del arte como una lejanía y algo que no es para todos, por el contrario, genera un acercamiento del público con la galería, el espacio, el sonido y la creación artística.

El performance “Me suena a juguete” es una extensión de la obra, tiene el objetivo de romper el hielo y ayudar al público a jugar. El performance está compuesto de 2 elementos, la parte sonora que es constante desde la llegada a la galería puesto que hay obras como “Niños Jugando” que están sonando todo el tiempo y la manipulación en vivo amplificada, de diferentes juguetes que acentúan y aportan a la atmosfera sonora. Por otro lado, una parte de movimiento corporal, una bailarina se mueve con los sonidos creados por la instalación y la interprete sonora, ambos elementos inspirados por el elemento lúdico y la improvisación.

La expansión de “Me suena a juguete” es el resultado de experimentar desde todos los lados con esta sonoridad creada a lo largo



del proceso de investigación-creación, expresa mi multidisciplinariedad y afirma mis formas de expresión artística.

El haber escogido juguetes para la creación de la obra no fue arbitrario, busque subrayar la intensidad de la obra. Escogidos a partir de un interés personal por jugar y descubrir hasta donde los puedo transformar uno de estos objetos en una lupa de sonido, es decir, cada objeto es portador de un sonido que se incrusta en la totalidad sonora del entorno y ayuda a crear una sonoridad específica que resuena en el espacio. Se crea un vínculo con la creatividad, se ratifica la idea creativa de la infancia, esa infancia que tenemos en la memoria.

Reflexiono sobre los límites en cuanto a que materiales serían "indicados" para la creación de una obra artística y me doy cuenta que más que una regla en cuanto a que materiales usar como sería el barro para la escultura, el óleo para la pintura, el sonido tiene total apertura en cuanto a su forma material, puesto que es un elemento multisensorial.

El análisis y documentación del proceso de investigación-creación me sorprendió en muchos aspectos, la experiencia de germinación de una idea artística muchas veces es inconsciente, una pequeña célula de la idea nace en el pensamiento y se va formando y creciendo como una



planta. Ver como la idea se va abriendo camino hasta dar frutos es algo que en mi experiencia artística previa no había analizado.

El trance creativo por el que un artista pasa a la hora de crear tiene un punto en común con el trance creativo que vivimos cuando nos sumergimos en un juego, ese punto donde todo puede ser posible y la imaginación no tiene límites, por eso hago un paralelismo entre estos dos momentos y es así como se formaliza el proceso de investigación-creación.

“Me suenan a juguete” invita a interactuar de manera lúdica con el espacio. Plantea la posibilidad de despertar el asombro y la curiosidad mediante el juego con objetos sonoros que activan y crean una sonoridad de juguete. El perder el miedo ante la obra abierta es una experiencia liberadora, el permitir que el espectador sea el que concluye la obra, dejar el miedo a ser juzgada, presentando el proceso, desligándome de la idea de que el arte es solo para observar y apreciar, poder jugar en la sala junto con los asistentes es una experiencia de infinita riqueza para la creación de la cacofonía sonora.

El espectador entra en materia lúdica en el momento en el que manipula los juguetes para ser parte de la creación, puede desplazarse de manera libre por cada una de las piezas de la instalación,



activándolas y jugando a ser parte de este entorno sonoro cacofónico.

La obra abierta es un espacio de vulnerabilidad en el que invito a ser parte de mi manifiesto artístico, es abrirme a lo incierto y exponerme en libertad, sin miedo a lo que va a pasar.

Cada pieza de esta composición artística es el resultado de mi juego personal, he desarmado, desconectado, hackeado, cortado, manipulado de formas que nunca pensé y a las que llegué a través del juego con estos objetos.

Al niño se le entrega un juguete y este le da vida, lo coloca en posiciones que solo su imaginación dicta, llega ahí después de sumergirse en el universo lúdico. Ese universo lúdico es la vida misma, las dificultades pasan a ser una aventura, la búsqueda de los conocimientos técnicos para poder desarrollar diferentes juguetes equivale a la conquista de una nueva isla descubierta, todo a mi alrededor siempre tiene una forma de verse desde la lúdica que es para mí mucho más interesante que la realidad tradicional.

Quiero dar una visión de cómo el adulto puede mantener el juego activo, la imaginación y la creatividad no tienen por qué suprimirse cuando crecemos, entre el plano de lo real y la fantasía puede existir un diálogo y “Me suenan a juguete” es un impulso que abre la puerta



existente entre ambos planos, nos deja experimentar, escuchar sonidos que probablemente en la manipulación de los juguetes existen sin embargo no han sido escuchados a conciencia. La obra nos llama a jugar y conectarnos con nuestra esencia creativa.

La primera dificultad que considero marco el camino de la investigación-creación “Me suenan a juguete” fue la expansión de la expresión artística vista como música. Estaba abierta a utilizar sonidos y ruidos no tradicionales en mis composiciones, sin embargo, es hasta una de las tutorías con el profesor Andrés Nández, en la que me confronta y me cuestiona en cuanto a mi permanencia en una zona confortable de lo que ya conozco, del hacer musical expandido y mi posible llegada a la creación de obra física.

Con esta interrogante en mi cabeza y con una idea que daba vueltas sin saber cómo salir, decido tomar el trabajo de campo muy en serio, viajo a diferentes jugueterías en el centro de Bogotá y empiezo a adquirir la mayor cantidad de juguetes posibles, algunos sonoros, otros simplemente llenos de color y atracción en cuanto a material. Llena de juguetes vuelvo a mi casa, los tiro al suelo y es en ese momento donde surge la magia. Horas de experimentación sonora convertida en juego,



enredando y desenredando un sinfín de posibilidades, manipulando de forma física los objetos.

Es así como ya abierta una puerta hacia un universo físico de producción sonora, empiezan las ideas creativas a fluir bajo un mismo concepto, el juego como forma de desinhibición artística.

En el camino de la creación de objetos sonoros empiezo a visualizar una sala llena de estos juguetes y los visitantes divirtiéndose siendo parte de la obra, una sonoridad cacofónica surge en mi imaginación. Es en este momento en el que ciertas dificultades técnicas aparecen, inicia una búsqueda por la automatización de ciertas piezas.

Crear obras con movimiento propio se convierte en uno de los nuevos objetivos, para lo que es necesario un análisis de como obtienen movimiento los juguetes que existen en las jugueterías. Una investigación en cuanto al uso de motores, programación con la tarjeta Arduino, circuitos de sonido y movimiento es se convierte en una nueva isla por conquistar.

La metodología de investigación se complejiza y se convierte en un híbrido que abarca el material visto en la maestría, búsqueda de referentes y tutoriales por internet, lectura acerca del elemento lúdico en el arte y de creación con tecnologías, trabajo de campo tanto en



jugueterías como en tiendas de electrónica, estos lugares se convierten en una segunda casa para mí. Una búsqueda de pistas interminable que hace su propio camino hacia la creación de obra artística.

Cada dificultad abordada se convirtió en un avance para la creación de la instalación, vi nacer la idea a partir de una supuesta dificultad y desde ahí, fue creciendo y conquistando sus propios caminos.

BIBLIOGRAFIA

- Alvira, J. 2,500 años de temperamentos musicales.
<https://www.teoria.com/es/articulos/temperamentos/04-irregulares.php>
consultado el 28 de abril del 2020.
- Castellanos, N. (2005). Juego y Composición en La Música Aleatoria. Bogotá. Pontificia Universidad Javeriana.
- Castro, A. (2019). Música y matemáticas. La afinación pitagórica. El origen de la escala cromática.
<https://www.enchufa2.es/archives/musica-y-matematicas-la-afinacion-pitagorica-el-origen-de-la-escala-cromatica.html>
- Cuervo, M. (1995) La importancia de la pedagogía ludia en las facultades de la educación.
<https://horizontespedagogicos.iberico.edu.co/article/view/609/568>
- Duvignaud, J. (1982). El juego del juego. (p.46) México DF: Fondo de cultura económica.
- Duvignaud, J. (1982). El juego del juego. (P.9) México DF: Fondo de cultura económica.
- Elkonin, D. B., & Uribe, V. (1980). Psicología del juego. Madrid: Pablo del Río.



-Gadamer, H. G. (1991). La actualidad de lo bello. (p.66)

Barcelona: Paidós.

-Gardner, H. (1997). Arte, mente y cerebro. Paidós.

-Goodman, N. (2015). Maneras de hacer mundos (Vol. 30) p.17.

Antonio Machado Libros.

-<https://hacedores.com/que-es-el-circuit-bending/>

-<https://www.anaitgames.com/articulos/teoria-y-practica-del-circuit-bending>

-Miyara, F. (2006) Acústica y sistemas de sonido. UNR Editora.

-Ojeda, L. (2019) consultado el 12 de mayo del 2020 en <https://vhblog.vistahigherlearning.com/que-es-la-cacofonia.html>

-Palopoli MdelC.(2017) El arte de jugar. Editorial Bonum, Buenos Aires Argentina.

-Párraga, T. G. (2009). El juego en el arte moderno y contemporáneo. Arte, Individuo y Sociedad, 21, 51-71.

-Perich, T. Tristan Perich, <http://www.tristanperich.com/> consultado el 10 de enero del 2020.

- Rocha Iturbide, M. (2003). La instalación moderna. Revista moderna Olobo, 4.

- Russolo, (1996) Manifiesto futurista.



- Schaeffer, P. (1988). Tratado de los objetos musicales.
- Schafer, M. (2013) El paisaje sonoro y la afinación del mundo.
- Shafer, M (2012) El nuevo paisaje sonoro. Melos Ediciones Musicales S.A. Buenos Aires Argentina.